

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
ABSTRAK	4
ABSTRACT.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GAMBAR.....	9
1 PENDAHULUAN	10
1.1. Latar Belakang.....	10
1.2. Rumusan Masalah.....	11
1.3. Tujuan	11
1.4. Batasan Masalah	11
1.5. Rencana Kegiatan.....	12
1.6. Jadwal Kegiatan.....	12
2 KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1. Golden Age.....	14
2.2. Kemampuan Motorik	14
1.1. Pengukuran Kemampuan Motorik.....	15
2.3. <i>User Centered Design</i>	16
2.4. Pengaplikasian Kegiatan Motorik Halus.....	17
2.5. <i>Marble Writing</i>	20
2.6. <i>Figma</i>	20
3 METODELOGI PENELITIAN	22
3.1. Pengumpulan Data dan Wawancara	22
3.2. Penentuan User Persona	24
3.3. Mengidentifikasi Kebutuhan Pengguna.....	26
3.4. Membuat Mental Model.....	27
3.5. Membuat Hierarchical Task Analysis	29
3.6. Membuat Konteks Skenario.....	30
3.7. Membuat Konseptual Model	33
3.8. Membuat Prototype	38
3.8.1. Low Fidelity	38
2.8.2. High Fidelity	38

4	Pengujian dan Analisis	41
4.1.	Membuat Rencana Pengujian	41
4.2.	Melakukan Evaluasi Hasil.....	42
5	Kesimpulan dan Saran	44
5.1.	Kesimpulan.....	44
5.2.	Saran	44
6	DAFTAR PUSTAKA	45
7	Lampiran	47