

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
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	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Desain Interaksi	7
2.2 User Interface dan User Experience	8
2.3 User Research	8
2.4 User Modelling	9
2.5 Goal Directed Design	13
2.5.1 <i>Research</i>	14
2.5.2 <i>Modeling</i>	14
2.5.3 <i>Requirements Definition</i>	15
2.5.4 <i>Framework Definition</i>	15
2.5.5 <i>Refinement</i>	15
2.5.6 <i>Support</i>	16
2.6 Usability Testing	16
2.7 User Flow	19

2.8	Anak Tunagrahita	19
2.9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	20
1.1.1	Mengidentifikasi contoh benda di sekitar berbentuk lingkaran.	21
2.10	Taksonomi Bloom	23
2.11	Scenario Map.....	24
2.12	Storyboard	24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Analisis Masalah	26
3.1.1	Analisis Pembelajaran Saat Ini.....	26
3.1.2	Analisis Aplikasi Sejenis.....	28
3.2	Analisis Interkasi Dan Pembelajaran Yang Sedang Berjalan	36
3.3	Perancangan Desain Interaksi	40
3.3.1	User Research Dengan Teknik Observasi	40
3.3.2	User Modelling Dengan <i>Empathy Map</i>	44
3.3.3	Requirement Definition Dengan Skenario Map.....	46
3.3.4	Design Framework dengan Storyboard.....	49
3.3.5	Perancangan Antarmuka Desain	51
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		65
4.1	Pembentukan Aset <i>Prototype Design</i>	65
4.2	Implementasi Antarmuka	73
4.3	Implementasi Desain Interaksi	74
4.4	Hasil Pengujian Prototype Aplikasi	75
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		87
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		88