

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI *SOCIAL MARKETING*  
MENGUNAKAN PENDEKATAN METODE *DESIGN THINKING* DAN  
*USABILITY TESTING (MAZE DESIGN)***

**PROYEK**

Oleh:

**ARISTON SIAWANTO**

**NIM: 17.211.0512**

**MARIA MARGARETA PANJAITAN**

**NIM: 17.211.1526**

**LELI FEBRIANI PARHUSIP**

**NIM: 17.211.1739**

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MIKROSKIL  
MEDAN  
2022**

**LEMBARAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI *SOCIAL MARKETING*  
MENGUNAKAN PENDEKATAN METODE *DESIGN THINKING* DAN  
*USABILITY TESTING (MAZE DESIGN)***

**PROYEK**

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu  
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

**ARISTON SIAWANTO**

**NIM : 17.211.0512**

**MARIA MARGARETA PANJAITAN**

**NIM : 17.211.1526**

**LELI FEBRIANI PARHUSIP**

**NIM : 17.211.1739**

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Sudarto, S.Kom., M.Kom.

Zulpa Salsabila, S.Kom., M.M.S.I.

Medan, 3 Februari 2022

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi  
Sistem Informasi,

Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom.

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Ariston Siawanto  
Nim : 17.211.0512  
Peminatan : E-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi *Social Marketing* menggunakan Pendekatan Metode *Design Thinking* dan *Usability Testing* (MAZE DESIGN)

Alamat Tempat Penelitian :

No. Telepon Tempat Penelitian :

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 03 Februari 2022

Saya yang membuat pernyataan,

  
Ariston Siawanto

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Maria Margareta Panjaitan  
Nim : 172111526  
Peminatan : Sistem Informasi

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Perancangan User Interface Aplikasi *Social Marketing* menggunakan Pendekatan Metode *Design Thinking* dan *Usability Testing* (MAZE DESIGN)

Alamat Tempat Penelitian :  
No. Telepon Tempat Penelitian :

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 03 Februari 2022  
Saya yang membuat pernyataan,



Maria Margareta Panjaitan

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Leli Febriani Parhusip  
Nim : 172111739  
Peminatan : Sistem Enterprise

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Perancangan *User Interface* Aplikasi *Social Marketing* menggunakan Pendekatan Metode *Design Thinking* dan *Usability Testing (Maze Design)*

Alamat Tempat Penelitian : -

No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila dikemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 03 Februari 2022

Saya yang membuat pernyataan,



Leli Febriani Parhusip

# **PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI SOCIAL MARKETING MENGGUNAKAN PENDEKATAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *USABILITY TESTING (MAZE DESIGN)***

## **Ringkasan Eksekutif**

*Social marketing (pemasaran sosial) merupakan penerapan konsep dan prinsip pemasaran komersial untuk mengubah perilaku individu dalam rangka mencapai kualitas hidup masyarakat yang lebih baik. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan user interface aplikasi mendapatkan berat dalam ideal dalam bentuk prototype dengan menggunakan program aplikasi multimedia Adobe XD yang dikhususkan untuk merancang sebuah prototype. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode Design Thinking yang terdiri dari lima komponen yaitu empathize, define, ideate, prototype dan test menggunakan Usability Testing (Maze Design). Hasil dari penelitian ini adalah rancangan aplikasi hidup sehat menunjukkan hasil yang sangat baik dan berhasil dengan nilai aspek Usability Test sebesar 94,37% dan hasil pengujian dengan Maze Design 84%. Disarankan rancangan aplikasi ini dapat dievaluasi dan dikembangkan menjadi aplikasi yang nyata.*

**Kata kunci:** *Social marketing, user interface, Design thinking, Usability testing*

## **Executive Summary**

*Social marketing is the application of concepts and principles of commercial marketing to change individual behavior in order to achieve a better quality of life in society. The design was to produce the application's user interface design gained weight in its ideal prototype using a multimedia adobe xd application program devoted to designing a prototype. The method used in this design is a design thinking method consisting of five components: electriize, define, ideate, prototype and testing using usability testing (maze design). The results of this study are a design of healthy living apps indicating highly successful results with a 94.37% value usability test and testing with maze design 84%. It is suggested this application's design can be evaluated and developed into a real application.*

