

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMA PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.1.1. Sistem Informasi Kasir dan Gudang.....	6
2.1.2. Evaluasi Menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i>	7
2.2. Landasan Teori	8
2.2.1. <i>User-centered Design</i>	8
2.2.2. <i>The Element of User Experience</i>	10

2.2.3.	Evaluasi menggunakan <i>User Experience Questionnaire</i>	11
2.2.4.	HTML.....	12
2.2.5.	<i>Point of Sales Application</i>	12
2.2.6.	CSS	13
2.2.7.	Bootstrap.....	13
2.2.8.	Javascript	14
BAB III		16
3.1	Bahan Penelitian	16
3.2	Alat Penelitian.....	17
3.4	Tahapan Penelitian	18
3.4.1	Identifikasi Masalah	19
3.4.2	<i>Requirement Analyst</i>	19
3.4.3	Perancangan dan Pembuatan <i>Interface</i>	19
3.4.4	Pengujian UEQ.....	19
3.4.5	Analisa Hasil Perancangan Interface	19
3.5	Proses The Elements of User Experience	20
3.5.1	Pengembangan Bidang <i>Strategy</i>	20
3.5.2	Pengembangan Bidang <i>Scope</i>	29
3.5.2.1	Spesifikasi Fungsi.....	29
3.5.2.2	Konten yang berasal dari spesifikasi fungsi	30
3.5.3	Pengembangan Bidang <i>Structure</i>	31
3.5.4	Pengembangan Bidang <i>Skeleton</i>	36
3.5.5	Pengembangan Bidang <i>Surface</i>	38
3.6	Evaluasi <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	40
BAB IV		42
4.1	Hasil Pengembangan Bidang <i>Structure</i>	42

Tabel 4.3 Hasil pengelompokkan konten oleh peneliti.	44
4.2 Hasil Bidang Skeleton	46
4.3 Hasil Pengembangan Bidang Surface.....	50
4.4 Hasil Evaluasi <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	53
4.5 Kelebihan dan kekurangan sistem	60
4.5.1 Kelebihan Sistem	60
4.5.2 Kekurangan Sistem	60
BAB V	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	66