

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PRAKATA	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	8
1.3 Keaslian Penelitian.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	11
1.5 Manfaat Penelitian.....	11
1.6 Batasan Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	13
2.1 Tinjauan Pustaka	13
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Pendidikan dan Pelatihan (Diklat)	14
2.2.2. Collaborative Learning (Pembelajaran Kolaboratif)	17
2.2.3. E-learning	19
2.2.4. Learner-Centered Design (LCD).....	20
2.2.5. Persona	21
2.2.6. Metode Task Analysis	23
2.2.7 Pengujian Usability	23
2.2.8 Pengujian LCD	25
BAB III METODOLOGI.....	28
3.1 Alat dan Bahan.....	28

3.1.1 Alat	28
3.1.2 Bahan.....	28
3.1.3 Teknik Pengumpulan Data	29
3.2. Populasi dan Sampel	29
3.3. Jalannya Penelitian.....	30
3.3.1 Identifikasi Masalah	31
3.3.2 Solusi.....	31
3.3.3 Pengumpulan Informasi.....	34
3.3.4 Penerapan Metode LCD	34
3.3.5 Kesimpulan.....	81
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	82
4.1 Hasil Perancangan Prototype	82
4.1.1 Penerapan LCD pada Aplikasi SIMDIK	82
4.1.2 Fitur Kolaboratif dalam Aplikasi SIMDIK	95
4.1.3 Fitur Pendukung dalam Aplikasi SIMDIK.....	97
4.2 Pengujian Sistem.....	99
4.2.1 Uji Skenario Sistem.....	100
4.2.2 Pengujian dengan System Usability Scale (SUS)	106
4.2.3 Pengujian Penerapan Learner-Centered Design (LCD)	110
4.2.4 Collaborative Learning dalam Aplikasi SIMDIK	113
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1 Kesimpulan.....	117
5.2 Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	126