

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.5.3 Implementasi Antarmuka dan Pengujian	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 LANDASAN TEORI	9
2.1 Desain Interaksi	9
2.2 Media Pembelajaran	10
2.3 Diskalkulia	11

2.3.1 Jenis-Jenis Diskalkulia.....	11
2.4 Anak Berkebutuhan Khusus	12
2.4.1 Klasifikasi Anak Berkebutuhan Khusus	13
2.5 User Interface dan User Experience	15
2.6 Usability Testing	16
2.7 Human Computer Interaction	20
2.8 User Centered Design.....	21
2.9 Taksonomi Bloom	23
2.10 User Research.....	24
2.11 Native Prototype.....	24
2.12 Empathy Map	25
2.13 User Flow	26
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1 Analisis Masalah	29
3.1.1 Analisis Karakteristik Partisipan	30
3.1.2 Analisis Pembelajaran Saat Ini	31
3.1.3 Analisis Aplikasi Sejenis	33
3.1.4 Analisis Interaksi Pembelajaran yang Dapat Diimplementasikan.....	41
3.2 Menentukan Konteks Pengguna	43
3.2.1 User Modelling dengan Empathy Map.....	45
3.3 Kebutuhan Pegguna.....	47
3.4 Perancangan Desain Solusi	48
3.4.1 Penggunaan Warna.....	48
3.4.2 Penggunaan Tipografi	49
3.4.3 Penggunaan Ketebalan Tulisan	49

3.4.4 Perancangan Material Collecting.....	50
3.4.5 User Flow dan Struktur Menu	50
3.5 Perancangan Antarmuka Tampilan Aplikasi.....	55
3.5.1 Perancangan Antarmuka Tampilan Awal	55
3.5.2 Perancangan Antarmuka Tampilan Menu Utama	56
3.5.3 Perancangan Antarmuka Tampilan Pilih Materi Belajar	56
3.5.4 Perancangan Antarmuka Tampilan Belajar Bilangan Pecahan.....	57
3.5.5 Perancangan Antarmuka Tampilan Belajar Pecahan Mata Uang ...	57
3.5.6 Perancangan Antarmuka Tampilan Belajar Menghitung Harga Barang	58
3.5.7 Perancangan Antarmuka Tampilan Pilihan Kuis	59
3.5.8 Perancangan Antarmuka Tampilan Kuis Bilangan Pecahan.....	59
3.5.9 Perancangan Antarmuka Tampilan Kuis Pecahan Mata Uang	59
3.5.10 Perancangan Antarmuka Tampilan Kuis Menghitung Harga Barang 60	
3.5.11 Perancangan Antarmuka Tampilan Hasil Jawaban.....	61
3.5.12 Perancangan Antarmuka Tampilan Keluar Aplikasi.....	61
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	64
4.1 Pembentukan Aset.....	64
4.1.1 Gambar.....	64
4.1.1.1 Icon.....	64
4.1.1.2 Object Character.....	65
4.1.1.3 Background	66
4.1.1.4 Tombol	67
4.2 Implementasi Antarmuka	68

4.2.1	Implementasi Antarmuka Tampilan Awal	69
4.2.2	Implementasi Antarmuka Pilih Materi Belajar	70
4.2.3	Implementasi Antarmuka Belajar Bilangan Pecahan.....	71
4.2.4	Implementasi Antarmuka Belajar Pecahan Mata Uang	71
4.2.5	Implementasi Antarmuka Belajar Menghitung Harga Barang.....	72
4.2.6	Implementasi Antarmuka Pilih Materi Kuis	73
4.2.7	Implementasi Antarmuka Tampilan Kuis Bilangan Pecahan	74
4.2.8	Implementasi Antarmuka Tampilan Kuis Pecahan Mata Uang.....	75
4.2.9	Implementasi Antarmuka Tampilan Kuis Menghitung Harga Barang 75	
4.2.10	Implementasi Antarmuka Tampilan Hasil Jawaban	76
4.2.11	Implementasi Antarmuka Tampilan Pop Up Keluar Aplikasi	77
4.3	Pengujian Aplikasi	78
4.3.1	Skenario Pengujian.....	78
4.3.2	Hasil Pengujian	81
BAB 5 KESIMPULAN.....		84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		86