

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR SIMBOL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Desain Interaksi	9
2.2 User Research	10
2.3 User Journey Map.....	11
2.4 <i>Goal Directed Design</i>	12
2.5 <i>Usability Testing</i>	16
2.6 User Flow.....	20
2.7 Voice Recognition	20
2.8 <i>Augmented Reality</i>	20

2.9	Standar Pembelajaran	22
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1	Analisis Masalah.....	29
3.1.1	Analisis Pembelajaran Saat Ini	29
3.1.2	Analisis Proses Belajar Membaca	30
3.2	Analisis Interaksi dan Standar Pembelajaran.....	32
3.3	Pembuatan Desain Interaksi.....	35
3.3.1	<i>User Research</i> dengan Teknik Observasi.....	36
3.3.2	<i>User Modelling</i> dengan <i>Empathy Map</i>	39
3.3.3	<i>Requirement Definition</i> dengan <i>Scenario Map</i>	41
3.3.4	<i>Design Framework</i> dengan <i>Storyboard</i>	42
3.3.5	Perancangan antarmuka	43
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	51
4.1	Membuat Aset Prototipe Desain	51
4.2	Implementasi Penelitian.....	53
4.2.1	Implementasi Antarmuka	53
4.2.2	Implementasi Desain Interaksi	59
4.3	Hasil Pengujian Prototipe Desain Interaksi	60
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67
	DAFTAR PUSTAKA.....	68