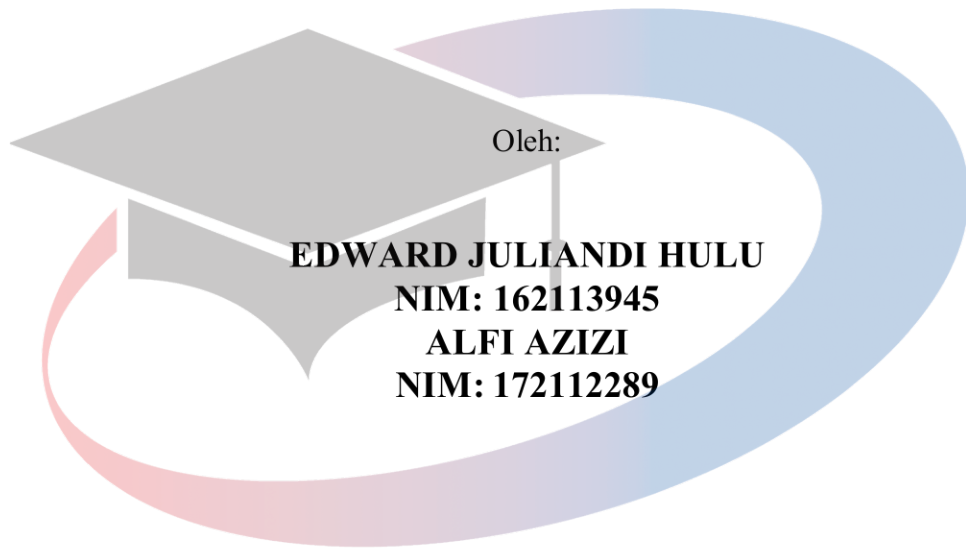


**PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE BENGKEL
MENGUNAKAN PENDEKATAN METODE DESIGN THINKING DAN
USABILITY TESTING (MAZE DESIGN)**

PROYEK



Oleh:

EDWARD JULIANDI HULU

NIM: 162113945

ALFI AZIZI

NIM: 172112289

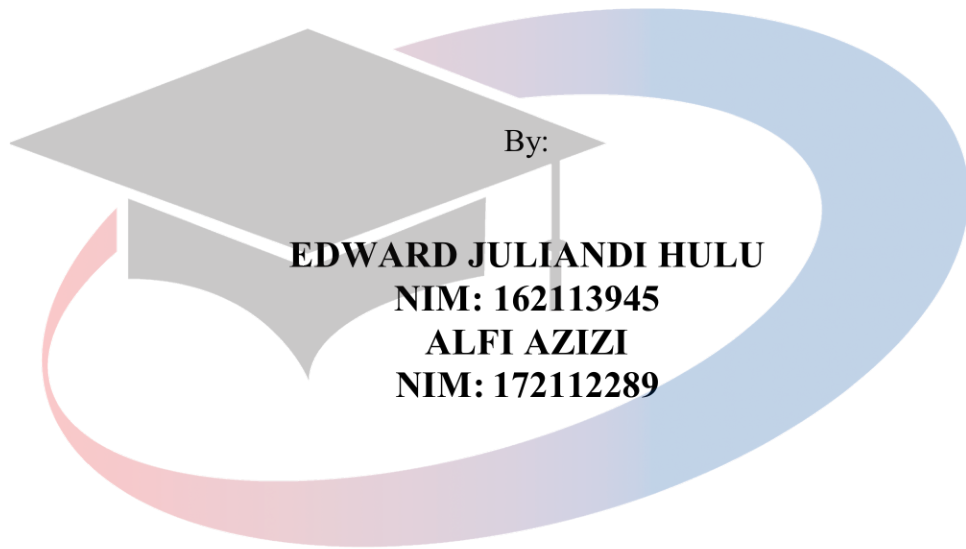
UNIVERSITAS
MIKROSKIL



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

**USER INTERFACE DESIGN OF MOBILE BENGKEL APPLICATIONS
USING THE DESIGN THINKING AND *USABILITY*
TESTING (MAZE DESIGN)**

FINAL PROJECT



UNIVERSITAS

MIKROSKIL

**STUDY PROGRAM OF INFORMATION SYSTEM
FACULTY OF INFORMATION
MIKROSKIL UNIVERSITY**

MEDAN

2022

LEMBARAN PENGESAHAN

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE BENGKEL 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:

EDWARD JULIANDI HULU
NIM: 162113945
ALFI AZIZI
NIM: 172112289

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 : Edward Juliandi H
Nim : 162113945
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 Mobile Bengkel 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 sebenarnya 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.

