

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Alternatif – alternatif Penyelesaian Masalah	2
1.4 Justifikasi Cara Penyelesaian Masalah	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 6
2.1 Lingkup Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1. Tunagrahita	12
2.2.2. Media Pembelajaran	13
2.2.3. <i>User Experience (UX)</i>	13
2.2.4. <i>User Interface (UI)</i>	13
2.2.5. <i>Lean UX</i>	15
2.2.6. <i>Affinity Diagram</i>	15
2.2.7. <i>Userflow</i>	16
2.2.8. <i>User Persona</i>	16
2.2.9. <i>Sitemap</i>	16
2.2.10. <i>Low-Fidelity Prototype</i>	16
2.2.11. <i>High-Fidelity Prototype</i>	17
2.2.12. <i>Design System</i>	17
2.2.13. Prototipe	17
2.2.14. Figma	18
2.2.15. FigJam	18

2.2.16.	<i>Usability Testing</i>	18
2.2.17.	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	18
2.2.18.	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	19
2.2.19.	<i>Success Rate</i>	20
2.3	Hipotesis	20
BAB III BAHAN DAN METODE PENELITIAN		21
3.1	Bahan	21
3.1.1	Objek dan Lokasi Penelitian	21
3.1.2	Data Penelitian	21
3.2	Peralatan	21
3.3	Tahapan Penelitian	22
3.3.1	Studi Literatur	23
3.3.2	Kuesioner	23
3.3.3.	Wawancara	25
3.3.4.	<i>Lean UX</i>	25
3.3.5.	<i>Usability Testing</i>	27
3.3.6.	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	27
3.3.7.	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	28
3.4	Rancangan Alat/Prototipe dan Analisis Data	29
3.4.1	Instrumen Perancangan Alat/Prototipe	29
3.4.2	Analisis Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Kuesioner	31
4.2	Wawancara	34
4.3	Hasil Iterasi Pertama	35
4.3.1.	<i>Declare Assumptions</i>	35
4.3.2.	<i>Create a MVP</i>	48
4.3.3.	<i>Run an Experiment</i>	59
4.3.4.	<i>Feedback and Research</i>	60
4.4	Hasil Iterasi Kedua	63
4.4.1.	<i>Declare Assumptions</i>	63
4.4.2.	<i>Create a MVP</i>	71
4.4.3.	<i>Run an Experiment</i>	78

4.4.4.	<i>Feedback and Research</i>	79
4.5	Perbandingan Hasil Antar Iterasi	81
BAB V PENUTUP		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		1
LAMPIRAN		5

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan dari Lean UX (Hidayah dkk., 2021)	15
Gambar 2.2 Struktur skala UEQ (Schrepp dkk., 2017)	19
Gambar 3.1 Alur Penelitian	23
Gambar 3.2 Klasifikasi Nilai Pengukuran SUS (Rahmana dan Irsyadi. 2023)	28
Gambar 4.1 Jumlah Siswa per Kelas	31
Gambar 4.2 Persentase Siswa Lancar Membaca	32
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Guru	37
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Siswa Tunagrahita	38
Gambar 4.5 <i>Sitemap</i> Rancangan Aplikasi Media Pembelajaran	38
Gambar 4.6 <i>Userflow</i> Rancangan Aplikasi	39
Gambar 4.7 <i>Low-Fidelity Prototype Splashscreen</i> , Daftar, dan Masuk	40
Gambar 4.8 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Pilih Siswa	40
Gambar 4. 9 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Menambahkan, Mengubah, dan Menghapus Profil Siswa	41
Gambar 4.10 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Halaman Beranda	41
Gambar 4.11 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Perkenalan Huruf Kapital dan Huruf Kecil	42
Gambar 4.12 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Mencocokkan Huruf Besar	42
Gambar 4.13 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Mencocokkan Huruf Kecil	43
Gambar 4.14 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Pengenalan Huruf Vokal	43
Gambar 4.15 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Lanjutan Pengenalan Huruf Vokal	44
Gambar 4.16 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Belajar Suku Kata	44
Gambar 4.17 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Lanjutan Belajar Suku Kata	45
Gambar 4.18 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Menu Level Baca Kata, Susun Kata, dan Latihan Baca Kata	45
Gambar 4.19 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Menu Baca Kalimat dan Susun Kalimat	46
Gambar 4.20 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Lanjutan Susun Kalimat	46
Gambar 4.21 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Baca Kalimat	47
Gambar 4.22 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Riwayat Belajar	47
Gambar 4.23 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Lupa Kata Sandi	48
Gambar 4.24 <i>Text Style</i> untuk Tipografi Desain	48
Gambar 4.25 <i>Component Button, Heading</i> , dan Logo Aplikasi	49
Gambar 4.26 <i>Color Style Design System</i>	49
Gambar 4.27 <i>High-Fidelity Prototype Splashscreen</i> , Masuk, dan Daftar	50
Gambar 4.28 <i>High-Fidelity Prototype</i> Tambah Siswa dan Pilih Siswa	50
Gambar 4.29 <i>High-Fidelity Prototype</i> Menambah, Mengubah, dan Menghapus Profil Siswa	51
Gambar 4.30 <i>High-Fidelity Prototype</i> Halaman Beranda	51
Gambar 4.31 <i>High-Fidelity Prototype</i> Menu Baca Huruf, Perbedaan Huruf Kapital dan Huruf Kecil	52
Gambar 4.32 <i>High-Fidelity Prototype</i> Mencocokkan Huruf Kapital	52
Gambar 4.33 <i>High-Fidelity Prototype</i> Mencocokkan Huruf Kecil	53
Gambar 4.34 <i>High-Fidelity Prototype</i> Menu Baca Kata dan Pengenalan Huruf Vokal ..	53
Gambar 4.35 <i>High-Fidelity Prototype</i> Lanjutan Pengenalan Huruf Vokal	54
Gambar 4.36 <i>High-Fidelity Prototype</i> Belajar Suku Kata	54
Gambar 4.37 <i>High-Fidelity Prototype</i> Lanjutan Belajar Suku Kata	55
Gambar 4.38 <i>High-Fidelity Prototype</i> Latihan Baca Kata	55

