

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan.....	4
1.3.1 Maksud.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Profil Sekolah.....	8
2.1.2 Identitas Sekolah.....	8
2.1.3 Visi dan Misi Sekolah.....	8
2.1.3.1 Visi.....	8
2.1.3.2 Misi.....	9
2.1.4 Struktur Organisasi Sekolah.....	9

2.2	Anak Tunarungu.....	9
2.2.1	Klasifikasi Anak Tunarungu.....	10
2.2.2	Kalimat Anak Tunarungu.....	11
2.2.2.1	Struktur dan Pola Kalimat.....	11
2.3	Human Computer Interaction (HCI).....	12
2.4	Information Architecture (IA).....	13
2.5	Eight Golden Rules of Interface Design.....	13
2.6	User Interface (UI).....	15
2.7	User Experience (UX).....	16
2.8	User Research.....	16
2.9	User Centered Design (UCD).....	17
2.10	Prototyping.....	18
2.10.1	Tahapan Model Prototyping.....	18
2.11	System Usability Score (SUS).....	19
2.12	Usability.....	21
2.12.1	Usability Testing.....	22
2.13	Game Edukasi.....	25
2.13.1	Karakteristik Game Edukasi.....	25
2.14	Empathy Map.....	26
2.15	Hirarchy Task Analysis (HTA).....	26
2.16	User Flow.....	27
BAB 3		25
ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Menentukan Konteks Pengguna.....	25
3.1.1	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.1.1.1	Hasil Wawancara Guru.....	26

3.1.1.2	Hasil Wawancara Siswa Menggunakan Metode <i>In-Depth Interview</i>	29
3.1.1.3	Hasil Observasi.....	34
3.1.1.3.1	Hasil Observasi Analisis Metode Pembelajaran Saat Ini.....	38
3.1.1.4	Analisis Aplikasi Serupa.....	39
3.1.1.5	Analisis Aplikasi Serupa Menggunakan Prinsip 8 <i>Golden Rules Of Interaction Design</i>	56
3.1.2	Analisis Masalah.....	59
3.1.3	Analisis Kognitif pada Karakteristik Pengguna.....	60
3.2	Identifikasi Kebutuhan Pengguna.....	65
3.2.1	User Modelling dengan Empathy Map.....	66
3.2.2	Kebutuhan Interaksi Pengguna.....	67
3.2.3	Analisis Interaksi Pembelajaran yang Dapat Diimplementasikan...	69
3.2.4	Mental Model.....	71
3.2.5	Hierarchy Task Analysis (HTA).....	76
3.3	Perancangan Desain Solusi.....	78
3.3.1	User Flow.....	78
3.3.2	Penentuan Material Collecting.....	80
3.3.2.1	Background.....	80
3.3.2.2	Icon.....	81
3.3.2.3	Tombol.....	82
3.3.2.4	Font Pada Konten dan Tombol.....	83
3.3.2.5	Objek 2D.....	83
3.3.2.6	Backsound.....	84
3.3.3	Pembentukan Aset.....	85
3.3.3.1	Gambar.....	85

3.3.3.2	Icon.....	87
3.3.3.3	Tombol.....	88
3.3.3.4	Background.....	89
3.3.3.5	Penggunaan Warna.....	91
3.3.3.6	Penggunaan Tipografi.....	92
3.3.3.7	Ketebalan Huruf.....	92
3.4	Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	92
3.4.1	Perancangan Antarmuka Halaman <i>Start</i>	92
3.4.2	Perancangan Antarmuka Halaman Utama.....	93
3.4.3	Perancangan Antarmuka Halaman Materi Belajar.....	93
3.4.4	Perancangan Antarmuka Halaman Pilihan Bermain.....	94
3.4.5	Perancangan Antarmuka Halaman Contoh Susun Kalimat 1.....	94
3.4.6	Perancangan Antarmuka Halaman Contoh Susun Kalimat 2.....	95
3.4.7	Perancangan Antarmuka Halaman Bermain Susun Kalimat.....	95
3.4.8	Perancangan Antarmuka Halaman Contoh Deskripsi Gambar 1.....	96
3.4.9	Perancangan Antarmuka Halaman Contoh Deskripsi Gambar 2.....	96
3.4.10	Perancangan Antarmuka Halaman Bermain Deskripsi Gambar.....	97
3.4.11	Perancangan Antarmuka Halaman Bantuan.....	97
3.4.12	Perancangan Antarmuka Halaman Pop-Up Pesan “Ayo Bermain”.....	98
3.4.13	Perancangan Antarmuka Halaman Pop-Up Pesan “Berhasil”.....	98
3.4.14	Perancangan Antarmuka Halaman Pop-Up Pesan “Ulangi”.....	99
3.4.15	Perancangan Antarmuka Halaman Pop-Up Pesan “Nilai”.....	99
3.4.16	Perancangan Antarmuka Halaman Pop-Up Pesan “Keluar”.....	100
BAB 4.....		101
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		101
4.1	Implementasi Antarmuka Aplikasi.....	101

4.2	Pengujian Aplikasi.....	112
4.2.1	Skenario Usability Testing.....	112
4.2.2	Hasil Pengujian.....	116
BAB 5.....		124
KESIMPULAN DAN SARAN.....		124
5.1	Kesimpulan.....	124
5.2	Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA.....		125
LAMPIRAN.....		iv