

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iii
PERNYATAAN ORISINILITAS .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
BAB 2 TINJUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Penelitian sebelumnya .....	5
2.1.1 Peran Media Bimbingan Belajar <i>Online</i> “Ruangguru” dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SMP dan SMA Masa Kini: Sebuah Pengantar .....	5
2.1.2 Analisis Kualitas <i>Website</i> Ruangguru.com Menggunakan Metode <i>Webqual</i> 4.0 dan IPA ( <i>Importance Performance Analysis</i> ) .....	5
2.1.3 Evaluasi <i>Usability</i> pada <i>Learning Management System</i> Berbasis <i>Smartphone</i> .....	6
2.1.4 Penerapan Metode <i>User Centered Design</i> Pada Aplikasi <i>E-Learning</i> Berbasis Android (Studi Kasus: SMAN 3 Sidoarjo) ..	7
2.1.5 Analisis Komponen Desain <i>Layout</i> , Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi <i>Mobile</i> Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi <i>Olrider</i> ) .....	7
2.2 User Experience (UX) .....	8
2.3 <i>Mobile Learning</i> (M-Learning) .....	8

2.4	<i>User Centered Design (UCD)</i> .....	9
2.5	Desain Antarmuka Pengguna.....	11
2.6	<i>Material Design Guidelines</i> .....	12
2.7	<i>Usability</i> .....	13
<b>BAB 3 METODELOGI PENELITIAN</b> .....		15
3.1	Studi Literatur .....	16
3.2	Identifikasi Kebutuhan .....	16
3.2.1	<i>Specify the Context of Use</i> .....	16
3.2.2	<i>Specify User and Organizational Requirement</i> .....	17
3.3	Perancangan .....	23
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	23
3.3.2	Pembuatan Desain Antarmuka Pengguna .....	31
3.3.3	<i>Medium Fidelity Prototype</i> .....	32
3.3.4	<i>Product Design Solution</i> .....	35
3.3.1	Tampilan Antarmuka Pengguna .....	43
3.4	Analisis Data.....	57
3.4.2	Perhitungan UEQ .....	60
<b>BAB 4 PENGUJIAN</b> .....		62
4.1	Pengujian .....	62
4.2	Pengukuran .....	65
4.2.1	<i>User Experience</i> .....	65
4.2.2	<i>Usability</i> .....	68
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....		71
5.1	Kesimpulan .....	71
5.2	Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		73
<b>LAMPIRAN A</b> .....		75
	Dokumentasi Pengujian .....	75
	Dokumentasi Survey dan Wawancara .....	76
<b>LAMPIRAN B</b> .....		78
	Tampilan Antarmuka Pengguna .....	78
<b>LAMPIRAN C</b> .....		82
	Lampiran Kuesioner.....	82

