

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KASLIAN KARYA TULIS	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	4
DAFTAR TABEL.....	4
DAFTAR LAMPIRAN	4
BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Tujuan Magang	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Perancangan antarmuka Pengguna	5
1.6 Waktu dan Lokasi Magang	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 <i>Element of User Interface</i>	9
2.2 <i>Human Cognition</i>	12
2.3 <i>Task Analysis</i>	15
2.4 <i>Star Life Cycle</i>	16
2.4.1 <i>Requirements</i>	17
2.4.2 <i>Conceptual</i>	17
2.4.3 <i>Task/Functional Analysis</i>	18
2.4.4 <i>Prototyping and envisionment</i>	18
2.4.5 <i>Evaluation</i>	19
2.4.6 <i>Implementation</i>	19
2.5 <i>Unified Modeling Language, Version 2.0</i>	21
2.5.1 <i>Functional Modeling</i>	22
2.5.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	22
2.5.1.2 <i>Activity Diagram</i>	23
2.6 <i>iOS User Interface Elements Guidelines</i>	24
2.7 <i>TV User Interface Elements Guidelines</i>	30
2.8 <i>Prioritizing Requirements</i>	32
BAB III GAMBARAN UMUM PT. XYZ DAN PELAKSANAAN MAGANG	33
3.1 <i>Profil Perusahaan</i>	33
3.2 <i>Visi Misi Perusahaan</i>	33
3.3 <i>Produk yang Ditawarkan</i>	34
3.4 <i>Struktur Organisasi</i>	35

3.5	Posisi Pemegang	36
3.6	Analisis Sistem Saat Ini	36
3.6.1	Kendala Sistem Saat Ini	37
3.6.2	Penggambaran Proses Sistem Saati ini Dengan <i>Activity Diagram</i>	38
3.6.2.1	Proses Melihat <i>Video On Demand</i>	38
3.6.2.2	Proses Melihat <i>TV Series</i>	39
3.6.2.3	Proses Melihat <i>Live TV</i>	40
BAB IV PERANCANGAN ANTARMUKA USULAN DESAIN		
KONSEPTUAL		
4.1	Tahap Perancangan	42
4.1.1	Identifikasi Perancangan Antarmuka	42
4.1.2	Analisa Kelayakan Sistem	44
4.1.3	<i>Requirements</i>	47
4.1.3.1	<i>Functional Requirements</i>	47
4.1.3.2	<i>Functional Requirements</i> Untuk Antarmuka <i>User</i>	54
4.1.3.3	<i>Non-Functional Requirements</i>	62
4.1.3.4	<i>Prioritizing Requirements</i>	63
4.2	Desain Konseptual	64
4.2.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	64
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	67
4.2.3	<i>Hierarchical Task Analysis</i>	80
BAB V DESAIN FISIK DAN EVALUASI		
5.1	Aplikasi <i>Web</i>	86
5.1.1	Desain Antarmuka Iterasi Pertama	86

5.1.2	Desain Antarmuka Iterasi Kedua	94
5.1.3	Desain Antarmuka Iterasi Ketiga	99
5.1.4	Desain Antarmuka Iterasi Keempat	105
5.1.5	Desain Antarmuka Iterasi Kelima	109
5.2	Aplikasi <i>Mobile</i>	116
5.3	Aplikasi <i>Set Top Box</i>	123
BAB VI PENGUJIAN.....		129
6.1	Rencana Pengujian <i>Usablity</i>	129
6.1.1	Tujuan Pengujian	129
6.1.2	Metodologi Pengujian	129
6.1.3	Peran.....	132
6.1.4	<i>Usability Task</i>	132
6.1.4.1	<i>Task Scenario</i> Untuk Aplikasi <i>Web</i>	132
6.1.4.2	<i>Task Scenario</i> Untuk <i>Set Top Box</i>	134
6.1.4.3	<i>Task Scenario</i> Untuk <i>Mobile</i>	135
6.1.5	<i>Usability Goals</i>	137
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN		139
7.1	Kesimpulan	139
7.2	Saran.....	140