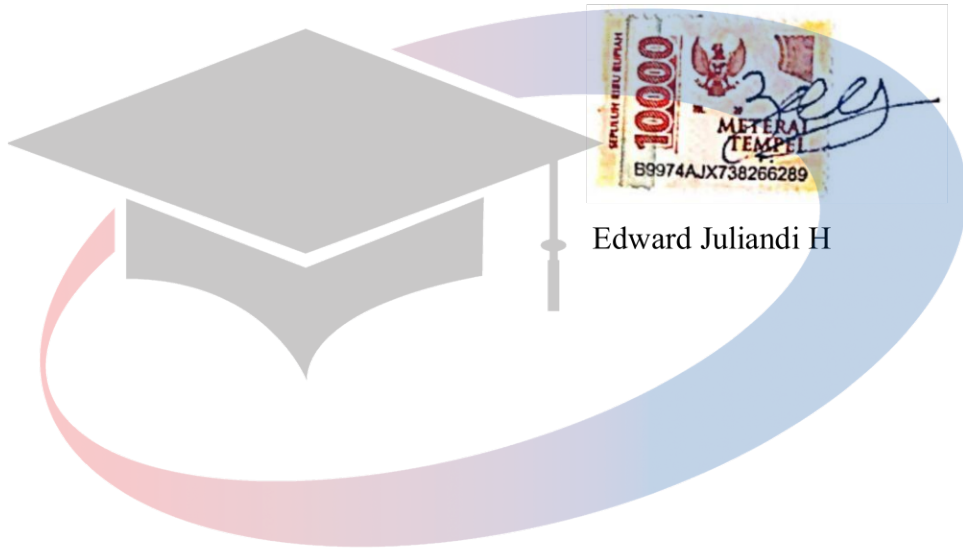
Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak 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,



Edward Juliandi H

UNIVERSITAS MIKROSKIL

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 : Alfi Azizi

Nim 172112289

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 Mobile Bengkel 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 sebenarnya 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,



Alfi Azizi



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE BENGKEL MENGGUNAKAN PENDEKATAN METODE DESIGN THINKING DAN USABILITY TESTING (MAZE DESIGN)

Ringkasan Eksekutif

Aplikasi Mobile Bengkel merupakan aplikasi bengkel yang dilatar belakangi oleh semakin banyaknya permintaan kendaraan bermotor di masyarakat dan kurangnya informasi bagi pengguna sepeda motor dalam mencari layanan servis sepeda motor dengan layanan yang tepat. Pada jaman sekarang kendaraan bermotor merupakan kebutuhan yang wajib dimiliki oleh semua orang karena bermanfaat sebagai alat transportasi untuk memudahkan melakukan aktivitas. Hampir semua masyarakat Indonesia mempunyai kendaraan bermotor didukung pula dengan kemudahan yang didapat oleh masyarakat untuk membeli kendaraan bermotor khususnya untuk kendaraan roda dua. Tingginya angka pengguna sepeda motor menjadi peluang yang bagus untuk membuka layanan servis bengkel sepeda motor. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan user interface aplikasi mobile bengkel dimana aplikasi ini membantu pengguna sepeda motor dalam mencari layanan servis dibengkel terdekat, melakukan layanan home servis tanpa harus ke bengkel sehingga membantu pengguna sepeda motor tidak perlu ke bengkel dan membantu pengguna bila terjadi kerusakan di jalan dengan layanan darurat, tidak sampai disitu saja aplikasi mobile bengkel juga membantu para mitra bengkel dalam mencari pelanggan baru dan mengembangkan bisnisnya menjadi lebih baik.

Kata kunci: *Mobile Bengkel, user interface, Design thinking, Usability testing*

Executive Summary

The Mobile Workshop application is a workshop application motivated by the increasing demand for motorized vehicles in the community and the lack of information for motorbike users in finding motorbike service services with the right service. In today's era, a motorized vehicle is a necessity that everyone must own because it is useful for facilitating activities. Almost all Indonesian people have motorized vehicles, which is also supported by the convenience obtained by the public to buy motorized vehicles, especially for two-wheeled vehicles. The high number of motorcycle users is a good opportunity to open a motorcycle repair shop. This design aims to produce a mobile workshop application user interface design where this application helps motorcycle users in finding service services at the nearest workshop, performing home service services without having to be in a repair shop so that help motorcycle users do not need a repair shop and help users when there is damage on the road with emergency services, it does not stop there, the mobile repair shop application also helps workshop partners in finding new customers and developing their business for the better.

