

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	14
PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah.....	16
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	17
1.4 Ruang Lingkup Masalah	17
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	17
1.6 Kerangka Berpikir	18
1.7 Sistematika Penulisan	18
BAB 2	20
TINJAUAN PUSTAKA	20
1.1 Penelitian Terdahulu.....	20
1.2 Interaksi Manusia Komputer.....	23
1.3 Desain Interaksi.....	24
1.3.1 Pengertian Desain Interaksi.....	24
1.3.2 Tujuan Dari Desain Interaksi	24
1.4 E-learning	24
1.5 Personalized Learning.....	26
1.5.1 Pengertian Personalized Learning.....	26
1.5.2 Karakteristik Personalized Learning	27
1.6 Activity Centered Design	27
1.7 Perbedaan ACD dan UCD	29
1.8 CHAT	30

1.9	<i>System Usability Scale</i>	30
BAB III		32
METODOLOGI PENELITIAN		32
3.1	Kerangka Berpikir	32
3.2	Objek Penelitian	32
3.3	Teknik Pengumpulan Data	33
3.4	Metode Perancangan Desain Interaksi	33
BAB IV		36
4.1	Requirements	36
4.1.1	<i>Situated Action</i>	36
4.1.2	<i>Project Brief – “Personalisasi Panduan Pembelajaran”</i>	37
4.1.3	Analisis Aktivitas dengan Personalisasi Pembelajaran	39
4.1.4	Requirement Analysis	54
4.1.5	<i>Hierarchy Task Analysis</i>	56
4.1.6	<i>Requirement Traceable Metrics</i>	64
4.2	Design	66
4.2.1	<i>Low Fidelity – Storyboard</i>	66
4.2.2	High Fidelity – Desain Akhir	67
4.3	Implementation	76
4.3.1	Tahap Interaksi	76
4.3.2	Tahap Animasi	77
4.4	Evaluation	78
4.4.1	Tujuan Evaluasi	79
4.4.2	Pemilihan Responden	79
4.4.3	Pengumpulan Data	80
4.4.4	Hasil Akhir	80
BAB V		83
PENUTUP		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 – Kerangka Berpikir Model Hevner.....	18
Gambar 2. 1 Model IMK Hewett 1996.....	23
Gambar 2. 2 - Activity Analysis gay hembrooke.....	28
Gambar 2 3 - Iterative Design Process Model adapted from (Gay & Hembrooke, 2019)	29
Gambar 3. 1 - Kerangka Berpikir Hevner.....	32
Gambar 4. 1 - Tahapan Aktivitas Pembelajaran	37
Gambar 4. 2 - Aktivitas Belajar	40
Gambar 4. 3 - Aktivitas Perencanaan.....	41
Gambar 4. 4 - Aktivitas Pembelajaran	45
Gambar 4. 5 - Aktivitas Evaluasi	50
Gambar 4. 6 - Hierarchy Task Analysis.....	57
Gambar 4. 7 - HTA Perencanaan	58
Gambar 4. 8 - HTA Pembelajaran.....	59
Gambar 4. 9 - HTA Evaluasi.....	59
Gambar 4. 10 - HTA Dosen	64
Gambar 4. 11 – Storyboard	67
Gambar 4. 12 - Storyboard Dosen	67
Gambar 4. 13 – Desain Login	68
Gambar 4. 14 - Desain Home.....	69
Gambar 4. 15 - Informasi Kelompok	69
Gambar 4. 16 - Desain Rekomendasi Aktivitas	70
Gambar 4. 17 - Desain Ingatkan Nanti.....	70
Gambar 4. 18 - Desain Mata Kuliah	71
Gambar 4. 19 - Pertemuan Mingguan.....	71
Gambar 4. 20 - Desain Materi.....	72
Gambar 4. 21 - Desain Forum Diskusi	72
Gambar 4. 22 - Desain Kuis	73
Gambar 4. 23 - Desain Review Kuis.....	73
Gambar 4. 24 - Desain Tugas.....	74
Gambar 4. 25 - Notifikasi	74
Gambar 4. 26 - Desain Personalisasi Kuis	75
Gambar 4. 27 - Skala Penilaian.....	75
Gambar 4. 28 - Dashboard Dosen	76
Gambar 4. 29 - Figma Prototyping	77
Gambar 4. 30 - Figma Prototyping 1	77
Gambar 4. 31 - Anima Materi Video	78
Gambar 4. 32 - Anima Text Input.....	78
Gambar 4. 33 - Diagram Responden.....	79
Gambar 4. 34 - Skor SUS.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 - Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 4. 1 - Analisis Aktivitas – Tahap Perencanaan	41
Tabel 4. 2 - Aktivitas Pembelajaran.....	45
Tabel 4. 3 - Aktivitas Evaluasi.....	50
Tabel 4. 4 - Pemetaan Kebutuhan	53
Tabel 4. 5 - Kebutuhan Pengguna dan Sistem	55
Tabel 4. 6 - RTM.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup.....	89
Lampiran 2. Kuesioner.....	90