

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Human Computer Interaction (HCI) .....	8
2.1.1 Pengertian Human Computer Interaction (HCI).....	8
2.1.2 Prinsip Design pada HCI.....	8
2.2 <i>User Interface</i> (UI).....	10
2.2.1 Pengertian <i>User Interface</i> .....	10
2.2.2 Pedoman dalam merancang <i>User Interface</i> .....	11
2.2.3 Jenis - jenis <i>User Interface</i> .....	15
2.2.4 Prinsip – prinsip <i>User Interface</i> .....	16

2.3	<i>User Experience (UX)</i> .....	18
2.3.1	Pengertian <i>User Experience</i> .....	18
2.3.2	Karakteristik <i>User Experience</i> .....	19
2.3.3	<i>Usability</i> .....	20
2.3.4	<i>Severity Rating</i> .....	22
2.3.5	Nilai <i>Merit</i> .....	22
2.4	<i>Heuristic Evaluation</i> .....	23
2.4.1	Pengertian <i>Heuristic Evaluation</i> .....	23
2.4.2	10 <i>Usability Heuristics</i> .....	24
2.4.3	Kelebihan dan kekurangan.....	26
2.5	Penelitian Terdahulu.....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>33</b>
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	33
3.2	Kerangka Pikir.....	34
3.3	Tahapan Penelitian.....	35
3.4	Metode Penyelesaian.....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>40</b>
4.1	Hasil.....	40
4.2	Pembahasan.....	53
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>55</b>
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>57</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Review</i> UI/UX Pada MyBCA.....	3
Gambar 1. 2 <i>Review</i> UI/UX Pada MyBCA.....	4
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja .....	35
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> .....	37
Gambar 4. 1 Solusi Pertama.....	44
Gambar 4. 2 Solusi Kedua .....	44
Gambar 4. 3 Solusi Ketiga .....	45
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Dark Mode</i> pada bagian <i>Home</i> .....	46
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Dark Mode</i> pada menu Transfer.....	47
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Dark Mode</i> ketika nasabah memilih rekening tujuan.....	48
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Dark Mode</i> ketika nasabah ingin melakukan transaksi ...	49
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Dark Mode</i> ketika nasabah melakukan konfirmasi transaksi .....	50
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Dark Mode</i> ketika pengguna melakukan verifikasi transaksi.....	51

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> .....	26
Tabel 2.2. Penelitian Terdahulu .....	27
Tabel 3.1 Skala <i>Severity</i> .....	34
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Pengguna .....	37
Tabel 3.3 Metode <i>Heuristic Evaluation</i> .....	39
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Tingkat Prioritas Permasalahan .....	41
Tabel 4.2 Rangkuman Hasil Kuesioner Tingkat Prioritas Permasalahan .....	42
Tabel 4.3 Solusi Permasalahan .....	43
Tabel 4.4 Nilai Merit .....	52
Tabel 4.5 Level Usability .....	52
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Tampilan Rekomendasi Solusi .....	52