

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020). *Pengenalan User Interface: Pengertian, Manfaat, dan Karakteristik*. Sekawan Media. Diakses pada 09 Oktober 2023. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-user-interface/#:~:text=Karakteristik>
- Ayuningtyas, F., & Sevilla, V. (2020). Pendampingan dan Pengenalan Teknologi Berbasis Internet kepada Anak Berkebutuhan Khusus di SLB C Budi Daya, Jakarta Timur. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 51–59.
- Aziz, M. Z., Fauziah, F., & Nurhayati, N. (2020). Rekomendasi User Interface Game Edukasi untuk Anak Usia Dini (4-6 tahun) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 1.
- Cloudhost. (2020). *Mengenal Apa itu Figma: Fitur, Fungsi, Cara Kerja / Menggunakannya*. Id.Cloudhost.Com. Diakses pada 11 Oktober 2023 <https://idcloudhost.com/blog/mengenal-apa-itu-figma-fitur-fungsi-cara-kerja-menggunakannya/>
- Design, I. (2020). *User Interface (UI) Design*. Diakses pada 09 Oktober 2023 <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>
- Editorial, T. (2022). *Pengertian Skala Likert dan Contoh Cara Hitung Kuesionernya*. Diedit.Com. Diakses pada 06 November 2023 <https://www.diedit.com/skala-likert/>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74.
- Fard, A. (2022). *Heuristic Evaluation: Eliminate 80% Usability Problems [2023 Upd.* Adamfard. Diakses pada 10 Oktober 2023 <https://adamfard.com/blog/heuristic-evaluation>
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrive). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1).
- Ginting, L. M., Sianturi, G., & Panjaitan, C. V. (2021). Perbandingan Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dan Cognitive Walkthrough. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(2), 146–157.
- Guthrie, G. (2022). *10 must-see wireframe examples to inspire your next design*.

- Nulab. Diakses pada 10 oktober 2023 <https://nulab.com/learn/design-and-ux/10-must-see-wireframe-examples-inspire-next-design/>
- Hafsah, A. (2020). Penyakit Sindrom Down (Down Syndrome). *Jorunal Down Syndrome*, 1(June), 1–8.
- Hartanto, W. K., Junaedi, D., & Kaburuan, E. R. (2019). Perancangan User Interface Game Angklung dengan Metode User Centered Design (Studi Kasus Saung Angklung Udjo). *Indonesian Journal on Computing (Indo-JC)*, 4(1), 85.
- Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 28(1), 75–105.
- Koohang, A. (2004). Expanding the concept of usability. *Informing Science*, 7(2001), 129–141.
- Lavery, D., Cockton, G., & Atkinson, M. (1996). Usability Evaluation Materials. *Evaluation*.
- Mahendra, K. Y. R., Saryana, I. M., & Adityasmara, F. (2021). Kegiatan Anak-Anak Down Syndrome Sekolah Luar Biasa Singaraja Dimasa Pandemi Dalam Fotografi Dokumenter. *Retina Jurnal Fotografi*, 1(2), 102–115.
- Mahimtura, A. (2023). *UX and Product Designer*. Diakses pada 09 Oktober 2023 <https://akshaymahimtura.com/projects/find-my-art-school.html>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Nielsen, J., & Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, April*, 249–256.
- Oktafina, A., Arifatul Jannah, F., Fahrur Rizky, M., Verrel Ferly, M., Dharma Tangtobing, Y., & Rahayu Natasia, S. (2021). Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota Xyz). *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(2), 134–146.
- Prawira, G. S. A., Effendy, V., & Kaburuans, E. R. (2017). Perancangan User Interface Pada Aplikasi Cheduling Activity for Autistic Children Menggunakan Metode User Centered Design User Interface of Design Scheduling Activity Application for Autistic Children Using User Centered Design Method. *E-Proceeding of Engineering*, 4(3), 4994–5000.
- Prima, J. (2022). *Figma: Fungsi, Fitur, Cara Kerja, dan Keunggulannya*. Suitmedia. Diakses pada 11 oktober 2023 <https://suitmedia.com/ideas/figma-fungsi-fitur->

cara-kerja-dan-keunggulannya

- Rahmadani, D. (2023). *Efektivitas Mengenal Huruf Vokal Menggunakan Media Pembelajaran Pin Activity Pada Anak Tunagrahita Ringan*. 11, 1–8.
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129.
- Sekar, M. (2019). *Mengenal Heuristic Evaluation dalam UX Design*. Medium. Diakses ada 11 Oktober 2023 <https://medium.com/purwadhikaconnect/mengenal-heuristic-evaluation-dalam-ux-design-4930dff7e58b>
- Silvia. (2021). *Pengertian User Interface, Fungsi, Cara Kerja, dan Karakteristiknya*. Jetorbit. Diakses pada 09 Oktober 2023 <https://www.jetorbit.com/blog/pengertian-user-interface-fungsi-cara-kerja-dan-karakteristiknya/>
- Team, J. H. (2019). *Apa itu Mockup? Fungsi, dan Contoh Aplikasi*. Jagoan Hosting. Diakses pada 10 Oktober 2023. <https://www.jagoanhosting.com/blog/mockup-adalah/>
- Veal, R. (2023). *How to Define a User Persona*. Career Faoundry. Diakses: 10 Oktober 2023. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/how-to-define-a-user-persona/#1-what-is-a-user-persona>
- Wahid, F. (2004). Metodologi Penelitian Sistem Informasi: Sebuah Gambaran Umum. *Media Informatika*, 2(1), 69–81.
- Wardhana, S., Sabariah, M. K., Effendy, V., & Kusumo, D. S. (2017). User interface design model for parental control application on mobile smartphone using user centered design method. *2017 5th International Conference on Information and Communication Technology, ICoICT 2017, 0(c)*.
- Wijaya, A. S. (2019). *User Centered Design*. Binus University. Diakses pada 10 Oktober 2023. <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/#:~:text=Mengerti user dengan jelas%2C beserta dengan pekerjaan yang,penggunaan. Melibatkan client dalam pembuatan dan perancangan desain.>
- Zaki, A., Defit, S., Sumijan, S., & Fauzana, R. (2023). Sistem Pakar Menggunakan Metode Forward Chaining Untuk Mendeteksi Kerusakan Jaringan Internet (Studi Kasus: Di Layanan Internet Diskominfo Sumatera Barat). *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 9(3), 227–236. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v9i3.2023.227-236>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS MIPA
JL. PERINTIS KEMERDEKAAN KM. 10, MAKASSAR 90245
TELEPON (0411) 586200, (6 SALURAN), 584200, FAX (0411) 585188
Laman: www.unhas.ac.id

Nomor : 27821/UN4.11/PT.01.04/2023

Makassar, 31 Oktober 2023

Lamp. :-

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Kepala SLB Swasta Tunas Harapan Mekongga
di-
Kolaka Sulawesi - Tenggara

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan bahwa mahasiswa Departemen Matematika Program Studi (S1) Sistem Informasi Fakultas MIPA Universitas Hasanuddin yang tersebut dibawah ini :

Nama Mahasiswa	: Putri Rezky Ameilya
NIM	: H071201078
Program Studi	: (S1) Sistem Informasi
Dosen Pembimbing I	: Edy Saputra Rusdi, S.Si., M.Si.
Dosen Pembimbing II	: Ir. Eliyah Acantha Manapa Sampetoding, S.Kom., M.Kom.
Judul Penelitian	: Perancangan User Interface Dengan Pendekatan User Centered Design (Ucd) Pada Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Huruf Dan Angka Terhadap Anak Down Syndrome (Studi Kasus : Slb Swasta Tunas Harapan Menkongga)
Alamat	: Jl.Badawi, Balandete, Kec. Kolaka, Kab. Kolaka, Sulawesi - Tenggara

Bermaksud akan melakukan Penelitian di SLB Swasta Tunas Harapan Mekongga Kolaka Sulawesi - Tenggara, dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Tesis. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon mahasiswa tersebut dapat diberikan izin untuk melakukan Penelitian di SLB Swasta Tunas Harapan Mekongga Kolaka Sulawesi - Tenggara.

