

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Rumusan masalah	4
1.3. Tujuan dan manfaat Proyek Akhir	5
1.4. Batasan penelitian	5
1.5. Sistematika penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.1.1. Beban Kognitif dalam Desain Antarmuka	8
2.1.2. Usability Heuristics sebagai Kerangka Evaluatif	20
2.2. Dasar teori	25
2.2.1. Desain Antarmuka (<i>User Interface</i>)	25
2.2.2. <i>Learning Management System</i> (LMS)	25
2.2.3. Beban Kognitif	25
2.2.4. <i>Nielsen's Usability Heuristics</i>	27
2.2.5. <i>Concurrent Embedded Mixed Methods</i>	29
2.2.6. <i>Power Analysis</i>	29
2.2.7. Figma	30
2.2.8. SPSS	30
2.2.9. Uji Normalitas	30
2.2.10. Uji Hipotesis	31
2.2.11. <i>Effect Size</i>	31
2.3. Hipotesis	31

BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1. Alat dan bahan.....	32
3.1.1. Alat	32
3.1.2. Bahan	33
3.2. Tahapan proyek akhir.....	34
3.2.1. Perumusan Masalah	35
3.2.2. Studi Literatur	35
3.2.3. Perancangan Desain Penelitian.....	35
3.2.4. Evaluasi Sistem Awal	43
3.2.5. Proses Intervensi Desain	45
3.2.6. Pelaksanaan Eksperimen	45
3.2.7. Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1. Evaluasi Sistem Awal	51
4.1.1. Evaluasi Sampel Pertama	51
4.1.2. Evaluasi Sampel Kedua	57
4.1.3. Evaluasi Sampel Ketiga.....	62
4.2. Proses Intervensi Desain	67
4.2.1. Intervensi Desain Sampel Pertama	67
4.2.2. Intervensi Desain Sampel Kedua.....	72
4.2.3. Intervensi Desain Sampel Ketiga	77
4.3. Hasil Eksperimen	81
4.3.1. Hasil Eksperimen Sampel Pertama.....	82
4.3.2. Hasil Eksperimen Sampel Kedua	89
4.3.3. Hasil Eksperimen Sampel Ketiga	95
4.4. Analisis Data	102
4.4.1. Analisis Data Sampel Pertama.....	102
4.4.2. Analisis Data Sampel Kedua	107
4.4.3. Analisis Data Sampel Ketiga	114
4.5. Pembahasan.....	119
4.5.1. Pengaruh Penerapan Prinsip <i>Nielsen's Usability Heuristics</i> terhadap Beban Kognitif Mahasiswa dalam Penggunaan Learning Management System (LMS).....	120
4.5.2. Permasalahan <i>Usability</i> pada Antarmuka LMS Berdasarkan Prinsip <i>Nielsen's Usability Heuristics</i>	124

BAB V PENUTUP.....	129
5.1 Kesimpulan	129
5.2 Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN.....	138