

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Rencana Kegiatan	4
1.6 Jadwal Kegiatan	5
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Tunanetra.....	6
2.2 User Experience.....	6
2.3 User Centered Design.....	7
2.4 Talkback	8
2.5 Haptic Feedback	8
2.6 Purposive Sampling	8
2.7 Metode Cognitive Walkthrough.....	9
BAB III	11
ALUR PEMODELAN.....	11
3.1 Tahapan Penelitian.....	11
3.2.1 Pengumpulan Data	12
3.2.2 User Persona	24
3.2.3 Pain Point.....	25

3.3 Specify User Requirements.....	26
3.3.1 Identifikasi Kebutuhan Pengguna.....	26
3.3.2 Model Mental	27
3.3.3 Konteks Skenario.....	27
3.3.4 Analisis Task	28
3.4 Create Design	28
3.4.1 Model Konseptual.....	28
3.4.2 Wireframe.....	28
3.4.3 Mockup	29
3.5 Evaluate Design	29
BAB IV	31
HASIL DAN ANALISIS	31
4.1 Desain	31
4.2 Pengujian Cognitive Walkthrough.....	35
4.2.1 Responden Pengujian.....	35
4.2.2 Skenario Tugas Pengujian.....	36
4.2.3 Analisis Hasil Pengujian.....	37
BAB V.....	39
KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA	40
Lampiran 1. Model Mental.....	43
Lampiran 2. HTA	44
Lampiran 3. Konteks Skenario	45
Lampiran 4. Model Konseptual	50
Lampiran 5. Wireframe Tampilan Antarmuka	55
Lampiran 6. Mockup	68
Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian.....	76
Lampiran 8. Surat Izin Penggunaan Aplikasi.....	77
Lampiran 9. Form Pernyataan Persetujuan.....	78
Lampiran 11. Penggunaan Talkback.....	83
Lampiran 12. Edvidence	84