Demikian disampaikan agar dapat diproses sebagaimana mestinya, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan Fakultas MIPA



Dr. Khaeruddin, M.Sc.
NIP 19650914 199103 1 003

Tembusan Yth.

1. Dekan Fakultas MIPA Unhas (sebagai laporan).
2. Ketua Departemen Matematika Fakultas MIPA Unhas.
3. Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas MIPA Unhas.
4. Dosen Pembimbing
5. Arsip.



Lampiran 2. Dokumentasi Foto Focus Group Discussion



Lampiran 3. Surat Kesediaan menjadi informan FGD

LEMBAR PERNYATAAN KESEDIAAN (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AGUS MULYANA, S.Pd
 Usia : 61 TAHUN
 Jabatan : KEPALA SEKOLAH
 Instansi : SCB TERAS HARAPAN ARIKONGBA
 Alamat : Jl. Basuki No: - Kel. Balandete, Kec. Kolaka

Menyatakan tidak keberatan untuk menjalani Focus Group Discussion atas permintaan peneliti (Putri Rezky Ameilya B. / H071201078). Saya memahami bahwa sebagai informan :

1. Saya memiliki hak untuk menolak dan menghentikan keterlibatan saya sewaktu-waktu;
2. Saya memahami bahwa identitas dan seluruh data yang saya berikan akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian akademis;
3. Saya mengizinkan pendokumentasian selama wawancara untuk kepentingan dokumentasi, transkripsi, dan analisis data;
4. Saya berhak tidak memberikan informasi bila saya merasa keberatan;
5. Saya memahami bahwa terdapat risiko yang membahayakan dalam proses wawancara;

Pernyataan peneliti:

Saya (Putri Rezky Ameilya B. / H071201078) sebagai pelaksana penelitian menyatakan bahwa :

1. Memberikan penjelasan kepada partisipan tentang penelitian;
2. Memahami dan menjaga hak-hak partisipan,
3. Akan menjamin kerahasiaan data dan identitas partisipan,
4. Bersedia dihubungi oleh partisipan jika ada pertanyaan terkait dengan penelitian;
5. Akan meminta izin kepada partisipan jika ada publikasi menyangkut data partisipan.

Kolaka, 8 Januari 2024

Peneliti

(Putri Rezky Ameilya B.)

Partisipan

(AGUS MULYANA, S.Pd
 NIP. -

LEMBAR PERNYATAAN KESEDIAAN (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jeni Febriani, S.Pd
 Usia : 26thn
 Jabatan : Guru
 Instansi : SLBS TUMAS HARAPAN MENDHESA
 Alamat : Desa Bange, Kec. Wundulako Kab. Kolaka

Menyatakan tidak keberatan untuk menjalani Focus Group Discussion atas permintaan peneliti (Putri Rezky Ameilya B. / H071201078). Saya memahami bahwa sebagai informan :

1. Saya memiliki hak untuk menolak dan menghentikan keterlibatan saya sewaktu-waktu;
2. Saya memahami bahwa identitas dan seluruh data yang saya berikan akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian akademis;
3. Saya mengizinkan pendokumentasian selama wawancara untuk kepentingan dokumentasi, transkripsi, dan analisis data;
4. Saya berhak tidak memberikan informasi bila saya merasa keberatan;
5. Saya memahami bahwa terdapat risiko yang membahayakan dalam proses wawancara;

Pernyataan peneliti:

Saya (Putri Rezky Ameilya B. / H071201078) sebagai pelaksana penelitian menyatakan bahwa :

1. Memberikan penjelasan kepada partisipan tentang penelitian;
2. Memahami dan menjaga hak-hak partisipan,
3. Akan menjamin kerahasiaan data dan identitas partisipan,
4. Bersedia dihubungi oleh partisipan jika ada pertanyaan terkait dengan penelitian;
5. Akan meminta izin kepada partisipan jika ada publikasi menyangkut data partisipan.

Kolaka, 8 Januari 2024

Peneliti

(Putri Rezky Ameilya B.)

Partisipan

(Jeni Febriani, S.Pd)

LEMBAR PERNYATAAN KESEDIAAN (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anik Musayanah S.Pd
 Usia : 36 tahun
 Jabatan : GUW
 Instansi : SIOS Tunas Harapan Mekongga
 Alamat : Jl Badewi Kel. Balandete Kec. Kolaka

Menyatakan tidak keberatan untuk menjalani Focus Group Discussion atas permintaan peneliti (Putri Rezky Ameilya B. / H071201078). Saya memahami bahwa sebagai informan :

1. Saya memiliki hak untuk menolak dan menghentikan keterlibatan saya sewaktu-waktu;
2. Saya memahami bahwa identitas dan seluruh data yang saya berikan akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan hanya akan digunakan untuk keperluan penelitian akademis;
3. Saya mengizinkan pendokumentasian selama wawancara untuk kepentingan dokumentasi, transkripsi, dan analisis data;
4. Saya berhak tidak memberikan informasi bila saya merasa keberatan;
5. Saya memahami bahwa terdapat risiko yang membahayakan dalam proses wawancara;

Pernyataan peneliti:

Saya (Putri Rezky Ameilya B. / H071201078) sebagai pelaksana penelitian menyatakan bahwa :

1. Memberikan penjelasan kepada partisipan tentang penelitian;
2. Memahami dan menjaga hak-hak partisipan,
3. Akan menjamin kerahasiaan data dan identitas partisipan,
4. Bersedia dihubungi oleh partisipan jika ada pertanyaan terkait dengan penelitian;
5. Akan meminta izin kepada partisipan jika ada publikasi menyangkut data partisipan.

Kolaka, 8 Januari 2024

Peneliti


 (Putri Rezky Ameilya B.)

Partisipan

()

Lampiran 4. Hasil Focus Group Discussion

Lokasi : SLB Swasta Tunas Harapan Mekongga

Tanggal dan Waktu : Senin, 08 Januari 2024

Informan a

Nama Narasumber : Agus Mulyana, S.Pd

Waktu Pengabdian : 1983 - Sekarang

Profesi : Kepala Sekolah

Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra.

