DAFTAR ISI

DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 3
1.6 Tahapan Penelitian 3
1.7 Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN LITERATUR 5
2.1.Sistem Informasi 5
2.2.*User interface* dan *User experience (UI/UX)* 6
2.3.*User centered design* (UCD) 7
2.4 *Enhanced Cognitive Walkthrough* 8
2.5.*Waterfall* 11
2.6.Basis Data 12
2.7 *Data flow Diagram* (DFD) 13
2.8 *Website* 14
2.9.MySQL 14
2.10.*Hyper Text Markup Language* (HTML) 14
2.11.*Hypertext Preprocessor (*PHP) 15
2.12.*Blackbox Testing* 15
2.13.*Little e-world academy* 15
2.14.*State of The Art* (SOTA) 16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 21
3.1.Persiapan 21
3.1.1.Observasi 21
3.1.2.Identifikasi Masalah 22
3.1.3.Studi Pustaka 22
3.2.Pengembangan 23
3.2.1.Requirements Gathering 23
3.2.2.Planning 45
*3.2.3.*Desain Sistem *(Modelling)* 48

3.2.3.Pengujian 55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 60
4.1.Contoh Hasil Wawancara 60
4.2.Hasil Analisis *Enhanced Cognitive Walkthrough* 60
4.2.1.Matriks A *: Problem Seriousness (PS) dan Task Importance (TI)* 60
4.2.2.Matriks B *: Problem Type (PT)* dan *Problem Seriousness (PS)* 62
4.2.3.Matriks C *: Problem Type (PT)* dan *Task Importance (TI)* 65
4.2.4.Matriks D *: Task Number (TN)* dan *Problem Seriousness (PS)* 68
4.2.5.Matriks E *: Problem Type (PT)* dan *Task Number (TN)* 70
4.2.6.Kesimpulan dari Seluruh Matriks 74
4.3.Implementasi (*Construction*) 75
4.3.1.Implementasi Kode Program 75
4.3.2.Implementasi Antarmuka 79
4.5.Pengujian 84
BAB V PENUTUP 86
5.1.Kesimpulan 86
5.2.Saran 86