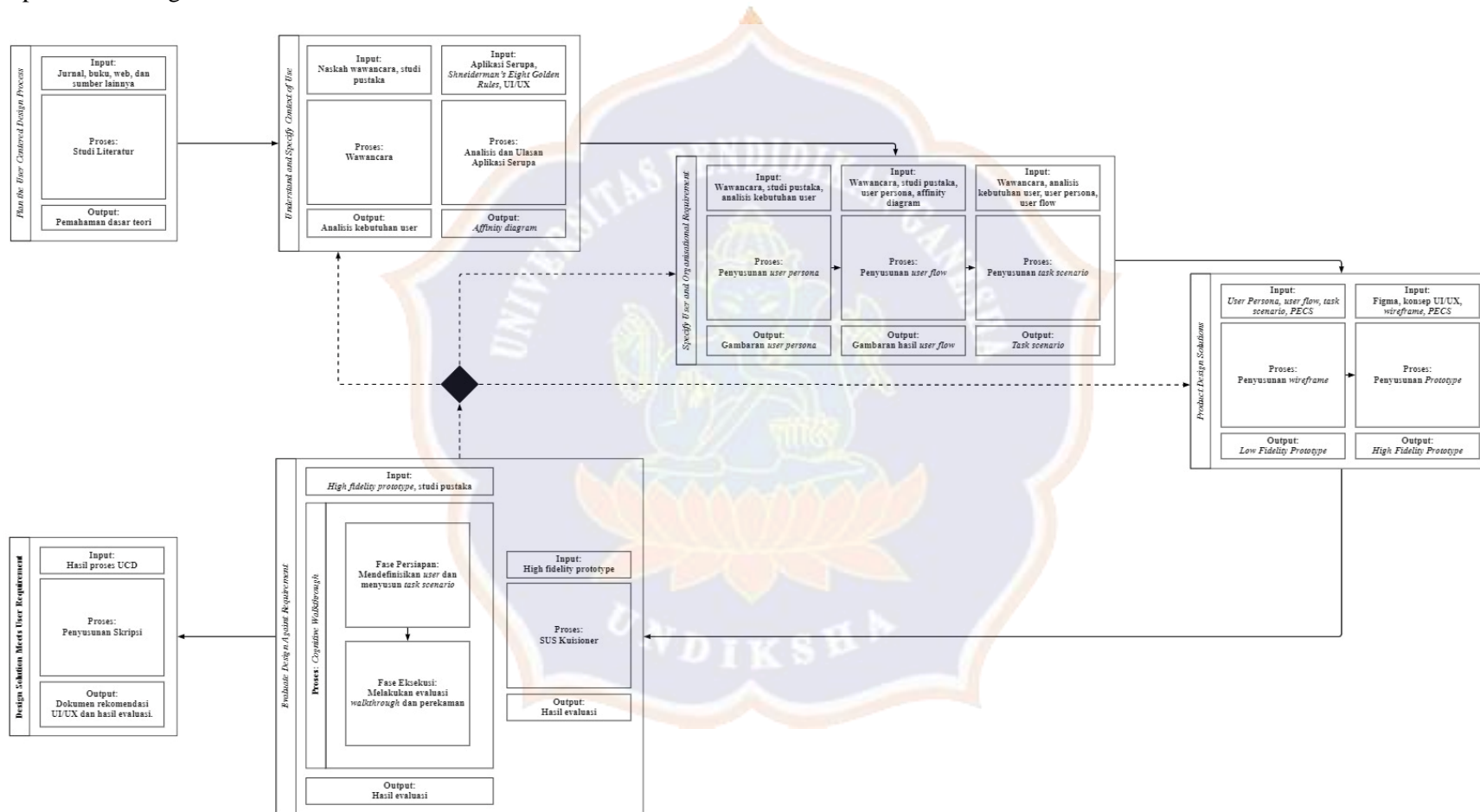


LAMPIRAN

Lampiran 1. Kerangka Penelitian



Lampiran 2. Bukti Wawancara awal dengan Kepala Sekolah SLB NEGERI 2 BULELENG



Lampiran 3. Surat Permohonan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://fk.undiksha.ac.id>