Informan b

Nama Narasumber : Jeni Febriani, S.Pd

Waktu Pengabdian : 2020 - Sekarang

Profesi : Guru Kelas

Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Bahasa Inggris

Informan c

Nama Narasumber : Anik Musayanah, S.Pd

Waktu Pengabdian : 2019 - Sekarang

Profesi : Guru Kelas

Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Bahasa Indonesia dan sastra

No	Kategori	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mengetahui spesifikasi anak <i>down syndrome</i>	1. Apa yang dimaksud dengan <i>down syndrome</i> ?	<p>a. <i>Down syndrome</i> adalah kelainan fisik anak yang disebabkan oleh genetik. Sehingga dalam aktivitasnya dia mengalami gangguan mental atau Kecacatan mental biasanya <i>Down syndrome</i> mengalami kesulitan dalam belajar atau mengalami hambatan dalam belajar.</p> <p>b. Seperti Bapak Agus jelaskan, cacat fisik begitu. Seperti yang spesifik dari <i>down syndrom</i> yaitu muka-muka seribu</p> <p>c. Dari awal sudah dijelaskan dengan Bapak Sekolah. <i>Down syndrome</i> itu memiliki kecacatan fisik sehingga dalam proses belajar-mengajar, mereka ada keterbatasannya. Keterbatasannya seperti dalam mengenal-mengenal huruf, atau lain sebagainya itu butuh proses.</p>

No	Kategori	Pertanyaan	Jawaban
2.		Kira-kira umur berapa biasanya kelihatan kalo anak <i>down syndrome</i> punya keterlambatan belajar?	<p>a. Sebenarnya anak itu nampak ketika sudah mulai masa-masa pertumbuhan. Jadi sejak kecil, anak-anak, balita sudah nampak. Sudah nampak kecacatan fisiknya yang diakibatkan karena gangguan saraf. Sehingga fisiknya nampak berbeda dengan pertumbuhan dan perkembangan yang lain.</p> <p>b. Kalau menurut saya itu berbeda-beda tergantung umur. Terus kalau cara mengajarnya kan berbeda-beda. Ada yang mudah diajar, langsung mengerti. Tapi itu pun juga harus diulang-ulang. Terus ada juga yang diajarkan butuh proses seperti itu tidak langsung bisa.</p> <p>c. <i>Down Syndrome</i> itu tidak mudah memang cara proses belajar mengajarnya. Karena di situ kan kalau ada <i>Down Syndrome</i> dia itu jalan-jalan fisiknya. Otomatis proses belajar mengajar itu butuh proses. Tidak seperti anak-anak umum yang lainnya. Ini hari kita ajar, mungkin besok kita kembali lagi mereka nggak sampai di situ. Seperti itu lah anak <i>Down Syndrome</i>.</p>
3.		Selain keterlambatan belajar, ada tidak gangguan lain pada anak <i>down syndrome</i> ?	<p>a. Ada, Jadi di samping gangguan belajar juga gangguan untuk merespon. Ya, selain meresponnya kecil. Terus juga gangguan gerakanya pun juga biasanya lambat. Jadi tidak hanya belajar, termasuk gangguan motoriknya lambat.</p> <p>b. Selain keterlambatan belajar, fisiknya juga yang lemah, misal kayak susah untuk pegang pulpen gitu, susah.</p> <p>c. Cara berbicaranya. Anak <i>Down Syndrome</i> itu berbeda, susah memahami pelajaran.</p>

No	Kategori	Pertanyaan	Jawaban
2.	Mengetahui permasalahan anak down syndrome dalam belajar	1. Dalam hal pembelajaran, ada tidak strategi khusus yang sudah terbukti efektif buat anak-anak <i>down syndrome</i> dalam mengenali huruf dan angka?	<p>a. Karena anak ini mengalami keterlambatan untuk dalam proses belajar, jadi perlu disiapkan belajar yang real atau nyata, tidak abstrak. Dan yang kedua, harus juga disertai dengan alat peraga, terus alat peraga itu juga yang menarik dan berwarna, sehingga anak-anak itu tertarik untuk belajar. Itu pun mereka masih mengalami gangguan, sehingga harus belajar itu diulang-ulang. Sampai mungkin anak itu mengerti.</p> <p>b. Kalau saya yang biasa mengajarkan itu melalui media <i>puzzle</i>, terus pewarna kalau ada gambar, terus siswa yang warna.</p> <p>c. Dari proses belajar mengajar anak <i>Down Syndrome</i> itu, kita lihat dulu bagaimana anak-anak ada kemampuannya. Tapi rata-rata dari proses belajar mengajar, anak <i>Down Syndrome</i> itu tertarik dengan melihat, mewarnai, pasang-pasal, menyatukan huruf, angka, terus poster-poster. Rata-rata kalau anak <i>Down Syndrome</i>, cara proses belajar mengajarnya seperti itu. Menjodohkan, menebalkan, itu pun butuh proses, harus diulang-ulang sampai mereka mengetahui.</p>
		2. Ada nggak sih trik visual atau suara yang bisa bikin anak <i>Down syndrome</i> lebih fokus sama suatu objek?	<p>a. Biasanya alat peraga yang menarik bagi anak, biasanya itu modenya berwarna. Berwarna dan warna-warna yang mencolok. Terus yang berikutnya, anak-anak yang proaktif di dalam proses itu. Tadi dijelaskan seperti kalau dia setelah menulis atau menggambar, dia sendiri yang memberikan warna. Jadi anak itulah yang proaktif mengerjakan pekerjaan-perjalanan, telah mendapatkan rangsangan atau</p>

No	Kategori	Pertanyaan	Jawaban
			<p>mendapatkan sesuatu yang mengakibatkan ada minat untuk belajar. Ada yang biasa juga menarik kalau misalnya yang pakai teknologi. Misalnya visual, apa? Visual, interaktif. Misalnya gambar-gambar yang berbicara atau tulisan-tulisan yang berbicara. Itu biasanya anak-anak lebih tertarik. Biasanya ketika anak-anak diperlihatkan burung A, lalu dari dalam burung A itu keluar bunyi A. Biasanya yang lebih tertarik juga kalau alat yang visual, interaktif. Baik itu dalam bentuk huruf, angka, maupun dalam bentuk gambar yang bersuara.</p> <p>b. Mereka itu fokus kalau ada sesuatu yang diberikan seperti mau warnai, begitu. Terus mereka juga kan hafal warna-warna dari mereka yang suka begitu. Terus semuanya kalau warna hijau, hijau yang kayak begitu, yang dihafal sekali.</p> <p>c. Kalau dari prosesnya, semua itu ada cara kan tadi Bapak sama teman Bu Guru Jenny seperti itu. Tergantung dari ketertarikannya, dari apa yang mau diberikan. Tapi terutama itu ketertarikannya mau belajar seperti yang diberikan Bapak. Dia yang proaktif, seperti itu tuh, jangan mewarnai, pasal-pasal. Kan tidak semuanya biasa, terkadang kita memberikan. Tergantung dari imunnya, dia seperti biasa kan anak-anak disabilitas, tidak seperti anak-anak normal datang langsung dikasih inik, langsung belajar. Kita cari dulu ketertarikannya, apa dia maunya, seperti apa.</p>

