

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR SIMBOL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Profil Sekolah.....	7
2.2 Identitas Sekolah	7
2.3 Struktural Sekolah.....	7
2.4 Tugas dan Tanggung Jawab	8
2.5 Landasan Teori.....	10
2.5.1 Human-Computer Interaction (HCI)	10
2.5.2 Informasi Arsitektur	11

2.5.3	Eight Golden Rules of Design Interface	11
2.5.4	Desain Interaksi	15
2.5.5	User Interface dan User Experience	16
2.5.6	User Research	18
2.5.7	User Centered Design	18
2.5.8	Usability Testing.....	21
2.5.9	Emphaty Map.....	24
2.5.10	Mental Model.....	25
2.5.11	Hierarchy Task Analysis.....	26
2.5.12	User Flow.....	26
2.5.13	Media Pembelajaran	29
2.5.14	Anak Berkebutuhan Khusus	30
2.5.15	Anak Tunarungu	31
2.5.16	Augmented Reality	32
2.5.17	Heuristic Evaluation	32
2.5.18	Native Prototyping.....	33
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1	<i>Understand Context of Use</i>	35
3.1.1	Observasi Kegiatan Pembelajaran di Sekolah	35
3.1.2	Analisis Wawancara	38
3.1.3	Kuesioner Terhadap Orangtua/Wali Siswa.....	48
3.1.4	Usability Testing Aplikasi Serupa	51
3.1.5	Heuristic Evaluation	63
3.1.6	Identifikasi Pengguna	65
3.1.7	Analisis Kognitif Desain Interaksi Pengguna	67
3.1.8	Analisis Masalah.....	71
3.2	<i>Specify User Requirement</i>	72

3.2.1	Affinity Diagram.....	73
3.2.2	Emphaty Map.....	75
3.2.3	Kebutuhan Fungsionalitas.....	76
3.2.4	Materi Pembelajaran yang Dapat Diimplementasikan	77
3.2.5	Mental Model.....	80
3.2.1	Perancangan Hierarchy Task Analysis (HTA)	86
3.2.2	User Flow	75
3.2.3	Model Konseptual.....	78
3.3	<i>Design Solution</i>	82
3.3.1	Pembentukan Aset	82
3.3.2	Warna.....	90
3.3.3	Penggunaan Tipografi.....	91
3.3.4	Penggunaan Ketebalan Huruf	91
3.3.5	Perancangan Wireframe Tampilan Aplikasi	92
3.3.6	Pembuatan High Fidelity	102
3.3.7	Pembuatan Prototype Aplikasi.....	112
BAB 4	PENGUJIAN APLIKASI.....	111
4.1	Metrik Efektivitas.....	115
4.2	Metrik Efisiensi.....	116
4.3	Metrik Kepuasan	117
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	117
5.1	Kesimpulan	117
5.2	Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA		xviii
LAMPIRAN.....		xxiii