

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Desain Interaksi.....	9
2.2 User Modelling.....	10
2.3 User Research.....	13
2.4 Goal Directed Design.....	14
2.5 Usability Testing.....	17
2.6 Scenario Map.....	21
2.7 User Flow.....	21
2.8 Storyboard.....	22

2.9	Taksonomi Bloom.....	22
2.10	Augmented Reality .....	23
2.11	Standar Pembelajaran.....	24
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	26
3.1	Analisis Masalah .....	26
3.2	Analisis Interaksi dan Standar Pembelajaran.....	35
3.3	Pembuatan Desain Interaksi.....	39
3.3.1	<i>User Research</i> Menggunakan Teknik Wawancara.....	39
3.3.2	<i>User Modelling</i> dengan Persona .....	42
3.3.3	<i>Requirement Definition</i> dengan <i>Scenario Map</i> .....	47
3.3.4	<i>Design Framework</i> dengan <i>Storyboard</i> .....	52
3.3.5	Perancangan Antarmuka .....	54
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	65
4.1	Membuat Aset Prototipe Desain .....	65
4.2	Implementasi Penelitian.....	69
IV.2.1	Implementasi Antarmuka.....	69
IV.2.2	Implementasi Desain Interaksi.....	75
4.3	Hasil Pengujian Prototipe Desain Interaksi .....	75
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
5.1	Kesimpulan .....	87
5.2	Saran.....	87
	DAFTAR PUSTAKA .....	88