ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI SAMPAH MARKET MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIANCE QUESTIONNAIRE DAN PEFORMANCE MEASUREMENT

BAYU FIRMADI
NIM H1101191047

SKRIPSI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUANALAM
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI SAMPAH MARKET MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIANCE QUESTIONNAIRE DAN PEFORMANCE MEASUREMENT

BAYU FIRMADI
NIM H1101191047

Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana komputer pada Program Studi Sistem Informasi

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUANALAM
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir	:	Analisis Usability Pada Aplikasi Sampah Market Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Dan Performance Measurement
NIM	:	H1101191047
Nama Mahasiswa	:	Bayu Firmadi
Jurusan/Prograam Studi	:	Sistem Informasi
Tanggal Lulus	:	28 Juli 2025
SK Pembimbing	:	No. 4567/UN22.8/TD.06/2023/ Tanggal 1 Desember 2023
SK Penguji	:	No. 2366/UN22.8/TD.06/2025/ Tanggal 22 juli 2025

Dosen Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Ferdy Febriyanto, S.Kom., M.Kom.	Renny Puspita Sari, ST., MT.
NIP.198902012019031008	NIP. 198704182015042001

Dosen Penguji

Ketua Penguji	Anggota Penguji
Ibnur Rusi, S.Kom., M.M.	Syahru Rahmayuda, S.Kom., M.Kom
NIP. 198907282019031008	NIDK. 8884370018

Pimpinan Sidang (merangkap anggota penguji)	Sekretaris Sidang (merangkap anggota penguji)
Ferdy Febriyanto, S.Kom., M.Kom.	Renny Puspita Sari, ST., MT.
NIP.198902012019031008	NIP. 198704182015042001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Matematikfa dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Gusnizal, S.Si., M.Si.
NIP. 197108022000031001

Dipindai dengan CamScanner

PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bayu Firmadi

NIM : H1101191047

Program Studi/ Jurusan : Sistem Informasi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

dengan ini menyatakan bahwa dokumen ilmiah Tugas Akhir yang disajikan ini tidak mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2021. Apabila di kemudian hari dokumen ilmiah Tugas Akhir ini mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai ketentuan perundangan tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pontianak, 1 Juli 2025



Bayu Firmadi

NIM H1101191047

Dipindai dengan CamScanner

Analisis Usability Pada Aplikasi Sampah Market Menggunakan Metode User Experience Quesionnaire dan Performance Measurement

Abstrak

Sampah Market merupakan aplikasi digital yang diluncurkan pada April 2022 untuk menangani permasalahan sampah di lingkungan masyarakat, khususnya di Kota Pontianak. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah proses pengumpulan dan pengelolaan sampah, serta meningkatkan nilai guna dari sampah yang terkumpul. Walaupun telah memiliki cukup banyak pengguna aktif terdapat sebagian pengguna yang belum memanfaatkan aplikasi secara optimal dan aplikasi sampah market masih tergolong baru sehingga bagaimana respon atau pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi masih belum diketahui, apakah baik atau buruk dalam pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat usability aplikasi Sampah Market dengan menggunakan dua metode, yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *Performance Measurement*, hasil dari penelitian ini yaitu berdasarkan perhitungan UEQ *analysis tools*, skala daya tarik (*attractiveness*) mencapai nilai dengan rata-rata 1,83. Skala kejelasan (*perspicuity*) mencapai nilai dengan rata-rata 1,73. Skala efisiensi (*efficiency*) mencapai nilai dengan rata-rata 1,69. Skala ketepatan (*dependability*) mencapai nilai dengan rata-rata 1,88. Skala stimulasi (*stimulation*) mencapai nilai dengan rata-rata 1,71 dan skala kebaruan (*novelty*) mencapai nilai dengan rata-rata 1,45. Nilai rata-rata tingkat efektifitas dari aplikasi Sampah Market berdasarkan responden mahir adalah sebesar 100% dan responden pemula 100%, sedangkan untuk nilai rata-rata tingkat efisiensi berdasarkan responden mahir mendapatkan hasil rata-rata waktu diperoleh 22,14 dan responden pemula hasil rata-rata waktu diperoleh 41,9. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Sampah Market memiliki tingkat usability yang baik dan layak digunakan oleh masyarakat dalam kegiatan pengelolaan sampah.

