

Daftar Tabel

Tabel 1. Keterkaitan antara tujuan, pengujian dan kesimpulan.....	8
Tabel 2. Pertanyaan SUS.....	8
Tabel 3. Kesimpulan Hasil Kuesioner dan Interview	10
Tabel 4. Pertanyaan untuk wawancara pemilik BosstonGym	11
Tabel 5. Indentifikasi Scope dan Goals	12
Tabel 6. Kebutuhan Pengguna	14
Tabel 7. Context Skenario	15
Tabel 8. Wireframe	17
Tabel 9. Warna	20
Tabel 10. High Fidelity Mockup	21
Tabel 11. Blok Maze Testing	22
Tabel 12. Hasil Mission Usability Score dan Maze Usability Score	22
Tabel 13. Tingkatan Skor MIUS dan MAUS	23
Tabel 14. Implementasi Hasil Desain.....	24
Tabel 15. Pengujian SUS	26
Tabel 16. Hasil Pengujian SUS	27