No	Kategori	Pertanyaan	Jawaban
3.	Mengetahui pendapat pengguna mengenai <i>user interface</i> pada aplikasi	<p>1. Menurut bapak/ibu bagaimana <i>design</i> tampilan (UI) bisa diatur supaya cocok buat anak-anak <i>down syndrome</i>?</p> <p>2. Apakah ada preferensi warna, kontras, atau ukuran teks yang dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna bagi anak-anak <i>down syndrome</i>?</p>	<p>a. Kalau juga dari segi penampilan pas gambarnya dan berwarna dan bersuara. Memang semakin gambar itu hidup, atau tulisan hidup, itu semakin anak-anak tertarik. Gitu lihat modernnya, lalu mungkin ada juga gerakannya, terus juga ada di samping visual, ada juga bicaranya. Ada visualnya, ada bicaranya, sehingga anak akan tertarik.</p> <p>b. Kalau menurut saya itu yang utama, yang muda dia pahami anak-anak. Yang muda dia pahami, terus kalau dia muda pahami, dia gampang untuk diajarkan.</p> <p>c. Kalau anak-anak <i>Down syndrome</i> ini, dari cara proses mengajar-mengajarnya, semakin dia belajar, terus dengan apa yang diberikan, dia menarik, dia tertarik, dia senang. Contohnya, seperti yang dibicarakan dari Bapak, seperti itu dia. Contohnya, kalau kita mengajarkan, hurufnya ini semakin terang warnanya, semakin menarik cara diberikan, dia semakin tertarik untuk belajarnya, seperti Ibu Anik <i>Down syndrome</i>.</p> <p>a. Saran warna, biasanya warna-warna yang mencolok. Misalnya merah, hijau, kuning, biru. Jadi, warna-warna yang mencolok. Semakin mencolok warna, anak-anak semakin tertarik. Semakin warna-nya redup atau tidak berwarna, anak-anak semakin tidak tertarik. Jadi, saran warna yang biasanya yang mencolok, yang menarik bagi anak-anak.</p> <p>b. Sama dengan Bapak tadi, yang penting warna itu</p> <p>c. Sudah dijelaskan sama Bapak. Itu prosesnya anak-anak seperti itu.</p>

No	Kategori	Pertanyaan	Jawaban
			Semakin terang warnanya, semakin dia suka.
		1. Apa jenis dukungan atau bantuan yang Anda harapkan dapat diberikan kepada anak <i>down syndrome</i> melalui aplikasi atau game edukasi tersebut?	<p>a. Harapannya semakin media itu menarik anak-anak, biasanya semakin juga anak-anak mudah untuk menerima pelajaran itu. Iya. Jadi, biasanya harapannya semakin-semakin banyak alat peraga, semakin menarik. Biasanya semakin banyak alat peraga, semakin menarik itu anak. Biasanya anak-anak semakin mudah untuk menerima pembelajaran. Tapi pembelajaran bagi anak-anak sederhana. Ini juga pembelajaran yang sederhana.</p> <p>b. Kalau lebih berharap, ada aplikasi yang bisa membantu anak-anak dengan sindrom, supaya kita juga lebih mudah untuk mengajar untuk mereka</p> <p>c. Semakin banyak aplikasi yang diajarkan, semakin mudah juga untuk guru mengajarkan anak-anak sindrom.</p>

Lampiran 5. Dokumentasi Foto Observasi

Lampiran 6. Dokumentasi evaluasi Pengisian Kuesioner dan FGD

Lampiran 7. Kuesioner Evaluasi Heuristik

Evaluasi *User Interface* aplikasi bermain dan belajar menggunakan metode Heuristik

- II. Identitas Evaluator
 Nama : AGUS MULYANA, S.Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
- III. Petunjuk Pengisian
 Mohon memberi tanda centang (✓) pada jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai dan mohon mengisi pada jawaban yang membutuhkan jawaban tertulis
- III. Keterangan Jawaban
 1 = Sangat Tidak Menarik
 2 = Tidak Menarik
 3 = Netral
 4 = Menarik
 5 = Sangat Menarik

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
A	<i>Visibility of system status</i> Sistem harus selalu memberitahu informasi kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi pada sistem melalui feedback					
1.	Apakah setiap halaman memiliki judul yang memberikan gambaran isi halaman tersebut?					✓
2.	Apakah ikon-ikon dan pola desain di setiap halaman telah konsisten?					✓
3.	Apakah posisi pengguna di setiap halaman terindikasi dengan jelas?					✓
4.	Apakah ada perbedaan visual yang terlihat antara item yang dipilih dan yang tidak?					✓
5.	Apakah setiap tombol yang disediakan dapat dipahami fungsi-fungsinya, dan ketika digunakan apakah mereka beroperasi dengan baik?					✓
B	<i>Match between system and real world</i> Sistem lebih baik menggunakan bahasa pengguna yang umum dengan kata-kata, frasa dan konsep yang familiar dengan pengguna.					
1.	Apakah sistem ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna?					✓
2.	Apakah setiap ikon dirancang dengan jelas sehingga mudah dimengerti dan dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna?					✓
3.	Apakah warna yang digunakan sesuai dengan standar umum untuk pengkodean warna?					✓
4.	Apakah penempatan menu-menu berada pada posisi yang logis dan sesuai dengan langkah-langkah kerja yang sebenarnya?					✓
5.	Apakah bentuk atau gambar yang digunakan sebagai isyarat visual sudah konsisten dengan keterangan yang ada?					✓

C.	<i>User control and freedom</i> Pegguna lebih memilih fungsi pada sistem dengan tidak sengaja dan akan membutuhkan sebuah "emergency exit" untuk keluar dari situasi yang tidak diinginkan								
1.	Apakah penting untuk menyertakan fitur pembatalan (undo) dalam sistem saat sedang berjalan?								✓
2.	Apakah sistem menyediakan fasilitas yang memungkinkan pengguna untuk memilih halaman secara bebas?								✓
3.	Apakah sistem memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi?								✓
4.	Apakah sistem menyediakan kemungkinan bagi pengguna untuk dengan mudah kembali ke menu atau halaman sebelumnya jika terdapat tingkatan menu atau halaman?							✓	
5.	Jika pengguna kembali ke menu sebelumnya, apakah mereka dapat mengubah pilihan yang sudah dimasukkan sebelumnya?								✓
D.	<i>Consistency and standards</i> Pegguna tidak perlu bertanya-tanya apakah kata, situasi dan tindakan yang berbeda memiliki arti yang sama pada sebuah sistem?								
1.	Apakah semua navigasi halaman telah diatur sesuai dengan yang seharusnya?								✓
2.	Apakah ikon-ikon yang tersedia sudah memiliki makna yang jelas? Sebagai contoh, apakah ikon "back," "next," atau "previous" memiliki tampilan yang dapat dengan mudah dikenali, seperti bentuk panah?								✓
3.	Apakah setiap menu di sistem dilengkapi dengan judul?								✓
4.	Apakah pemilihan jenis huruf, ukuran, atau paragraf sudah konsisten dan sesuai di setiap menu?							✓	
5.	Apakah penggunaan bahasa konsisten di setiap menu?								✓
E.	<i>Error prevention</i> Pencegahan masalah lebih baik daripada pesan error yang baik.								
1.	Apakah ada tombol bantuan yang disediakan untuk mencegah kesalahan?								✓
2.	Apakah huruf besar, huruf kecil, dan angka terlihat dengan jelas dan tidak menyebabkan ambigu bagi Anda oleh pengguna?								✓
3.	Apakah terdapat tanda atau notifikasi yang muncul ketika terjadi kesalahan?								✓
F.	<i>Recognition rather than recall</i> Sistem harus meminimalkan beban ingatan pengguna pada saat melakukan task pada sebuah sistem.								

