

TUGAS AKHIR

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI TIKET
BUS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(STUDI KASUS: PT. KYM BERSATU ANUGERAH BERSAMA)**



Disusun Oleh :

JONNY CALISTO RAMOS DACOSTA
1462100119

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2025

TUGAS AKHIR

**ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI TIKET
BUS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(STUDI KASUS: PT. KYM BERSATU ANUGERAH BERSAMA)**



Disusun Oleh :

JONNY CALISTO RAMOS DACOSTA
1462100119

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2025

TUGAS AKHIR
ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI TIKET
BUS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
(STUDI KASUS: PT. KYM BERSATU ANUGERAH BERSAMA)

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer di Program Studi Informatika



Oleh :

Jonny Calisto Ramos Dacosta

1462100119

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2025

FINAL PROJECT
ANALYSIS AND DESIGN OF UI/UX BUS TICKET
APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD
(CASE STUDY: PT. KYM BERSATU ANUGERAH BERSAMA)

Prepared as partial fulfilment of the requirement for the degree of Sarjana
Komputer at Informatics Departement



Oleh :

Jonny Calisto Ramos Dacosta

1462100119

INFORMATICS DEPARTMENT
FACULTY OF ENGINEERING
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2025

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Jonny Calisto Ramos Dacosta
NBI : 1462100119
Prodi : S-1 Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Tiket Bus
Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: PT.
Kym Bersatu Anugerah Bersama)

Mengetahui / Menyetujui

Dosen Pembimbing 1



Ir. Anang Pramono S.Kom., M.M., M.Kom.
NPP. 20460.15.0676



Dr. Ir. Sajyo, S.T., M.Kes., IPU., ASEAN ENG.
NPP. 20410.90.0197

**Ketua Program Studi Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya**



Aidil Primasetya Armin, S.ST., M.T.
NPP. 20460.16.0700

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Jonny Calisto Ramos Dacosta

NBI : 1462100119

Fakultas/Program Studi : Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Tiket Bus
Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: PT.
Kym Bersatu Anugerah Bersama)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non – material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis akhirsaya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atastekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 22 Juli 2025



Jonny Calisto Ramos Dacosta

1462100119



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN

PERPUSTAKAAN

JL. SEMOLOWARU 45 SURABAYA

TLP. 031 593 1800 (EX 311)

EMAIL: PERPUS@UNTAG-SBY.AC.ID.

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jonny Calisto Ramos Dacosta
NIM : 1462100119
Fakultas : Teknik
Program Studi : Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya meyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, atas karya saya yang berjudul:

**Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Tiket Bus
Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : PT. Kym
Bersatu Anugerah Bersama)**

Dengan **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (Nonexclusive Royalty- Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Pada Tanggal : 22 Juli 2025

Yang Menyatakan



(Jonny Calisto Ramos Dacosta)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI TIKET BUS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: PT. KYM BERSATU ANUGERAH BERSAMA)” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, dan kelancaran selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak. Ir. Anang Pramono S.Kom., M.M, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam proses Tugas Akhir ini.
3. Bapak Achmad Suaidi, selaku supervisor penulis selama penelitian di PT Kym Bersatu Anugerah Bersama, yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir ini.
4. Jajaran Pimpinan PT Kym Bersatu Anugerah Bersama yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis dalam menjalankan penelitian Tugas Akhir ini.
5. Muhamad Bagus Ferdiansah, teman komunitas penulis yang telah membantu penulis mengurus seluruh perijinan, serta mendukung penulis untuk melakukan penelitian Tugas Akhir di PT Kym Bersatu Anugerah Bersama.
6. Keluarga tercinta, Papa dan Mama sebagai orang tua yang selalu mendoakan, memotivasi, membiayai dan memperhatikan keperluan penulis hingga saat ini.
7. Teman-teman tercinta, khususnya grup MPJ, AAA, Lontong Balap, dan Pemburu Cortas yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sampai selesainya penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Warkop Siipp, yang menjadi tempat temyan penulis untuk menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam Tugas Akhir ini.
10. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha semaksimal mungkin dan berjuang sampai akhir.

Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Semoga Proposal Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi semua pihak yang membutuhkan.