Nomor : 529/UN48.11.1/DT/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 21 Maret 2022

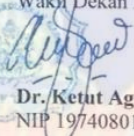
Yth. Kepala SLB N 2 Buleleng
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Media Terapi Anak ASD", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Made Rama Krysara
NIM : 1815091070
Program Studi : Sistem Informasi
Semester : VIII (delapan)

Demikian surat ini disampaikan, atas berkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,


Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Lampiran 4. Daftar Pertanyaan Wawancara Persona

No	Tujuan	Pertanyaan	ID
1.	Siapa	Tolong perkenalkan diri anda!	Q1
		Kepribadian anda saat bekerja seperti apa?	Q2
		Apa yang menjadi kelebihan anda saat bekerja?	Q3
		Apa yang membuatmu khawatir akhir-akhir ini terkait pekerjaan anda?	Q4
2.	Konteks	Bagaimana gambaran lingkungan tempat anda?	Q5
3.	Pengalaman Teknologi	Apakah anda terbiasa menggunakan ponsel atau tablet?	Q6
		Aplikasi mana yang anda gunakan? Seberapa sering anda menggunakannya?	Q7
		Aplikasi apa yang paling anda sukai? Mengapa?	Q8
		Aplikasi apa yang paling tidak anda sukai? Mengapa?	Q9
		Apa yang harus dimiliki suatu aplikasi untuk menarik perhatian anda?	Q10
4.	Masalah	Masalah apa yang biasanya anda hadapi ketika mengoperasikan aplikasi?	Q11
5.	Kebutuhan	Bagaimana prototipe PECS dapat membantu anda memecahkan masalah ini?	Q12
6.	Solusi yang ada	Apakah ada aplikasi / situs / peralatan yang menyelesaikan masalah anda?	Q13
		Apakah ada antarmuka yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan prototipe PECS?	Q14

PRAKATA

1. Terima kasih atas ketersediaanya untuk menjadi responden dalam penelitian saya yang berjudul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Media Terapi Berbasis Mobile bagi tenaga pendidik anak penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) menggunakan *Framework User-Centered Design* (UCD)”**.
 - *Usability testing* bukan tentang menguji kemampuan responden melainkan membuat responden menguji produk atau desain yang telah dikerjakan atau dihasilkan baik itu berupa produk jadi ataupun sekedar rancangan desain.
 - *Cognitive walkthrough* (CW) adalah urutan tindakan terkait penyelesaian *task* atau tugas pada desain yang diuji yang diperlukan untuk responden mencapai suatu tujuan dan secara langsung mengungkapkan permasalahannya.
 - *System Usability Scale* (SUS) adalah instrumen yang dapat mengkonversikan data kedalam sebuah nilai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu dan biaya dimana dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan sebuah aplikasi layak atau tidak diterapkan
 - Desain media terapi anak penyandang ASD berbasis mobile adalah desain solusi terkait media terapi anak penyandang ASD berbasis *Augmentative and Alternative Communication* (AAC) bermetodekan *Picture Exchange Communication System* (PECS) dengan pendalaman di aspek *User Interface* dan *User Experience*.
2. Tujuan diadakannya *usability testing* ini adalah untuk menilai, mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan apa saja yang dihadapi *user* ketika menggunakan desain yang akan diuji.
3. *Usability testing* diadakan bukan untuk menguji kemampuan *user* atau responden. *Usability testing* dilakukan terhadap desain sistem, bukan responden.
4. Pada *usability testing* ini, anda diminta untuk menyelesaikan tugas (*tasks*) yang diberika pada lembar ujian.

5. Hasil *usability testing* dan masukan dari tiap responden akan dijadikan bahan perbaikan dan mengevaluasi layak tidaknya desain ini.

**PERATURAN PELAKSANAAN *USABILITY TESTING* DENGAN
METODE *COGNITIVE WALKTHROUGH* DAN SUS**

1. Telepon selular harus dalam keadaan diam (*silent*).
2. Responden tidak membawa komputer atau tablet selama pengujian (disediakan oleh peneliti).
3. Tidak ada diskusi selama pengujian.
4. Responden bertindak secara profesional dan tidak menggunakan bahasa yang bersifat kasar.



