

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan	3
1.4. Manfaat.....	3
1.5. Batasan Masalah	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Studi Terkait	5
2.2. <i>User-Centered Design (UCD)</i>	6
2.3. Eye tracking	7
2.4. <i>Sytem Usability Scale (SUS)</i>	9
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM.....	11
3.1. Understand Context of Use	11
3.1.1. Populasi Terkait	12
3.1.2. Identifikasi Pengguna	12
3.1.3. User Scenario	13
3.2. Specify User Requirement.....	14
3.2.1. User Persona	14
3.2.2. Kebutuhan Pengguna	15
3.2.3. Implementasi Eye-Tracking	16
3.3. Desain Perangkat Keras dan Lunak	17
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	18
4.1. Hasil Pengujian	18
4.2. <i>Scenario</i> Pengujian	18

4.3.	Hasil Eye-Tracking.....	19
4.3.1.	Hasil Dari Task 1.....	20
4.3.2.	Hasil Dari Task 2.....	21
4.3.3.	Hasil Dari Task 3.....	23
4.3.4.	Hasil Dari Task 4.....	25
4.3.5.	Hasil Dari Task 5.....	26
4.3.6.	Hasil Dari Task 6.....	28
4.3.7.	Hasil Dari Task 7.....	30
4.3.8.	Hasil Dari Task 8.....	31
4.3.9.	Hasil Dari Task 9.....	33
4.3.10.	Hasil Dari Task 10.....	35
4.4.	Rekapitulasi Waktu Pengerjaan Dan rata- rata.....	37
4.5.	Hasil Fixation.....	37
4.6.	Hasil Gaze plot.....	38
4.7.	Visualisasi Hasil Heatmap.....	39
4.8.	<i>System Usability Scale</i>	41
4.8.1.	Hasil Evaluasi Skor SUS	41
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1.	Kesimpulan.....	43
5.2.	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA		45
LAMPIRAN.....		47