

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Daftar Tabel.....	v
Daftar Gambar.....	vi
Abstrak.....	vii
Abstract.....	viii
1. Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
2. Kajian Pustaka.....	8
2.1 Kajian terhadap Penelitian Terkait.....	8
2.2 Pembelajaran Matematika.....	20
2.3 Aplikasi Mobile.....	20
2.4 User Interface.....	21
2.5 Child Centered Design.....	21
2.6 Usability Testing.....	23
2.7 System Usability Scale.....	24
2.8 Math Anxiety Test.....	26
2.9 User Persona.....	27
2.10 Mental Model.....	28
2.11 Hierarchical Task Analysis (HTA).....	28
2.12 Model Skenario.....	29
2.13 Model Konseptual.....	30
2.14 Wireframe.....	30
2.15 Prototyping.....	31
2.16 Kesimpulan.....	31
3. Alur Pemodelan.....	32
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	32
3.2 Specify Context of Use.....	32
3.2.1 Menentukan Target Pengguna.....	33
3.2.2 Identifikasi Kebutuhan Pengguna.....	34

3.2.3 Observasi Kegiatan Belajar dan Menganalisis Aplikasi Serupa.....	36
3.3 Specify Requirement.....	38
3.3.1 Menentukan User Persona.....	38
3.3.2 Pembuatan Mental Model.....	43
3.3.3 Analisis Task dengan HTA.....	45
3.3.4 Model Skenario.....	46
3.4 Design Solutions.....	53
3.4.1 Model Konseptual.....	53
3.4.2 Wireframe.....	63
3.4.3 Mockup.....	77
3.4.4 Prototipe Aplikasi.....	90
4. Pengujian.....	92
4.1 Rancangan Pengujian.....	92
4.1.1 Menentukan Kuesioner.....	92
4.1.2 Menentukan Skenario Pengujian.....	94
4.2 Hasil Pengujian.....	102
4.2.1 Pengujian Prototipe Aplikasi.....	103
4.2.2 Pengolahan Data Hasil Pengujian.....	106
4.3 Analisis Hasil Pengujian.....	114
5. Kesimpulan dan Saran.....	117
5.1 Kesimpulan.....	117
5.2 Saran.....	118
Daftar Pustaka.....	119
Lampiran.....	123