

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Proses GDD [3]	7
Gambar 2.2. Struktur <i>Mental model</i> [10].....	13
Gambar 2.3. Ukuran sampel berbagai macam metode pengujian, termasuk SUS [18].....	16
Gambar 2.4. <i>Acceptability, Grade, Adjectives</i> , dengan skor SUS [17, 19].....	17
Gambar 2.5. Makna warna dalam aspek perbedaan umur [20].....	19
Gambar 2.6. Makna warna dalam aspek perbedaan gender [20].....	20
Gambar 2.7. Makna warna dalam aspek kultur budaya [20]	21
Gambar 2.8. Makna warna dalam aspek psikologi [20].....	21
Gambar 2.9. Makna warna dalam aspek psikologi [20].....	22
Gambar 2.10. Makna warna psikologi dalam brand.....	23
Gambar 2.11. Contoh penggunaan <i>grid</i> [3]	24
Gambar 3.1. Alur Pemodelan Implementasi GDD [5] [7].....	28
Gambar 3.2. Halaman Simulasi Desain Pakaian [23]	46
Gambar 3.3. Skema Navigasi <i>Custom.co.id</i>	47
Gambar 3.4. <i>Task Analysis Custom.co.id</i>	54
Gambar 3.5. Diagram hasil persentase <i>effectiveness, efficiency, dan satisfaction</i>	55
Gambar 3.6. <i>Acceptability, Grade, Adjectives</i> , dengan skor SUS [17, 19].....	55
Gambar 3.7. <i>Activity Diagram</i>	71
Gambar 3.8. <i>Mental model</i>	76
Gambar 3.9. HTA	77
Gambar 3.10. Wireframe WR301 – Simulasi Desain Pakain	137
Gambar 3.11. <i>Primary Color</i>	139

Gambar 3.12. Graysacle Color	139
Gambar 3.13. Accent Color	140
Gambar 3.14. Shadow	141
Gambar 3.15. Grid.....	142
Gambar 3.16. Icon.....	142
Gambar 3.17. Logo	142
Gambar 3.18. Radius.....	143
Gambar 3.19. Typography	144
Gambar 3.20. High-Fidelity Design	145
Gambar 4.1. Hasil UT Pertama	150
Gambar 4.2. Hasil UT Kedua	160
Gambar 4.3. Perbandingan Nilai Usability Pengujian 1 dan Pengujian 2 ..	161