Lampiran 6. Form Pernyataan Persetujuan

FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama :

Status : Tenaga Pendidik SLB NEGERI 2 BULELENG

Alamat :

No Telepon/HP :

1. Telah mengetahui dengan jelas tujuan dan prosedur pengumpulan data untuk penelitian “Perancangan UI/UX Aplikasi Media Terapi Berbasis Mobile bagi tenaga pendidik anak penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) menggunakan *Framework User-Centered Design* (UCD)”.
2. Telah menyetujui bahwa data yang dikumpulkan akan digunakan semata-mata untuk keperluan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
3. Bersedia untuk didokumentasikan.
4. Bersedia melakukan *usability testing* yang kedua (jika diperlukan).

Singaraja,

()

Skenario 2:

Masuk atau Login kedalam aplikasi PECS mobile dengan menggunakan akun yang sudah ada, jika belum **lakukan pendaftaran akun.**

Kritik dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 3:

Setelah masuk kedalam aplikasi PECS mobile, melewati Onboarding messages, dan melakukan Login. **Buatlah karakter baru dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

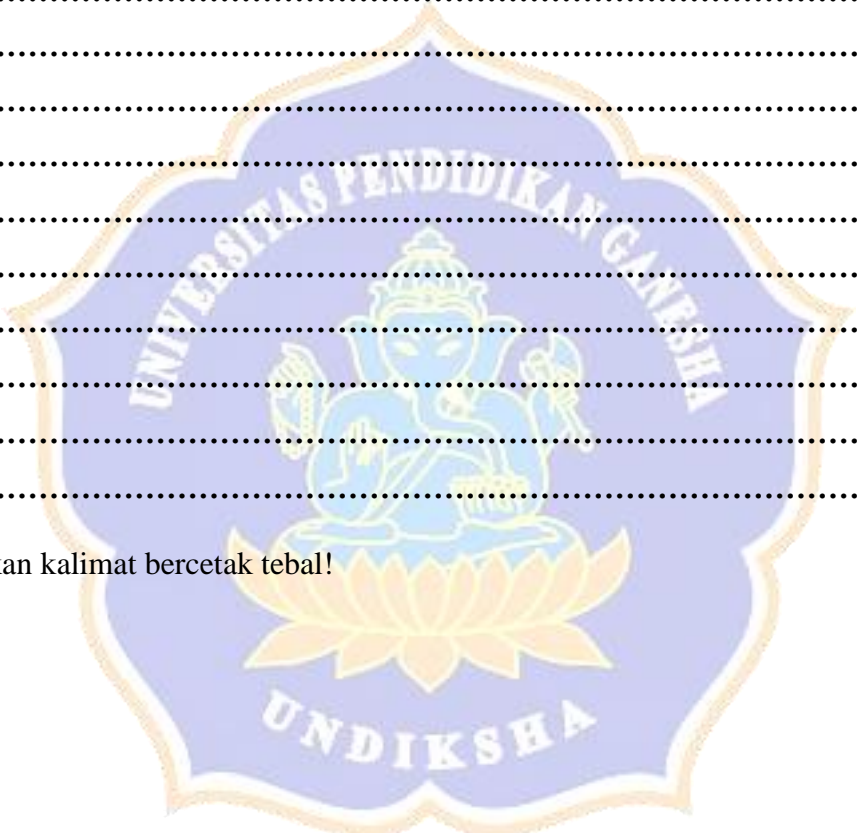
.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 4:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Rutinitas dan **buatlah kartu baru pada menu rutinitas dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 5:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Pintasan dan **hapuslah salah satu kartu pada menu Pintasan yang ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 6:

Rangkailah kalimat “SAYA MAU MINUM” menggunakan kartu pada board
Subjek dan Kerja.

Kritik dan saran perbaikan:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 7:

Hapuslah kartu “BINGUNG” pada board Ekspresi.

Kritik dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 8:

Tambahkan satu board baru berjudul “CUACA” dengan data yang sudah ada.

Kritik dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 9:

Logout atau keluar dari PECS mobile.