Keyword: *Mobile Bengkel, 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 MOBILE BENGKEL 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 I 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,

Edward Juliandi H

Alfi Azizi



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR ISI

RINGKASAN EKSEKUTIF	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Proyek.....	1
1.2 Tujuan Proyek.....	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Aplikasi Mobile	6
2.2 Bengkel	7
2.3 Konsep Sistem informasi	7
2.3.1 Sistem.....	7
2.3.2 Informasi	9
2.3.3 Sistem Informasi.....	12
2.4 <i>Design Thinking</i>	13
2.5 <i>Usability</i>	15
2.6 <i>Usability Testing (Maze Design)</i>	15
2.7 Observasi.....	16
2.8 Wawancara	17
2.9 <i>Empathy Map</i>	17
2.10 Persona.....	18

2.11	<i>User Journey Map</i>	19
2.12	Arsitektur Informasi	20
2.13	<i>Wireframe</i>	20
2.14	<i>User flow</i>	22
2.15	<i>Prototype</i>	22
2.16	<i>Test</i>	22

BAB III PELAKSANAAN..... 23

3.1	Tahap <i>Emphatize</i>	23
3.1.1	Observasi.....	23
3.1.2	Wawancara Pengguna.....	29
3.1.3	<i>Empathy Map</i>	30
3.1.4	Persona	31
3.2	Tahap <i>Define</i>	34
3.2.1	<i>User Journey Map</i>	35
3.2.2	Arsitektur Informasi.....	36
3.3	Tahap <i>Ideate</i>	37
3.3.1	<i>Wireframe</i>	37
3.3.2	<i>User Flow</i>	45
3.4	Tahap <i>Prototype</i>	48
3.4.1	<i>Prototype User Pengendara Sepeda Motor</i>	49
3.4.2	<i>Prototype Mitra Bengkel</i>	54
3.5	Tahap <i>Test</i>	57
3.5.1	<i>Usability Testing</i>	57

BAB IV HASIL 58

4.1	Skenario Pengujian	58
4.1.1	Menentukan Evaluator	58

4.1.2	Membuat Tugas <i>Usability Test</i> Pengguna Sepeda Motor.....	58
4.1.3	Membuat Kuesioner Aspek <i>Usability Test</i>	60
4.2	Melakukan <i>Usability Test</i> Dengan <i>Maze Design</i>	62
4.2.1	Registrasi Pengguna Sepeda Motor	62
4.2.2	Menambahkan Jenis Sepeda Motor	64
4.2.3	Reservasi Servis Pengguna Sepeda Motor.....	65
4.2.4	Fitur Darurat Pengguna Sepeda Motor	66
4.2.5	Pembelian Sparepart	67
4.2.6	Pemberian <i>Rating</i> dan Ulasan	69
4.2.7	Registrasi Mitra Bengkel	70
4.2.8	Melengkapi Data Mitra Bengkel	72
4.2.9	Menambah Mekanik Mitra Bengkel.....	73
4.2.10	Menerima Reservasi Servis Mitra Bengkel.....	74
4.2.11	Menambah Jenis Sparepart Mitra Bengkel	75
4.2.12	Menerima Pesanan Sparepart Mitra Bengkel.....	76
4.2.13	Melihat Data Transaksi Mitra Bengkel.....	77
4.3	Hasil Pengujian.....	79
4.3.1	Melakukan Analisa Data Hasil <i>Usability Testing</i>	79
4.3.2	Menyusun Rekomendasi Perbaikan Desain	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		83
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN		87
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>System Life Cycle</i>	8
Gambar 2. 2 Elemen <i>Design Thinking</i>	13
Gambar 2. 3 Tahapan <i>Design Thinking</i>	14
Gambar 2. 4 Contoh Laporan Hasil Analisis <i>Usability Test Maze Design</i>	16
Gambar 2. 5 <i>Empathy Map Canvas</i>	18
Gambar 2. 6 Contoh <i>User Persona</i>	18
Gambar 2. 7 Contoh <i>User Journey Map</i>	19
Gambar 2. 8 Contoh Arsitektur Informasi.....	20
Gambar 2. 9 <i>Contoh Low Fidelity Wireframe</i>	21
Gambar 2. 10 <i>Contoh High Fidelity Wireframe</i>	21
Gambar 3. 1 Halaman Beranda Aplikasi Bemo.....	24
Gambar 3. 2 Halaman Cari Mekanik Aplikasi Bemo.....	25
Gambar 3. 3 Halaman Jasa & Layanan Aplikasi Bemo.....	25
Gambar 3. 4 Halaman Data Produk Aplikasi Bemo.....	26
Gambar 3. 5 <i>Halaman Beranda Go Mekanik</i>	27
Gambar 3. 6 <i>Halaman Tambah Kendaraan</i>	27
Gambar 3. 7 <i>Halaman Lokasi Kendaraan</i>	28
Gambar 3. 8 <i>Empathy Map</i> Pengguna Sepeda Motor.....	30
Gambar 3. 9 <i>Persona Ori Rizki</i>	32
Gambar 3. 10 <i>Persona Dwi Yulika Putri</i>	33
Gambar 3. 11 <i>Persona Pak Leman</i>	33
Gambar 3. 12 <i>Persona Pak Iwan</i>	34
Gambar 3. 13 <i>User Journey Map</i> Pengguna Sepeda Motor.....	35
Gambar 3. 14 <i>User Journey Map</i> Mitra bengkel.....	36
Gambar 3. 15 Arsitektur Informasi <i>Mobile Bengkel</i>	36
Gambar 3. 16 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Onboarding</i>	37
Gambar 3. 17 <i>Wireframe</i> Halaman Registrasi.....	38
Gambar 3. 18 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Pengguna Sepeda Motor.....	38
Gambar 3. 19 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Jenis Motor.....	39
Gambar 3. 20 <i>Wireframe</i> Halaman Fitur <i>Service Point</i>	39
Gambar 3. 21 <i>Wireframe</i> Halaman Fitur Darurat.....	40

