



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	2
BAB I. PENDAHULUAN.....	3
1.1. Latar Belakang.....	3
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Tugas akhir.....	5
1.4. Tujuan Tugas akhir.....	5
1.5. Manfaat Tugas akhir.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB I : Pendahuluan.....	6
BAB II : Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori.....	6
BAB III : Metodologi Penelitian.....	6
BAB IV : Hasil dan Pembahasan.....	6
BAB V : Kesimpulan dan Saran.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2. Dasar Teori.....	11
2.2.1. Mesin Pencarian Web.....	11



2.2.2.	Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget.....	11
2.2.3.	Teori Neo-Piagetian	12
2.2.4.	Perilaku Anak-Anak dalam Pencarian Informasi.....	14
2.2.4.1.	Strategi Pencarian	14
2.2.4.2.	Antarmuka Pengguna.....	15
2.2.4.3.	Penilaian Relevansi.....	15
2.2.5.	Metode <i>User-Centered Design</i> (UCD)	16
2.2.6.	Metode Perancangan <i>Bonded Design</i>	17
2.2.7.	Alat Ukur Kesenangan Smileyometer.....	18
2.2.8.	Teknologi yang Digunakan	19
2.2.8.1.	WAMP dan WampServer	19
2.2.8.2.	PHP	19
2.2.8.3.	Bootstrap.....	20
2.2.8.4.	MySQL	20
2.2.9.	Metode Perhitungan Statistik	21
2.2.9.1.	<i>Analysis of Variance</i> (ANOVA).....	21
2.3.	Analisis Perbandingan Metode.....	21
2.3.1.	Metode Perancangan Teknologi.....	22
2.3.2.	Metode Pengujian untuk Anak-Anak.....	23
2.3.3.	Alat Ukur Kesenangan	24
BAB III.	METODE TUGAS AKHIR	26
3.1.	Alat dan Bahan Tugas Akhir	26
3.1.1.	Alat Tugas Akhir.....	26
3.1.1.1.	Perangkat Keras	26
3.1.1.2.	Perangkat Lunak	26
3.1.2.	Bahan Tugas Akhir	26
3.1.2.1.	Bahan Perancangan Prototipe	27
3.1.2.2.	Bahan Pengembangan Prototipe	27
3.1.2.3.	Bahan Pengujian Prototipe.....	27
3.2.	Alur Tugas Akhir.....	27



3.2.1.	Identifikasi Masalah	29
3.2.2.	Studi Literatur	30
3.2.3.	Analisis Kebutuhan Sistem dan Perizinan	30
3.2.4.	Survei Partisipan	32
3.2.5.	Perancangan <i>Low-Fidelity Prototype</i>	32
3.2.6.	Pengembangan <i>High-Fidelity Prototype</i>	33
3.2.7.	Pengujian Prototipe	34
3.2.8.	Analisis Hasil Pengujian	37
BAB IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1.	Hasil Survei Partisipan	38
4.2.	Hasil Analisis Komponen Mesin Pencarian	40
4.3.	Hasil Perancangan Low-Fidelity Prototype	45
4.3.1.	Hasil Pembuatan Komponen	45
4.3.2.	Hasil Pembuatan <i>Layout</i>	51
4.3.3.	Hasil Akhir Perancangan	56
4.4.	Hasil Pengembangan High-Fidelity Prototype	57
4.5.	Hasil Pengujian Prototipe	58
4.5.1.	Analisis Deskriptif	58
4.5.2.	Hasil Perbandingan Performa pada Ketiga Desain	59
4.5.3.	Hasil Pilihan Variasi Komponen	60
4.5.4.	Hasil Penggunaan Komponen Khusus	62
4.6.	Diskusi	63
4.6.1.	Kelebihan	64
4.6.2.	Kekurangan	64
BAB V.	KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1.	Kesimpulan	65
5.2.	Saran	65



DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	73