Kritik dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Lampiran 8. Instrumen SUS

FORM INSTRUMEN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Keterangan Pilihan Jawaban:

STS : Sangat Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 RR : Ragu-ragu

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	RR (3)	S (4)	SS (5)
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi					
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan					
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini					
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan semestinya					
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini					
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan					
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini					
10.	Saya perlu untuk membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					

Lampiran 9, Transkrip Wawancara Responden 1

Responden 1 - Bu Yudhit		
No	Pertanyaan	ID
1.	Tolong perkenalkan diri anda	Q1
	Nama saya Yudhit Savitri, seorang pengajar di SLB 2 Buleleng sebagai guru kelas.	
	Kepribadian anda saat bekerja seperti apa?	Q2
	Untuk diawal saya kurang dalam menggunakan teknologi pada saat mengajar, karena untuk anak autis tahap awal ini masih belajar mengenai perbaikan prilaku. Setelah prilaku telah diperbaiki dan cukup umur, barulah saya berani menerapkan teknologi saat pembelajaran seperti contohnya menayangkan video pembelajaran (yang dirasa cocok dengan anak autis) yang berguna untuk membentuk visualisasi akan sesuatu.	
	Apa yang menjadi kelebihan anda saat bekerja?	Q3
	Saya pendidikannya guru pendidikan luar biasa jadi basis saya memang berkecimpung di dunia pendidikan anak autis.	
	Apa yang membuatmu khawatir akhir-akhir ini terkait pekerjaan anda?	Q4
Saya merasa frustrasi dengan media pembelajaran intinya, terkadang saya menemukan para orang tua dengan gablangnya memberikan gadget kepada anaknya. Saya menangkap hal tersebut dilakukan karena orang tua kemungkinan sibuk bekerja jadi ambil jalan mudahnya memberikan anaknya gadget. Jadi konten yang dicerna anak tersebut tidak terkontrol, contohnya video tiktok yang di yang menampilkan konten keesokan harinya si anak ini mengulangi konten tersebut disekolah.		
2.	Bagaimana gambaran lingkungan tempat anda?	Q5
	Di sini lingkungan kerja cukup bagus kok, teman pendidik lain pun saling support dan ramah-ramah.	
3.	Apakah anda terbiasa menggunakan ponsel atau tablet?	Q6

	Untuk ponsel saya sudah terbiasa, tapi tablet saya jarang sih. Tapi saya rasa sama aja sih, hanya ukurannya yang lebih besar.	
	Aplikasi mana yang anda gunakan? Seberapa sering anda menggunakannya?	Q7
	Ada sih, untuk tuna rungu juga ada. Tapi yang saya sering gunakan saat ini sih untuk sosmed ya Tiktok dan Instagram. Tapi Whatsapp juga sering untuk chatingan.	
	Aplikasi apa yang paling anda sukai? Mengapa?	Q8
	Untuk sekarang yang saya suka ada Tiktok, di aplikasi tersebut banyak memiliki konten lagu, biasanya saya gunakan untuk memdokumentasikan kegiatan mengajar saya, sekedar bercanda dengan murid saya.	
	Aplikasi apa yang paling tidak anda sukai? Mengapa?	Q9
	Facebook sih saya kurang suka, apa mungkin karena belum pernah menggunakan ya. Tapi secara spesifik sih tidak ada.	
	Apa yang harus dimiliki suatu aplikasi untuk menarik perhatian anda?	Q10
	Kalau untuk saya, saya bisa menularkannya kepada teman yang lain. Contohnya seperti Tiktok saya bisa share ke teman-teman kegiatan saya bersama anak didik. Jadi mungkin teman saya bisa atau dapat menirukan mungkin cara pengajaran saya.	
4.	Masalah apa yang biasanya anda hadapi ketika mengoperasikan aplikasi?	Q11
	Untuk masalahnya, saya ambil contoh seperti di Instagram. Disana untuk upload kontennya durasinya masih terbatas. Isi konten kadang tidak sesuai, contohnya kadang isi videonya tidak nyambung antara isi dan lagunya. Kan di Instagram itu bisa pakai audio orang lain untuk video sendiri.	
5.	Bagaimana prototipe PECS dapat membantu anda memecahkan masalah ini?	Q12
	Sepertinya membantu sih, karena PECS konvensional ini masih menggunakan kertas, jadi saya rasa nantinya buang-buang kertas.	

