

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan .....	3
1.4. Batasan Masalah .....	4
1.5. Rencana Kegiatan .....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	6
2.1. Studi Terkait .....	6
2.2. Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	7
2.3. Convenience Sampling/Sampling Insidental.....	11
2.4. <i>User Interface</i> .....	12
2.5. <i>User Persona</i> .....	12
2.6. <i>User Centered Design (UCD)</i> .....	13
2.7. Model Mental.....	14
2.8. Model Konseptual.....	14
2.9. <i>Wireframe</i> .....	15
2.10. <i>Prototype</i> .....	16
2.11. <i>Usability</i> .....	16
2.12. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	17
2.13. Pengujian Eksternal .....	18
2.14. Kesimpulan Hasil Kajian .....	19

BAB III ALUR PEMODELAN.....	20
3.1 <i>Specify The Context Of Use</i> .....	20
3.1.1 Pengumpulan Data Observasi dan Wawancara.....	21
3.1.2 Wawancara dengan Guru.....	23
3.1.3 Menentukan User Persona.....	23
3.1.4 Analisis Produk Serupa.....	26
3.2 <i>Specify User and Organizational Requirements</i> .....	27
3.2.1 Kebutuhan User Persona.....	28
3.2.2 Model Mental.....	29
3.2.3 <i>Hierarchical Task Analysis (HTA)</i> .....	30
3.2.4 Konteks Skenario.....	30
3.2.5 Model Konseptual.....	34
3.3 <i>Design Solution</i> .....	39
3.3.1 <i>Wireframe</i> .....	39
3.3.2 <i>Mockup</i> .....	45
3.3.3 Purwarupa.....	52
3.4 <i>Evaluation Design</i> .....	52
BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS.....	54
4.1 Hasil Pengujian Kebergunaan menggunakan SUS.....	54
4.2 Analisis Hasil Desain Antarmuka.....	55
4.3 Analisis Hasil Pembelajaran.....	56
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63