Daftar Isi

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

Kata Pengantar iii

Daftar Isi v

Daftar Gambar ix

Daftar Tabel xi

Daftar Lampiran xii

BAB I PENDAHULUAN 1

I.1 Latar Belakang Masalah 1

I.2 Rumusan Masalah 2

I.3 Maksud dan Tujuan 2

I.4 Batasan Masalah 3

I.5 Metodologi Penelitian 3

I.5.1 Metode Pengumpulan Data 4

I.5.2 Metode Perbaikan Standar Kode Pemrograman 4

I.5.3 Metode Penilaian Antarmuka 5

I.5.4 Metode Pembangunan Perangkat Lunak 6

I.6. Sistematika Penulisan 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11

II.1 Tinjauan Tempat Penelitian 11

II.1.1 Sejarah Museum Sribaduga 11

II.1.2 Tugas Pokok dan Fungsi, Visi, dan Misi Museum Sribaduga 12

II.1.3 Struktur Organisasi Museum Sri Baduga 13

II.2 Landasan Teori 14
II.2.1 Usability Website 14
II.2.2 User Experience 15
II.2.3 User Interface 16
II.2.4 PSSUQ (*Post-Study System Usability Questionnaire*) 16
II.2.4.1 Paket Pertanyaan Kuisioner 17
II.2.4.2 Sistem Penilaian 18
II.2.5 Metode Heuristic Evaluation 19
II.2.5.1 Langkah – langkah Metode Heuristic Evaluation [6] 22
II.2.5.2 Kuisioner 23
II.2.5.3 Sistem Penilaian 24
II.2.6 Dasar Perbaikan Antarmuka 25
II.2.7 Metode Code Refactoring 26
II.2.7.1 Langkah-langkah Validasi Standar Kode Pemrograman 28
II.2.7.2 Dasar Perbaikan Kesalahan Kode Pemrograman 28
II.2.8 Procedural Programming dan Object Oriented Programming 29
II.2.9 Alat Pengukuran 30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 33
III.1 Analisis Sistem 33
III.1.1 Analisis Masalah 34
III.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 35
III.1.3 Metode Penilaian Antarmuka 35
III.1.3.1 Pemilihan Evaluator 35
III.1.3.2 Hasil Analisis Penilaian Antarmuka 36
III.1.4 Metode Perbaikan Standar Kode Pemrograman 41

III.1.4.1 Analisa Sumber Kode Pemrograman 41
III.1.4.1.1 HTML (*Hypertext Markup Language*) 42
III.1.4.1.2 CSS (*Cascading Style Sheets*) 49
III.1.4.1.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*) 51
III.1.4.1.4 JavaScript 58
III.1.4.2 Perbaikan Standar Kode Pemrograman 60
III.1.4.2.1 HTML (Hypertext Markup Language) 60
III.1.4.2.2 CSS (*Cascading Style Sheets*) 65
III.1.4.2.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*) 70
III.1.4.2.4 JavaSript 74
III.2 Perancangan Sistem 75
IV.2.1 Dasar Perancangan Antarmuka 75
IV.2.2 Perancangan Struktur Menu 78
IV.2.3 Perancangan Antarmuka 79
III.2.3.1 Perancangan Halaman Antarmuka 79
III.2.3.2 Perancangan Pesan 90
III.2.3.3 Jaringan Semantik 92
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM 93
IV.1 Implementasi Sistem 93
IV.1.1 Perangkat Keras yang Digunakan 93
IV.1.2 Perangkat Lunak yang Digunakan 93
IV.1.3 Implementasi Antarmuka 94
IV.2 Pengujian 95
IV.2.1 Pengujian Beta 96
IV.2.1.1 Metode Wawancara 97

IV.2.1.1.1 Skenario Wawancara 97
IV.2.1.1.2 Hasil Wawancara 97
IV.2.1.2 Validasi Standar Kode Pemrograman 98
IV.2.1.2.1 HTML (Hypertext Markup Language) 99
IV.2.1.2.2 CSS (*Cascading Style Sheet*) 100
IV.2.1.2.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*) 101
IV.2.1.2.4 JavaScript 103
IV.2.1.3 Metode Penilaian Antarmuka 104
IV.2.1.3.1 Ruang Lingkup Penelitian 104
IV.2.1.3.2 Hasil Perhitungan Kuisioner PSSUQ 105
IV.2.1.2.5 Kesimpulan Pengujian Beta 108
IV.2.2 Evaluasi Pengujian 111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 113
V.1 Kesimpulan 113
V.2 Saran 113
Daftar Pustaka 115