

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	3
DAFTAR ISI	4
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
BAB I PENDAHULUAN	7
1.1 Latar Belakang	7
1.2 Tujuan	8
1.3 Batasan Masalah	8
BAB II DASAR TEORI	9
2.1 <i>E-Learning</i>	9
2.2 <i>Self-Regulated Learning (SRL)</i>	9
2.3 <i>User Experience (UX)</i>	9
2.4 <i>User Interface Design</i>	9
2.5 <i>User Centered Design (UCD)</i>	10
BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	11
3.1 Perancangan Fitur <i>Self-Regulated Learning</i>	11
3.2 Pemilihan Materi Uji Coba	12
3.2.1 Strategi Belajar <i>Mind Mapping</i>	12
3.2.2 Strategi Belajar <i>Control Video</i>	13
3.2.3 Strategi Belajar <i>Summarization</i>	13
3.3 Pengembangan Desain Antarmuka dan Pengalaman Pengguna	13
3.3.1 Tahap <i>Empathize</i>	13
3.3.2 Tahap <i>Define</i>	14
3.3.3 Tahap <i>Ideate</i>	14
3.3.4 Tahap <i>Prototype</i>	16
3.3.5 Tahap <i>Testing</i>	17
BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS	18
5.1 Usability Testing (UT)	18
5.2 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	20
5.3 Pengujian Pengaruh Kemandirian Belajar	22
5.3.1 Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	24
5.3.2 Uji Hipotesis <i>Paired T-Test</i>	25
5.3.3 Kesimpulan Pengujian Pengaruh Kemandirian Belajar	26
BAB VI KESIMPULAN	27
DAFTAR PUSTAKA	28