

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan	5
1.3.1. Tujuan Umum	5
1.3.2. Tujuan Khusus.....	5
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Batasan Masalah	6
1.6. Metode Penelitian	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Penelitian Terkait	9
2.2. Teori Pendukung	11
2.2.1. Learning Management System	11
2.2.2. Learning Analytics Dashboard.....	13
2.2.3. Instrumen Evaluasi LAD.....	15
2.2.4. User-Centered Design	17
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	23
3.1. Studi Literatur	24
3.2. User-Centered Design	26
3.2.1. Understand Context of Use.....	27
3.2.1.1. Identifikasi Lingkungan dan Konteks Pengguna	28
3.2.1.1.1. Pengumpulan Data.....	28
3.2.1.2. Analisis Kebutuhan dan Tantangan.....	29

3.2.1.2.1.	Pembuatan User Persona	30
3.2.1.2.2.	User Journey Mapping	35
3.2.2.	Specify User Requirements	38
3.2.2.1.	Mapping dan Formulasi Requirements	38
3.2.2.1.1.	Definisi Kebutuhan Fungsional	39
3.2.2.1.1.1.	Mental Model	39
3.2.2.1.1.2.	Identifikasi Task dan Sub-Task	39
3.2.2.1.2.	Identifikasi Kebutuhan Non-Fungsional	40
3.2.2.2.	Prioritas Kebutuhan	40
3.2.3.	Design Solutions	41
3.2.3.1.	Desain Interaksi dan Antarmuka	41
3.2.3.1.1.	Pembuatan Wireframe	42
3.2.3.1.2.	Pengembangan Mock-up dan Prototype	42
3.2.3.1.3.	Visualisasi Data	43
3.2.3.2.	Integrasi Sistem	43
3.2.4.	Evaluate Against Requirements	44
3.2.4.1.	Verifikasi Kebutuhan	45
3.2.4.2.	Testing	45
3.2.4.3.	Pengumpulan dan Analisis Feedback	46
BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	47
4.1.	Understand Context of Use	47
4.1.1.	Identifikasi Lingkungan dan Konteks Pengguna	47
4.1.1.1.	Pengumpulan Data	47
4.1.1.1.1.	Wawancara Mendalam	48
4.1.1.1.2.	Observasi Langsung	49
4.1.2.	Analisis Kebutuhan dan Tantangan	49
4.1.2.1.	Pembuatan User Persona	50
4.1.2.2.	User Journey Mapping	71
4.2.	Specify User Requirements	86
4.2.1.	Mapping dan Formulasi Requirements	86
4.2.1.1.	Definisi Kebutuhan Fungsional	90
4.2.1.1.1.	Identifikasi Task dan Sub-Task	91
4.2.1.1.2.	Mental Model	95
4.2.1.2.	Identifikasi Kebutuhan Non Fungsional	96
4.2.1.3.	Task Scenario	98

4.2.2.	Prioritas Kebutuhan.....	105
4.3.	Design Solutions.....	112
4.3.1.	Desain Interaksi dan Antarmuka	112
4.3.1.1.	Pembuatan Wireframe	113
4.3.1.2.	Visualisasi Data.....	115
4.3.2.	Integrasi Sistem.....	121
4.3.2.1.	Persiapan Development Environment	121
4.3.2.2.	Penyusunan Data Dummy	121
4.3.2.3.	Struktur Plugin dan Integrasi ke Moodle	122
4.3.2.4.	Hasil implementasi dan tampilan LAD	124
4.3.2.5.	Analisis Integrasi Sistem.....	127
4.4.	Evaluate Against Requirements	130
4.4.1.	Verifikasi Kebutuhan.....	130
4.4.2.	Testing	134
4.4.3.	Pengumpulan dan Analisis Feedback	137
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	152
5.1.	Kesimpulan.....	152
5.2.	Saran	152
DAFTAR PUSTAKA		153
LAMPIRAN		159