Gambar 3. 22 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Sparepart</i>	40
Gambar 3. 23 <i>Wireframe</i> Halaman Transaksi	41
Gambar 3. 24 <i>Wireframe</i> Halaman Profil	41
Gambar 3. 25 <i>Wireframe</i> Halaman Data Registrasi Mitra Bengkel	42
Gambar 3. 26 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda Mitra Bengkel	42
Gambar 3. 27 <i>Wireframe</i> Halaman Terima Reservasi Servis	43
Gambar 3. 28 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Barang	43
Gambar 3. 29 <i>Wireframe</i> Halaman Terima Orderan <i>Sparepart</i>	44
Gambar 3. 30 <i>Wireframe</i> Halaman Riwayat Transaksi Mitra Bengkel	44
Gambar 3. 31 <i>User Flow</i> Layanan <i>Service</i> Pengguna Sepeda Motor.....	45
Gambar 3. 32 <i>User Flow</i> Layanan Darurat Pengguna Sepeda Motor	45
Gambar 3. 33 <i>User Flow</i> Pembelian <i>Sparepart</i> Pengguna Sepeda Motor.....	46
Gambar 3. 34 <i>User Flow</i> Menerima Pesanan Reservasi <i>Service</i> Mitra Bengkel	46
Gambar 3. 35 <i>User Flow</i> Mengupdate Status Pekerjaan	47
Gambar 3. 36 <i>User Flow</i> Tambah Produk <i>Sparepart</i>	47
Gambar 3. 37 <i>User Flow</i> Mengubah Produk <i>Sparepart</i>	47
Gambar 3. 38 <i>User Flow</i> Menerima Pesanan Produk.....	48
Gambar 3. 39 <i>User Flow</i> Daftar Akun Pengguna Sepeda Motor	48
Gambar 3. 40 <i>User Flow</i> Daftar Akun Mitra Bengkel	48
Gambar 3. 41 <i>Prototype</i> Halaman Awal	49
Gambar 3. 42 <i>Prototype</i> Halaman Registrasi.....	49
Gambar 3. 43 <i>Prototype</i> Halaman Beranda Pengguna Sepeda Motor.....	50
Gambar 3. 44 <i>Prototype</i> Halaman Tambah Jenis Motor.....	51
Gambar 3. 45 <i>Prototype</i> Halaman Reservasi Servis.....	51
Gambar 3. 46 <i>Prototype</i> Halaman Darurat.....	52
Gambar 3. 47 <i>Prototype</i> Halaman <i>Sparepart</i>	52
Gambar 3. 48 <i>Prototype</i> Halaman Transaksi.....	53
Gambar 3. 49 <i>Prototype</i> Halaman Profil Pengguna Sepeda Motor.....	53
Gambar 3. 50 <i>Prototype</i> Halaman Beranda Mitra Bengkel	54
Gambar 3. 51 <i>Prototype</i> Halaman Menerima Orderan	54
Gambar 3. 52 <i>Prototype</i> Halaman Lapak Mitra Bengkel.....	55
Gambar 3. 53 <i>Prototype</i> Halaman Transaksi Mitra Bengkel	55
Gambar 3. 54 <i>Prototype</i> Halaman Profil Mitra Bengkel	56