ABSTRAK

Nama : Jonny Calisto Ramos Dacosta
Program Studi : Informatika
Judul : Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi Tiket Bus
Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: PT.
Kym Bersatu Anugerah Bersama)

Perkembangan teknologi transportasi mendorong adanya kebutuhan sistem pemesanan tiket yang lebih efisien dan mudah diakses, terutama bagi perusahaan transportasi seperti PT Kym Bersatu Anugerah Bersama. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, aplikasi pemesanan tiket bus berbasis mobile menjadi solusi yang tepat karena dapat meningkatkan efisiensi operasional sekaligus kenyamanan bagi penumpang. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi pemesanan tiket bus yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan pengalaman mereka dalam menggunakan layanan. Metode yang digunakan adalah pendekatan *Design Thinking*, yang mencakup lima tahapan utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap perancangan, desain UI prototipe dikembangkan menggunakan perangkat lunak Figma. Selanjutnya, pengujian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai tingkat kegunaan aplikasi. Hasil pengujian awal menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh skor SUS sebesar 71, yang masuk dalam kategori C (*Good*). Namun, setelah dilakukan perbaikan desain berdasarkan masukan pengguna, skor SUS meningkat menjadi 86,125, yang tergolong dalam kategori B (*Excellent*). Peningkatan ini menunjukkan adanya perbaikan signifikan dari segi kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi pemesanan tiket bus yang sesuai dengan ekspektasi pengguna, menyediakan fitur pemesanan yang lebih efisien, serta menambahkan fitur pelacakan posisi bus secara *real-time* yang memberikan nilai tambah baik bagi pengguna maupun perusahaan penyedia layanan transportasi.

Kata Kunci : Pemesanan Tiket Bus, Aplikasi *Mobile*, *Design Thinking*, Pengalaman Pengguna.

ABSTRACT

Nama : Jonny Calisto Ramos Dacosta
Program Studi : Informatika
Judul : Analysis and Design of UI/UX Bus Ticket Application
Using Design Thinking Method (Case Study: PT. Kym
Bersatu Anugerah Bersama)

The advancement of transportation technology has created a growing need for more efficient and accessible ticket booking systems, particularly for transportation companies such as PT Kym Bersatu Anugerah Bersama. A mobile-based bus ticket booking application offers an effective solution to enhance both operational efficiency and passenger convenience. This study aims to design a bus ticket booking application that meets user needs and enhances their experience. The research adopts the Design Thinking methodology, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The prototype's user interface (UI) was developed using Figma, and usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS) to assess the application's usability. Initial testing results showed an SUS score of 71, which falls under category C (Good). After implementing design improvements based on user feedback, the SUS score increased significantly to 86.125, classified as category B (Excellent). This improvement reflects a notable enhancement in the application's usability and user satisfaction. Overall, this study successfully developed a bus ticket booking application that meets user expectations, offering a more efficient ticket booking process. Additionally, the application features real-time bus tracking, which provides added value for both users and the transportation company.

Keywords : *Bus Ticket Booking, Mobile Application, Design Thinking, User Experience.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terdahulu.....	5
2.2. Dasar Teori	9
2.2.1. User Interface	9
2.2.2. User Experience	9
2.2.3. Design Thinking.....	10
2.3. Tools Pembuatan	10
2.3.1. Figma.....	11
2.3.2. Maze	11
2.3.3. Google Form	11
2.3.4. Sysytem Usability Scale.....	11

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1. Bahan dan Perangkat Penelitian	13
3.1.1. Software	13
3.1.2. Hardware	13
3.2. Objek Penelitian	13
3.3. Metodologi Penelitian	14
3.4. Tahapan Penelitian	14
3.4.1. Pengumpulan Data (Emphatize)	17
3.4.1.1. Studi Literatur	17
3.4.1.2. Observasi	17
3.4.1.3. Interview	18
3.4.2. Menganalisis Kebutuhan (Define)	18
3.4.2.1. Affinity Diagram	18
3.4.2.2. Empathy Maps	19
3.4.2.3. User Persona	20
3.4.3. Menentukan Solusi (Ideate)	22
3.4.3.1. Flowchart	23
3.4.3.1.1. Flowchart Register	23
3.4.3.1.2. Flowchart Login	24
3.4.3.1.3. Flowchart Pencari Tiket	25
3.4.3.1.4. Flowchart Pembayaran Tiket	26
3.4.3.1.5. Flowchart Menu Manifest	27
3.4.3.1.6. Flowchart Menu Support	28
3.4.3.1.7. Flowchart Ubah Profil	29
3.4.3.1.8. Flowchart Promo	30
3.4.3.1.9. Flowchart Pengaturan Notifikasi	31
3.4.3.1.10. Flowchart Pengaturan Bahasa	32
3.4.3.2. Wireframe	33
3.4.3.2.1. Wireframe Halaman Screen	33
3.4.3.2.2. Wireframe Halaman Login dan Register	34
3.4.3.2.3. Wireframe Halaman HomePage dan Notifikasi	35

