

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR SINGKATAN .....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
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 .....	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI .....	3
2.1. Tinjauan Pustaka .....	3
2.2. Dasar Teori .....	7
2.2.1 <i>Signage</i> .....	7
2.2.2 <i>Display Informasi Kampus</i> .....	7
2.2.3 <i>Eye Tracking</i> .....	8
2.2.4 Kalibrasi .....	12
2.2.5 Gerakan Mata .....	13
2.2.6 <i>Filter Moving Average</i> .....	14
2.2.7 <i>Pearson's Product Moment Correlation Coefficient</i> .....	14

2.2.8 Metode <i>Waterfall</i> .....	15
2.2.9 Penjelasan Konsep Pembagian Tugas .....	18
2.2.10 <i>User Centered Design</i> .....	19
2.2.11 <i>The Element of User Experience</i> .....	20
2.2.12 Penyortiran Kartu ( <i>Card Sorting</i> ).....	22
2.2.13 Teknologi yang digunakan .....	22
2.2.14 Metode Pengujian Antarmuka .....	25
2.3. Analisis Perbandingan Metode .....	28
2.3.1 Metode Pengembangan Sistem.....	29
2.3.2 Metode Pengembangan Antarmuka .....	29
2.3.3 Interaksi Digital Signage .....	30
2.3.4 Gerakan Mata .....	31
2.3.5 Metode Seleksi Objek.....	31
2.3.6 Pengujian .....	32
<b>BAB III METODE TUGAS AKHIR.....</b>	<b>33</b>
3.1. Alat dan Bahan Tugas Akhir.....	33
3.1.1 Alat Tugas Akhir .....	33
3.1.2 Bahan Tugas Akhir.....	33
3.2. Alur Tugas Akhir .....	34
3.3. Pembagian Tugas .....	35
3.3.1 <i>Gantt-chart</i> .....	36
3.4. Tahapan Penelitian .....	39
3.4.1 <i>Requirement</i> .....	39
3.4.2 <i>Design</i> .....	41
3.4.3 <i>Implementation</i> .....	64
3.4.4 <i>Testing</i> .....	67
3.4.5 <i>Maintenance</i> .....	73
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>74</b>
4.1. Hasil Pengembangan Antarmuka .....	74
4.2. Hasil Pengujian Antarmuka .....	77
4.2.1. Analisis Deskriptif .....	78

4.2.2.	<i>Tasks Success Rate</i> .....	79
4.2.3.	<i>User Experience Questionnaire</i> .....	81
4.2.3.1.	Analisis Hasil UEQ Desain Terang .....	82
4.2.3.2.	Analisis Hasil UEQ Desain Gelap.....	85
4.2.3.3.	Perbandingan asil UEQ Desain Terang dan Desain Gelap.....	89
4.2.4.	<i>User Journey Map</i> .....	90
4.2.4.1.	<i>User Journey Map</i> Desain Terang.....	90
4.2.4.2.	<i>User Journey Map</i> Desain Gelap.....	94
4.3.	<i>Maintenance</i> .....	97
4.4.	Diskusi.....	99
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN .....	100
5.1.	Kesimpulan.....	100
5.2.	Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....		101
LAMPIRAN .....		108