DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI iii
LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
MOTTO vi
KATA PENGANTAR vii
ABSTRAKSI ix
TAKARIR x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 4
1.4 Tujuan Penelitian 4
1.5 Manfaat Penelitian 5
1.6 Metodologi Penelitian 5
1.7 Sistematika Penulisan 5
BAB II LANDASAN TEORI 7
2.1 Metode Pengembangan Prototyping 7
2.2 Prototyping 8
2.2.1 Pendekatan Prototyping 8
2.2.2 Karaktersistik Prototyping 8
2.2.3 Dimensi Prototyping 9
2.3 Komponen ISO 9126 10

2.4 Human Computer Interaction (HCI) 12
2.4.1 Prinsip-prinsip Desain 13
2.5 E-government 14
2.5.1 Klasifikasi E-government 14
2.5.2 LPSE 16
2.6 Justinmind dan Mockplus 18
2.7 Perbedaan dengan penelitian sebelumnya 20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 21
3.1 Tahapan Melakukan Komparasi 21
3.2 Studi Pustaka 21
3.3 Metode Perancangan Sistem 22
3.3.1 Use Case 22
3.3.2 Activity Diagram 23
3.4 Kebutuhan Desain Antarmuka 34
3.4.1 Web dan mobile LPSE 34
3.5 Skenario Komparasi 38
3.5.1 Skenario Pengujian Functionality 39
3.5.2 Skenario Pengujian Usability 40
3.5.3 Skenario pengujian Efficiency 42
3.6 Analisis Skenario Komparasi 43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 45
4.1 Komparasi Parameter Model ISO 9126 45
4.1.1 Implementasi Skenario Pengujian Functionality 45
4.1.1.1 Accuracy dan Suitability pada Justinmind dan Mockplus 45
4.1.1.2 Interoperability pada Justinmind dan Mockplus 66
4.1.1.3 Compliance pada Justinmind dan Mockplus 67
4.1.2 Implementasi Skenario Pengujian Usability 69
4.1.2.1 Perbandingan Pengujian Understandability 69
4.1.2.2 Perbandingan Pengujian Learnability 71
4.1.2.3 Perbandingan Pengujian Operability 77
4.1.2.4 Perbandingan Pengujian Attractiveness 78

