

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen <i>Wireframe</i> .....	13
Tabel 2.2 Kategori Huruf Menurut James Craig .....	18
Tabel 2.3 Ukuran Huruf .....	22
Tabel 2.4 Kategori Layout dalam <i>Android</i> .....	23
Tabel 2.5 Perbedaan UI dan UX .....	26
Tabel 2.6 Kelebihan dan kekurangan <i>Kansei</i> .....	28
Tabel 2.7 Prinsip Penyusunan Interface Menurut Wicken .....	30
Tabel 2.8 Daftar Pertanyaan <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	34
Tabel 2.9 Penilaian Score SUS .....	36
Tabel 3.1 Metode Penggalan Data .....	48
Tabel 3.2 Proses Perancangan .....	50
Tabel 4.1 Rekap kata-kata <i>Kansei</i> Hasil wawancara dan penyebaran kuisioner ...	51
Tabel 4.2 Hasil Penggabungan Kata-Kata <i>Kansei</i> .....	52
Tabel 4.3 Parameter Usabilitas <i>ServEasy</i> .....	53
Tabel 4.4 Penerjemahan kata-kata <i>Kansei</i> ke dalam Atribut .....	53
Tabel 4.5 Atribut Gabungan Aplikasi .....	54
Tabel 4.6 Hasil Interpretasi Skor SUS Aplikasi <i>ServEasy</i> .....	62
Tabel 4.7 Perbedaan Desain <i>Interface</i> 1 dan 2 .....	63
Tabel 4.8 Hasil Interpretasi Skor SUS Aplikasi <i>ServEasy</i> ke II .....	70
Tabel 4.9 Evaluasi dan Saran dari Responden .....	71
Tabel 4.10 Perbedaan Desain ke II dan ke III.....	72
Tabel 4.11 Hasil Interpretasi Skor SUS Aplikasi <i>ServEasy</i> ke III .....	81