Kata Kunci: Aplikasi Sampah Market, Analisis *Usubility, performance Measurement, User Experience Quesionnaire.*

Analisis Usability Pada Aplikasi Sampah Market Menggunakan Metode User Experience Quesionnaire dan Performance Measurement

Abstract

Sampah Market is a digital application launched in April 2022 to address waste issues in the community, particularly in Pontianak City. This application is designed to simplify the process of waste collection and management while also increasing the utility of collected waste. Although it has a large number of active users, some users have not utilized the application to its full potential. The Sampah Market application is still relatively new, so how users respond to or experience using the application is still unknown, whether it is good or bad in terms of user experience. This study aims to analyze the level of usability of the Sampah Market application using two methods, namely the User Experience Questionnaire (UEQ) and Performance Measurement. The results of this study, based on calculations from the UEQ analysis tools, show that the attractiveness scale reached an average value of 1.83. The perspicuity scale reached an average value of 1.73. The efficiency scale reached an average value of 1.69. The dependability scale reached an average value of 1.88. The stimulation scale reached an average value of 1.71, and the novelty scale reached an average value of 1.45. The average effectiveness level of the Sampah Market application, based on expert respondents, was 100%, and 100% for novice respondents. For the average efficiency level, based on expert respondents, the average time obtained was 22.14 minutes, and for novice respondents, it was 41.9 minutes. From these results, it can be concluded that the Sampah Market application has a good level of usability and is suitable for use by the community in waste management activities.

Keywords: *Sampah Market application, Usability Analysis, performance Measurement, User Experience Quesionnaire (UEQ).*

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir yang berjudul "Analisis *Usability* Aplikasi Sampah Market Menggunakan *Metode User Experience Questionnaire* (UEQ) Dan *Performance Measurement*". Penyusunan tugas akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Tanjungpura.

Tentu banyak kesulitan dan hambatan penulis dalam melakukan penelitian ini, namun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya penelitian ini berhasil diselesaikan. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada yang terhormat :

1. Pihak keluarga, khususnya kedua orang tua penulis, Bapak Awaludin, Ibu Sri Yati dan saudara (Ika dan Alya) serta nenek dari penulis yang selalu mendoakan, menasehati dan memberikan dukungan, baik dukungan moril maupun materil.
2. Ibu Renny Puspita Sari, S.T., M.T. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus dosen pembimbing kedua yang telah memberikan banyak waktu, bimbingan, saran & masukan selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Ferdy Febriyanto, S.Kom., M.Kom Selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing pertama pada penelitian ini yang juga banyak memberikan waktu, masukan, ilmu, serta saran yang membangun penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak . Ibnur Rusi, S.Kom., M.M. Selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi sekaligus dosen penguji pertama yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian penelitian ini.
5. Bapak Syahru Rahmayuda, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Jurusan Sistem Informasi sekaligus dosen penguji kedua yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian penelitian ini.
6. Bapak Prof. Dr. Garuda Wiko, S.H., M.Si. Selaku Rektor Universitas Tanjungpura Pontianak.

7. Bapak Prof. Dr.Gusrizal, S.Si., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
8. Dosen pengajar dan staff di program studi Sistem Informasi yang telah bersedia memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
9. Pihak Sampah Market yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
10. Respoden expert yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktunya selama menjadi responden dalam pengujian Performance Measurement serta masyarakat kota Pontianak yang telah menjadi responden dalam penelitian ini.

Penulis menyadari dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak terdapat keterbatasan serta kekurangan yang dimiliki. Oleh karena penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun dan semoga penelitian ini membawa manfaat.

