

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	6
Tabel 2.2	Evaluasi Usability pada Website Skilvul	7
Tabel 2.3	Perancangan UX Aplikasi Mobile Platform BagiKata	8
Tabel 2.4	Evaluasi dan Perancangan Ulang UI Menggunakan Metode GDD pada E-Learning SMKN 1 Sambeng Lamongan.....	9
Tabel 2.5	Evaluasi UX pada Dompot Digital OVO	9
Tabel 2.6	Evaluasi Usability pada Website Skilvul sebagai Massive Open Online Courses (MOOCS) menggunakan Metode Think-Aloud.....	10
Tabel 2.7	Severity Ratings	15
Tabel 2.8	Identifikasi Skor Skala Likert	19
Tabel 2.9	Nilai Transformasi Indikator Negatif	19
Tabel 2.10	Nilai Transformasi Indikator Positif ke Negatif UEQ	19
Tabel 2.11	Benchmark Interval untuk Skala UEQ.....	20
Tabel 3.1	Tabel Pertanyaan	24
Tabel 3.2	Task Awal Skenario	24
Tabel 3.3	Tabel Hasil Survei.....	28
Tabel 3.4	User Persona Peserta	31
Tabel 3.5	Mental Model	32
Tabel 3.6	Problem Needs	34
Tabel 3.7	Requirements.....	34
Tabel 3.8	Konteks skenario	36
Tabel 3.9	Kebutuhan Fungsionalitas	41
Tabel 3.10	Wireframe halaman Overview Agenda.....	43
Tabel 3.11	Wireframe halaman Overview Agenda.....	45
Tabel 3.12	Wireframe halaman Overview Agenda.....	48
Tabel 3.13	Warna MOOC LATSAR.....	49
Tabel 4.1	Hasil Pengujian Skenario 1 Sebelum Perbaikan	57
Tabel 4.2	Hasil Perhitungan Measurement Sebelum Perbaikan	57
Tabel 4.3	Feedback Sebelum Perbaikan.....	57
Tabel 4.4	Pemetaan Severity ratings Permasalahan Pengguna skenario 1.....	60
Tabel 4.5	Hasil Uji Benchmark UEQ Pengujian 1 Sebelum Perbaikan.....	63

Tabel 4.6	Hasil Pengujian skenario 1 sesudah perbaikan	64
Tabel 4.7	Hasil Perhitungan Measurement Sesudah Perbaikan	64
Tabel 4.8	Feedback Sesudah Perbaikan	65
Tabel 4.9	Hasil Uji Benchmark UEQ Pengujian 1 Sesudah Perbaikan	66
Tabel 4.10	Keberhasilan Pengerjaan task skenario	67
Tabel 4.11	Hasil Perhitungan Dengan Measuremen	68
Tabel 4.12	Feedback Pengguna di Setiap Task Skenario.....	68
Tabel 4.13	Pemetaan Saverity ratings Permasalahan Pengguna	70
Tabel 4.14	Tabel Hasil Uji Benchmark UEQ Pengujian 2.....	73