

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
BUKTI BEBAS PLAGIASI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
CATATAN REVISI DOKUMEN	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
RINGKASAN EKSEKUTIF	xviii
BAB 1 PENGANTAR	1
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG	3
2.1 <i>Digital Signage</i>	3
2.2 <i>Eye Tracking</i>	3
2.3 <i>User Experience (UX) dan User Centered Design (UCD)</i>	4
2.4 <i>UX Metrics</i>	4
2.4.1 <i>Task Completion Rate (TCR)</i>	5
2.4.2 <i>Time on Task</i>	5
2.4.3 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	5
2.5 Teknologi yang Digunakan	7
2.5.1 HTML, CSS, dan JavaScript	7
2.5.2 <i>Framework JavaScript Vue</i>	7
2.6 <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	8
BAB 3 ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI DAN PEMILIHAN METODE	9
3.1 <i>User Centered Design (UCD)</i>	9
3.1.1 <i>Design Thinking</i>	9
3.1.2 <i>Five Elements of User Experience</i>	10
3.1.3 <i>Lean UX</i>	12
3.1.4 <i>Double Diamond</i>	13
3.1.5 Perbandingan Metode UCD	14
3.1.6 Pemilihan Metode UCD	16

3.2	<i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	17
3.2.1	<i>Waterfall</i>	17
3.2.2	SCRUM	19
3.2.3	RAD (<i>Rapid Application Development</i>)	20
3.2.4	Perbandingan Metode SDLC	21
3.2.5	Pemilihan Metode SDLC	23
BAB 4	DETAIL IMPLEMENTASI	24
4.1	Luaran <i>Capstone Project</i> beserta Spesifikasinya	24
4.2	Batasan Masalah	26
4.3	Detail Rancangan Sistem Keseluruhan	27
4.3.1	Arsitektur Sistem Keseluruhan	27
4.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	27
4.3.3	<i>Activity Diagram</i>	28
4.4	Detail Pengembangan <i>User Experience (UX)</i>	30
4.4.1	Fase <i>Empathise</i>	30
4.4.2	Fase <i>Define</i>	46
4.4.3	Fase <i>Ideate</i>	48
4.4.4	Fase <i>Prototype</i>	51
4.4.5	Fase <i>Test</i>	64
4.4.6	Iterasi Desain Kedua	75
4.5	Detail Implementasi Antarmuka	76
4.5.1	Implementasi Tampilan Tombol	77
4.5.2	Implementasi Proses Pemicuan Tombol	79
4.5.3	Implementasi Tampilan Indikator Deteksi Mata	81
4.5.4	Implementasi Tampilan Laman	83
4.5.5	Implementasi Pemanggilan Konten	86
4.5.6	Implementasi Tampilan CMS	88
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	91
5.1	Pengujian dan Pembahasan	91
5.1.1	Partisipan <i>Summative Usability Testing</i>	91
5.1.2	Desain Eksperimen <i>Summative Usability Testing</i>	92
5.1.3	Prosedur Eksperimen	94
5.1.4	Hasil Analisis <i>Task Completion Rate (TCR)</i>	95
5.1.5	Hasil Analisis <i>Time on Task</i>	96

5.1.6	Hasil Analisis <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	98
5.2	<i>Improvement</i>	104
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i>	105
6.1	Konteks Kesehatan.....	105
6.2	Konteks Edukasi.....	105
6.3	Konteks Ekonomis.....	105
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN.....	107
7.1	Kesimpulan.....	107
7.2	Saran.....	107
REFERENSI	110
LAMPIRAN	115