

Daftar Isi

Abstrak	1
<i>Abstract</i>	2
Bab I - Pendahuluan	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
Bab II – Kajian Pustaka.....	5
2.1 Konsep Budaya.....	5
2.2 Karakteristik Anak Tunarungu	5
2.3 <i>User-centered Design</i>	7
2.4 <i>User Interface</i>	7
2.5 <i>USE Questionnaire</i>	7
2.6 <i>User Persona</i>	8
2.7 Uji Validitas	8
2.8 Uji Reliabilitas.....	9
2.9 Skala Guttman	9
Bab III – Rancangan Pemodelan.....	11
3.1 Pengumpulan Data dan Studi Literatur	11
3.2 <i>Specify Context of Use</i>	12
3.2.1 Analisis Karakteristik Pengguna	12
3.2.2 Observasi Aplikasi Serupa	15
3.3 <i>Specify User Requirement</i>	16
3.3.1 <i>User Persona</i>	16
3.3.2 Model Mental	21
3.3.3 Konteks Skenario	27
3.3.4 <i>Task analysis</i> dengan <i>Hierarchical Task Analysis</i>	31
3.4 Perancangan Solusi Desain	33
3.4.1 Model Konseptual	33
3.4.2 Merancang <i>wireframe</i>	47
3.4.3 Merancang <i>mockup</i>	62
3.4.4 Implementasi <i>mockup</i> menjadi <i>prototype</i>	91

3.5	Evaluasi	92
3.5.1	Membuat kuesioner	93
3.5.2	Pengujian aplikasi	93
3.5.3	Pengolahan data	93
3.6	Penyusunan Laporan	95
BAB IV – Pengujian dan Analisis		96
BAB V - Kesimpulan		110
5.1	Kesimpulan	110
5.2	Saran	110
Daftar Pustaka		111
LAMPIRAN		113