**Keyword:** *Social marketing, user interface, Design thinking, Usability testing*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir atau proyek yang berjudul **“PERANCANGAN *USER INTERFACE* APLIKASI *SOCIAL MARKETING* MENGGUNAKAN PENDEKATAN METODE *DESIGN THINKING* DAN *USABILITY TESTING (MAZE DESIGN)*”** dengan baik.

Tugas akhir dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-1 jurusan Sistem Informasi pada Universitas Mikroskil Medan.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, nasihat, kritik, saran dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Pahala Sirait, S.T., M.Kom, selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
2. Bapak Gunawan, S.Kom., M.T.I, selaku Wakil Rektor Universitas Mikroskil Medan.
3. Bapak Ng Poi Wong, S.Kom., M.T.I, selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
4. Ibu Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Ibu Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom, selaku Wakil Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Sudarto, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, kritik dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Ibu Zulpa Salsabila, S.Kom., M.M.S.I, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, kritik dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Seluruh Dosen pengajar dan staff Universitas Mikroskil Medan yang telah mencurahkan tenaga serta ilmu dalam membantu dan membimbing penulis selama proses penyelesaian dari tugas akhir ini.
9. Seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner dalam penelitian penulis.
10. Orang tua penulis yang sudah banyak memberikan doa dan dukungan baik moral maupun moril kepada penulis.
11. Saudara/i kandung dan teman-teman penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan semangat.

Akhir kata penulis ingin mengatakan bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab ini, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun sehingga menjadi masukan yang berarti bagi penulis ataupun penelitian selanjutnya.

Doa dan harapan penulis tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan pembaca. Terima kasih

Medan, 3 Februari 2022

Penulis,



Ariston Siawanto

Maria Margareta Panjaitan

Leli Febriani Parhusip

# UNIVERSITAS MIKROSKIL



## DAFTAR ISI

<b>RINGKASAN EKSEKUTIF .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Proyek .....	1
1.2 Tujuan Proyek .....	3
1.3 Ruang Lingkup Proyek .....	3
1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Sistem Informasi .....	6
2.1.1 Sistem .....	6
2.1.2 Informasi .....	8
2.2 <i>User Interface</i> .....	9
2.3 <i>Aplikasi Mobile</i> .....	9
2.4 <i>Social Marketing</i> .....	10
2.5 <i>Design Thinking</i> .....	12
2.5.1 <i>Empathize</i> .....	13
2.5.2 <i>Define</i> .....	16
2.5.3 <i>Ideate</i> .....	18
2.5.4 <i>Prototype</i> .....	20
2.5.5 <i>Test</i> .....	22
2.6 <i>Usability Testing</i> .....	22
2.7 <i>System Usability Testing (Maze Design)</i> .....	23
<b>BAB III PELAKSANAAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 <i>Emphatize</i> .....	24
3.1.1 Pengamatan .....	24
3.1.2 Wawancara .....	25
3.1.3 <i>Empathy Map</i> .....	27
3.1.4 Pembuatan <i>Persona</i> .....	30

