

# DAFTAR ISI

Lembar Pernyataan .....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Abstrak .....	iii
Lembar Persembahan .....	iv
Kata Pengantar .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan .....	3
1.5. Sistematika Penulisan .....	4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA .....	5
2.1. Pendidikan Anak Usia Sekolah .....	5
2.2. Media Pembelajaran Interaktif .....	6
2.3. User Experience.....	6
2.4. User Interface.....	7
2.5. User Centered Design .....	8
2.6. Hierarchical Task Analysis.....	9
2.7. User Experience Questionnaire .....	9
2.10 <i>User Persona</i> .....	11

BAB 3 ALUR PEMODELAN .....	13
3.1 Metode Penelitian .....	13
3.2 Identifikasi Masalah.....	13
3.3 Pengumpulan Data.....	14
3.4 Analisis Kebutuhan User .....	22
3.4.1. <i>User Persona</i> .....	22
3.4.2. <i>Goals, Needs dan Requirement</i> .....	28
3.5 Pemodelan UX dengan HTA .....	29
3.4.1 <i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i> .....	29
3.5.2 Konteks Skenario .....	31
3.5.3 Model Konseptual .....	35
3.5.4 <i>Wireframe</i> .....	38
3.6 Pembuatan Prototipe .....	43
3.6.1 <i>Mockup</i> .....	43
3.6.2 <i>Prototype</i> .....	45
3.7 Pengujian Prototipe pada <i>User</i> .....	45
3.7.1 Skenario Pengujian.....	46
3.7.2 <i>User Experience Questionnaire</i> .....	46
BAB 4 PENGUJIAN DAN ANALISIS .....	48
4.1 Pengolahan Data .....	48
4.1.1 Skenario Pengujian.....	48
4.1.2 Pengolahan Data Kuesioner .....	48
4.2 Analisis Hasil.....	51
4.2.1 Pengujian-1 .....	51

4.2.2	Analisa Hasil Pengujian – 1 .....	55
4.2.3	Pengujian - 2.....	56
4.2.4.	Analisa Hasil Pengujian – 2 .....	59
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		62
5.1.	Kesimpulan.....	62
5.1	.Saran .....	62
DAFTAR PUSTAKA.....		63
Lampiran 1 Data Observasi pada Anak.....		65
Lampiran 2 Kuesioner Indonesia UEQ .....		78
Lampiran 3 Data Pengujian-1.....		80
Lampiran 4 Data Pengujian-2.....		83