

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------|------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| LEMBAR PERNYATAAN | ii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan | 4 |
| 1.4 Rencana Kegiatan | 5 |
| 1.5 Jadwal Kegiatan | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1 Penelitian Terkait | 7 |
| 2.2 Teori Pendukung | 8 |
| 2.2.1 Anak Berkebutuhan Khusus | 8 |
| 2.2.2 User Interface | 9 |
| 2.2.3 HCI | 9 |
| 2.2.4 Mobile Application | 9 |
| 2.2.5 User Centered Design | 10 |
| 2.2.6 System Usability Scale | 11 |
| BAB III ALUR PEMODELAN | 13 |
| 3.1 Metode Penelitian | 13 |
| 3.2 Pengumpulan Data | 15 |
| 3.3 Analisis Konteks Pengguna | 21 |
| 3.4 Analisis Tugas Pengguna | 23 |
| 3.5 Mental model | 24 |
| 3.6 Analisis Tugas Pengguna | 25 |
| 3.7 Konteks Skenario | 26 |

| | | |
|--------|--|----|
| 3.8 | Model Konseptual | 35 |
| 3.9 | Wireframe | 43 |
| 3.9.1 | Wireframe Halaman Utama | 43 |
| 3.9.2 | Wireframe Materi Belajar | 44 |
| 3.9.3 | Wireframe Materi belajar menghitung benda..... | 45 |
| 3.9.4 | Wireframe Materi belajar Pengurangan..... | 46 |
| 3.9.5 | Wireframe Sesi Membaca Materi Belajar Penjumlahan | 47 |
| 3.9.6 | Wireframe Halaman Mengejakan Soal | 48 |
| 3.9.7 | Wireframe halaman sesi mengerjakan soal Berhitung benda..... | 49 |
| 3.9.8 | Wireframe halaman sesi mengerjakan soal Pengurangan | 50 |
| 3.9.9 | Wireframe halaman sesi mengerjakan soal Penjumlahan | 51 |
| 3.9.10 | Wireframe Pop Up | 52 |
| 3.9.11 | Wireframe halaman Nilai | 53 |
| 3.9.12 | Wireframe Sesi Membaca Pembahasan Soal | 54 |
| 3.10 | Mock Up | 55 |
| 4. | EVALUASI | 61 |
| 4.7 | Pengujian Usabilitas | 61 |
| 4.7.1 | Pengujian dengan metode SUS..... | 61 |
| 4.7.2 | Pelaksanaan Pengujian Usabilitas terhadap Pengguna | 63 |
| 4.8 | Analisis Hasil Pengujian | 64 |
| | BAB 5 Penutup | 65 |
| | DAFTAR PUSTAKA..... | 66 |
| | LAMPIRAN | 69 |