

Daftar Isi

Lembar Pernyataan.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstrak	iii
Abstract	iv
Lembar Persembahan	v
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Istilah.....	xiv
Bab I – Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metodologi	3
Bab II - Kajian Pustaka	4
2.1. Teori Piaget	4
2.2. User Interface	5
2.3. User Experience	5
2.4. Permainan Puzzle Gambar (Jigsaw Puzzle)	5
2.5. Children-Centered Design.....	6
2.6. Persona	7
2.6.1. Keuntungan Persona.....	7
2.6.2. Elemen-elemen Persona	8
2.7. Model Mental	8
2.8. Model Konseptual	8
2.9. QUIM (Quality in Use Integrated Measurement)	9
2.10. Wawancara.....	11
2.11. Uji Validitas.....	12
Bab III – Alur Pemodelan	14
3.1. Wawancara dengan Psikolog Anak	14
3.2. Menspesifikasi Konteks Penggunaan	15
3.2.1. Wawancara Guru TK & Orang Tua	16

3.2.2. Observasi Target Pengguna dan Persona	17
3.3. Menspesifikasi Kebutuhan	21
3.3.1. Model Mental	23
3.3.2. Hierarchical Task Analysis	25
3.3.3. Skenario Model User Experience	25
3.3.4. Model Konseptual	26
3.4. Membuat Solusi Desain.....	26
3.5. Evaluasi Desain	27
3.5.1. Penentuan Pertanyaan Wawancara	27
3.5.2. Rencana Pengujian.....	32
3.5.3. Skenario Pengujian	32
3.5.4. Pengolahan Data	33
3.6. Products Meets Requirements	34
Bab IV – Implementasi, Pengujian, & Analisis	35
4.1. Implementasi	35
4.1.1. Perangkat Keras	35
4.1.2. Perangkat Lunak.....	35
4.1.3. Desain Antarmuka Prototype	36
4.2. Pengujian & Analisis	40
4.2.1. Analisis Data	40
Bab V – Penutup	51
5.1. Kesimpulan.....	51
5.2. Saran	51
Daftar Pustaka	52
Lampiran	54
Lampiran 1 – Rekapitulasi Hasil Wawancara	54
Lampiran 2 – User Persona	57
Lampiran 3 – Rubrikasi Persona	66
Lampiran 4 – Skenario Model User Experience	62
Lampiran 5 – Model Konseptual.....	70
Lampiran 6 – Wireframe Aplikasi Permainan Puzzle	79
Lampiran 7 – Pembobotan Pertanyaan.....	97
Lampiran 8 – Rekapitulasi Data Pengujian	100
Lampiran 9 – Pengujian	106

Lampiran 10 – Surat Keterangan..... 108