

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Rencana Kegiatan.....	4
1.6 Jadwal Kegiatan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Terkait.....	7
2.2 E-Learning.....	12
2.3 User Interface (UI)	13
2.4 Wireframing	14
2.5 Prototype	15
2.6 Persona	18
2.7 Learner Centered Design (LCD).....	18
2.7.1 Perbandingan Learner Centered Design (LCD) dengan metode lain...	20
2.8 Usability	21
2.9 System Usability Scale (SUS).....	22
2.10 Usability Testing	24
2.11 Tools.....	25
BAB III PERANCANGAN SISTEM	26
3.1 Alur penelitian.....	26
3.2 Specify the Context of Use.....	27
3.2.1 Hasil observasi dan wawancara	27

3.3	Specify user requirements	31
3.3.1	Menentukan Kebutuhan Pengguna	31
3.3.2	Mental Model Pengguna	33
3.3.3	Hierarchical Task Analysis	33
3.3.4	Pengguna.....	34
3.3.5	Model Konseptual	37
3.4	Product design solution	41
3.4.1	Wireframing	42
3.4.2	Mockup	49
3.4	Evaluate design against user requirement	60
BAB IV ANALISIS DAN HASIL.....		64
4.1	Hasil Pengujian.....	64
4.2	Analisis Hasil Pengujian	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		68
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		70