

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR SINGKATAN	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Keaslian Penelitian	5
1.4 Tujuan penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Aplikasi Pembelajaran Anak.....	14
2.2.2 Gaya belajar	14
2.2.3 Teknik Elisitasi.....	17
2.2.4 Pola Interaksi Anak	21
2.2.5 Teori Komunikasi.....	27
2.2.6 <i>Agile Process</i>	28
2.2.7 <i>User Requirements Document (URD)</i>	28
2.2 Pertanyaan penelitian.....	29
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Populasi dan sampel	31
3.2 Variabel penelitian.....	34
3.3 Bahan atau materi	36
3.4 Alat	40
3.5 Prosedur Penelitian.....	41
3.5.1 Tahap Eksplorasi	41
3.5.2 Tahap Desain	43
3.5.3 Tahap Validasi.....	45
3.6 Cara Analisis Data	47
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Tahap Eksplorasi.....	49
4.1.1 Hasil identifikasi kerangka kerja <i>RE</i> saat ini	49
4.1.2 Hasil identifikasi teknik elisitasi yang digunakan saat ini	50
4.1.3 Hasil identifikasi pemilihan teknik elisitasi dan kerangka kerja.....	54



4.1.4	Kesimpulan Tahap Eksplorasi.....	73
4.2	Tahap Desain	74
4.2.1	Hasil Tahap Desain	74
4.2.2	Kesimpulan Tahap Desain	101
4.3	Tahap Validasi.....	102
4.3.1	Studi Kasus.....	104
4.3.2	Material	104
4.3.3	Hasil Tahap Validasi	105
4.3.4	Kesimpulan Tahap Validasi	112
4.4	Panduan REFCLA	113
4.5	Pembahasan	113
4.6	Keterbatasan	116
BAB 5	PENUTUP.....	118
5.1	Kesimpulan.....	118
5.2	Saran	120
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN.....		132

DAFTAR TABEL

Tabel 2-1 Faktor situasi kontekstual	11
Tabel 2-2 Model-model gaya belajar	15
Tabel 2-3 Jenis Teknik Elisitasi	18
Tabel 2-4 Tahap perkembangan kognitif menurut Piaget's	22
Tabel 3-1 Profil Pengembang Aplikasi Pembelajaran Anak.....	31
Tabel 3-2 Profil Pengembang untuk Pengukuran Kualitas URD.....	32
Tabel 3-3 Profil Pengembang untuk Tahap Evaluasi.....	33
Tabel 3-4 Profil Anak.....	33
Tabel 3-5 Pertanyaan untuk menggali persona anak.....	37
Tabel 3-6 Contoh instrumen bentuk kertas	38
Tabel 3-7 Contoh instrumen bentuk digital	39
Tabel 4-1 Teknik elisitasi yang digunakan dalam elisitasi kebutuhan.....	51
Tabel 4-2 Proses penggunaan teknik elisitasi kebutuhan.....	53
Tabel 4-3 Hasil pengolahan data identifikasi dari kelima pengembang	55
Tabel 4-4 Nilai kecukupan berdasarkan data dari kelima pengembang	60
Tabel 4-5 Contoh pemetaan terhadap nilai kecukupan setiap teknik.....	64
Tabel 4-6 Contoh nilai pemetaan nilai atribut faktor vs nilai kecukupan	66
Tabel 4-7 Pengurutan hasil teknik elisitasi dengan nilai V tinggi	67
Tabel 4-8 Nilai rata-rata dari setiap teknik elisitasi	67
Tabel 4-9 Atribut interaksi anak dengan aplikasi	68
Tabel 4-10 Atribut Kesesuaian konten.....	69
Tabel 4-11 Atribut Gaya belajar	69
Tabel 4-12 Jawaban pertanyaan keterlibatan anak pada elisitasi.....	70
Tabel 4-13 Jawaban pertanyaan terkait keberadaan instrumen.....	71
Tabel 4-14 Jawaban pertanyaan komunikasi dengan anak	71
Tabel 4-15 Jawaban tidak perlu anak terlibat pada elisitasi.....	72
Tabel 4-16 Jawaban pertanyaan pendapat keterlibatan pengguna	73
Tabel 4-17 Contoh Persona Anak	77
Tabel 4-18 Hasil pengolahan data instrumen.....	78
Tabel 4-19 Perbandingan instrumen kertas dan aplikasi.....	79
Tabel 4-20 Wilcoxon Signed Ranks Test.....	80
Tabel 4-21 Wilcoxon Signed Ranks Test.....	81
Tabel 4-22 Kumpulan Aspek pengguna berdasarkan jenis aplikasi	84
Tabel 4-23 Atribut dari aspek aplikasi <i>game</i>	84
Tabel 4-24 Atribut dari aspek <i>non-game</i>	85
Tabel 4-25 Hubungan setiap aspek terhadap <i>user requirements</i>	90
Tabel 4-26 Tampilan aplikasi elisitasi untuk tim elisitasi.....	91
Tabel 4-27 Tampilan aplikasi elisitasi untuk anak.....	93
Tabel 4-28 Hasil pengisian kuesioner kepuasan aplikasi elisitasi	95
Tabel 4-29 Reliabilitas Kuesioner Kepuasan Pengguna	96
Tabel 4-30 Hasil kuesioner penilaian URD aplikasi <i>game</i>	97
Tabel 4-31 Reliabilitas kuesioner kualitas URD aplikasi <i>game</i>	98
Tabel 4-32 Data kuesioner penilaian URD aplikasi <i>non-game</i>	99
Tabel 4-33 Reliabilitas kuesioner kualitas URD aplikasi <i>non-game</i>	100