	<p>Terutama kalau PECS ini digitalisasi dengan ukuran besar seperti penggunaan tablet kan juga membantu melatih sensorik anak autis. Selain itu juga saya sering merasa lelah gitu terus bolak-balik print gambar.</p>	
6.	<p>Apakah ada aplikasi / situs / peralatan yang menyelesaikan masalah anda?</p>	Q13
	<p>Saya belum pernah menemui aplikasi yang seperti ini.</p>	
	<p>Apakah ada antarmuka yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan prototipe PECS?</p>	Q14
	<p>Sejauh ini sih saya belum mengulik ini lebih dalam sih, jadinya belum ada yang dapat saya jadikan acuan.</p>	



Lampiran 10. Transkrip Wawancara Responden 2

Responden 2 – Pak Rezza		
No	Pertanyaan	ID
1.	Tolong perkenalkan diri anda	Q1
	Nama saya Rezza Wibisono Guru di SLB Negeri 2 Buleleng sebagai wali kelas.	
	Kepribadian anda saat bekerja seperti apa?	Q2
	Saya lebih ke pendekatan individual ke anak, seperti sering bercengkrama mengenal anak itu bagaimana. Dikelas saya pun ada 2 anak autis, saya tahu percis bagaimana kepribadian mereka. Untuk jaga-jaga saya sering memposisikan tempat duduk mereka secara terpisah, soalnya salah satu anak emang agak usil.	
	Apa yang menjadi kelebihan anda saat bekerja?	Q3
	Ya mungkin keakraban saya dan murid sih.	
1.	Apa yang membuatmu khawatir akhir-akhir ini terkait pekerjaan anda?	Q4
	Yang membuat saya khawatir kekurangan media pembelajaran untuk murid, karena anak berkebutuhan ini cenderung mudah bosan. Selain itu untuk mencetaknya pun harus antre dengan guru lain, karena disini printer Cuma ada satu.	
2.	Bagaimana gambaran lingkungan tempat anda?	Q5
	Lingkungan disini nyaman sih, terutama kelas saya dapat renovasi jadi lebih nyaman. Untuk muridnya dari satu kelas ga semuanya autis ada beberapa, dan itu mungkin karena saya walinya jadi untuk mengontrolnya saya sudah biasa. Untuk teman pengajar lainnya sih saling membantu ya disini, kita sering bertukar pikiran.	
3.	Apakah anda terbiasa menggunakan ponsel atau tablet?	Q6
	Kalau HP sih pasti terbiasa, sarana komunikasi saya semua di HP. Kalau tablet sih jarang juga. Tapi rasanya sama saja sih sepertinya toh ukuran tablet lebih besar aja.	

	Aplikasi mana yang anda gunakan? Seberapa sering anda menggunakannya?	Q7
	Untuk saat ini saya sering buka Tiktok sih, saya masih tidak mengerti kenapa konten tiktok itu jalannya seperti itu ya, contohnya saya melihat konten a nanti setelah di scroll konten yang lain itu masih berkaitan dengan konten a. Terus tampilannya juga sederhana, minim hal yang mengganggu kecuali tulisannya banyak nanti mengganggu dah kelihatannya.	
	Aplikasi apa yang paling anda sukai? Mengapa?	Q8
	Sama seperti tadi, Tiktok sih yang saya suka sejauh ini. Selain itu juga ada beberapa game sederhana yang saya suka. Untuk Youtube juga saya suka, tampilannya baik itu di Web atau HP mirip cuma di HP ada beberapa fitur yang tempatnya sedikit berbeda mungkin gara-gara ukuran juga ya.	
	Aplikasi apa yang paling tidak anda sukai? Mengapa?	Q9
	Ga ada sih, sejauh ini oke-oke saja.	
	Apa yang harus dimiliki suatu aplikasi untuk menarik perhatian anda?	Q10
	Yang pertama harus tepat guna menurut saya, lalu tampilan yang sederhana sehingga saya tidak perlu terlalu lama untuk belajar menggunakannya.	
4.	Masalah apa yang biasanya anda hadapi ketika mengoperasikan aplikasi?	Q11
	Iklan sih biasanya yang ganggu, semisal buka web apa. Nanti muncul iklan, kalau di klik nanti muncul lagi web baru. Yang paling menggaggu sih iklan yang berbau 18+ itu.	
5.	Bagaimana prototipe PECS dapat membantu anda memecahkan masalah ini?	Q12
	Dari penjelasan kamu, sepertinya akan sangat membantu saya berkomunikasi ya. Apalagi ini dalam bentuk aplikasi mobile. Lebih mudah lagi, ga ada lagi saya ngeprint kertas dll.	

