

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Rencana Kegiatan	5
1.5 Jadwal Kegiatan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terkait	7
2.2 Teori Pendukung	8
2.2.1 Anak Berkebutuhan Khusus	8
2.2.2 User Interface	9
2.2.3 HCI	9
2.2.4 Mobile Application	9
2.2.5 User Centered Design	10
2.2.6 System Usability Scale	11
BAB III ALUR PEMODELAN	13
3.1 Metode Penelitian	13
3.2 Pengumpulan Data	15
3.3 Analisis Konteks Pengguna	21
3.4 Analisis Tugas Pengguna	23
3.5 Mental model	24
3.6 Analisis Tugas Pengguna	25
3.7 Konteks Skenario	26

3.8	Model Konseptual	35
3.9	Wireframe	43
3.9.1	Wireframe Halaman Utama	43
3.9.2	Wireframe Materi Belajar	44
3.9.3	Wireframe Materi belajar menghitung benda.....	45
3.9.4	Wireframe Materi belajar Pengurangan.....	46
3.9.5	Wireframe Sesi Membaca Materi Belajar Penjumlahan	47
3.9.6	Wireframe Halaman Mengejakan Soal	48
3.9.7	Wireframe halaman sesi mengerjakan soal Berhitung benda.....	49
3.9.8	Wireframe halaman sesi mengerjakan soal Pengurangan	50
3.9.9	Wireframe halaman sesi mengerjakan soal Penjumlahan	51
3.9.10	Wireframe Pop Up	52
3.9.11	Wireframe halaman Nilai	53
3.9.12	Wireframe Sesi Membaca Pembahasan Soal	54
3.10	Mock Up	55
4.	EVALUASI	61
4.7	Pengujian Usabilitas	61
4.7.1	Pengujian dengan metode SUS	61
4.7.2	Pelaksanaan Pengujian Usabilitas terhadap Pengguna	63
4.8	Analisis Hasil Pengujian	64
BAB 5	Penutup	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		69