Gambar 3. 55 <i>Prototype</i> Halaman Tarik Saldo Mitra Bengkel	56
Gambar 4. 1 <i>Usability Breakdown</i> Halaman Registrasi Pengguna Sepeda Motor.....	63
Gambar 4. 2 <i>Heatmap</i> Halaman Registrasi Pengguna Sepeda Motor	63
Gambar 4. 3 <i>Usability Breakdown</i> Halaman Tambah Jenis Sepeda Motor	64
Gambar 4. 4 <i>Heatmap</i> Halaman Tambah Jenis Sepeda Motor.....	64
Gambar 4. 5 <i>Usability Breakdown</i> Reservasi Servis Pengguna Sepeda Motor	65
Gambar 4. 6 <i>Heatmap</i> Halaman Reservasi Servis Pengguna Sepeda Motor	66
Gambar 4. 7 <i>Usability Breakdown</i> Halaman Darurat Pengguna Sepeda Motor	66
Gambar 4. 8 <i>Heatmap</i> Halaman Darurat Pengguna Sepeda Motor.....	67
Gambar 4. 9 <i>Usability Breakdown</i> Pembelian Sparepart Pengguna Sepeda Motor	68
Gambar 4. 10 <i>Heatmap</i> Halaman Pembelian Sparepart Pengguna Sepeda Motor.....	68
Gambar 4. 11 <i>Usability Breakdown</i> Transaksi Pengguna Sepeda Motor.....	69
Gambar 4. 12 <i>Heatmap</i> Halaman Transaksi Pengguna Sepeda Motor.....	70
Gambar 4. 13 <i>Total Usability Score</i> Mobile Bengkel Pengguna Sepeda Motor.....	70
Gambar 4. 14 <i>Usability Breakdown</i> Registrasi Mitra Bengkel.....	71
Gambar 4. 15 <i>Heatmap</i> Halaman Registrasi Mitra Bengkel.....	71
Gambar 4. 16 <i>Usability Breakdown</i> Data Mitra Bengkel	72
Gambar 4. 17 <i>Heatmap</i> Halaman Data Mitra Bengkel.....	72
Gambar 4. 18 <i>Usability Breakdown</i> Mekanik Mitra Bengkel.....	73
Gambar 4. 19 <i>Heatmap</i> Halaman Mekanik Mitra Bengkel.....	73
Gambar 4. 20 <i>Usability Breakdown</i> Menerima Reservasi Servis Mitra Bengkel	74
Gambar 4. 21 <i>Heatmap</i> Halaman Reservasi Servis Mitra Bengkel.....	75
Gambar 4. 22 <i>Usability Breakdown</i> Tambah Sparepart Mitra Bengkel	75
Gambar 4. 23 <i>Heatmap</i> Halaman Tambah Sparepart Mitra Bengkel.....	76
Gambar 4. 24 <i>Usability Breakdown</i> Pesananan Sparepart Mitra Bengkel.....	76
Gambar 4. 25 <i>Heatmap</i> Halaman Pesanan Sparepart Mitra Bengkel	77
Gambar 4. 26 <i>Usability Breakdown</i> Data Transaksi Mitra Bengkel	77
Gambar 4. 27 <i>Heatmap</i> Halaman Data Transaksi Mitra Bengkel.....	78
Gambar 4. 28 <i>Total Usability Score</i> Mobile Bengkel Mitra Bengkel	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Proyek	5
Tabel 3. 1 Perbandingan Fitur Aplikasi	28
Tabel 4. 1 Evaluator Pengendara Sepeda Motor.....	58
Tabel 4. 2 Evaluator Mitra Bengkel.....	58
Tabel 4. 3 Tugas <i>Usability Test</i> Pengendara Sepeda Motor.....	58
Tabel 4. 4 Tugas <i>Usability Test</i> Mitra Bengkel.....	59
Tabel 4. 5 Kuesioner Aspek <i>Usability Test</i> Pengendara Sepeda Motor.....	60
Tabel 4. 6 Kuesioner Aspek <i>Usability Test</i> Mitra Bengkel.....	61
Tabel 4. 7 Skala Pengukuran <i>Usability Testing</i>	62
Tabel 4. 8 Persentase Jawaban Responden Pengguna Sepeda Motor.....	79
Tabel 4. 9 Persentase Jawaban Responden Mitra Bengkel	80



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	88
Lampiran 2.....	91



UNIVERSITAS MIKROSKIL