

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.6. Jadwal Pelaksanaan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Pembelajaran Membaca.....	5
2.2. Desain Interaksi	5
2.3. <i>Direct Manipulation</i>	6
2.4. <i>User Interface</i>	6
2.5. <i>User Experience</i>	7
2.6. <i>Child-Centered Design</i>	7
2.7. <i>User Persona</i>	9
2.8. Model Mental	10
2.9. <i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i>	10
2.10. <i>Wireframes</i>	11
2.11. Prototipe	11
2.12. <i>USE Questionnaire</i>	12
2.13. Kajian Terhadap Penelitian Terkait.....	14
BAB III ALUR PERANCANGAN	18

3.1. Alur Perancangan	18
3.2. <i>Specify Context of Use</i>	19
3.2.1 Menentukan target pengguna.....	19
3.2.2 Identifikasi kebutuhan pengguna	19
3.2.3 Observasi Kegiatan Pembelajaran	21
3.3. <i>Specify Requirements</i>	22
3.3.1 Pembuatan <i>user persona</i>	22
3.3.2 Pembuatan model mental.....	25
3.3.3 Analisis <i>task</i> dengan HTA	26
3.3.4 Model Skenario.....	27
3.4. Create Design Solution.....	28
3.4.1 Pembuatan <i>Wireframes</i>	28
3.4.2 Pembuatan Prototipe aplikasi.....	31
3.5. Evaluate Design.....	33
3.5.1 Identifikasi Skenario Pengujian	33
3.5.2 Pengujian Prototipe Aplikasi	34
3.5.1 Pengolahan Data Hasil Pengujian.....	35
BAB IV EVALUASI HASIL	37
4.1. Hasil Pengujian.....	37
4.2. Analisis Hasil Pengujian	39
4.3. Preferensi Jenis Direct Manipulation	40
BAB V KESIMPULAN	42
5.1. Kesimpulan.....	42
5.2. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	48