

## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                          | <b>i</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                         | <b>ii</b>  |
| <b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>             | <b>iii</b> |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                    | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                        | <b>vii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                     | <b>x</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                     | <b>xi</b>  |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>                      |            |
| 1.1 Latar Belakang .....                      | I-1        |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                     | I-3        |
| 1.3 Batasan Masalah .....                     | I-3        |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                   | I-4        |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                  | I-4        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>                  |            |
| 2.1 <i>Mind Mapping</i> .....                 | II-1       |
| 2.2 <i>Usability</i> .....                    | II-1       |
| 2.3 <i>Usability Testing</i> .....            | II-3       |
| 2.4 Aplikasi <i>Webnovel</i> .....            | II-4       |
| 2.4.1 Wattpad.....                            | II-5       |
| 2.4.2 Fizzo Novel .....                       | II-7       |
| 2.5 <i>System Usability Scale (SUS)</i> ..... | II-9       |

|                                      |   |       |
|--------------------------------------|---|-------|
| 2.6                                  | Skala Likert .....                                  | II-12 |
| 2.7                                  | Populasi dan Teknik <i>Sampling</i> .....           | II-13 |
| 2.7.1                                | <i>Probability Sampling</i> .....                   | II-14 |
| 2.7.2                                | <i>Nonprobability Sampling</i> .....                | II-14 |
| 2.8                                  | Penelitian Terkait .....                            | II-15 |
| 2.9                                  | Matriks Penelitian / <i>State of The Art</i> .....  | II-19 |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> |   |       |
| 3.1                                  | Metodologi Penelitian .....                         | III-1 |
| 3.2                                  | Analisa Kebutuhan.....                              | III-4 |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>   |   |       |
| 4.1                                  | Pengumpulan dan Penyebaran Data.....                | IV-1  |
| 4.1.1                                | <i>Task scenario</i> .....                          | IV-3  |
| 4.1.2                                | Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i> ..... | IV-5  |
| 4.2                                  | Analisis Data .....                                 | IV-6  |
| 4.2.1                                | Analisis Data <i>Task scenario</i> .....            | IV-6  |
|                                      | A. Klasifikasi responden <i>task scenario</i> ..... | IV-6  |
|                                      | B. Perhitungan hasil <i>task scenario</i> .....     | IV-7  |
| 4.2.2                                | Analisis Data Kuesioner SUS.....                    | IV-16 |
|                                      | A. Klasifikasi responden kuesioner SUS .....        | IV-16 |
|                                      | B. Analisis Skor SUS aplikasi Wattpad.....          | IV-17 |
|                                      | C. Analisis Skor SUS aplikasi Fizzo novel.....      | IV-20 |
| 4.3                                  | Interpretasi dan Komparasi Data.....                | IV-24 |
| 4.4.1                                | Interpretasi SUS .....                              | IV-24 |

|  |       |
|--|-------|
| 4.4.2 Komparasi Data .....               | IV-25 |
| 4.4 Rekomendasi Perbaikan Aplikasi ..... | IV-26 |

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 5.1 Kesimpulan ..... | V-1 |
| 5.2 Saran .....      | V-3 |

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Lampiran 1 Kuesioner Penelitian**

### **Lampiran 2 Bukti Penyebaran Kuesioner**

### **Lampiran 3 Surat Keputusan Tugas Akhir (SKTA)**

### **Lampiran 4 Lembar Revisi Usulan Penelitian**

### **Lampiran 5 Lembar Revisi Seminar Tugas Akhir**

### **Lampiran 6 Lembar Revisi Tugas Akhir**

## DAFTAR TABEL

|   |       |
|---|-------|
| Tabel 2.1 Ulasan Mengenai Pelayanan pada Aplikasi Fizzo Novel .....               | II-10 |
| Tabel 2.2 Skala <i>likert</i> .....   | II-13 |
| Tabel 2.3 Studi literatur penelitian terdahulu .....                              | II-15 |
| Tabel 2.4 Matrik perbandingan metode dan aspek <i>usability testing</i> .....     | II-19 |
| Tabel 4.1 Karakteristik responden <i>task scenario</i> .....                      | IV-3  |
| Tabel 4.2 Daftar pengujian <i>task scenario</i> .....                             | IV-4  |
| Tabel 4.3 Data hasil pengujian aspek <i>learnability</i> .....                    | IV-7  |
| Tabel 4.4 Data hasil pengujian aspek <i>efficiency</i> .....                      | IV-9  |
| Tabel 4.5 Kalkulasi penyebut dari rumus <i>time based efficiency</i> .....        | IV-10 |
| Tabel 4.6 Data hasil pengujian aspek <i>memorability</i> .....                    | IV-12 |
| Tabel 4.7 Data hasil pengujian aspek <i>error</i> pada Aplikasi Wattpad.....      | IV-14 |
| Tabel 4.8 Data hasil pengujian aspek <i>error</i> pada Aplikasi Fizzo novel ..... | IV-15 |
| Tabel 4.9 Data hasil pengisian kuesioner SUS aplikasi Wattpad .....               | IV-17 |
| Tabel 4.10 Data penggunaan skala likert pada kuesioner SUS Wattpad .....          | IV-20 |
| Tabel 4.11 Data hasil pengisian kuesioner SUS aplikasi Fizzo novel .....          | IV-20 |
| Tabel 4.12 Data penggunaan skala likert pada kuesioner SUS Fizzo novel ....       | IV-24 |
| Tabel 4.13 Perbandingan usability berdasarkan jenis pengguna aplikasi .....       | IV-26 |
| Tabel 4.14 Data kendala yang ditemukan berdasarkan aspek <i>usability</i> .....   | IV-27 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |       |
|---|-------|
| Gambar 2.1 <i>Mind mapping</i> .....  | II-1  |
| Gambar 2.2 Aplikasi bertema buku dan referensi di Google Play Store .....   | II-5  |
| Gambar 2.3 Peringkat negara pengakses Wattpad terbanyak di dunia .....      | II-6  |
| Gambar 2.4 Ulasan Mengenai Pelayanan pada Aplikasi Wattpad.....             | II-7  |
| Gambar 2.5 Peringkat negara pengakses Fizzo novel terbanyak di dunia .....  | II-8  |
| Gambar 2.6 Ulasan Mengenai Pelayanan pada Aplikasi Fizzo Novel.....         | II-9  |
| Gambar 2.7 Klasifikasi SUS Score Aaron Bangor .....                         | II-12 |
| Gambar 3.1 Skema tahapan penelitian .....                                   | III-1 |
| Gambar 4.1 Distribusi tingkat usia <i>user</i> Fizzo novel dan Wattpad..... | IV-1  |
| Gambar 4.2 Versi-versi pembaharuan aplikasi Wattpad dan Fizzo novel .....   | IV-2  |
| Gambar 4.3 Jumlah pengguna aktif aplikasi Wattpad.....                      | IV-5  |
| Gambar 4.4 Jumlah pengguna aktif aplikasi Fizzo Novel .....                 | IV-6  |
| Gambar 4.5 Klasifikasi responden <i>task scenario</i> .....                 | IV-6  |
| Gambar 4.6 Klasifikasi responden kuesioner SUS Analisis Skor SUS .....      | IV-16 |
| Gambar 4.7 Interpretasi SUS skor.....                                       | IV-24 |
| Gambar 4.8 Perbandingan tingkat usability dua aplikasi.....                 | IV-25 |