1.	Apakah pengguna dapat bingung antara teks dan gambar yang berbeda namun memiliki arti yang sama di dalam sistem?						✓
2.	Apakah ikon dan warna konsisten di seluruh halaman?						✓
3.	Apakah tampilan teks dan gambar mudah dibaca?						✓
4.	Apakah terdapat perubahan warna yang menunjukkan bahwa suatu halaman telah dipilih?						✓
5.	Apakah tata letak konten sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna?					✓	
G.	<i>Flexibility and efficiency of use</i> Sistem harus dapat melayani tipe pengguna yang berbeda, baik pengguna yang ahli maupun yang tidak berpengalaman						
1.	Apakah sistem mendukung baik pengguna baru maupun pengguna berpengalaman dalam menggunakan fitur-fitur yang ada?						✓
2.	Apakah sistem menyediakan dukungan untuk berbagai bahasa?						✓
3.	Apakah sistem memerlukan penyediaan dukungan untuk berbagai bahasa?					✓	
H.	<i>Aesthetic and minimalist design</i> Sistem tidak boleh berisi informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan.						
1.	Apakah makna gambar pada Kartu Huruf dan Angka Bergambar dapat dimengerti dan dipahami maksudnya oleh pengguna?						✓
2.	Apakah konten yang ditampilkan pada setiap halaman sudah dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan pengguna untuk memahami dan mengerti setiap alur yang ada?						✓
3.	Apakah judul halaman yang tersedia sudah jelas dan dapat membuat pengguna memahami konteks halaman tersebut?						✓
4.	Apakah terdapat konsistensi dan keseragaman pada struktur setiap halaman?						✓
5.	Pemilihan warna font dan latar belakang sudah mencerminkan karakter kepribadian atau ciri khas yang diinginkan?					✓	
I.	<i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> Sistem harus memiliki pesan error yang harus diungkapkan dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti pengguna.						
1.	Ketika tombol tidak aktif, apakah pengguna mendapatkan petunjuk atau informasi yang jelas?						✓
2.	Apakah teks atau ikon pada setiap halaman tidak menimbulkan ambiguitas atau kebingungan?					✓	
3.	Pada halaman menulis, apakah langkah-langkah untuk huruf dan angka sudah dirancang untuk memandu pengguna dalam menggambar huruf dengan benar?						✓

4.	Apakah terdapat kesalahan pengurutan pada tombol "next" dan "previous" yang ditampilkan?					✓
J.	<i>Help and documenta-tion</i> sistem harus memiliki sebuah bantuan jika pengguna membutuhkannya					
1.	Apakah ada panduan yang tersedia dalam sistem?					✓
2.	Jika terdapat menu atau judul yang ambigu, apakah sistem memberikan penjelasan tambahan?					✓
3.	Jika ada menu atau judul yang tidak jelas, apakah sistem menyediakan penjelasan tambahan untuk memahaminya dengan lebih baik?					✓

Kolaka, 29 Januari 2024



(AGUS MULYANA, S.Pd)

Evaluasi User Interface aplikasi bermain dan belajar menggunakan metode Heuristik

I. Identitas Evaluator

Nama : *Jeni Febriani .s.pd*
 Jabatan : *Guru*

II. Petunjuk Pengisian

Mohon memberi tanda centang (✓) pada jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai dan mohon mengisi pada jawaban yang membutuhkan jawaban tertulis

III. Keterangan Jawaban

- 1 = Sangat Tidak Menarik
 2 = Tidak Menarik
 3 = Netral
 4 = Menarik
 5 = Sangat Menarik

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
A	<i>Visibility of system status</i> Sistem harus selalu memberitahu informasi kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi pada sistem melalui feedback					
1.	Apakah setiap halaman memiliki judul yang memberikan gambaran isi halaman tersebut?					✓
2.	Apakah ikon-ikon dan pola desain di setiap halaman telah konsisten?					✓
3.	Apakah posisi pengguna di setiap halaman terindikasi dengan jelas?					✓
4.	Apakah ada perbedaan visual yang terlihat antara item yang dipilih dan yang tidak?					✓
5.	Apakah setiap tombol yang disediakan dapat dipahami fungsi-fungsinya, dan ketika digunakan apakah mereka beroperasi dengan baik?					✓
B	<i>Match between system and real world</i> Sistem lebih baik menggunakan bahasa pengguna yang umum dengan kata-kata, frasa dan konsep yang familiar dengan pengguna.					
1.	Apakah sistem ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna?				✓	
2.	Apakah setiap ikon dirancang dengan jelas sehingga mudah dimengerti dan dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna?					✓
3.	Apakah warna yang digunakan sesuai dengan standar umum untuk pengkodean warna?					✓
4.	Apakah penempatan menu-menu berada pada posisi yang logis dan sesuai dengan langkah-langkah kerja yang sebenarnya?					✓
5.	Apakah bentuk atau gambar yang digunakan sebagai isyarat visual sudah konsisten dengan keterangan yang ada?					✓

1.	Apakah pengguna dapat bingung antara teks dan gambar yang berbeda namun memiliki arti yang sama di dalam sistem?					✓
2.	Apakah ikon dan warna konsisten di seluruh halaman?					✓
3.	Apakah tampilan teks dan gambar mudah dibaca?					✓
4.	Apakah terdapat perubahan warna yang menunjukkan bahwa suatu halaman telah dipilih?					✓
5.	Apakah tata letak konten sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna?					✓
G. <i>Flexibility and efficiency of use</i> Sistem harus dapat melayani tipe pengguna yang berbeda, baik pengguna yang ahli maupun yang tidak berpengalaman						
1.	Apakah sistem mendukung baik pengguna baru maupun pengguna berpengalaman dalam menggunakan fitur-fitur yang ada?					✓
2.	Apakah sistem menyediakan dukungan untuk berbagai bahasa?			✓		
3.	Apakah sistem memerlukan penyediaan dukungan untuk berbagai bahasa?			✓		
H. <i>Aesthetic and minimalist design</i> Sistem tidak boleh berisi informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan.						
1.	Apakah makna gambar pada Kartu Huruf dan Angka Bergambar dapat dimengerti dan dipahami maksudnya oleh pengguna?					✓
2.	Apakah konten yang ditampilkan pada setiap halaman sudah dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan pengguna untuk memahami dan mengerti setiap alur yang ada?					✓
3.	Apakah judul halaman yang tersedia sudah jelas dan dapat membuat pengguna memahami konteks halaman tersebut?					✓
4.	Apakah terdapat konsistensi dan keseragaman pada struktur setiap halaman?					✓
5.	Pemilihan warna font dan latar belakang sudah mencerminkan karakter kepribadian atau ciri khas yang diinginkan?					✓
I. <i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> Sistem harus memiliki pesan error yang harus diungkapkan dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti pengguna.						
1.	Ketika tombol tidak aktif, apakah pengguna mendapatkan petunjuk atau informasi yang jelas?			✓		
2.	Apakah teks atau ikon pada setiap halaman tidak menimbulkan ambiguitas atau kebingungan?					✓
3.	Pada halaman menulis, apakah langkah-langkah untuk huruf dan angka sudah dirancang untuk memandu pengguna dalam menggambar huruf dengan benar?					✓