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Element-Element User Experience</i>	9
Gambar 2.2 Struktur Informasi	12
Gambar 2.3 <i>Star Life Cycle</i>	17
Gambar 2.4 <i>Navigation Bar iOS</i>	25
Gambar 2.5 <i>Tab Bar iOS</i>	25
Gambar 2.6 <i>Tabel View iOS</i>	26
Gambar 2.7 <i>Alerts And Action Sheet iOS</i>	27
Gambar 2.8 <i>Page Control iOS</i>	28
Gambar 2.9 <i>Search Bar iOS</i>	28
Gambar 2.10 <i>Segmented Control iOS</i>	29
Gambar 2.11 <i>Text Fields iOS</i>	29
Gambar 2.12 <i>Buttons iOS</i>	30
Gambar 2.13 <i>D-pad Navigation</i>	30
Gambar 2.14 <i>TV Layout</i>	31
Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. XYZ	35
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram Video On Demand</i>	38
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram TV seri</i>	39
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram Live TV</i>	40
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram Web</i>	65
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram Mobile</i>	66
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram Set Top Box</i>	67

Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> melihat <i>Video On Demand</i>	68
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>TV series</i>	69
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Live TV</i>	71
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Catch Up TV</i>	72
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Mendengar Radio	73
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Akun	74
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Chat	76
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Login.....	77
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Membuat Akun	78
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Add Friend.....	79
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Melihat <i>Friend List</i>	80
Gambar 4.15 <i>Video On Demand Hierarchical Task Analysis Diagram</i>	81
Gambar 4.16 <i>TV Series Hierarchical Task Analysis Diagram</i>	81
Gambar 4.17 <i>Live TV Hierarchical Task Analysis Diagram</i>	82
Gambar 4.18 Mendengar Radio <i>Hierarchical Task Analysis Diagram</i>	82
Gambar 4.19 Mengelola Akun <i>Hierarchical Task Analysis Diagram</i>	83
Gambar 4.20 Chat <i>Hierarchical Task Analysis Diagram</i>	83
Gambar 4.21 Login <i>Hierarchical Task Analysis Diagram</i>	84
Gambar 4.22 Membuat Akun <i>Hierarchical Task Analysis Diagram</i>	84
Gambar 4.23 Add Friend <i>Hierarchical Task Analysis Diagram</i>	85
Gambar 4.24 Melihat <i>Friend List Hierarchical Task Analysis Diagram</i>	85
Gambar 5.1 Navigasi Pada Iterasi Pertama.....	86
Gambar 5.2 <i>Homepage</i> Pada Iterasi Pertama.....	87
Gambar 5.3 <i>VOD</i> Pada Iterasi Pertama.....	88

