

DAFTAR ISTILAH

- UI : *User Interface* (UI) atau tampilan antarmuka merupakan cara suatu sistem berinteraksi dengan penggunanya melalui visual yang dapat dilihat dan dapat digunakan.
- UX : *User Experience* (UX) atau pengalaman pengguna merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, dan seberapa mudah suatu sistem digunakan.
- Shelter* : *Shelter* adalah rumah penampungan hewan
- GDD : *Goal-Directed Design* (GDD) adalah suatu metode desain yang terdiri dari enam tahap yang bertujuan untuk memfokuskan perancangan untuk memenuhi kebutuhan atau tujuan pengguna.
- UT : *Usability Testing* (UT) adalah pengujian kemudahan suatu perancangan UI/UX untuk mengetahui efektifitas dan kemudahan suatu sistem bagi pengguna.
- SUS : *System Usability Scale* (SUS) merupakan salah satu parameter pengukuran usability yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengukur kemudahan dan kelayakan suatu perancangan sistem
- MIUS : *Mission Usability Score* (MIUS) merupakan salah satu aspek penilaian misi dari tiap bloem misi pada pengujian menggunakan *tools maze design*.
- MAUS : *Maze Usability Score* (MAUS) merupakan nilai rata-rata dari seluruh mission yang diuji atau nilai pengujian keseluruhan sistem.