

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Tugas akhir.....	5
1.4 Tujuan Tugas akhir.....	6
1.5 Manfaat Tugas akhir.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
1.6.1 BAB I PENDAHULUAN.....	6
1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
1.6.3 BAB III METODE TUGAS AKHIR.....	6
1.6.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	6

1.6.5	BAB V KESIMPULAN	7
	BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Dasar Teori	9
2.2.1	Algoritme dan Struktur Data	9
2.2.2	<i>Self – Regulated Learning</i>	9
2.2.3	<i>E – Learning</i>	11
2.2.4	<i>Metacognitive Training System</i>	13
2.2.5	<i>User Experience</i>	14
2.2.6	Metode User – <i>Centered Design</i>	15
2.2.7	<i>The Elements of User Experience</i>	17
2.2.8	<i>Usability Testing</i>	19
2.2.9	<i>User Experience Questionnaire</i>	20
2.2.10	<i>System Usability Scale</i>	23
2.2.11	<i>Hypertext Markup Language</i>	28
2.2.12	<i>Cascading Style Sheet</i>	28
2.2.13	Javascript	28
2.2.14	Bootstrap.....	29
	BAB III. METODE TUGAS AKHIR	30
3.1	Bahan Tugas Akhir	30
3.2	Alat Tugas akhir	30
3.2.1	Perangkat Keras.....	30
3.2.2	Perangkat Lunak.....	30
3.3	Alur Tugas akhir	31
3.3.1	Identifikasi Masalah	33

3.3.2	Studi Literatur.....	33
3.3.3.	Pengembangan Prototype	34
3.3.3.1	Pengembangan Bidang Strategy	34
3.3.3.2	Pengembangan Bidang Scope	36
3.3.3.3	Pengembangan Bidang Structure	36
3.3.3.4	Pengembangan Bidang Skeleton	37
3.3.3.5	Pengembangan Bidang Surface	37
3.3.4	Evaluasi	38
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Hasil Pengembangan Antarmuka	41
4.1.1	Hasil Pengembangan Bidang Strategy	41
4.1.2	Hasil Pengembangan Bidang Scope.....	43
4.1.3	Hasil Pengembangan Bidang <i>Structure</i>	45
4.1.4	Hasil Pengembangan Bidang Skeleton.....	52
4.1.5	Hasil Pengembangan Bidang <i>Surface</i>	57
4.1.5.1	Perbandingan Antarmuka Versi Lama dengan Versi Baru	80
4.2	Pengujian <i>Prototype</i>	88
4.2.1	Pengumpulan Data Kuesioner UEQ dan SUS.....	89
4.2.2	Analisis Data Kuesioner UEQ.....	91
4.2.3	Analisis Data Kuesioner SUS.....	93
4.2.4	Perbandingan Hasil dengan Sistem Sebelumnya	95
4.2.5	Kelebihan dan Kekurangan Sistem	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran	100



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

**PENGEMBANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA METACOGNITIVE TRAINING SYSTEM YANG
MENDUKUNG SELF-REGULATION
LEARNING UNTUK MATA KULIAH ALGORITME DAN STRUKTUR DATA MENGGUNAKAN THE
ELEMENTS OF USER EXPERIENCE.**

FAUZI ATSAALATSA, Silmi Fauziati, Dr.Eng., S.T., M.T.;Ridi Ferdiana, Dr., S.T., M.T.

Universitas Gadjah Mada, 2019 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN A	104
LAMPIRAN B	106