3.2	<i>Define</i> .....	33
3.2.1	<i>User Journey Map</i> .....	33
3.2.2	Arsitektur Informasi .....	34
3.3	<i>Analisis Solusi (Ideate)</i> .....	35
3.3.1	<i>Wireframe</i> .....	35
3.3.2	<i>User Flow</i> .....	41
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL</b> .....	<b>45</b>
4.1	<i>Prototype</i> .....	45
4.2	<i>Test</i> .....	61
4.2.1	Menentukan <i>Evaluator</i> .....	61
4.2.2	Membuat Tugas <i>Usability Test</i> .....	61
4.2.3	Membuat Kuesioner Aspek <i>Usability Test</i> .....	62
4.3	Melaksanakan <i>Usability Test</i> dengan <i>Maze Design</i> .....	64
4.3.1	Daftar Akun .....	65
4.3.2	Perencanaan .....	66
4.3.3	Daftar Makanan .....	68
4.3.4	Kalkulasi Kalori.....	70
4.3.5	<i>Barcode Scanner</i> .....	72
4.3.6	Tips .....	73
4.3.7	Profil.....	75
4.4	Hasil Pengujian .....	77
4.4.1	Melakukan Analisis Data Hasil <i>Usability Testing</i> .....	77
4.4.2	Menyusun Rekomendasi Perbaikan Aplikasi.....	79
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>80</b>
5.1	Kesimpulan .....	80
5.2	Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>81</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	.....	<b>84</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Konsep Sistem Informasi .....	6
Gambar 2. 2 Tahapan <i>Design Thinking</i> .....	13
Gambar 2. 3 Observasi.....	14
Gambar 2. 4 Wawancara.....	14
Gambar 2. 5 <i>Empathy Map</i> .....	15
Gambar 2. 6 <i>Persona</i> .....	16
Gambar 2. 7 Contoh <i>User Journey Map</i> .....	17
Gambar 2. 8 <i>Information Architecture</i> .....	18
Gambar 2. 9 Contoh <i>Wireframe</i> .....	19
Gambar 2. 10 Contoh <i>User Flow</i> .....	20
Gambar 2. 11 Contoh <i>Prototype</i> .....	21
Gambar 2. 12 Contoh Laporan Hasil Analisis <i>Usability Test Maze Design</i> .....	23
Gambar 3. 1 <i>Empathy Map</i> Fricia Panjaitan.....	27
Gambar 3. 2 <i>Empathy map</i> Rimelda Hutagalung .....	28
Gambar 3. 3 <i>Empathy Map</i> Felix.....	28
Gambar 3. 4 <i>Empathy Map</i> Henri S Tampubolon S.K.M.....	29
Gambar 3. 5 <i>Empathy Map</i> Nurul Rama Dani S.Gz.....	29
Gambar 3. 6 <i>Persona</i> Fricia .....	30
Gambar 3. 7 <i>Persona</i> Rimelda Hutagalung.....	31
Gambar 3. 8 <i>Persona</i> Felix .....	31
Gambar 3. 9 <i>Persona</i> Henri .....	32
Gambar 3. 10 <i>Persona</i> Nurul Rama Dani S.Gz .....	32
Gambar 3. 11 <i>User Journey Map</i> .....	33
Gambar 3. 12 Arsitektur Informasi.....	34
Gambar 3. 13 <i>Wireframe</i> Halaman Awal .....	35
Gambar 3. 14 <i>Wireframe</i> Halaman Daftar .....	36
Gambar 3. 15 <i>Wireframe</i> Data Diri.....	36
Gambar 3. 16 <i>Wireframe</i> Halaman Masuk .....	37
Gambar 3. 17 <i>Wireframe</i> Halaman Utama .....	37
Gambar 3. 18 <i>Wireframe</i> Halaman Perencanaan .....	38
Gambar 3. 19 <i>Wireframe</i> Halaman Makanan .....	39
Gambar 3. 20 <i>Wireframe</i> Halaman Kalkulasi Kalori.....	39
Gambar 3. 21 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Barcode Scanner</i> .....	40
Gambar 3. 22 <i>Wireframe</i> Halaman Tips .....	40
Gambar 3. 23 <i>Wireframe</i> Halaman Profil.....	41
Gambar 3. 24 <i>User Flow</i> Daftar .....	41
Gambar 3. 25 <i>User Flow</i> Masuk.....	42
Gambar 3. 26 <i>User Flow</i> Perencanaan .....	42
Gambar 3. 27 <i>User Flow</i> Fitur Makanan .....	43