4.	Apakah terdapat kesalahan pengurutan pada tombol "next" dan "previous" yang ditampilkan?					✓
J.	<i>Help and documenta-tion</i> sistem harus memiliki sebuah bantuan jika pengguna membutuhkannya					
1.	Apakah ada panduan yang tersedia dalam sistem?			✓		
2.	Jika terdapat menu atau judul yang ambigu, apakah sistem memberikan penjelasan tambahan?			✓		
3.	Jika ada menu atau judul yang tidak jelas, apakah sistem menyediakan penjelasan tambahan untuk memahaminya dengan lebih baik?			✓		

Kolaka, 29 Januari 2024


(Jeni Febrina)

Evaluasi User Interface aplikasi bermain dan belajar menggunakan metode Heuristik

I. Identitas Evaluator

Nama : ANIK MUSYANAH MUSAYARI S.Pd.
Jabatan : Guru

II. Petunjuk Pengisian

Mohon memberi tanda centang (√) pada jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai dan mohon mengisi pada jawaban yang membutuhkan jawaban tertulis

III. Keterangan Jawaban

1 = Sangat Tidak Menarik

2 = Tidak Menarik

3 = Netral

4 = Menarik

5 = Sangat Menarik

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
A	<i>Visibility of system status</i> Sistem harus selalu memberitahu informasi kepada pengguna tentang apa yang sedang terjadi pada sistem melalui feedback					
1.	Apakah setiap halaman memiliki judul yang memberikan gambaran isi halaman tersebut?					✓
2.	Apakah ikon-ikon dan pola desain di setiap halaman telah konsisten?					✓
3.	Apakah posisi pengguna di setiap halaman terindikasi dengan jelas?					✓
4.	Apakah ada perbedaan visual yang terlihat antara item yang dipilih dan yang tidak?				✓	
5.	Apakah setiap tombol yang disediakan dapat dipahami fungsi-fungsinya, dan ketika digunakan apakah mereka beroperasi dengan baik?					✓
B	<i>Match between system and real world</i> Sistem lebih baik menggunakan bahasa pengguna yang umum dengan kata-kata, frasa dan konsep yang familiar dengan pengguna.					
1.	Apakah sistem ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna?					✓
2.	Apakah setiap ikon dirancang dengan jelas sehingga mudah dimengerti dan dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna?					✓
3.	Apakah warna yang digunakan sesuai dengan standar umum untuk pengkodean warna?					✓
4.	Apakah penempatan menu-menu berada pada posisi yang logis dan sesuai dengan langkah-langkah kerja yang sebenarnya?				✓	
5.	Apakah bentuk atau gambar yang digunakan sebagai isyarat visual sudah konsisten dengan keterangan yang ada?				✓	



1.	Apakah pengguna dapat bingung antara teks dan gambar yang berbeda namun memiliki arti yang sama di dalam sistem?					✓
2.	Apakah ikon dan warna konsisten di seluruh halaman?				✓	
3.	Apakah tampilan teks dan gambar mudah dibaca?					✓
4.	Apakah terdapat perubahan warna yang menunjukkan bahwa suatu halaman telah dipilih?				✓	
5.	Apakah tata letak konten sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna?			✓		
G. <i>Flexibility and efficiency of use</i> Sistem harus dapat melayani tipe pengguna yang berbeda, baik pengguna yang ahli maupun yang tidak berpengalaman						
1.	Apakah sistem mendukung baik pengguna baru maupun pengguna berpengalaman dalam menggunakan fitur-fitur yang ada?					✓
2.	Apakah sistem menyediakan dukungan untuk berbagai bahasa?				✓	
3.	Apakah sistem memerlukan penyediaan dukungan untuk berbagai bahasa?			✓		
H. <i>Aesthetic and minimalist design</i> Sistem tidak boleh berisi informasi yang tidak relevan atau jarang dibutuhkan.						
1.	Apakah makna gambar pada Kartu Huruf dan Angka Bergambar dapat dimengerti dan dipahami maksudnya oleh pengguna?					✓
2.	Apakah konten yang ditampilkan pada setiap halaman sudah dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan pengguna untuk memahami dan mengerti setiap alur yang ada?				✓	
3.	Apakah judul halaman yang tersedia sudah jelas dan dapat membuat pengguna memahami konteks halaman tersebut?					✓
4.	Apakah terdapat konsistensi dan keseragaman pada struktur setiap halaman?					✓
5.	Pemilihan warna font dan latar belakang sudah mencerminkan karakter kepribadian atau ciri khas yang diinginkan?				✓	
I. <i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> Sistem harus memiliki pesan error yang harus diungkapkan dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti pengguna.						
1.	Ketika tombol tidak aktif, apakah pengguna mendapatkan petunjuk atau informasi yang jelas?				✓	
2.	Apakah teks atau ikon pada setiap halaman tidak menimbulkan ambiguitas atau kebingungan?				✓	
3.	Pada halaman menulis, apakah langkah-langkah untuk huruf dan angka sudah dirancang untuk memandu pengguna dalam menggambar huruf dengan benar?					✓

4.	Apakah terdapat kesalahan pengurutan pada tombol "next" dan "previous" yang ditampilkan?					✓
J.	<i>Help and documenta-tion</i> sistem harus memiliki sebuah bantuan jika pengguna membutuhkannya					
1.	Apakah ada panduan yang tersedia dalam sistem?		✓			
2.	Jika terdapat menu atau judul yang ambigu, apakah sistem memberikan penjelasan tambahan?		✓			
3.	Jika ada menu atau judul yang tidak jelas, apakah sistem menyediakan penjelasan tambahan untuk memahaminya dengan lebih baik?					✓

Kolaka, 29 Januari 2024

(ANIK MUSTAMAH, S.Pd)

Lampiran 8. Hasil Evaluasi Heuristik menggunakan FGD

Lokasi : SLB Swasta Tunas Harapan Mekongga

Tanggal dan Waktu : Senin, 08 Januari 2024

Informan a

Nama Narasumber : Agus Mulyana, S.Pd

Waktu Pengabdian : 1983 - Sekarang

Profesi : Kepala Sekolah

Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra.

