

## Daftar Isi

Lembar Pernyataan.....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Abstrak .....	iii
Abstract .....	iv
Lembar Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Istilah.....	xiv
Bab I – Pendahuluan .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metodologi .....	3
Bab II - Kajian Pustaka .....	4
2.1. Teori Piaget .....	4
2.2. User Interface .....	5
2.3. User Experience .....	5
2.4. Permainan Puzzle Gambar (Jigsaw Puzzle) .....	5
2.5. Children-Centered Design.....	6
2.6. Persona .....	7
2.6.1. Keuntungan Persona.....	7
2.6.2. Elemen-elemen Persona .....	8
2.7. Model Mental .....	8
2.8. Model Konseptual .....	8
2.9. QUIM (Quality in Use Integrated Measurement) .....	9
2.10. Wawancara.....	11
2.11. Uji Validitas.....	12
Bab III – Alur Pemodelan .....	14
3.1. Wawancara dengan Psikolog Anak .....	14
3.2. Menspesifikasi Konteks Penggunaan .....	15
3.2.1. Wawancara Guru TK & Orang Tua .....	16

3.2.2. Observasi Target Pengguna dan Persona .....	17
3.3. Menspesifikasi Kebutuhan .....	21
3.3.1. Model Mental .....	23
3.3.2. Hierarchical Task Analysis .....	25
3.3.3. Skenario Model User Experience .....	25
3.3.4. Model Konseptual .....	26
3.4. Membuat Solusi Desain.....	26
3.5. Evaluasi Desain .....	27
3.5.1. Penentuan Pertanyaan Wawancara .....	27
3.5.2. Rencana Pengujian.....	32
3.5.3. Skenario Pengujian .....	32
3.5.4. Pengolahan Data .....	33
3.6. Products Meets Requirements .....	34
Bab IV – Implementasi, Pengujian, & Analisis .....	35
4.1. Implementasi .....	35
4.1.1. Perangkat Keras .....	35
4.1.2. Perangkat Lunak.....	35
4.1.3. Desain Antarmuka Prototype .....	36
4.2. Pengujian & Analisis .....	40
4.2.1. Analisis Data .....	40
Bab V – Penutup .....	51
5.1. Kesimpulan.....	51
5.2. Saran .....	51
Daftar Pustaka .....	52
Lampiran .....	54
Lampiran 1 – Rekapitulasi Hasil Wawancara .....	54
Lampiran 2 – User Persona .....	57
Lampiran 3 – Rubrikasi Persona .....	66
Lampiran 4 – Skenario Model User Experience .....	62
Lampiran 5 – Model Konseptual.....	70
Lampiran 6 – Wireframe Aplikasi Permainan Puzzle .....	79
Lampiran 7 – Pembobotan Pertanyaan.....	97
Lampiran 8 – Rekapitulasi Data Pengujian .....	100
Lampiran 9 – Pengujian .....	106

Lampiran 10 – Surat Keterangan..... 108