

Daftar Isi

Lembar Pernyataan	ii
Lembar Pengesahan	iii
Abstrak	i
<i>Abstrack</i>	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Rencana Kegiatan	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
2. KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini	6
2.2 Media Pembelajaran Interaktif	6
2.3 User Interface	7
2.4 User Centered Design (UCD)	7
2.5 Persona	8
2.6 Model Mental	9
2.7 Model Konseptual	9
2.7 Wireframe	9
2.8 Mock Up	10
2.9 Prototype	10
2.10 Hierarchial Task Analysis (HTA)	10
2.11 Quality in Use Integrated Measurement (QUIM)	11
2.12 Pengujian Validitas	12
2.13 Pengujian Reliabilitas	13
2.14 Skala Likert	14

2.15	Aughmented Reality	14
2.16	Sistem Tata Surya	15
3.	METODELOGI DAN DESAIN SISTEM	16
3.1	Studi Literatur	16
3.2	<i>Specify The Context of Use</i>	16
3.2.1	Menentukan Target Pengguna	17
3.2.2	Observasi	17
3.2.3	Menentukan Persona	18
3.3	<i>Specify Requirements</i>	26
3.3.1	Menentukan Kebutuhan Persona	26
3.3.2	Perancangan Model Mental	27
3.3.3	Analisis HTA	28
3.3.4	Konteks Skenario	31
3.4	<i>Proceduce and Design Solution</i>	35
3.4.1	Pembuatan Model Konseptual	35
3.4.2	Perancangan Wireframe	38
3.4.3	Pembuatan Desain Mockup	39
3.4.4	Pembuatan Prototype	40
3.5	<i>Evaluate Design Menggunakan Metode QUIM</i>	41
3.5.1	Menentukan Kuesioner	41
3.5.2	Pemberian Bobot Pertanyaan	47
3.5.3	Rencana Pengujian	47
4.	IMPLEMENTASI, PENGUJIAN, DAN ANALISIS	48
4.1.	Implementasi	48
4.2.1	Implementasi Software	48
4.2.2	Implementasi Hardware	48
4.2.	Pengujian	49
4.2.1	Skenario Pengujian	49
4.2.2	Daftar Responden	50
4.2.3	Pengujian Validitas Kuesioner	50
4.2.4	Pengujian Reliabilitas Kuesioner	53
4.3.	Pengolahan Data Kuesioner dan Analisis	54
4.3.1	Menentukan Nilai Total	55
4.3.2	Menentukan Nilai Presentase	56

4.3.3	Menentukan Nilai Rentang	57
4.3.4	Menampilkan Data Presentase Kedalam Grafik	57
4.4.	Perbaikan Desain	59
4.4.1	Penambahan Fitur dan Perbaikan <i>User Interface</i>	59
4.5.	Pengolahan Data Kuesioner dan Analisis Iterasi Kedua.....	65
5.	KESIMPUNAN DAN SARAN.....	69
5.1.	Kesimpulan.....	69
5.2.	Saran	69
	DAFTAR PUSTAKA.....	70
	LAMPIRAN 1 HASIL WAWANCARA USER	72
	LAMPIRAN 2 KONTEKS SKENARIO.....	84
	LAMPIRAN 3 MODEL KONSEPTUAL	95
	LAMPIRAN 4 WIREFRAME.....	102
	LAMPIRAN 5 MOCKUP	106
	LAMPIRAN 6 KUESIONER DESAIN PENGUJIAN	108
	LAMPIRAN 7 DATA HASIL PENGUJIAN MENGGUNAKAN QUIM	113
	LAMPIRAN 8 MODEL KONSEPTUAL SETELAH PERBAIKAN DESAIN	115
	LAMPIRAN 9 TAMPILAN USER INTERFACE.....	116
	LAMPIRAN 10 TABEL DISTRIBUSI	118
	LAMPIRAN 11 KURIKULUM PAUD No. 137 TAHUN 2014.....	119
	LAMPIRAN 12 WAWANCARA GURU.....	122
	LAMPIRAN 13 RUBRIKASI JAWABAN.....	124
	LAMPIRAN 14 REVIEW PENGUJIAN.....	125