Gambar 4.39 <i>High-Fidelity Prototype</i> Menu Baca Kalimat dan Susun Kalimat	56
Gambar 4.40 <i>High-Fidelity Prototype</i> Lanjutan Susun Kalimat	56
Gambar 4.41 <i>High-Fidelity Prototype</i> Latihan Baca Kalimat	57
Gambar 4.42 <i>High-Fidelity Prototype</i> Riwayat Belajar	57
Gambar 4.43 <i>High-Fidelity Prototype</i> Lupa Kata Sandi	58
Gambar 4.44 Proses Pembuatan Prototipe Interaktif	58
Gambar 4.45 Hasil UEQ Iterasi Pertama	61
Gambar 4.46 Diagram <i>Benchmark</i> UEQ Iterasi Pertama	62
Gambar 4.47 <i>Userflow</i> Buka Menu Utama Iterasi Pertama	65
Gambar 4.48 <i>Userflow</i> Buka Menu Utama Iterasi Kedua	65
Gambar 4.49 Perbandingan Rancangan Tombol Daftar Akun	65
Gambar 4.50 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Masuk Akun dan Daftar Akun	66
Gambar 4.51 Rancangan Tombol <i>Speaker</i>	66
Gambar 4.52 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Baca Huruf dan Materi Huruf Vokal	67
Gambar 4.53 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Animasi Interaktif Mencocokkan Huruf	67
Gambar 4.54 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Perbandingan Belajar Huruf Vokal	68
Gambar 4.55 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Latihan Baca Kata	68
Gambar 4.56 Perbandingan Opsil Jawaban Iterasi Pertama (Kiri) dan Iterasi Kedua (Kanan)	69
Gambar 4.57 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Latihan Baca Kalimat	69
Gambar 4.58 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Riwayat Baca Huruf	70
Gambar 4.59 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Riwayat Baca Kata	70
Gambar 4.60 <i>Low-Fidelity Prototype</i> Riwayat Baca Kalimat	71
Gambar 4.61 <i>High-Fidelity Prototype</i> Masuk Akun dan Daftar Akun	71
Gambar 4.62 Rancangan Tombol <i>Speaker</i> Nonaktif dan Aktif	72
Gambar 4.63 <i>High-Fidelity Prototype</i> Baca Huruf	72
Gambar 4.64 <i>High-Fidelity Prototype</i> Materi Huruf Vokal	73
Gambar 4.65 <i>High-Fidelity Prototype</i> Animasi Mencocokkan Huruf	73
Gambar 4.66 <i>High-Fidelity Prototype</i> Belajar Suku Kata	74
Gambar 4.67 <i>High-Fidelity Prototype</i> Latihan Baca Kata	74
Gambar 4.68 <i>High-Fidelity Prototype</i> Latihan Baca Kalimat	75
Gambar 4.69 Tampilan Teks Iterasi Pertama (Kiri) dan Iterasi Kedua (Kanan)	75
Gambar 4.70 Tampilan Teks Iterasi Pertama (Kiri) dan Iterasi Kedua (Kanan)	75
Gambar 4.71 Tampilan Tombol Sebelum (Kiri) dan Setelah Perubahan (Kanan)	76
Gambar 4.72 <i>High-Fidelity Prototype</i> Riwayat Baca Huruf	76
Gambar 4.73 <i>High-Fidelity Prototype</i> Riwayat Baca Kata	77
Gambar 4.74 <i>High-Fidelity Prototype</i> Riwayat Baca Kalimat	77
Gambar 4.75 Proses Pembuatan Prototipe Interaktif	78
Gambar 4.76 Hasil UEQ Iterasi Kedua	80
Gambar 4.77 Diagram <i>Benchmark</i> UEQ Iterasi Kedua	80
Gambar 4.78 Perbandingan Skala UX Setiap Iterasi	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Studi Pustaka Perancangan Media Pembelajaran	7