3.4.3.2.4. Wireframe Halaman Cari Tiket	36
3.4.3.2.5. Wireframe Halaman Hasil Pencarian Tiket	37
3.4.3.2.6. Wireframe Halaman Detail Tiket dan Pilih Kursi	38
3.4.3.2.7. Wireframe Halaman Isi Data Penumpang	39
3.4.3.2.8. Wireframe Halaman Pembayaran	40
3.4.3.2.9. Wireframe Halaman Manifest Tiket Aktif dan Lacak Bus	41
3.4.3.2.10. Wireframe Halaman Manifest Riwayat	42
3.4.3.2.11. Wireframe Halaman Support	43
3.4.3.2.12. Wireframe Halaman Akun Saya	44
3.4.3.2.13. Wireframe Halaman Pengaturan	45
3.4.3.2.14. Wireframe Halaman Promo	46
3.5. Scenario Pengujian	47
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1. Desain Purwarupa	51
4.1.1. Panduan Perancangan	51
4.1.1.1. Warna	51
4.1.1.2. Typografi	52
4.1.2. Mockup	52
4.1.2.1. Halaman Splash Screen	52
4.1.2.2. Halaman Login dan Register	53
4.1.2.3. Halaman Homepage dan Notifikasi	54
4.1.2.4. Halaman Cari Tiket	55
4.1.2.5. Halaman Hasil Pencarian Tiket	56
4.1.2.6. Halaman Detail Tiket	57
4.1.2.7. Halaman Isi Data Penumpang	58
4.1.2.8. Halaman Pembayaran	59
4.1.2.9. Halaman Manifest Tiket Aktif dan Lacak Bus	60
4.1.2.10. Halaman Manifest Riwayat	61
4.1.2.11. Halaman Support	62
4.1.2.12. Halaman Akun Saya	63
4.1.2.13. Halaman Pengaturan	64

4.1.2.14. Halaman Promo	65
4.2. Pengujian Usability	66
4.2.1. Hasil Pengujian Usability Tahap 1	67
4.2.2. Literasi Design Pengujian Tahap 1	68
4.2.3. Hasil Pengujian Usability Tahap 2	71
4.3. Hasil Pengujian Kepuasan Pengguna	73
4.3.1. Evaluasi System Usability Scale (SUS)	73
BAB 5 PENUTUP	77
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian (Data Penulis, 2025).....	15
Gambar 3. 2. Affinity Diagram (Data Penulis, 2025).....	19
Gambar 3. 3. Emphathy Maps (Data Penulis, 2025).....	20
Gambar 3. 4. User Persona 1 (Data Penulis, 2025).....	21
Gambar 3. 5. User Persona 2 (Data Penulis, 2025).....	22
Gambar 3. 6. Flowchart Register (Data Penulis, 2025).....	23
Gambar 3. 7. Flowchart Login (Data Penulis, 2025).....	24
Gambar 3. 8. Flowchart Pencari Tiket (Data Penulis, 2025).....	25
Gambar 3. 9. Flowchart Pembayaran Tiket (Data Penulis, 2025).....	26
Gambar 3. 10. Flowchart Menu Manifest (Data Penulis, 2025).....	27
Gambar 3. 11. Flowchart Menu Support (Data Penulis, 2025).....	28
Gambar 3. 12. Flowchart Ubah Profil (Data Penulis, 2025).....	29
Gambar 3. 13. Flowchart Promo (Data Penulis, 2025).....	30
Gambar 3. 14. Flowchart Pengaturan Notifikasi (Data Penulis, 2025).....	31
Gambar 3. 15. Flowchart Pengaturan Bahasa (Data Penulis, 2025).....	32
Gambar 3. 16. Wireframe Halaman Screen (Data Penulis, 2025).....	33
Gambar 3. 17. Wireframe Halaman Login dan Register (Data Penulis, 2025).....	34
Gambar 3. 18. Wireframe Halaman HomePage dan Notifikasi (Data Penulis, 2025).....	35
Gambar 3. 19. Wireframe Halaman Cari Tiket (Data Penulis, 2025).....	36
Gambar 3. 20. Wireframe Halaman Hasil Pencarian Tiket (Data Penulis, 2025).....	37
Gambar 3. 21. Wireframe Halaman Detail Tiket dan Pilih Kursi (Data Penulis, 2025).....	38
Gambar 3. 22. Wireframe Halaman Isi Data Penumpang (Data Penulis, 2025).....	39
Gambar 3. 23. Wireframe Halaman Pembayaran (Data Penulis, 2025).....	40
Gambar 3. 24. Wireframe Halaman Manifest Tiket Aktif dan Lacak Bus (Data Penulis, 2025).....	41
Gambar 3. 25. Wireframe Halaman Manifest Riwayat (Data Penulis, 2025).....	42
Gambar 3. 26. Wireframe Halaman Support (Data Penulis, 2025).....	43
Gambar 3. 27. Wireframe Halaman Akun Saya (Data Penulis, 2025).....	44

