

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah Tugas Akhir	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
1.6 Lingkup Tugas Akhir	5
1.7 Kerangka Berpikir	5
1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Aplikasi M-Tix	8
2.2 Mobile Ticketing	8
2.3 Tempat Hiburan Bioskop	9
2.4 Cinema 21/XXI/The Premiere.....	9
2.5 Aplikasi Mobile	10
2.6 User Interface (UI).....	10
2.7 User Experience (UX)	11
2.8 Pengguna Akhir	11
2.9 Design Thinking	12
2.10 System Usability Scale	13

2.11 Perbandingan Aplikasi Serupa.....	18
2.12 Penelitian Terkait.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Empathize	33
3.1.1. Observasi.....	34
3.1.2. Study Review	34
3.1.3. Wawancara.....	34
3.2 Define	36
3.2.1. Empathy Map	36
3.2.2. User Persona.....	37
3.2.3. Pain Points.....	38
3.3 Ideate	38
3.3.1. Sitemap.....	39
3.3.2. User Flow	39
3.4 Prototype.....	40
3.5 Testing	42
3.6 Tahapan Penelitian	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Empathize	44
4.1.1 Observasi.....	44
4.1.2 Study Review	44
4.1.3 Wawancara.....	54
4.2 Define	60
4.2.1 Empathy Map	60
4.2.2 User Persona.....	61
4.2.3 Pain Points.....	65
4.3 Ideate	68
4.3.1 Sitemap.....	69
4.3.2 User Flow	70
4.4 Prototype	75
4.4.1 Low-Fidelity Wireframe	75
4.4.2 High-Fidelity Wireframe.....	85

4.5	Testing	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		101
5.1	Kesimpulan.....	101
5.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....		102
LAMPIRAN.....		111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Pertanyaan System Usability Scale (SUS).....	14
Tabel 2. Point Skala System Usability Scale (SUS)	15
Tabel 3. Perbandingan Aplikasi Serupa	18
Tabel 4. Daftar Penelitian Terkait	23
Tabel 5. Hasil Study Review	45
Tabel 6. Hasil Wawancara Parsipisan: Inri Purwaningrum	54
Tabel 7. Hasil Wawancara Partisipan: Eki Hasanah	56
Tabel 8. Hasil Wawancara Partisipan: Fernando	57
Tabel 9. Hasil Wawancara Partisipan: Niken Nur Adiati	59
Tabel 10. Penjabaran Pain Points	66
Tabel 11. Pendefinisian Solusi Atas Pain Points	68
Tabel 12. Data Asli Hasil Testing Kuesioner SUS	96
Tabel 13. Data Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin	97
Tabel 14. Data Rekapitulasi Berdasarkan Status Responden.....	98
Tabel 15. Data Hasil Perhitungan Testing Kuesioner SUS.....	99
Tabel 16. Lampiran 2 Data Responden dan Bobot Nilai	113
Tabel 17. Lampiran 3.2 Bobot Nilai Dari Kuesioner Pada Aplikasi Lama/Saat ini	115
Tabel 18. Lampiran 3.3 Nilai Rata-Rata SUS Aplikasi Lama/Saat Ini.....	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	6
Gambar 2. Rumus Perhitungan System Usability Scale (SUS)	15
Gambar 3. System Usability Score	16
Gambar 4. Metode Design Thinking.....	33
Gambar 5. Contoh Empathy Map	37
Gambar 6. Contoh User Persona.....	38
Gambar 7. Contoh Sitemap	39
Gambar 8. Contoh User Flow	40
Gambar 9. Contoh Low-fidelity Wireframe	41
Gambar 10. Contoh High-fidelity Wireframe	42
Gambar 11. Empathy Map Pengguna Mobile M-Tix	61
Gambar 12. User Persona 01 – Inri Purwaningrum	62
Gambar 13. User Persona 02 – Eki Hasanah	63
Gambar 14. User Persona 03 – Fernando.....	64
Gambar 15. User Persona 04 – Niken Nur Adiati.....	65
Gambar 16. Sitemap.....	70
Gambar 17. User Flow Pembelian Tiket.....	71
Gambar 18. User Flow Pembelian F&B XXI Café.....	72
Gambar 19. User Flow Memasukkan Film Ke Daftar Watchlist.....	72
Gambar 20. User Flow Memasukkan Theater ke Daftar Yang Disukai	73
Gambar 21. User Flow Melihat Purchase History	73
Gambar 22. User Flow Penggantian Nomor HP Akun M.tix	74
Gambar 23. User Flow Share Detail Film.....	74
Gambar 24. User Flow Melihat Watchlist Movie dan Favorite Theater.....	75
Gambar 25. Low-fidelity Wireframe Halaman Utama	76
Gambar 26. Low-fidelity Wireframe Halaman Film Selebihnya.....	77
Gambar 27. Low-fidelity Wireframe Halaman Detail Film.....	78
Gambar 28. Low-fidelity Wireframe Halaman Berita & Detail Berita	79
Gambar 29. Low-fidelity Wireframe Halaman Pembelian Tiket.....	80
Gambar 30. Low-fidelity Wireframe Halaman Theater.....	81

Gambar 31. Low-fidelity Wireframe Halaman Tiket	82
Gambar 32. Low-fidelity Wireframe Halaman M.Food	83
Gambar 33. Low-fidelity Wireframe Halaman My m.tix & Halaman Yang Menyoroti.....	84
Gambar 34. Low-fidelity Wireframe Halaman Penggantian Nomor HP.....	84
Gambar 35. Style Guide Pengembangan Aplikasi M.tix	85
Gambar 36. High-fidelity Wireframe Home Page/Halaman Utama.....	86
Gambar 37. High-fidelity Wireframe Movie More Page/Halaman Film Selebihnya	87
Gambar 38. High-fidelity Wireframe Movie Detail Page/Halaman Detail Film..	88
Gambar 39. High-fidelity Wireframe News & News Detail Page/Halaman Berita & Detail Berita	89
Gambar 40. High-fidelity Wireframe Ticket Purchase Page/Halaman Pembelian Tiket	90
Gambar 41. High-fidelity Wireframe Theater Page/Halaman Theater.....	91
Gambar 42. High-fidelity Wireframe Ticket Page/Halaman Tiket.....	92
Gambar 43. High-fidelity Wireframe M.Food Page/Halaman M.Food.....	93
Gambar 44. High-fidelity Wireframe My m.tix & More/Halaman My m.tix dan Selebihnya.....	94
Gambar 45. High-fidelity Wireframe Change Phone Number Page/Halaman Penggantian Nomor HP	95
Gambar 46. Diagram Lingkaran Data Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin....	98
Gambar 47. Status Responden	99
Gambar 48. Lampiran 1 Hasil Study Review Awal.....	112
Gambar 49. Lampiran 3.1.1 Grafik Pertanyaan Jenis Kelamin	113
Gambar 50. Lampiran 3.1.2 Grafik Pertanyaan Status	114
Gambar 51. Lampiran 3.1.3 Grafik Pertanyaan Terkait Pengguna Aplikasi atau Tidak	114
Gambar 52. Lampiran 3.4 Bukti Penyebaran Kuesioner	117
Gambar 53. Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Untuk Penelitian	118
Gambar 54. Lampiran 5 Balasan Surat Permohonan Izin Untuk Penelitian.....	119
Gambar 55. Lampiran 6 Bukti Wawancara Bersama.....	120

Gambar 56. Lampiran 7 Bukti Penyebaran Kuesioner Testing	121
--	-----