

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
1. PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang.....	16
1.2 Perumusan Masalah.....	18
1.3 Tujuan.....	18
1.4 Batasan Masalah.....	18
1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah	19
1.6 Sistematika Penulisan	20
2. TINJAUAN PUSTAKA.....	22
2.1 Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	22
2.2 <i>Game Based Learning</i>	23
2.3 <i>User Interface</i>	24
2.4 <i>Goal Directed Design</i>	24
2.5 <i>User Persona</i>	26
2.6 Model Mental	27
2.7 Konseptual Model.....	28
2.8 <i>Hierarchical Task Analysis</i>	28
2.9 <i>Wireframes</i>	29
2.10 <i>Mock-up</i>	31
2.11 <i>Quality In Use Integrated Measurement (QUIM)</i>	32
2.12 Skala <i>Likert</i>	35
2.13 Uji Validitas.....	36
2.14 Uji Reliabilitas.....	37
3. ALUR PEMODELAN.....	39
3.1 Metodologi Umum Penelitian.....	39

3.2	<i>Study Literature</i>	39
3.3	<i>Research</i>	39
3.3.1	Menentukan <i>Scope</i>	40
3.3.2	Pengumpulan Data melalui Wawancara dan Observasi	40
3.4	<i>Modelling</i>	49
3.5	<i>Requirement Definition</i>	53
3.5.1	Menyusun Konteks Skenario.....	55
3.5.2	<i>Analisis Task</i>	55
3.5.3	Model Konseptual (<i>Conceptual Model</i>)	57
3.6	<i>Framework Definition</i>	57
3.6.1	Menentukan Anatomi Halaman.....	57
3.6.2	Pembentukan <i>Wireframe</i>	58
3.7	<i>Refinement</i>	60
3.8	<i>Support</i>	64
3.9	Rancangan Pengujian menggunakan QUIM (<i>Quality in Use Integrated Measurement</i>) 64	
3.9.1	Menentukan Kuesioner.....	65
3.9.2	Rencana Pengujian <i>Prototype</i> Aplikasi	73
4.	PENGUJIAN DAN ANALISIS	76
4.1	Implementasi	76
4.2	Pengujian	76
4.2.1	Daftar Responden.....	77
4.2.2	Uji Validitas Kuesioner	77
4.2.3	Uji Reliabilitas Kuesioner	81
4.3	Pengolahan dan Analisis Hasil Kuesioner	81
4.3.1	Pengolahan Data Hasil Pengujian Iterasi 1.....	82
4.3.2	Analisis Hasil Pengujian QUIM Iterasi 1	85
4.3.3	Perubahan Desain.....	88
4.3.4	Implementasi Perbaikan Desain Pertama	91
4.3.5	Implementasi Perbaikan Desain Kedua.....	101
4.3.6	Pengolahan Data Hasil Pengujian Iterasi 2.....	107
4.3.7	Perubahan desain 2.....	110
4.3.8	Pengolahan Data Pengujian Iterasi Ketiga	123
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	128
5.1	Kesimpulan.....	128
5.2	Saran	130
	DAFTAR PUSTAKA	131

LAMPIRAN 1 DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA ANAK SD KELAS 5.....	L-1
LAMPIRAN 2 HASIL WAWANCARA ANAK SD KELAS 5.....	L-3
LAMPIRAN 3 HASIL OBSERVASI PERMAINAN EUROPOLY	L-10
LAMPIRAN 4 HASIL WAWANCARA GURU MATEMATIKA.....	L-14
LAMPIRAN 5 HASIL WAWANCARA VALIDASI GURU SD.....	L-16
LAMPIRAN 6 DATA REKAPITULASI NILAI ULANGAN HARIAN.....	L-20
LAMPIRAN 7 KONTEKS SKENARIO	L-21
LAMPIRAN 8 MODEL KONSEPTUAL.....	L-47
LAMPIRAN 9 <i>WIREFRAME</i> TAMPILAN ANTARMUKA	L-61
LAMPIRAN 10 <i>MOCKUP</i> USER INTERFACE APLIKASI MONPEC.....	L-68
LAMPIRAN 11 RUBRIKASI SOAL	L-82
LAMPIRAN 12 KUESIONER	L-83
LAMPIRAN 13 DATA PENGUJIAN QUIM OLEH RESPONDEN.....	L-89
LAMPIRAN 14 SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA	L-90
LAMPIRAN 15 FORMULIR BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	L-91
LAMPIRAN 16 LEMBAR REKAPITULASI REVISI	L-92