Tabel 2.2 Perbandingan Studi Pustaka Metode dan Pengujian UI/UX	9
Tabel 2.3 Lanjutan Perbandingan Studi Pustaka Metode dan Pengujian UI/UX	10
Tabel 2.4 Matriks Perbandingan Metodologi UI/UX (Khadijah, 2022).....	11
Tabel 2.5 Tingkatan IQ Tunagrahita (Desiningrum, 2017).....	12
Tabel 2.6 Kuesioner SUS Bahasa Indonesia (Sharfina dan Santoso, 2016).....	18
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner	24
Tabel 3.2 Daftar Narasumber	25
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Wawancara	25
Tabel 3.4 Skala instrumen penilaian UEQ (Darmawan dkk., 2021)	28
Tabel 3.5 <i>Benchmark</i> Hasil <i>Mean</i> Skala UX.....	29
Tabel 4.1 Kendala Membaca Siswa Tunagrahita	32
Tabel 4.2 Penggunaan Media Pembelajaran <i>Handphone</i> di SLB	32
Tabel 4.3 Gambaran Fitur Rancangan	33
Tabel 4.4 Hasil Wawancara	34
Tabel 4.5 <i>Affinity Diagram</i> Iterasi Pertama	36
Tabel 4.6 <i>Hypotesis</i> Fitur Utama	37
Tabel 4.7 Daftar Tugas Pengujian	59
Tabel 4.8 Hasil <i>Success Rate</i> Iterasi Pertama	59
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Iterasi Pertama.....	60
Tabel 4.10 Hasil Pengukuran SUS Iterasi Pertama	62
Tabel 4.11 <i>Affinity Diagram</i> Iterasi Kedua	63
Tabel 4.12 <i>Hypotesis</i> Penyelesaian Masalah	64
Tabel 4.13 Hasil <i>Success Rate</i> Iterasi Kedua	78
Tabel 4.14 Kritik dan Saran Iterasi Kedua	79
Tabel 4.15 Hasil Pengukuran SUS Iterasi Kedua	81
Tabel 4.16 Perbandingan <i>Success Rate</i> dan SUS Setiap Iterasi	81
Tabel 4.17 Perbandingan Data UEQ Setiap Iterasi	81
Tabel 4.18 Perbandingan Skala UX Setiap Iterasi	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. UEQ Iterasi Pertama Responden 1.....	5
Lampiran 2. UEQ Iterasi Pertama Responden 2.....	6
Lampiran 3. UEQ Iterasi Pertama Responden 3.....	7
Lampiran 4. UEQ Iterasi Pertama Responden 4.....	8
Lampiran 5. UEQ Iterasi Pertama Responden 5.....	9
Lampiran 6. UEQ Iterasi Pertama Responden 6.....	10
Lampiran 7. SUS Iterasi Pertama Responden 1	11
Lampiran 8. SUS Iterasi Pertama Responden 2	12
Lampiran 9. SUS Iterasi Pertama Responden 3	13
Lampiran 10. SUS Iterasi Pertama Responden 4	14
Lampiran 11. SUS Iterasi Pertama Responden 5	15
Lampiran 12. SUS Iterasi Pertama Responden 6	16
Lampiran 13. UEQ Iterasi Kedua Responden 1	17
Lampiran 14. UEQ Iterasi Kedua Responden 2	18
Lampiran 15. UEQ Iterasi Kedua Responden 3	19
Lampiran 16. UEQ Iterasi Kedua Responden 4	20
Lampiran 17. UEQ Iterasi Kedua Responden 5	21
Lampiran 18. UEQ Iterasi Kedua Responden 6	22
Lampiran 19. SUS Iterasi Kedua Responden 1	23
Lampiran 20. SUS Iterasi Kedua Responden 2	24
Lampiran 21. SUS Iterasi Kedua Responden 2	25
Lampiran 22. SUS Iterasi Kedua Responden 3	26
Lampiran 23. SUS Iterasi Kedua Responden 5	27
Lampiran 24. SUS Iterasi Kedua Responden 6	28