

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR TABEL	14
DAFTAR LAMPIRAN	16
INTISARI	17
<i>ABSTRACT</i>	18
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Rumusan masalah	4
1.3. Tujuan Proyek Akhir	4
1.4. Manfaat Proyek Akhir	4
1.5. Batasan penelitian	5
1.6. Sistematika penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Dasar teori	19
2.2.1. Penyandang Disabilitas	19
2.2.2. Tunarungu	19
2.2.3. <i>User Interface</i>	19

2.2.4.	<i>User Experience</i>	20
2.2.5.	<i>User Centered Design</i>	20
2.2.6.	<i>User Persona</i>	20
2.2.7.	<i>Affinity Diagram</i>	21
2.2.8.	<i>Information Architecture</i>	22
2.2.9.	<i>User flow</i>	22
2.2.10.	<i>Desain High-Fidelity</i>	23
2.2.11.	<i>Usability Testing</i>	24
2.2.12.	<i>Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)</i>	24
BAB III METODE PROYEK AKHIR		25
3.1.	Alat dan bahan.....	25
3.1.1.	Alat.....	25
3.1.2.	Bahan.....	26
3.2.	Tahapan proyek akhir.....	26
3.2.1.	Perumusan Masalah	28
3.2.2.	Studi Literatur	28
3.2.3.	<i>User Centered Design (UCD)</i>	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1.	Perumusan Masalah	35
4.2.	<i>User Centered Design (UCD)</i>	36
4.2.1.	Hasil <i>Understand Context of Use</i>	36
4.2.2.	Hasil <i>Specify User Requirements of Use</i>	38
4.2.3.	Hasil <i>Produce Design Solutions</i>	40
4.2.4.	Hasil <i>Evaluate Against Requirements</i>	110
4.3.	Iterasi ke-2.....	124

4.3.1. Hasil <i>Produce Design Solutions</i> Iterasi 2	127
4.3.2. Hasil <i>Evaluate Against Requirements</i> Iterasi 2	147
BAB V PENUTUP	161
5.1 Kesimpulan	161
5.2 Saran.....	162
Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan rancangan antarmuka aplikasi “Learnable” selanjutnya:	162
DAFTAR PUSTAKA	163
LAMPIRAN	166