

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metode Penelitian	5
1.6. Jadwal Pelaksanaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Studi Terkait	7
2.2. <i>Activity-Centered Design (ACD)</i>	7
2.3. <i>Learning Management System (LMS)</i>	9
2.4. <i>Usability Testing</i>	9
2.5. <i>Success Rate</i>	10
2.6. <i>Task Completion Time</i>	10
2.7. <i>Single Ease Question (SEQ)</i>	10
2.8. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	11
2.9. <i>Heuristic Evaluation</i> dan Prinsip Nielsen	11
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	13
3.1. Alur Perancangan	13
3.2. <i>Requirements</i>	14
3.2.1 Menentukan Ruang Lingkup	14
3.2.2 Mengidentifikasi <i>Activity System</i>	15
3.2.3 Melakukan <i>Usability Testing & Wawancara</i>	18

3.2.4	Melakukan Evaluasi Desain Menggunakan SUS & Nielsen's 10 <i>Usability Heuristics</i>	19
3.3.	Design.....	22
3.3.1	Pemetaan Masalah dan Solusi	22
3.3.2	Fitur Redesain	23
3.4.	<i>Implementation</i>	25
3.4.1	<i>Low-Fidelity Wireframe</i>	26
3.4.2	<i>High-Fidelity Interactive Frontend</i>	47
3.5.	<i>Evaluation</i>	59
3.5.2	Evaluasi Iterasi Kedua – <i>Prototype Interaktif High-Fidelity</i>	61
BAB 4	HASIL PENGUJIAN DAN ANALISIS.....	63
4.1.	Hasil Pengujian	63
4.2.	Analisis Pengujian	64
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1.	Kesimpulan.....	66
5.2.	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....		68
LAMPIRAN		72