Gambar 3. 28 <i>User Flow Barcode Scanner</i> .....	43
Gambar 3. 29 <i>User Flow Kalkulasi Kalori</i> .....	43
Gambar 3. 30 <i>User Flow Fitur Tips</i> .....	44
Gambar 3. 31 <i>User Flow Fitur Profile</i> .....	44
Gambar 4. 1 <i>Prototype Halaman Awal</i> .....	45
Gambar 4. 2 <i>Prototype Halaman Daftar</i> .....	46
Gambar 4. 3 <i>Prototype Halaman Verifikasi</i> .....	46
Gambar 4. 4 <i>Prototype Data Diri dan Tujuan</i> .....	47
Gambar 4. 5 <i>Prototype Halaman Masuk</i> .....	48
Gambar 4. 6 <i>Prototype Halaman Ajakan</i> .....	48
Gambar 4. 7 <i>Prototype Halaman Beranda</i> .....	49
Gambar 4. 8 <i>Prototype Halaman Perencanaan</i> .....	50
Gambar 4. 9 <i>Prototype Perencanaan Pilihan Makanan</i> .....	51
Gambar 4. 10 <i>Prototype Pilihan Makanan</i> .....	52
Gambar 4. 11 <i>Prototype Hasil Perencanaan</i> .....	52
Gambar 4. 12 <i>Prototype Halaman Makanan</i> .....	53
Gambar 4. 13 <i>Prototype Daftar Makanan</i> .....	54
Gambar 4. 14 <i>Prototype Halaman Keranjang Makanan</i> .....	54
Gambar 4. 15 <i>Prototype Halaman Tambah Makanan</i> .....	55
Gambar 4. 16 <i>Prototype Kalkulasi Kalori</i> .....	56
Gambar 4. 17 <i>Prototype Tambah Kalkulasi Kalori</i> .....	56
Gambar 4. 18 <i>Prototype Halaman Request</i> .....	57
Gambar 4. 19 <i>Prototype Barcode Scanner</i> .....	58
Gambar 4. 20 <i>Prototype halaman tambah daftar makanan hasil barcode scanner</i> .....	58
Gambar 4. 21 <i>Prototype Tips</i> .....	59
Gambar 4. 22 <i>Prototype Halaman Tambah Tips</i> .....	59
Gambar 4. 23 <i>Prototype Halaman Profil</i> .....	60
Gambar 4. 24 <i>Prototype Halaman History</i> .....	60
Gambar 4. 25 <i>Usability Breakdown Daftar Akun</i> .....	65
Gambar 4. 26 <i>Heatmap Daftar Akun</i> .....	66
Gambar 4. 27 <i>Usability Breakdown Perencanaan</i> .....	67
Gambar 4. 28 <i>Heatmap Perencanaan</i> .....	68
Gambar 4. 29 <i>Usability Breakdown Daftar Makanan</i> .....	69
Gambar 4. 30 <i>Heatmap Daftar Makanan</i> .....	70
Gambar 4. 31 <i>Usability Breakdown Kalkulasi Kalori</i> .....	71
Gambar 4. 32 <i>Heatmap Kalkulasi Kalori</i> .....	71
Gambar 4. 33 <i>Usability Breakdown Barcode Scanner</i> .....	72
Gambar 4. 34 <i>Heatmap Barcode Scanner</i> .....	73
Gambar 4. 35 <i>Usability Breakdown Tips</i> .....	74
Gambar 4. 36 <i>Heatmap Tips</i> .....	74

Gambar 4. 37 <i>Usability Breakdown Profil</i> .....	75
Gambar 4. 38 <i>Heatmap Profil</i> .....	76
Gambar 4. 39 Total Skor <i>Usability Testing</i> .....	77



# UNIVERSITAS MIKROSKIL

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Pelaksanaan Proyek .....	5
Tabel 3. 1 Perbandingan Fitur Aplikasi .....	24
Tabel 4. 1 Tugas <i>Usability Test</i> .....	61
Tabel 4. 2 Kuesioner Aspek <i>Usability Test</i> .....	63
Tabel 4. 3 Skala Pengukuran <i>Usability Testing</i> .....	64
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Aspek <i>Usability Test</i> .....	78



UNIVERSITAS  
MIKROSKIL