DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN 2
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS 3
ABSTRAK 4
ABSTRACT 5
KATA PENGANTAR 6
DAFTAR ISI 7
DAFTAR GAMBAR 10
DAFTAR TABEL 12
BAB I PENDAHULUAN 13
I.1 Latar Belakang 13
I.2 Rumusan Masalah 14
I.3 Tujuan Penelitian 14
I.4 Batasan Penelitian 14
I.5 Manfaat Penelitian 15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 17
II.1 Kajian Pustaka 17
II.1.1 *Website* 17
II.1.2 *User Inteface* 19
II.1.3 *Cascading Style Sheet (CSS)* 19
II.1.4 *User Centered Design (UCD)* 19
II.1.5 *Usability Testing* 20
II.1.6 Prototype 22
II.2 Alasan Pemilihan Metode 22
II.3 State of the Art 22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 26
III.1 Model Konseptual 26
III.2 Sistematika Penelitian 27
III.2.1 Identifikasi Masalah 27
III.3 Alasan Pemilihan Metode 29
III.4 Pengumpulan Data 29

III.2.3 Kesimpulan dan Saran 29
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN 30
IV.1 Analisis 30
IV.1.1 Analisis konteks pengguna 31
IV.1.2 Analisis Kebutuhan Pengguna 31
IV.1.2 Kebutuhan *User* Persona 31
IV.2 Perancangan *Interface* 33
IV.2.1 Proses Bisnis 33
IV.2.3 Activity Diagram 58
IV.3 Prototype Website 59
IV.3.1 Halaman *Login* 59
IV.3.2 Halaman *Dashboard* 60
IV.3.2 Halaman Pengguna Aset 61
IV.3.2 Halaman Pengelola Aset 61
IV.3.2 Halaman *History* Perpindahan Aset 62
IV.3.2 Halaman Penyerahan Aset 63
IV.3.2 Halaman Kategori Aset 63
IV.3.2 Halaman *Tracking* Pergerakan Aset 64
IV.3.2 Halaman Data Aset 65
IV.3.2 Halaman Pemusnahan Aset 65
IV.3.2 Halaman Laporan Penghapusan 66
IV.3.2 Halaman Data *Master* Tipe Aset 67
BAB V IMPLEMENTASI DAN TESTING 68
V.1 Pengujian 68
V.1.1 Usability Testing 68
V.1.2 Kuisioner 70
Untuk mengukur pengujian digunakan rumus berikut 73
V.2 Analisis hasil pengujian Usability Testing dan Kuisioner 74
V.2 Analisis hasil pengujian Usability Testing dan Kuisioner 74
BAB VI Kesimpulan dan Saran 75
VI.1 Kesimpulan 75
VI.2 Saran 75

DAFTAR PUSTAKA 76