

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
BUKTI BEBAS PLAGIASI	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
CATATAN REVISI DOKUMEN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB 1 PENGANTAR	1
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG	3
2.1 <i>Eye Tracking</i>	3
2.2 <i>Eye Tracker</i>	3
2.3 Tobii Eye Tracker 5	4
2.4 <i>Digital Signage</i>	4
2.5 Jenis Gerakan Mata.....	5
2.6 Penggunaan <i>Eye Tracker</i> tanpa Kalibrasi	6
2.7 <i>Event Detection</i>	7
2.8 <i>Object Selection</i>	7
2.9 <i>Eye Tracking Engine</i>	8
BAB 3 ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI	10
3.1 Metode <i>object selection</i>	10
3.1.1 <i>Euclidean Distance (ED)</i>	10

3.1.2	<i>Pearson's Product Moment Correlation (PPMC)</i>	11
3.1.3	<i>2D Correlation</i>	13
3.2	<i>Metode Event Detection</i>	14
3.2.1	<i>Hidden Markov Model (HMM)</i>	14
3.2.2	<i>Event Detection Berbasis Threshold</i>	16
3.2.3	<i>Bayesian Decision Theory Identification (I-BDT)</i>	17
3.3	<i>Perangkat Eye Tracker</i>	18
3.3.1	<i>Tobii Eye Tracker 5 (Tobii ET5)</i>	19
3.3.2	<i>Tobii Eye Tracker 4C (Tobii ET4C)</i>	19
3.4	<i>Pemilihan Metode</i>	20
3.4.1	<i>Metode Object Selection – 2D Correlation</i>	20
3.4.2	<i>Metode Event Detection – Hidden Markov Model (HMM)</i>	21
3.4.3	<i>Perangkat Eye Tracker – Tobii Eye Tracker 5</i>	21
BAB 4	DETAIL IMPLEMENTASI	22
4.1	<i>Luaran Capstone Project beserta Spesifikasi</i>	22
4.2	<i>Batasan Masalah</i>	23
4.2.1	<i>Batasan Eye Tracking Engine</i>	23
4.3	<i>Detail Rancangan</i>	23
4.3.1	<i>Eye Tracking Engine</i>	25
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	40
5.1	<i>Pengujian dan Pembahasan</i>	40
5.1.1	<i>Tujuan Pengujian</i>	40
5.1.2	<i>Demografi Partisipan Pengujian Performa Produk</i>	40
5.1.3	<i>Objek Tombol Pengujian</i>	41
5.1.4	<i>Desain Pengujian Performa Produk</i>	44

5.1.5 Prosedur Pengujian Produk.....	46
5.1.6 Performa Metrik.....	46
5.1.7 Hasil Analisis Performa Produk.....	47
5.1.8 Analisis Implementasi Korelasi 2D	51
5.2 <i>Improvement</i>	53
BAB 6 ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i>	54
6.1 Konteks Kesehatan.....	54
6.2 Konteks Edukasi	54
6.3 Konteks Ekonomis	54
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
7.1 Kesimpulan	56
7.2 Saran	57
REFERENSI	58