Pontianak, 1 Juli 2025

Bayu Firmadi
H1101191047

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK iii
Abstrak iv
Abstract v
PRAKATA vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR PERSAMAAN xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Manfaat Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1 Dasar Teori 6
2.1.1 Analisis 6
2.1.2 Usability 6
2.1.3 Aplikasi Sampah Market 8
2.1.4 *Performance Measurement* 13
2.1.5 User Experience Quesionnaire 15
2.1.6 Uji Validitas 18
2.1.7 Uji Reabilitas 19
2.1.8 Populasi dan Sampel 20
2.2 Kajian Penelitian 20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 23
3.1 Kerangka Kerja Penelitian 23
3.1.1 *Environment* 24
3.1.2 *IS Research* 25
3.2 Metode Penelitian 27
3.3 Karakteristik Responden 29
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 30
4.1 Pengumpulan Data 30
4.1.1 Data Yang Diperlukan 30
4.1.2 Wawancara 31
4.2 Usability Testing 32
4.2.1 Pengumpulan Data *Performance Measurement* 32
4.2.2 Perancangan Pengelolaan Dan Analisis Data *Performance Measurement* 33
4.3 Kuesioner 34

4.3.1 Pengumpulan Data Kuesioner *User Experience Quesionnaire* 34
4.3.2 Perancangan Pengelolaan Dan Analisis Data *User Experience Questionnaire* 40
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 42
5.1 Hasil Pengujian Performance Measurementment 42
5.1.1 Pengujian Efektifitas 42
5.1.2 Pengujian Efisiensi 47
5.2 Kuesioner User Experience Questionnaire 50
5.2.1 Gambar Umum Responden 50
5.2.2 Hasil Analisis Kuesioner User Experience Quesionnaire 53
5.2.3 Hasil Uji InsKonsistensi 55
5.2.4 Hasil Uji Validitas 58
5.2.5 Hasil Uji Keofisien Relibilitas Cronbach Alpha 59
5.2.6 Hasil Analisis Jawaban Kuesioner *User Experience Quesionnaire* Setelah Dilakukan Uji Inkonsistensi 59
5.2.7 Hasil Uji *Benchmark* 64
BAB VI PENUTUP 68
6.1 Kesimpulan 68
6.2 Saran 68
DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN 72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Beranda Aplikasi Sampah Market 9
Gambar 2. 2 Transaksi Aplikasi Samapah Market 10
Gambar 2. 3 Pencairan Tabungan aplikasi sampah market 10
Gambar 2. 4 Pencairan Tabungan lewat E-Wallet 11
Gambar 2. 5 Barang yang dapat dijual 11
Gambar 2. 6 Transaksi pada aplikasi sampah market 12
Gambar 2. 7 Halaman Bantuan aplikasi sampah market 12
Gambar 2. 8 Halaman Akun pengguna aplikasi sampah market 13
Gambar 2. 9 UEQ Kuesioner(Sumber: Schrepp, 2019) 16
Gambar 2. 10 Grafik Benchmark (Sumber: Schrepp, 2019) 17
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Penelitian 24
Gambar 3. 2 Alur Penelitian 27
Gambar 5. 1 Data Responden berdasarkan Usia 51
Gambar 5. 2 Data Responden berdasarkan Pekerjaan 51
Gambar 5. 3 Data Responden berdasarkan Jenis Kelamin 52
Gambar 5. 4 Data Responden berdasarkan menggunankan Aplikasi 52
Gambar 5. 5 Grafik Rata-rata Impresi Responden 64
Gambar 5. 6 Diagram *Bencmark* UEQ Aaplikasi Sampah Market 67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Interval *Benchmark* untuk Skala UEQ 17
Tabel 2. 2 Tinjauan Penelitian Terdahulu 21
Tabel 4. 1 Kebutuhan Data Pada Setiap Motode 30
Tabel 4. 2 Wawancara CEO Sampah Market 31
Tabel 4. 3 Skenario Tugas/*Task* 32
Tabel 4. 4 Kuesioner UEQ 34
Tabel 4. 5 Kuesioner User experience Questionnaire 36
Tabel 5. 1 Hasil Efektifitas Responden Mahir (*Expert*) 42
Tabel 5. 2 Hasil Data Tugas yang berhasil diselesaikan Responden Mahir (*Expert*) 44
Tabel 5. 3 Hasil Data Tugas yang Tidak berhasil diselesaikan Responden Mahir (*Expert*) 44
Tabel 5. 4 Hasil Responden Pemula (*Novice*) 45
Tabel 5. 5 Hasil Data Tugas yang berhasil diselesaikan Responden Pemula (*Novice*) 46
Tabel 5. 6 Hasil Data Tugas yang Tidak berhasil diselesaikan Responden Pemula (*Novice*) 47
Tabel 5. 7 Pengolahan Data Efisiensi Responden Mahir (*Expert*) 47
Tabel 5. 8 Pengolahan Data Efisiensi Responden Pemula (*Novice*) 49
Tabel 5. 9 Data Hasil Pengisisan Kuesioner UEQ 53
Tabel 5. 10 Data Konversioner UEQ 54
Tabel 5. 11 Uji Inkonsistensi Jawab Responden 56
Tabel 5. 12 Data Konversi Jawaban Responden Setelah Uji Inkonsistensi 57
Tabel 5. 13 Hasil Uji Validitas 59
Tabel 5. 14 Hasil Uji Reliabilitas 59
Tabel 5. 15 Skala Penilaian Rata-Rata Pada Kuesioner 60
Tabel 5. 16 Hasil Analisis Skala Attractiveness 60
Tabel 5. 17 Hasil Analisis Skala *Perspiciity* 61
Tabel 5. 18 Hasil Analisis Skala Efficiency 61
Tabel 5. 19 Hasil Analisis Skala Dependability 62
Tabel 5. 20 Hasil Analisis Skala Stimulation 62
Tabel 5. 21 Hasil Analisis Skala Novelty 63
Tabel 5. 22 Hasil uji *Benchmark* Aplikasi Sampah Market 65

