

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	2
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 Desain Interaksi	4
2.2 Media Pembelajaran Interaktif	4
2.3 <i>Python</i>	5
2.4 <i>User Interface</i>	6
2.5 <i>User Experience (UX)</i>	6
2.6 <i>User Centered Design</i>	6
2.7 <i>Low Fidelity</i>	8
2.8 <i>High Fidelity</i>	8
2.9 <i>Usability Testing</i>	8
2.10 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	8
2.11 Alasan Pemilihan Metode	10
2.12 Alasan Pemilihan Metode	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1. Alasan Pemilihan Metode.....	16
3.2 Desain Penelitian	17
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	17
3.4. Tahapan Penelitian	17
3.5 <i>User Centered Design</i>	18
3.5.1 <i>Understand Context of Use</i>	18
3.5.2 <i>Specify User Requirement</i>	18
3.5.3 <i>Design Solution</i>	19
3.5.4. <i>Evaluate Design</i>	20
3.6. Penarikan Kesimpulan	20

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS	21
4.1. <i>Understand Context of Use</i>.....	21
4.1.1. <i>Pengumpulan Data Wawancara dan Kuesioner</i>.....	21
4.1.2. <i>Hasil Wawancara</i>.....	22
4.1.3. <i>Hasil Kuesioner</i>.....	23
4.2. <i>Specify the user requirements</i>.....	26
4.2.1. <i>Mental Model</i>.....	27
4.2.2. <i>Hierarchical Task Analysis</i>.....	28
4.2.1. <i>Konteks Skenario</i>	29
4.3. <i>Create design solution</i>.....	36
4.3.1. <i>Wireframe</i>.....	36
4.3.2. <i>Desain Prototype UI</i>.....	50
4.4. <i>Evaluate Design</i>	62
4.4.1. <i>Perancangan Pengujian Usability</i>.....	62
4.4.2. <i>Pengujian Usability</i>.....	62
4.4.3. <i>Analisis Hasil Pengujian</i>	67
BAB V KESIMPULAN	71
5.1. <i>Kesimpulan</i>.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	84