

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Rencana Kegiatan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Studi Terkait	6
2.2. Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	7
2.3. Convenience Sampling/Sampling Insidental.....	11
2.4. <i>User Interface</i>	12
2.5. <i>User Persona</i>	12
2.6. <i>User Centered Design (UCD)</i>	13
2.7. Model Mental.....	14
2.8. Model Konseptual.....	14
2.9. <i>Wireframe</i>	15
2.10. <i>Prototype</i>	16
2.11. <i>Usability</i>	16
2.12. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	17
2.13. Pengujian Eksternal	18
2.14. Kesimpulan Hasil Kajian	19

BAB III ALUR PEMODELAN.....	20
3.1 <i>Specify The Context Of Use</i>	20
3.1.1 Pengumpulan Data Observasi dan Wawancara.....	21
3.1.2 Wawancara dengan Guru.....	23
3.1.3 Menentukan User Persona.....	23
3.1.4 Analisis Produk Serupa.....	26
3.2 <i>Specify User and Organizational Requirements</i>	27
3.2.1 Kebutuhan User Persona.....	28
3.2.2 Model Mental.....	29
3.2.3 <i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i>	30
3.2.4 Konteks Skenario.....	30
3.2.5 Model Konseptual.....	34
3.3 <i>Design Solution</i>	39
3.3.1 <i>Wireframe</i>	39
3.3.2 <i>Mockup</i>	45
3.3.3 Purwarupa.....	52
3.4 <i>Evaluation Design</i>	52
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS.....	54
4.1 Hasil Pengujian Kebergunaan menggunakan SUS.....	54
4.2 Analisis Hasil Desain Antarmuka.....	55
4.3 Analisis Hasil Pembelajaran.....	56
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63