

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Perancangan	8
2. <i>User Experience</i>	9
3. Desain Prototipe	10
4. <i>User Interface</i>	12
5. Disabilitas Tunanetra.....	13
6. Metode <i>Design Thinking</i>	13

7. <i>Usability Testing</i>	17
8. <i>SUS (System Usability Scale)</i>	18
9. Pendidikan.....	18
10. Aplikasi	19
11. MOOC.....	20
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	27
D. Konsep Penelitian	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 4. 1 Perhitungan SUS Mahasiswa.....	37
Tabel 4. 2 Perhitungan SUS Guru.....	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Sensus Penduduk.....	3
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	28
Gambar 4. 1 <i>User Pesona</i>	44
Gambar 4. 2 <i>User Journey Map</i>	45
Gambar 4. 3 <i>User Flow</i>	48
Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i>	50
Gambar 4. 5 <i>Wireframe Regist</i>	52
Gambar 4. 6 <i>Wireframe Login</i>	54
Gambar 4. 7 <i>Wireframe Verification</i>	55
Gambar 4. 8 <i>Wireframe Home</i>	56
Gambar 4. 9 <i>Wireframe Tutorial</i>	57
Gambar 4. 10 <i>Wireframe Kelas</i>	58
Gambar 4. 11 <i>Wireframe Learning</i>	59
Gambar 4. 12 <i>Wireframe Quiz</i>	60
Gambar 4. 13 <i>Wireframe Rapor</i>	61
Gambar 4. 14 <i>Wireframe Leaderboard</i>	62
Gambar 4. 15 <i>Wireframe Admin</i>	63
Gambar 4. 16 <i>Wireframe Admin</i>	64
Gambar 4. 17 <i>Wireframe List</i>	65
Gambar 4. 18 <i>Wireframe Delete</i>	66
Gambar 4. 19 <i>Wireframe Edit</i>	67
Gambar 4. 20 <i>Typography</i>	69
Gambar 4. 21 <i>Icons</i>	70
Gambar 4. 22 <i>Colors</i>	72
Gambar 4. 23 <i>Buttons</i>	74
Gambar 4. 24 <i>Card Components</i>	75
Gambar 4. 25 <i>High Fidelity Regist</i>	77

Gambar 4. 26 <i>High Fidelity Login</i>	79
Gambar 4. 27 <i>High Fidelity Verification</i>	81
Gambar 4. 28 <i>High Fidelity Home</i>	82
Gambar 4. 29 <i>High Fidelity Tutorial</i>	83
Gambar 4. 30 <i>High Fidelity Class</i>	84
Gambar 4. 31 <i>High Fidelity Learning</i>	85
Gambar 4. 32 <i>High Fidelity Quiz</i>	86
Gambar 4. 33 <i>High Fidelity Rapor</i>	87
Gambar 4. 34 <i>High Fidelity Leaderboard</i>	88
Gambar 4. 34 <i>High Fidelity Leaderboard</i>	89
Gambar 4. 36 <i>High Fidelity Class Admin</i>	90
Gambar 4. 37 <i>High Fidelity Learning List</i>	91
Gambar 4. 38 <i>High Fidelity Delete</i>	92
Gambar 4. 39 <i>High Fidelity Add Learning</i>	93
Gambar 4. 40 <i>High Fidelity Learning Edit</i>	95
Gambar 4. 41 <i>High Fidelity Quiz List</i>	96
Gambar 4. 42 <i>High Fidelity Quiz Add</i>	97
Gambar 4. 43 <i>High Fidelity Quiz Edit</i>	98
Gambar 4. 44 <i>Prototyping</i>	99
Gambar 4. 45 <i>Scoring SUS</i>	100

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Draft* Wawancara
- Lampiran 2. Form Pengujian *SUS*
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 5. Kartu Bimbingan
- Lampiran 6. Dokumentasi



DAFTAR ISTILAH

Istilah	Pengertian
<i>Design</i>	Proses menciptakan solusi visual atau fungsional untuk memenuhi tujuan tertentu, seperti dalam produk, grafis, interior, arsitektur, atau <i>web</i> , dengan fokus pada kreativitas dan pemikiran strategis.
<i>Prototype</i>	Model awal untuk menguji dan mengembangkan ide produk sebelum versi finalnya.
<i>Inklusi</i>	Prinsip pendekatan yang memastikan bahwa semua individu, tanpa memandang latar belakang atau kondisi, memiliki akses yang setara dan kesempatan yang sama dalam berpartisipasi dalam semua aspek kehidupan masyarakat.
<i>E-learning</i>	Metode pembelajaran menggunakan teknologi digital dan internet. Ini memungkinkan akses serta pembelajaran melalui kursus dan materi pendidikan <i>online</i> .