

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR SIMBOL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Maksud dan Tujuan .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
BAB 2 LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Desain Interaksi .....	9
2.2 Desain Inklusif .....	11
2.2.1 Memberikan Pengalaman yang Sebanding .....	11
2.2.2 Konsisten .....	11
2.2.3 Memberikan Kontrol .....	11
2.2.4 Menawarkan Pilihan .....	12
2.2.5 Membuat Prioritas konten .....	12
2.2.6 Menambahkan Nilai .....	12

2.2.7 Mempertimbangkan situasi .....	12
2.3 UI/UX.....	12
2.3.1 <i>User Interface</i> .....	13
2.3.2 <i>User Experience</i> .....	13
2.4 <i>User Research</i> .....	15
2.5 <i>Usability Testing</i> .....	16
2.6 <i>Mental Model</i> .....	17
2.7 Gamifikasi .....	18
2.8 <i>Goal Directed Design</i> .....	18
2.8.1 <i>Research</i> .....	19
2.8.2 <i>Modeling</i> .....	19
2.8.3 <i>Requirements Definition</i> .....	19
2.8.4 <i>Framework Definition</i> .....	20
2.8.5 <i>Refinement</i> .....	20
2.8.6 <i>Support</i> .....	20
2.9 Persona .....	21
2.10 Taksonomi <i>Bloom</i> .....	21
2.11 Kurikulum.....	22
2.12 Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar .....	23
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>25</b>
3.1 Analisis Masalah .....	25
3.1.1 Analisis Pembelajaran Saat Ini.....	25
3.1.2 Analisis Pembelajaran Dengan Silabus.....	27
3.1.3 Analisis Desain Interaksi Aplikasi Sejenis .....	29
3.2 Pengumpulan Data .....	34

3.2.1 Wawancara.....	34
3.2.2 Kuesioner .....	34
3.2.3 Observasi.....	42
3.3 Analisis Pengguna .....	43
3.4 <i>Modeling</i> dengan Persona.....	47
3.5 <i>Requirements Definition</i> .....	48
3.5.1 <i>Context Scenarios</i> .....	51
3.5.2 <i>Requirements</i> .....	53
3.5.3 <i>Users Mental Models</i> .....	54
3.6 <i>Framework Definition</i> .....	56
3.6.1 Perancangan <i>GamePlay</i> .....	57
3.6.2 Perancangan Aset.....	60
3.6.3 Struktur Menu .....	65
3.6.4 Perancangan Desain Antarmuka .....	68
3.6.5 <i>User Flow</i> .....	77
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	81
4.1 Pembentukan Aset.....	81
4.1.1 Tombol.....	81
4.1.2 Gambar.....	85
4.1.3 <i>Background</i> .....	87
4.2 Implementasi Antarmuka .....	88
4.2.1 Tampilan Awal.....	93
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	93
4.2.3 Tampilan Menu Belajar .....	94
4.2.4 Tampilan Materi Belajar .....	94

4.2.5 Tampilan Menu Permainan .....	97
4.2.6 Tampilan Permainan Menyusun Kata “Nyusun Kecap” .....	98
4.2.7 Tampilan Permainan Mencari Kata “Pilarian Kecap” .....	98
4.2.8 Tampilan Permainan Kuis .....	99
4.2.9 Tampilan Pencapaian .....	99
4.2.10 Tampilan <i>Pop-up</i> Pengaturan .....	100
4.2.11 Tampilan <i>Pop-up</i> Tingkat Kesulitan Permainan .....	100
4.2.12 Tampilan <i>Pop-up</i> Pemberian Skor .....	101
4.2.13 Tampilan <i>Pop-up</i> Informasi Permainan .....	101
4.2.14 Tampilan <i>Pop-up</i> Keluar Aplikasi .....	102
4.3 Pengujian Aplikasi .....	102
4.3.1 Menentukan Tujuan Pengujian .....	103
4.3.2 Membuat Daftar Tugas Partisipan dan Skenario Pengujian .....	103
4.3.3 Membuat Naskah Pengujian .....	104
4.3.4 Hasil Pengujian .....	105
4.3.5 Evaluasi Pembelajaran .....	110
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....	111
5.1 Kesimpulan .....	111
5.2 Saran .....	111
DAFTAR PUSTAKA .....	113