Informan b

Nama Narasumber : Anik Musayanah, S.Pd

Waktu Pengabdian : 2019 - Sekarang

Profesi : Guru Kelas

Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Bahasa Indonesia dan sastra

Informan c

Nama Narasumber : Jeni Febriani, S.Pd

Waktu Pengabdian : 2020 - Sekarang

Profesi : Guru Kelas

Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Bahasa Inggris

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan bapak/ibu Anda terkait dengan sistem UI memberikan informasi kepada pengguna tentang keadaan atau proses yang sedang berlangsung melalui feedback seperti judul halaman, ikon, atau tombol/button?	<p>a. Ya, cukup menarik. Pertama, cukup menarik. Tadi tentang penampilan yang ditampilkan. Yang kedua juga sistematis. Terus juga mudah kita untuk mengikuti mempelajarinya. Dan feedback-nya mudah untuk dimengerti. Makasih.</p> <p>b. Saya menilai bahwa apa yang dilakukan oleh Putri Rezky Ameilya ini sangat menarik dan dapat dengan mudah diajarkan kepada siswa. Mudah-mudahan dengan adanya ini, siswa cepat mengerti atau mengenal huruf dan angka.</p> <p>c. Dari yang sudah dijelaskan tadi, mungkin sama dengan jawabannya yang lain, sangat menarik, sangat membantu untuk siswa. Di rumah juga bisa belajar dengan menggunakan aplikasi yang dibuat tadi, seperti itu</p>
2.	Apakah Sistem UI menggunakan bahasa pengguna yang umum dengan kata-kata, frasa dan konsep yang familiar dengan pengguna.	<p>a. Untuk konsep bahasa untuk anak-anak <i>down syndrome</i>, jangan terlalu bahasa-bahasa yang tingkatnya tinggi, yang sederhana, yang anak-anak mampu untuk menerima. Karena anak-anak <i>down syndrome</i>, terbatas dan dengan</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>penempelan ini sangat membantu anak-anak lebih cepat untuk menerima dalam proses pembelajaran. Makasih.</p> <p>b. Dengan anak-anak blood syndrome itu sangat terbatas kemampuan mengingatnya. Jadi, kita berharap anak itu bisa mengenal angka dan huruf minimal lima, karena daya ingatnya itu sangat kurang. Jadi, dengan bantuan aplikasi ini, yang dibawakan oleh Putri Rezky ini, kita berharap bahwa dengan adanya ini, anak-anak <i>down syndrome</i> lebih cepat mengingat dan lebih banyak yang bisa dia ingat dari angka 1-10.</p> <p>c. Kalau menurut saya, lebih bagus itu yang umumnya saja, yang gampang, yang mudah dipahami anak-anak 1-10, asal peset, warna-warna yang umum seperti itu supaya apa yang mereka pelajari dapat di pahami</p>
3.	Apakah ada langkah-langkah atau tindakan khusus yang perlu diikuti oleh pengguna untuk menggunakan "emergency exit" dan menghindari kerugian atau kesalahan lebih lanjut?	<p>a. Karena anak-anak <i>down syndrome</i> itu terbatas ingatannya dan pengetahuannya. Ya, mungkin untuk <i>emergency exit</i> kembali, kalau dia mengalami masalah, itu akan mempercepat anak untuk kembali ke dasar yang dipelajari itu. Jadi ini sangat membantu anak-anak jika dia mengalami kesulitan dan tidak bisa lanjut, ya mungkin lebih baik kembali ke titik awal.</p> <p>b. Betul sekali bahwa anak-anak sangat membutuhkan tombol untuk pada saat mereka sudah tidak tahu mau melakukan apa. Nah, ada tombol yang bisa dia klik itu agar dia bisa kembali ke awal. Jangan sampai dia menjadi bingung mau klik apa</p> <p>c. Kalau tombol <i>emergency exit</i> itu sangat diperlukan. Sama juga yang dijelaskan seperti tadi. Kalau tidak tahu langkah selanjutnya, mending kembali ke halaman utamanya.</p>
4.	Apakah sistem ini menyediakan jelasnya dokumentasi atau panduan pengguna yang memastikan bahwa pengguna tidak perlu meragukan	<p>a. Iya, tadi kita kembali bahwa anak <i>down syndrome</i>, itu tidak terlalu mampu untuk sesuatu yang sifatnya kompleksitas. Dia butuh yang sederhana. Jadi memang</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
	<p>apakah kata, situasi, dan tindakan yang berbeda memiliki arti yang sama dalam konteksnya?</p>	<p>perlu penjelasan-penjelasan yang terarah. Terus berikutnya lagi juga anak-anak supaya mengerti akan kembali kalau misalnya pelajaran itu diulang-ulang kembali. Jadi kalau satu kali tidak bisa menguasai akan diulang sehingga anak itu sampai menguasai apa materi yang diajarkan oleh guru.</p> <p>b. Kembali lagi bahwa <i>down syndrome</i> itu daya ingatnya sangat kurang. Jadi dengan adanya permainan ini dapat melakukan pembiasaan. Jadi anak-anak itu kalau sudah terbiasa dengan mengklik yang mana-mana, dia jadi terbiasa dan mengingat bahwa oh, yang ini diklik untuk urut angka. Jadi dengan adanya aplikasi ini sangat membantu untuk anak yang mengalami <i>down syndrome</i> untuk mengingat angka-angka dan huruf.</p> <p>c. Menurut saya, dengan aplikasi ini sangat mudah untuk membantu anak-anak yang <i>down syndrome</i> untuk selanjutnya lagi.</p>
5.	<p>Apakah pendekatan pencegahan masalah lebih diutamakan daripada menyediakan pesan error yang informatif dalam <i>design</i> sistem ini?</p>	<p>a. Biasanya gini, karena anak-anak <i>down syndrome</i> itu terbatas. Memang untuk penguasaan sistem itu sangat penting. Jadi kalau mereka belajar diupayakan bisa mandiri. Ya, bisa belajar mandiri. Tapi kalau tidak, ya harus dibimbing dan itu memang butuh waktu. Jadi memang anak-anak diajarkan untuk mulai berlatih menguasai sistem dan secara berulang-ulang sehingga mereka mampu untuk menggunakan sistem dari aplikasi itu dengan baik. Sehingga mereka sampai pada tujuan pembelajaran.</p> <p>b. Pada sistem ini pada saat anak-anak melakukan kesalahan akan ada tanda atau apa bahwa dia sudah melakukan kesalahan agar dia segera memperbaikinya. Dan apabila dia melakukannya dengan benar maka ada suatu gambar yang memberi dia semangat bahwa dia sudah melakukan sesuatu yang benar agar anak itu menjadi semangat untuk melewati permainan atau pembelajaran ini.</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>c. Kalau saya mungkin sama saja. Kalau banyak salah atau benar di game yang dia mainkan, muncul notifikasi. Semuanya apakah itu salah yang dikerjakan atau benar. Mungkin harusnya ada tombol seperti notifikasinya agar bisa dikoreksi kembali apa yang dia nombang itu salah dengan atau benar.</p>
6.	<p>Apakah Anda merasa sistem ini efektif dalam meminimalkan beban ingatan pengguna selama berinteraksi dengan <i>User interface</i> pengguna?</p>	<p>a. Sistem ini sangat menarik dan sangat efektif. Karena anak-anak diberikan pengetahuan yang sifatnya aplikasi yang bisa dia lihat, dia bisa rasa, dia bisa sentuh. Jadi ini lebih gampang untuk anak-anak menerima dan menghilangkan pembelajaran yang sifatnya verbal.</p> <p>b. Dengan aplikasi UI ini sangat membantu anak-anak mengingat angka dan huruf. Jadi saya berharap kedepannya bisa ini aplikasi sistem kita bisa memasukkan ke HP atau alat pembelajaran di sekolah berupa notebook atau apa yang bisa membantu anak-anak dalam mengingat huruf dan angka.</p> <p>c. Dengan sistem ini sangat-sangat membantu untuk anak-anak belajar di rumah. Karena di dalamnya kan ada angka, ada huruf, ada warna. Jadi anak-anak lebih mengerti. Lebih apa yang diajarkan dari sekolah, bisa ada bukan cuma game-game apa, tapi bisa memainkan game, tapi bisa ada pengasah pengetahuan mereka.</p>
7.	<p>Apakah sistem menyediakan fitur atau panduan khusus untuk membantu pengguna yang tidak berpengalaman dalam memahami dan menggunakan <i>User interface</i> pengguna dengan efektif?</p>	<p>a. Dengan adanya ini membantu anak dan fitur ini akan membantu anak-anak untuk mempelajari ulang kalau mereka mengalami kesulitan. Terus mereka juga bisa mengasah otaknya. Sehingga ketika mereka belajar, mereka juga proaktif. Mereka tidak pasif, tapi mereka aktif belajar.</p> <p>b. Saya lihat sistem UI yang dibuat Putri sudah ada tombol home untuk lanjutnya, mau kembalinya. Jadi saya rasa cukup menarik karena anak-anak sudah tahu kalau kita mau lanjut, kita klik yang ini, kita</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p>mau kembali, klik yang ini. Kita mau cari huruf yang mana, kita klik. Sudah cukup menarik karena semua itu sudah ada tersedia. Dan biasanya kalau anak-anak sudah terbiasa, dia akan tahu bahwa kalau saya mau kembali, saya klik home.</p> <p>c. Kalau menurut saya sudah bagus tadi, itu seperti yang dijelaskan. Kalau yang ahli atau tidak ahlikan, seperti kata tombol home. Tombol home itu sudah seperti bahasanya anak-anak sudah tahu. Yang pengalaman dengan tidak pengalaman itu sudah tahu. Exit juga sudah tahu. Jadi tidak usah diganti seperti bahasa yang mereka tidak tahu. Sudah agak mudah.</p>
8.	<p>Bagaimana pendapat Anda mengenai keberhasilan sistem dalam memastikan bahwa hanya informasi yang relevan dan sering dibutuhkan yang disajikan kepada pengguna?</p>	<p>a. Tingkat keberhasilan dalam pembelajaran menggunakan sistem aplikasi ini. Karena anak-anak menarik. Yang pertama menarik bagi anak-anak. Terus yang kedua anak-anak diupayakan dengan sistem ini belajar secara aktif. Sehingga mereka terangsang. Dan berulang lagi mereka juga mengasah otaknya dengan sistem ini. Sehingga tingkat keberhasilannya sangat tinggi. Untuk mencapai tujuan atau pull up dari pembelajaran yang diberikan saat itu.</p> <p>b. Siswa akan lebih paham dan daya ingatnya lebih bagus. Karena ini seperti dia bermain game. Dia merasa seperti bermain game, tapi dia juga bermain game sambil belajar. Jadi dia merasa bermain game, tapi dia mendapatkan pelajaran dari sistem ini. Jadi sangat membantu anak <i>Down Syndrome</i> dalam pembelajaran. Dan mencapai tujuan yang kita inginkan.</p> <p>c. Kalau saya sistem ini sangat-sangat bisa dibutuhkan begitu. Dibutuhkan sekali sama anak-anak yang <i>Down Syndrome</i>. Karena mudah dipahami oleh penggunanya.</p>
9.	<p>Menurut pengalaman Anda, sejauh mana sistem ini telah berhasil menyajikan pesan error dengan</p>	<p>a. Dengan sistem ini anak-anak akan lebih cepat untuk mendapatkan informasi. Terus yang kedua, kalau dia mengalami</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
	bahasa sederhana dan mudah dimengerti pengguna?	<p>kesalahan, dia akan mencet tombol untuk kembali ke sistem. Berikutnya lagi, kalau anak-anak lanjut, dia akan melanjutkan ke pembelajaran yang tingkatannya lebih sulit. Jadi, ini akan mempermudah anak-anak untuk menguasai pembelajaran itu.</p> <p>b. Kalau misalnya dia menggunakan sistem ini, terus dia melakukan kesalahan, maka seperti tadi akan muncul tanda yang memberitahukan kepada si anak bahwa dia telah melakukan kesalahan, agar dia tahu bahwa yang telah dilakukan itu salah. Jadi, dia tahu bahwa itu salah dan akan memperbaikinya. Dan apabila dia telah memperbaikinya dan itu benar, maka sebaiknya ada juga tanda bahwa itu yang dilakukan sudah benar.</p> <p>c. Kalau saya, sistem ini harus memang memiliki pesan error seperti kata, terus seperti ada simbol. Supaya mereka juga bisa, oh tanda-nya, biar mereka tidak bisa baca, tapi ada tanda yang bilang seperti close, bilang seperti error, harus ada penandanya. Jadi, mereka tidak dilanjutkan.</p>
10.	Apakah terdapat fitur bantuan yang menurut Anda sangat membantu? Jika ya, apa yang membuat fitur tersebut efektif?	<p>a. Iya. Saya pikir dengan sistem panduan akan mempermudah anak-anak untuk mempelajari sistem itu. Dan tadi seperti kalau misalnya terjadi kesalahan, akan ada tanda, apa? Ada diberikan warning atau peringatan, sehingga anak-anak akan kembali ke tombol yang permulaan. Jadi dengan adanya petunjuk, penggunaan aplikasi itu sangat membantu anak-anak untuk mempelajari. Seperti itu ketika di dalam, terutama bagi anak-anak yang baru memulai memakai sistem itu.</p> <p>b. Betul sekali bahwa sistem ini sangat membutuhkan apa namanya, tata cara penggunaannya. Karena gurunya pun biasa kalau kita baru dapat sistem seperti ini, kan kita masih bingung. Nah, kita harus tahu caranya bagaimana menggunakannya. Setelah itu baru kita ajarkan kepada siswa bahwa, oh caranya</p>