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 2. 1 Menghitung tingkat keberhasilan 14
Persamaan 2. 2 Menghitung tingkat kegagalan 14
Persamaan 2. 3 Menghitung Efisiensi 14
Persamaan 2. 4 Koefisien korelasi (r hitung) 19
Persamaan 2. 5 *degree of freedom* 19
Persamaan 2. 6 reliabilitas instrumen (*Cronbach's Alpa*) 20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Wawancara CEO Sampah Market.....72
Lampiran 1. 2 Pertanyaan UEQ.....73
Lampiran 1. 3 Hasil responden dari instrumen UEQ.....74
Lampiran 1. 4 Hasil uji validitas dan reliabilitas (menggunaan UEQ analysis tools) 74
Lampiran 1. 5 Hasil nilai rata-rata untuk 26 atribut dari 6 skala UEQ.....75
Lampiran 1. 6 Dokumentasi Foto.....76

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia menghasilkan sampah tiap harinya, yang mana jika tidak di kelola dengan baik sampah yang dihasilkan akan memiliki dampak yang sangat berpengaruh bagi keberlansungan hidup manusia. Edi Kamtono Walikota Pontianak (2021) melalui TribunPontianak.co.id (Rokib, 2021) mengatakan "sampah yang dihasilkan oleh masyarakat sekitaran 300 sampai 400 ton perhari yang mana 30%-40% itu terdiri dari sampah plastik", dari informasi ini kita dapat mengetahui bahwa sampah yang dihasilkan oleh masyarakat Pontianak jika tidak dikelola dengan baik akan memilik berbagai dampak bagi masyarakat. Dipontianak terdapat aplikasi yang bergerak dipenjemputan sampah yaitu aplikasi Sampah Market. Sampah Market merupakan aplikasi yang memiliki manfaat dan sangat berguna karena menyediakan layanan penjemputan sampah ke rumah para pengguna aplikasi sampah market, selain itu ada juga tabungan sampah, dan penukaran saldo (Azwat Ramadhan et al., 2023). Penukaran saldo dapat ditukar dengan emas, voucher listrik, pembayaran air PDAM, dan pengisisan e-wallet yang dapat diakses melalui aplikasi sampah market.

Aplikasi sampah market memiliki cukup banyak pengguna aktif namun masih ada yang mengunakan aplikasi hanya sesekali, tidak menggunakan aplikasi secara optimal dan aplikasi sampah market masih tergolong baru sehingga bagaimana respon atau pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi masih belum diketahui, apakah baik atau buruk dalam pengalaman pengguna, dan apakah terjadi kegagal dalam menjalankan aplikasi.

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan perlu dilakukan pengukuran pengalaman pengguna ketika mengunakan aplikasi sampah Market supaya bisa diketahui bagaimana pengalaman pengguan saat menggunakan aplikasi sampah market dan melakukan pengukuran efektifitas dan efisiensi aplikasi sampah Market saat digunakan oleh pengguna aplikasi supaya bisa mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi aplikasi Sampah Market.