Gambar 5.4 <i>Genre VOD</i> Pada Iterasi Pertama.....	89
Gambar 5.5 Detail Info <i>VOD</i> Pada Iterasi Pertama	89
Gambar 5.6 Halaman Utama <i>TV Series</i> Pada Iterasi Pertama	90
Gambar 5.7 Halaman <i>Genre TV Series</i> Pada Iterasi Pertama	91
Gambar 5.8 Halaman <i>Genre TV Series</i> Pada Iterasi Pertama	91
Gambar 5.9 Halaman <i>Genre Radio Series</i> Pada Iterasi Pertama	92
Gambar 5.10 Halaman Detil Info <i>Radio Series</i>	92
Gambar 5.11 Halaman <i>Genre TV serie</i> Pada Iterasi Pertama	93
Gambar 5.12 Halaman Detil Info <i>TV Series</i> Pada Iterasi Pertama	94
Gambar 5.13 Perubahan Navigasi Pada Iterasi Kedua.....	95
Gambar 5.14 Perubahan <i>Login</i> Pada Iterasi Kedua	96
Gambar 5.15 Perubahan <i>Main Menu</i> setelah <i>Login</i> Pada Iterasi Kedua.....	97
Gambar 5.16 Perubahan <i>Promo</i> pada <i>Homepage</i> Iterasi Kedua dengan menggunakan <i>Text Background</i>	97
Gambar 5.17 Perubahan <i>TV Series</i> Pada Iterasi Kedua	98
Gambar 5.18 Perubahan <i>VOD</i> Pada Iterasi Kedua.....	99
Gambar 5.19 Perubahan <i>VOD</i> Pada Iterasi Ketiga	100
Gambar 5.20 Perubahan <i>TV Series</i> Pada Iterasi Ketiga	101
Gambar 5.21 Perubahan <i>TV Series Episode</i> Pada Iterasi Ketiga	102
Gambar 5.22 Perubahan <i>Radio</i> Pada Iterasi Ketiga	103
Gambar 5.23 Perubahan <i>Live TV</i> Pada Iterasi Ketiga	104
Gambar 5.24 Perubahan <i>Background</i> Pada Iterasi Keempat	106
Gambar 5.25 Perubahan <i>Homepage</i> Pada Iterasi Keempat	107
Gambar 5.26 Perubahan <i>Live TV</i> Pada Iterasi Keempat	108

Gambar 5.27 Perubahan <i>Radio</i> Pada Iterasi Keempat	109
Gambar 5.28 Perubahan <i>Radio</i> info Pada Iterasi Kelima	111
Gambar 5.29 Perubahan <i>Radio player</i> Pada Iterasi Kelima.....	111
Gambar 5.30 Perubahan <i>Live TV</i> info detail Pada Iterasi Kelima.....	112
Gambar 5.31 Perubahan <i>Catch Up TV</i> info Detail Pada Iterasi Kelima	113
Gambar 5.32 <i>Login</i> Pada Iterasi Kelima	114
Gambar 5.33 <i>Friend List Page</i>	114
Gambar 5.34 <i>Add Friend List Page</i>	115
Gambar 5.35 <i>Chatting</i>	116
Gambar 5.36 <i>iOS Navigation</i>	117
Gambar 5.37 <i>iOS Homepage</i>	118
Gambar 5.38 <i>iOS VOD Detail</i>	119
Gambar 5.39 <i>iOS Catch Up TV</i>	120
Gambar 5.40 <i>iOS Catch Up TV</i>	121
Gambar 5.41 <i>iOS Setting</i>	122
Gambar 5.42 <i>Set Top Box Navigation</i>	123
Gambar 5.43 <i>Homepage</i>	124
Gambar 5.44 <i>VOD</i>	125
Gambar 5.45 <i>Catch Up TV</i>	126
Gambar 5.46 <i>Radio</i>	127
Gambar 5.47 <i>Settings</i>	128

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Kegiatan Magang	6
Tabel 2.1 <i>Element-Element Hierarchical Task Analysis</i>	16
Tabel 2.3 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	22
Tabel 2.4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	23
Tabel 4.1 <i>Prioritizing Requirements</i>	64
Tabel 5.1 Masalah Desain Antarmuka Iterasi Pertama Berdasarkan <i>Heuristic</i>	94
Tabel 5.2 Masalah Desain Antarmuka Iterasi Kedua Berdasarkan <i>Heuristic</i>	99
Tabel 5.3 Masalah Desain Antarmuka Iterasi Ketiga Berdasarkan <i>Heuristic</i>	105
Tabel 5.4 Masalah Desain Antarmuka Iterasi Keempat Berdasarkan <i>Heuristic</i> .	110
Tabel 6.1 Jadwal Pengujian.....	130
Tabel 6.2 <i>Task Scenario</i> Pengujian Aplikasi <i>Web</i>	133
Tabel 6.3 <i>Task</i> Pengujian Aplikasi <i>Set Top Box</i>	134
Tabel 6.4 <i>Task Scenario</i> Pengujian Aplikasi <i>Mobile</i>	136

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A – *Use Case Description*