No	Pertanyaan	Jawaban
		<p data-bbox="760 207 1208 426">anak seperti ini, dikasih begini. Pada saat dia melakukan kesalahan, sebaiknya ada tanda silang. Dan pada saat dia melakukan tanda benar, bagusnya ada tanda. Misalnya tanda jempol yang besar. Akhirnya anak-anak akan senang melakukannya.</p> <p data-bbox="713 434 1208 616">c. Sistem ini sangat membutuhkan fitur tahap-tahapnya, kayak bagaimana caranya seperti itu, supaya tidak bingung juga. Jangan digunakan, ada petunjuknya. Setelah itu mengerti, baru anak-anak, oh begini caranya.</p>

Lampiran 9. Riwayat Hidup**A. Data Pribadi**

1. Nama : Putri Rezky Ameilya B.
2. Tempat, Tanggal Lahir: Makassar, 29 Mei 2002
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. Alamat : BTN Makkio Baji, Kel. Bangkala, Kec. Manggala, Kota Makassar.
7. No. HP : +6285255304416
8. E-mail : ptrameilya99@gmail.com

B. Riwayat Hidup

1. SD : SD Neg 1 Kowioha
2. SMP : SMP Neg 1 Wundulako
3. SMA : SMA Neg 13 Makassar
4. Program Sarjana (S1) : Universitas Hasanuddin