

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
LEMBAR PENGESAHAN.....	2
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL.....	10
INTISARI.....	11
ABSTRACT.....	12
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1. Tinjauan Pustaka.....	6
2.2. Dasar teori.....	16
2.2.1. Literasi Digital.....	16
2.2.2. Tahapan Proses Pembelajaran.....	16
2.2.3. Pembelajaran Berbasis Kolaborasi.....	17
2.2.4. Motivasi.....	17
2.2.5. Pencarian Informasi.....	18
2.2.6. User Interface / User Experience (UI/UX).....	18
2.2.7. Design Thinking.....	19
2.2.8. Empathy Map.....	20
2.2.9. User Persona.....	21
2.2.10. How Might We (HMW).....	22
2.2.11. Brainstorming.....	22
2.2.12. Information Architecture (IA).....	23
2.2.13. User Flow.....	23
2.2.14. High-Fidelity (Hi-Fi).....	24
2.2.15. Usability Testing (Sub: Success Rate, Completion time, UEQ)....	25
2.2.16. Intrinsic Motivation Inventory (IMI).....	29
BAB III METODE PROYEK AKHIR.....	32

3.1. Alat dan Bahan.....	32
3.1.1. Perangkat Lunak.....	32
3.1.2. Perangkat Keras.....	32
3.1.3. Bahan.....	33
3.2. Tahapan Proyek Akhir.....	33
3.2.1. Perumusan Masalah.....	34
3.2.2. Studi Literatur.....	34
3.2.3. Metode Design Thinking.....	34
3.2.4. Hasil dan Kesimpulan.....	38
3.2.5. Penulisan Laporan.....	38
3.3. Perancangan dan Analisis Data.....	38
3.3.1. Empathize.....	38
3.3.2. Define.....	44
3.3.3. Ideate.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1. Iterasi ke-1.....	55
4.1.1. Prototyping.....	55
4.1.2. Testing.....	66
4.2. Iterasi ke-2.....	71
4.2.1. Ideate.....	71
4.2.2. Prototyping.....	75
4.2.3. Testing.....	77
4.3. Pembahasan.....	82
4.3.1. Perbandingan.....	82
4.3.2. Analisis.....	88
4.3.3. Tanggapan Guru.....	90
BAB V PENUTUP.....	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
Lampiran 1. Pertanyaan Wawancara Siswa.....	99
Lampiran 2. Pertanyaan Kuesioner Siswa.....	99
Lampiran 3. Hasil Konversi Kuesioner IMI-APQ.....	103
Lampiran 4. Hasil Kuesioner Siswa.....	105
Lampiran 5. Daftar User Flow.....	107
Lampiran 6. Daftar Task Scenario Iterasi ke-1.....	108
Lampiran 7. Data Success Rate Iterasi ke-1.....	109
Lampiran 8. Data Completion Time Iterasi ke-1.....	110

Lampiran 9. Data User Experience Questionnaire Iterasi ke-1.....	111
Lampiran 10. Data Intrinsic Motivation Iterasi ke-1.....	112
Lampiran 11. Daftar Revisi User Flow.....	113
Lampiran 12. Daftar Revisi Task Scenario.....	113
Lampiran 13. Data Success Rate Iterasi ke-2.....	114
Lampiran 14. Data Completion Time Iterasi ke-2.....	116
Lampiran 15. Data User Experience Questionnaire Iterasi ke-2.....	118
Lampiran 16. Data Intrinsic Motivation Inventory Iterasi ke-2.....	119
Lampiran 17. Data Lengkap Perbandingan.....	121
Lampiran 18. Tautan Dokumen Terkait.....	123
Lampiran 19. Contoh Jawaban Kuesioner Siswa.....	124
Lampiran 20. Dokumentasi.....	126