

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Rencana Kegiatan.....	3
1.6 Jadwal Kegiatan.....	4
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Riset Terkait.....	6
2.2 Interaksi Manusia dan Komputer.....	7
2.3 <i>Goal-Directed Design (GDD)</i>	7
2.3.1 <i>Research</i>	8
2.3.2 <i>Modeling</i>	8
2.3.4 <i>Design Framework</i>	9

2.3.5	<i>Design Refinement</i>	10
2.3.6	<i>Design Support</i>	10
2.4	Media Pembelajaran Digital	11
2.5	Psikologi Pendidikan.....	11
2.6	Gaya Belajar	12
2.7	<i>User Interface</i>	14
2.8	<i>Usability</i>	14
2.9	<i>System Usability Scale</i>	16
BAB III.....		19
ALUR PEMODELAN.....		19
3.1	Metodologi	19
3.2	<i>Research</i>	19
3.2.1	Menentukan Target Pengguna	20
3.2.2	Melakukan Observasi dan Wawancara Pengguna	20
3.3.2	Identifikasi Masalah	34
3.3	<i>Modeling</i>	35
3.3.1	Pemodelan <i>User Persona</i>	35
3.3.2	Perancangan Model Mental.....	38
3.3.3	Pemodelan Interaksi Pengguna.....	38
3.4	<i>Requirement Definition</i>	39
3.4.1	Menyusun Kebutuhan	39
3.4.3	Menyusun Konteks Skenario	41
3.5	<i>Design Framework</i>	43
3.5	<i>Design Refinement</i>	49
3.6	<i>Design Support</i>	63
BAB IV.....		64
PENGUJIAN ANALISIS	vii	64

4.1	Perencanaan Pengujian.....	64
4.2	Hasil Pengujian.....	65
4.2.1	Hasil Evaluasi Berbagai Metrik.....	67
4.2.2	Perbaikan Desain	70
4.3	Analisis Hasil Pengujian	72
BAB V		81
KESIMPULAN DAN SARAN.....		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		83
LAMPIRAN.....		86