4.1.2.5 Hasil Perbandingan Pengujian Usability 79
4.1.3 Implementasi Skenario Pengujian Efficiency 81
4.1.3.1 Efficiency pada Justinmind 81
4.1.3.2 Efficiency pada Mockplus 82
4.1.3.3 Hasil Perbandingan Efficiency 83
4.2 Rinkasan Hasil Komparasi 84
4.2.1 Ringkasan Functionality 84
4.2.2 Ringkasan Usability 86
4.2.3 Ringkasan Efficency 87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 89
5.1 Kesimpulan 89
5.2 Saran 90
DAFTAR PUSTAKA 92
LAMPIRAN 95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbedaan Peneiltian 20
Tabel 3.1 Kebutuhan antar muka user web dan mobile LPSE 34
Tabel 3.2 Matrik Pengujian Functionality..... 40
Tabel 3.3 Matrik Pengujian Usability 42
Tabel 3.5 Matrik Pengujian Efficiency 43
Table 4.1 Perbandingan Suitability dan Accuracy Data penyedia 56
Tabel 4.2 Perbandingan Suitability dan Accuracy Ikut lelang 57
Tabel 4.3 Perbandingan Suitability dan Accuracy Informasi Lelang 58
Tabel 4.4 Perbandingan Suitability dan Accuracy Pesan..... 59
Tabel 4.5 Perbandingan Suitability dan Accuracy Tambah lelang 60
Tabel 4.6 Perbandingan Suitability dan Accuracy Menilai lelang..... 61
Tabel 4.7 Perbandingan Suitability dan Accuracy Pengguna 62
Tabel 4.8 Perbandingan Suitability dan Accuracy Lelang baru..... 63
Tabel 4.9 Perbandingan Suitability dan Accuracy Hasil lelang..... 64
Tabel 4.10 Perbandingan Suitability dan Accuracy Log akses..... 65
Tabel 4.11 Perbandingan Suitability dan Accuracy Ganti password..... 66
Tabel 4.12 Perbandingan Usability 79
Tabel 4.13 Time Behavior Justinmind 81
Tabel 4.14 Time Behavior Mockplus..... 82
Tabel 4.15 Perbandingan *Efficiency*..... 83
Tabel 4.16 Ringkasan *functionality*..... 84
Tabel 4.17 Ringkasan *usability* 86
Tabel 4.18 Ringkasan *efficiency*..... 87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hierarchy Model ISO 9126 12
Gambar 2.2 Tampilan *website* LPSE 18
Gambar 2.3 Tampilan Justinmind 19
Gambar 2.4 Tampilan Mockplus 19
Gambar 3.1 Use case diagram web e-government 22
Gambar 3.2 Use case diagram *mobile e-government* 23
Gambar 3.3 Activity diagram tambah data penyedia 24
Gambar 3.4 Activity diagram ikut lelang 25
Gambar 3.5 Activity diagram manajemen pesan..... 26
Gambar 3.6 Activity diagram tambah lelang..... 27
Gambar 3.7 Activity diagram menilai lelang 28
Gambar 3.8 Activity diagram menajemen pengguna 29
Gambar 3.9 Activity diagram lihat lelang baru 30
Gambar 3.10 Activity diagram lihat hasil lelang..... 31
Gambar 3.11 Activity diagram log akses 32
Gambar 3.12 Activity diagram ganti password..... 33
Gambar 3.13 Alur skenario Pengujian 39
Gambar 4.1 High-fidelity Justinmind data penyedia..... 45
Gambar 4.2 High-fidelity Justinmind ikut lelang..... 46
Gambar 4.3 High-fidelity Justinmind informasi lelang..... 46
Gambar 4.4 High-fidelity Justinmind manajemen pesan 47
Gambar 4.5 High-fidelity Justinmind tambah lelang 47
Gambar 4.6 High-fidelity Justinmind menilai lelang 48
Gambar 4.7 High-fidelity Justinmind pengguna 48
Gambar 4.8 High-fidelity Justinmind lelang baru 49
Gambar 4.9 High-fidelity Justinmind hasil lelang..... 49
Gambar 4.10 High-fidelity Justinmind log akses 50
Gambar 4.11 High-fidelity Justinmind ganti password..... 50
Gambar 4.12 High-fidelity Mockplus data penyedia 51

Gambar 4.13 High-fidelity Mockplus ikut lelang 51
Gambar 4.14 High-fidelity Mockplus informasi lelang 52
Gambar 4.15 High-fidelity Mockplus pesan 52
Gambar 4.16 High-fidelity Mockplus tambah lelang..... 53
Gambar 4.17 High-fidelity Mockplus menilai lelang..... 53
Gambar 4.18 High-fidelity Mockplus pengguna..... 54
Gambar 4.19 High-fidelity Mockplus lelang baru 54
Gambar 4.20 High-fidelity Mockplus hasil lelang..... 55
Gambar 4.21 High-fidelity Mockplus log akses..... 55
Gambar 4.22 High-fidelity Mockplus ganti password 56
Gambar 4.23 Tampilan Justinmind pada Windows 8..... 67
Gambar 4.24 Tampilan Mockplus pada Windows 8 67
Gambar 4.25 Tampilan interface Justinmind 70
Gambar 4.26 Tampilan interface Mockplus..... 71
Gambar 4.27 Tambah widget langsung dari library aplikasi..... 72
Gambar 4.28 pilihan effect interaksi 73
Gambar 4.29 pilihan kondisi widget 73
Gambar 4.30 tampilan menambahkan database 74
Gambar 4.31 Pesan error Justinmind..... 74
Gambar 4.32 Pop up shortcut memberikan link..... 75
Gambar 4.33 Tampilan panduan manual..... 75
Gambar 4.34 Pesan error Mockplus 76
Gambar 4.35 Tampilan menu shortcut 77