

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
ABSTRAK	vii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.2.1. Batasan Masalah	3
1.3. Tujuan	3
1.4. Metode Penyelesaian Masalah	4
BAB 2	6
KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. User Interface (UI)	6
2.2. User Experience (UX)	6
2.3. Evaluasi Usability	6
2.4. Usability Testing	7
2.5. Concurrent Think Aloud (CTA)	8
2.6. USE Questionnaire	10
2.7. Software Testing Life Cycle (STLC)	12
2.8. Proses bisnis pada aplikasi KulinerKU	14
BAB 3	16
ALUR PEMODELAN	16
3.1. Requirement Analysis	17
3.2. Test Planning	24
3.3. Test Case Development	29
3.4. Test Environment Setup	35
3.5. Test Execution	36
3.6. Test Cycle Closure	39
3.7. Desain perbaikan	53

BAB 4	72
ANALISIS HASIL	72
4.1. Usefulness	78
4.2. Ease of Use	79
4.3. Ease of Learning	80
4.4. Satisfaction	82
BAB 5	84
PENUTUP	84
5.1. Kesimpulan	84
5.2. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89