

# DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	2
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan .....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1 Desain Interaksi .....	4
2.2 Media Pembelajaran Interaktif .....	4
2.3 <i>Python</i> .....	5
2.4 <i>User Interface</i> .....	6
2.5 <i>User Experience (UX)</i> .....	6
2.6 <i>User Centered Design</i> .....	6
2.7 <i>Low Fidelity</i> .....	8
2.8 <i>High Fidelity</i> .....	8
2.9 <i>Usability Testing</i> .....	8
2.10 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	8
2.11 Alasan Pemilihan Metode .....	10
2.12 Alasan Pemilihan Metode .....	12
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>16</b>
3.1. Alasan Pemilihan Metode.....	16
3.2 Desain Penelitian .....	17
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	17
3.4. Tahapan Penelitian .....	17
3.5 <i>User Centered Design</i> .....	18
3.5.1 <i>Understand Context of Use</i> .....	18
3.5.2 <i>Specify User Requirement</i> .....	18
3.5.3 <i>Design Solution</i> .....	19
3.5.4. <i>Evaluate Design</i> .....	20
3.6. Penarikan Kesimpulan .....	20

<b>BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>21</b>
4.1. <i>Understand Context of Use</i> .....	21
4.1.1. <i>Pengumpulan Data Wawancara dan Kuesioner</i> .....	21
4.1.2. <i>Hasil Wawancara</i> .....	22
4.1.3. <i>Hasil Kuesioner</i> .....	23
4.2. <i>Specify the user requirements</i> .....	26
4.2.1. <i>Mental Model</i> .....	27
4.2.2. <i>Hierarchical Task Analysis</i> .....	28
4.2.1. <i>Konteks Skenario</i> .....	29
4.3. <i>Create design solution</i> .....	36
4.3.1. <i>Wireframe</i> .....	36
4.3.2. <i>Desain Prototype UI</i> .....	50
4.4. <i>Evaluate Design</i> .....	62
4.4.1. <i>Perancangan Pengujian Usability</i> .....	62
4.4.2. <i>Pengujian Usability</i> .....	62
4.4.3. <i>Analisis Hasil Pengujian</i> .....	67
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>71</b>
5.1. <i>Kesimpulan</i> .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>84</b>