

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Pertanyaan Penelitian	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Batasan Masalah	3
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.8 Keterbatasan Penelitian	4
1.9 Manfaat Penelitian	4
1.10 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 KAJIAN PUSTAKA	6
2.1.1 <i>Startup</i>	6
2.1.1.1 Sejarah Singkat <i>Startup</i>	6
2.1.1.2 Pengertian <i>Startup</i>	6
2.1.1.3 Jenis <i>Startup</i>	7

2.1.1.4 Karakteristik <i>Startup</i>	7
2.1.1.5 <i>ServEasy</i>	8
2.1.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	8
2.1.2.1 Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i>	8
2.1.2.2 Jenis-jenis Aplikasi <i>Mobile</i>	9
2.1.3 <i>Smartphone</i>	10
2.1.3.1 Pengertian <i>Smartphone</i>	10
2.1.3.2 Jenis – jenis <i>Smartphone</i>	10
2.1.4 Sistem Operasi <i>Android</i>	11
2.1.4.1 Sejarah Sistem Operasi <i>Android</i>	11
2.1.4.1 Pengertian <i>Android</i>	11
2.1.5 <i>Wireframe</i>	12
2.1.5.1 Pengertian <i>Wireframe</i>	12
2.1.5.2 Manfaat <i>Wireframe</i>	12
2.1.5.3 Elemen <i>Wireframe</i>	13
2.1.5.4 Tipe-Tipe <i>Wireframe</i>	14
2.1.6 <i>Android Layout</i>	16
2.1.7 Kategori Huruf dan Ukuran Huruf	18
2.1.7.1 Kategori Huruf	18
2.1.7.2 Ukuran Huruf	21
2.1.8 <i>Intangible Product</i>	22
2.1.8.1 Desain Antarmuka Pengguna	23
2.1.8.2 <i>Material Design Guidelines</i>	23
2.1.8.3 Pengenalan UI/UX	24
2.1.8.4 Perbedaan UI/UX	25
2.1.9 <i>Kansei Engineering</i>	27
2.1.9.1 Pengertian <i>Kansei</i>	27
2.1.9.2 <i>Kansei Engineering</i>	28
2.1.9.3 <i>Human Computer Interaction</i>	29

2.1.10 Usabilitas	31
2.1.11 Pengujian <i>Usability</i>	32
2.1.12 <i>SUS (System Usability Scale)</i>	33
2.1.12.1 Metode <i>SUS</i>	33
2.1.12.2 Kuisisioner <i>SUS</i>	33
2.1.12.3 Menghitung Skor <i>SUS</i>	34
2.1.12.4 Menginterpretasikan Skor <i>SUS</i>	35
2.1.13 Parameter <i>Usability</i>	38
2.2 KAJIAN LAPANGAN.....	39
2.2.1 <i>WRAP Entrepreneurship</i>	39
2.2.2 <i>BTP (Bandung Techno Park)</i>	39
2.2.3 Profil <i>Startup ServEasy</i>	40
2.2.4 Logo <i>ServEasy</i>	40
2.2.5 <i>Sumarry (Hipotesa)</i>	41
BAB III METODE.....	42
3.1 Rancangan Penelitian	42
3.1.1 Tahap Pendahuluan	43
3.1.2 Identifikasi Masalah	43
3.1.3 Perumusan Masalah	43
3.1.4 Studi Literatur	45
3.1.5 Tujuan Penelitian	44
3.1.6 Pengumpulan Data	44
3.1.7 Perancangan Aplikasi	45
3.1.8 <i>Usability Testing</i>	45
3.1.9 Evaluasi dan Perbaikan	46
3.1.10 Kesimpulan dan Saran	46
3.2 Metode Penggalan Data	46
3.2.1 Observasi	46
3.2.2 Studi Pustaka	46

3.2.3 Kuisisioner	47
3.2.4 Wawancara	48
3.3 Proses Perancangan	50
3.4 Metode Validasi	50
BAB IV PEMBAHASAN	51
4.1 Pengumpulan Data	51
4.1.1 Pencarian Kata <i>Kansei</i> kepada Responden	51
4.1.2 Penentuan Atribut Penyusun dan Fitur Aplikasi <i>ServEasy</i>	53
4.1.3 Penyusunan Alur Konsep Aplikasi <i>ServEasy</i>	55
4.2 Proses Pembuatan Desain Aplikasi <i>ServEasy</i>	56
4.2.1 Pembuatan Desain <i>Interface</i> I	56
4.2.2 Proses Pengujian Usabilitas 1	60
4.2.3 Hasil Pengujian Usabilitas 1	61
4.2.4 Pembuatan Desain <i>Interface</i> II	62
4.2.5 Proses Pengujian Usabilitas II	69
4.2.6 Hasil Pengujian Usabilitas II	70
4.2.7 Pembuatan Desain <i>Interface</i> III	72
4.2.8 Proses Pengujian Usabilitas III	81
4.2.9 Hasil Pengujian Usabilitas III	81
BAB V KESIMPULAN.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	86
Lampiran 1	86
Lampiran 2	87
Lampiran 3	87
Lampiran 4	88
Lampiran 5	89

Lampiran 6	90
Lampiran 7	91