

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah.....	4
I.3 Tujuan Penelitian.....	5
I.4 Manfaat Penelitian.....	5
I.5 Batasan Masalah	5
I.6 Sistematika Penulisan	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 5
II.1 <i>E-Learning</i>	5
II.2 <i>User Interface Design</i>	8
II.3 <i>User Experience</i>	10
II.4 Media Interaktif.....	12
II.5 <i>User Centered Design</i>	13
II.6 Perbandingan metode UCD, ACD, dan GDD.....	14
II.7 <i>Usability Testing</i>	16
II.8 <i>Software Usability Scale (SUS)</i>	17
II.9 Persona	17
II.10 <i>State Of The Art</i>	18
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	 23
III.1 Model Konseptual	23
III.2 Sistematika Penelitian	24
III.2.1 Tahap Identifikasi	25
III.2.2 Tahap Perancangan <i>User Interface</i>	25
III.2.3 Tahap Kesimpulan dan Saran	26
 BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	 27
IV.1 Mengidentifikasi Pengguna dan Persona.....	27
IV.1.1 Wawancara.....	27
IV.2 Analisis Konteks Pengguna.....	33
IV.3 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	36
IV.4 Model Mental	37
IV.5 Hierarchial Task Analysis	39

IV.6 Model Skenario	42
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	46
V.1 <i>Design Solution</i>	46
V.1.1 Perancangan Wireframe.....	46
V.1.2 Perancangan User Interface	57
V.2 <i>Design Evaluation</i>	73
V.2.1 Pengujian <i>Software Usability Scale</i> (SUS)	73
V.2.2 Analisis Hasil Pengujian SUS.....	76
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	79
VI.1 Kesimpulan.....	79
VI.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	83