

Daftar Isi

Lembar Pernyataan	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Abstract.....	iv
Abstract.....	v
Lembar Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Istilah	xiii
BAB I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	3
1.1. Metodologi Penyelesaian Masalah	3
1.2. Sistematika Penulisan	4
BAB II Kajian Pustaka.....	6
2.1. Permainan Ular Tangga.....	6
2.2. <i>User Interface</i>	6
2.3. <i>Task Analysis</i>	7
2.4. <i>Usability Testing</i>	8
2.5. <i>User Persona</i>	8
2.6. <i>Wireframe</i>	9
2.7. <i>Prototype</i>	10
2.8. <i>User Centered Design</i>	11
2.9. <i>Quality in Use Integrated Measurement (QUIM)</i>	12
2.10. Uji Validitas	14
2.11. Uji Reliabilitas	15
2.12. Skala <i>Likert</i>.....	16
2.13. Kesimpulan Hasil Kajian Pustaka	17
BAB III Alur Pemodelan.....	20
3.1. Gambaran Umum Penelitian.....	20
3.2. Pengumpulan Data	21

3.3.	<i>Specify the Context of Use</i>	27
3.4.	<i>Specify User Requirements</i>	29
3.4.1.	Identifikasi Kebutuhan Pengguna	29
3.4.2.	Konteks Skenario	30
3.4.3.	<i>Analisis Task</i>	39
3.5.	<i>Produce Design Solutions</i>	41
3.5.1.	Perancangan Konsep Desain	41
3.5.2.	Implementasi	54
BAB IV Pengujian dan Analisis		58
4.1	<i>Evaluation against Requirements</i>	58
4.2.1.	Membuat Kuesioner	58
4.2.2.	Rencana Pengujian	67
4.2.3.	Skenario Pengujian	67
4.2	Pengujian	68
4.2.1.	Uji Validitas	68
4.2.2.	Uji Reliabilitas	72
4.2.3.	Analisis Data Pengujian <i>Usability</i>	73
BAB V Kesimpulan dan Saran		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	76
Daftar Pustaka		78
Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Wawancara		L-1
Lampiran 2. Hasil Observasi dan Wawancara		L-4
Lampiran 3. Wireframe		L-14
Lampiran 4. Mockup		L-32
Lampiran 5. Daftar Pertanyaan Kuesioner		L-35
Lampiran 6. Kuesioner		L-37
Lampiran 7. Daftar Responden		L-42
Lampiran 8. Data Uji Validitas dan Reliabilitas		L-43
Lampiran 9. Data Pengujian <i>Usability</i>		L-44
Lampiran 10. Soal Test IPA		L-45
Lampiran 11. Kurikulum IPA SD Kelas 4		L-46

Daftar Gambar

Gambar 2- 1 Desain Awal dan Perbaikan Desain Perangkat Lunak [1]	7
Gambar 2- 2 Contoh HTA dari Pemanggang Roti [4]	8
Gambar 2- 3 Komponen Visual Wireframe	9
Gambar 2- 4 Contoh Wireframe Website [17].....	10
Gambar 2- 5 Proses Desain dari User Centered Design [18].....	11
Gambar 2- 6 Hubungan Faktor dan Kriteria pada QUIM [20]	14
Gambar 3- 1 Gambaran Umum Metode Penelitian.....	20
Gambar 3- 2 Aplikasi Ular Tangga Pintar	21
Gambar 3- 3 HTA Aplikasi.....	40
Gambar 3- 4 Struktur Layout Mobile [23].....	51
Gambar 3- 5 Font Roboto dan Noto [24].....	55
Gambar 3- 6 Mockup Aplikasi.....	56
Gambar 3- 7 Flow Prototype.....	57
Gambar 4- 1 Mapping Faktor Efficiency	59
Gambar 4- 2 Mapping Faktor Effectiveness	60
Gambar 4- 3 Mapping Faktor Productivity	60
Gambar 4- 4 Mapping Faktor Satisfaction.....	61
Gambar 4- 5 Mapping Faktor Learnability	62
Gambar 4- 6 Mapping Faktor Safety	63
Gambar 4- 7 Mapping Faktor Trustfulness.....	64
Gambar 4- 8 Mapping Faktor Accessibility.....	65
Gambar 4- 9 Mapping Faktor Universality	66
Gambar 4- 10 Mapping Faktor Usefulness	67