Untuk membantu penelitian ini dari masalah yang telah disampaikan diatas maka metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah *User Experience Questionnaire* dan *Performance Measurement*. Metode *User Experience Questionnaire* berfungsi untuk mengukur pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. *User Experience Questionnaire* adalah bahan kuesioner yang dipakai dalam mengukur pengalaman pengguna secara efisien(Alif Kresnanto et al., 2020). sedangkan untuk *Performance Measurement* untuk mengukur efektifitas dan efisiensi aplikasi saat digunakan oleh pengguna. Performance Measurement dipakai untuk mengukur keefektifitasan dan keefisiensian aplikasi saat digunakan(Luh Putri Ari Wedayanti et al., 2019).

Berdasarkan permaslahan yang telah dipaparkan maka perlu dilakukan penelitian dengan judul "Analisis *Usability* Aplikasi Sampah Market mengunakan Metode *User Experience Questionnaire* dan *Performance Measurement*". yang bertujuan untuk mengukur pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi dan efektifitas . Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengukur tingkat user experience, efektifitas, dan efisieansi dari aplikasi Sampah Market serta dapat dijadikan rekomendasi untuk perbaikan kedepannya dari aplikasi Sampah Market.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang terdapat pada penjelasan dari bagian latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Bagaimana menilai kebermanfaatan aplikasi sampah market sehingga memberikan kemudahan dan kepuasan pengguna ketika menggunakan aplikasi tersebut?
2. Bagaimana menilai tingkat efektifitas dan efisiensi aplikasi sampah market serta mengukur tingkat pengalaman pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai paada penelitian ini adalah, yaitu:

1. Melakukan analisis usability pada pengguna aplikasi sampah market agar dapat mengurangi bahkan menghilangkan kegagalan pada saat mengunakan aplikasi.
2. Menerapkan metode *performance Measurement* agar dapat mengukur tingkatan efektifitas dan efisiensi pada aplikasi dan metode *user experience questionnaire* berfungsi menilai pengalaman pengguna pada aplikasi sampah market.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pada penelitian ini, objek penelitian adalah aplikasi Sampah Market.
2. Metode yang dipakai adalah *performance Measurement* dan *user experience Questionnaire*.
3. Uji Validitas menggunakan *tools UEQ Data Analysis* berdasarkan pearson correlation coefficient.
4. Uji Reabilitas menggunakan *tools UEQ Data Analysis* berdasarkan hasil koefisien Cronbach alpha.
5. Pengguna aplikasi sampah market yang ada di Pontianak

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil pada penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi, antara lain:

1. Untuk Sampah market, diharapkan dapat berguna sebagai acuan untuk meningkatkan aplikasi sampah market pada aspek efektifitas, efisiensi, dan pengalaman.
2. Untuk peneliti, sebagai tempat untuk menambah pengetahuan, wawasan, serta menambah pemahaman melakukan analisis usability suatu aplikasi.
3. Untuk Bidang Ilmu Pengetahuan, dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan ataupun sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan dalam penelitian ini bertujuan agar dapat memberikan gambaran secara umum terkait struktur dan apa yang dikerjakan pada penelitian ini. Berikut uraian sistematika penulisan pada penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan dari penelitian Analisis Usability pada aplikasi Sampah Market Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* Dan *Performance Measurement*.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari dasar teori dan kajian penelitian. Pada bagian dasar teori dijelaskan secara singkat terkait teori yang mendukung penelitian ini, sedangkan pada bagian kajian penelitian membandingkan penelitian ini dengan penelitian serupa yang sudah pernah dilakukan sebelumnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan alur pengerjaan penelitian yang disesuaikan dengan metode yang digunakan. Alur pengerjaan ini dibagi menjadi beberapa fase yang setiap fase dibagi kembali menjadi beberapa tahap yang masing-masing tahapnya dibagi menjadi beberapa tugas.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dibahas mengenai analisis usability pada Sampah Market yang sudah menerapkan alur pengerjaan yang sebelumnya telah dibahas pada bagian metode penelitian.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan terkait hasil dari analisis usability pada Sampah Market beserta dengan pengujian terhadap sistem ini.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan pemaparan pada seluruh bab sebelumnya agar dapat melakukan pengembangan pada penelitian yang serupa.