Gambar 3. 28. Wireframe Halaman Pengaturan (Data Penulis, 2025)	45
Gambar 3. 29. Wireframe Halaman Promo (Data Penulis, 2025)	46
Gambar 3. 30. Rumus Perhitungan SUS (Data Penulis, 2025)	50
Gambar 4. 1. Warna (Data Penulis, 2025)	51
Gambar 4. 2. Typografi (Data Penulis, 2025)	52
Gambar 4. 3. Halaman Splash Screen (Data Penulis, 2025)	52
Gambar 4. 4. Halaman Login dan Register (Data Penulis, 2025)	53
Gambar 4. 5. Halaman Homepage dan Notifikasi (Data Penulis, 2025)	54
Gambar 4. 6. Halaman Cari Tiket (Data Penulis, 2025)	55
Gambar 4. 7. Halaman Hasil Pencarian Tiket (Data Penulis, 2025)	56
Gambar 4. 8. Halaman Detail Tiket (Data Penulis, 2025)	57
Gambar 4. 9. Halaman Isi Data Penumpang (Data Penulis, 2025)	58
Gambar 4. 10. Halaman Pembayaran (Data Penulis, 2025)	59
Gambar 4. 11. Halaman Manifest Tiket Aktif & Lacak Bus (Data Penulis, 2025) ..	60
Gambar 4. 12. Halaman Manifest Riwayat (Data Penulis, 2025)	61
Gambar 4. 13. Halaman Support (Data Penulis, 2025)	62
Gambar 4. 14. Halaman Akun Saya (Data Penulis, 2025)	63
Gambar 4. 15. Halaman Pengaturan (Data Penulis, 2025)	64
Gambar 4. 16. Halaman Promo (Data Penulis, 2025)	65
Gambar 4. 17. Hasil Pengujian Maze (Data Penulis, 2025)	66
Gambar 4. 18. Hasil Pengujian Awal (Data Penulis, 2025)	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu Aplikasi Ka.Com	5
Tabel 2. 2. Penelitian Terahulu Aplikasi Mobile PT. Gunung Harta	6
Tabel 2. 3. Penelitian Terdahulu Aplikasi StayZy	6
Tabel 2. 4. Penelitian Terdahulu Aplikasi Pemesanan Sayur Berbasis Mobile	7
Tabel 2. 5. Penelitian Terdahulu Mobile-Based Nguriling Kota Tasik (Ngulisik) Bus E-Ticket	8
Tabel 3. 1. Software Yang Digunakan	13
Tabel 3. 2. Spesifikasi Laptop Yang Digunakan	13
Tabel 3. 3. Rangkuman Hasil Intrview	18
Tabel 3. 4. Skenario Pengujian	47
Tabel 3. 5. Pertanyaan User	49
Tabel 3. 6. Question Usability Testing	49
Tabel 4. 1. Feedback Pengguna	68
Tabel 4. 2. Perbaikan Desain Tahap 1	69
Tabel 4. 3. Skenario Pengujian Tahap 2	71
Tabel 4. 4. Hasil Perhitungan SUS Tahap 1	73
Tabel 4. 5. Perhitungan SUS Tahap 2	74
Tabel 4. 6. Perbandingan Tingkat Usability Aplikasi pada Tahap Awal dan Akhir	76
Tabel 4. 7. Akses Prototype Kym Kitty	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian	81
---	----