Tabel 4-34 Perbandingan <i>Current Framework</i> vs Model <i>REFCLA</i>	103
Tabel 4-35 Perbandingan waktu (t) berdasarkan dua skenario	107
Tabel 4-36 Wilcoxon Signed Ranks Test.....	108
Tabel 4-37 Perbedaan Tsc1 dan Tsc2	108
Tabel 4-38 Hasil kuesioner model penerimaan teknologi.....	109
Tabel 4-39 Hasil pengisian kuesioner kualitas untuk aplikasi <i>game</i>	111
Tabel 4-40 Hasil pengukuran kualitas aplikasi <i>non-game</i>	111
Tabel 4-41 Perbandingan current framework dan <i>REFCLA</i>	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1-1 Fishbone Diagram Keaslian Penelitian	7
Gambar 3-1 Hubungan variabel penelitian RE framework.....	34
Gambar 3-2 Tahapan merancang instrumen <i>RE</i>	36
Gambar 3-3 Tahapan Penelitian.....	42
Gambar 3-4 Tahapan skenario validasi framework	46
Gambar 3-5 Tahapan penentuan teknik elisitasi	47
Gambar 4-1 Alur <i>Current Framework</i>	74
Gambar 4-2 Model <i>RE Framework</i> Aplikasi Pembelajaran Anak.....	75
Gambar 4-3 Model Aplikasi elisitasi	82
Gambar 4-4 Arsitektur informasi aplikasi elisitasi	86
Gambar 4-5 User story aplikasi elisitasi	87
Gambar 4-6 Flowchart pemilihan thinking skill levels.....	88
Gambar 4-7 Perbedaan Aplikasi pembelajaran anak dan dewasa.....	90
Gambar 4-8 Grafik kepuasan pengguna aplikasi elisitasi	96
Gambar 4-9 Grafik penilaian kualitas URD pada aplikasi game	99
Gambar 4-10 Grafik penilaian kualitas URD aplikasi <i>non-game</i>	101
Gambar 4-11 Perbandingan penerapan RE pada <i>agile-scrum</i>	102
Gambar 4-12 (a) RE current framework (b) model REFCLA framework.....	103
Gambar 4-13 Bagan perbandingan waktu rata-rata pada 2 skenario	107
Gambar 4-14 Bagan TAM untuk perceived usefulness	109
Gambar 4-15 Bagan TAM untuk Perceived Ease of Use	110
Gambar 4-16 Bagan TAM untuk Attitude	110
Gambar 4-17 Bagan kualitas URD aplikasi game pada validasi	111
Gambar 4-18 Bagan kualitas URD aplikasi non-game tahap validasi	111