

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Permasalahan	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Aspek Teoritis	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.2 Teori Warna	7
2.1.3 Palet warna	8
2.1.4 Perilaku Manusia Terhadap Warna (<i>Color Behaviour</i>)	9
2.1.5 Hukum-hukum <i>User Experience</i> (UX)	10
2.1.6 Pengujian UX	12
2.2 Penelitian terdahulu	15
2.3 Kerangka Teori	20
2.4 Hipotesis Penelitian	20
2.5 Ruang Lingkup Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 <i>Usability Testing</i>	22
3.1.1 Populasi dan Teknik <i>Sampling</i> untuk UT	23
3.1.2 Skenario Tugas atau <i>Task Scenarios</i>	24

3.2 Pengukuran Hasil <i>Usability Testing</i>	26
3.1.3 Perhitungan Tingkat Keberhasilan atau <i>Completion rate</i>	26
3.1.4 <i>Single Ease Question</i> (SEQ)	26
3.1.5 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	27
3.3 Kerangka Penelitian	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Data Proses Perencanaan Model <i>Color Palette Generator</i> VVARNA.....	29
4.1.2 Prototipe <i>Color Palette Generator</i> VVARNA sebagai Objek Evaluasi	30
4.2 Hasil <i>Usability Testing</i> Tahap Pertama.....	38
4.2.1 Tingkat keberhasilan UT.....	38
4.2.2. Hasil SEQ (<i>Single Ease Question</i>).....	38
4.2.3 Perbaikan Berdasarkan Hasil <i>Usability Testing</i> Pertama.....	40
4.3 Perbaikan Antarmuka setelah UT pertama	43
4.4 Hasil <i>Usability Testing</i> Tahap Kedua	47
4.4.1 Tingkat keberhasilan UT tahap kedua.....	47
4.4.2 Hasil <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	48
4.4.3 Rekomendasi Perbaikan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56