

## 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
<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>46</b>
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
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>79</b>
VI.1 Kesimpulan.....	79
VI.2 Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>