

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Tugas Akhir	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Dasar Teori.....	10
2.2.1 <i>Signage</i>	10
2.2.2 <i>Display</i> Informasi Kampus.....	10
2.2.3 <i>Eye Tracking</i>	11
2.2.4 Kalibrasi	15
2.2.5 Gerakan Mata	16
2.2.6 Filter <i>Moving Average</i>	17
2.2.7 <i>Pearson's Product Moment Correlation Coefficient</i>	17
2.2.8 Metode <i>Waterfall</i>	18

2.2.9	Penjelasan Konsep Pembagian Tugas	21
2.2.10	<i>User Centered Design</i>	22
2.2.11	<i>The Element of User Experience</i>	23
2.2.12	Penyortiran Kartu (<i>Card Sorting</i>).....	25
2.2.13	Teknologi yang digunakan	25
2.2.14	Metode Pengujian Antarmuka	28
2.2.15	Metode Pengujian <i>Black Box</i>	31
2.3.	Analisis Perbandingan Metode	32
2.3.1	Metode Pengembangan Sistem.....	33
2.3.2	Metode Pengembangan Antarmuka	33
2.3.3	Interaksi Digital Signage	34
2.3.4	Gerakan Mata	35
2.3.5	Metode Seleksi Objek.....	35
2.3.6	Pengujian	36
BAB III	METODE TUGAS AKHIR.....	38
3.1.	Alat dan Bahan Tugas Akhir.....	38
3.1.1	Alat Tugas Akhir	38
3.1.2	Bahan Tugas Akhir.....	38
3.2.	Alur Tugas Akhir	39
3.3.	Pembagian Tugas	40
3.3.1	<i>Gantt-chart</i>	40
3.4.	Tahapan Penelitian	44
3.4.1	<i>Requirement</i>	44
3.4.2	<i>Design</i>	45
3.4.3	<i>Implementation</i>	74
3.4.4	<i>Testing</i>	79
3.4.5	<i>Maintenance</i>	101
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN METODE SELEKSI OBJEK	102
4.1.	Hasil Pengembangan Metode Seleksi Objek	102
4.2.	Hasil Pengujian Metode Seleksi Objek.....	106
4.3.	<i>Maintenance</i>	108

4.4.	Diskusi.....	109
4.4.1	Kelebihan dan Kekurangan	110
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1.	Kesimpulan.....	111
5.2.	Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....		113
LAMPIRAN		120