6.	Apakah ada aplikasi / situs / peralatan yang menyelesaikan masalah anda?	Q13
	Sejauh ini saya belum ketemu aplikasi, kalau media-media saya masih nyari di Youtube aja.	
	Apakah ada antarmuka yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan prototipe PECS?	Q14
	Untuk yang mirip PECS belum ketemu tapi tampilannya bisa seperti Tiktok yang sederhana itu sih. Untuk kontennya yang tepat guna dan jangan ada animasi yang dapat mengganggu.	



Lampiran 11. Transkrip Wawancara Responden 3

Responden 3 – Pak Syukur		
No	Pertanyaan	ID
1.	Tolong perkenalkan diri anda	Q1
	Nama saya Syukur Ziraluo yang merupakan wali untuk kelas 6 dan sebenarnya saya merupakan guru agama Kristen sebelumnya, mungkin karena dulu murid agama Kristen ada 3 dan sekarang tinggal 1 saja karena 2 orang sudah lulus. Oleh karena itu saya dijadikan wali kelas 6. Untuk kelas 6 total muridnya ada 10 murid, dengan rata-rata murid di kelasnya autis. Saya awal masuk disini itu bulan Mei 2019, dan saya sebelumnya bukan pendidikan yang luar biasa atau bisa dibilang guru regular.	
	Kepribadian anda saat bekerja seperti apa?	Q2
	Untuk awal-awal saya merasa sedikit berbeda karena murid-murid disini yang berkebutuhan. Setelah itu saya mulai merasa nyaman, dimana nymannya itu saya melihat bahwa mereka itu bagus untuk diajari dan timbul rasa untuk harus mengasihi atau mengajari mereka, hal itu karena kita merasa bahwa mereka itu merupakan anak kita dan kepribadian kita itu harus banyak sabar dan berusaha setidaknya agar mereka bisa mandiri selebihnya jika mereka bisa membaca atau tidak tidak apa-apa, jadi lebih mengajarkan mereka bersosialisasi.	
	Apa yang menjadi kelebihan anda saat bekerja?	Q3
	Untuk dari saya, sebenarnya sama dengan teman-teman pengajar disini pada umumnya. Kalau saya di anak-anak itu lebih dekat saja dengan anak-anak gitu. Contohnya seperti ketika di ruang kelas ada ribut, saya sentuh dan elus kepala mereka lama-lama akan diam. Terkadang dari jauh anak-anak sudah memanggil saya ingin pegang tangan saya terus. Ya bisa dibilang saya sangat dekat dengan mereka.	
	Apa yang membuatmu khawatir akhir-akhir ini terkait pekerjaan anda?	Q4
	Kekhawatiran saya terkait media pembelajaran, kita mengikuti sesuai dengan kurikulum yang diberikan, apalagi sekarang	

	<p>dibebaskan karena sekolah ini SLB dan harus disesuaikan dengan murid-muridnya dan tidak terlalu berpatokan dengan kurikulum, tetapi tetap sesuai dasar kita ya kurikulum namun hanya cara mengelola kurikulum itu dalam memenuhi kebutuhan murid disini. Untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran itu, disini ada alat peraga yang membantu, dan kita mencari di youtube cara paling mudah untuk mengajari mereka. Contohnya seperti mengajar penjumlahan dan lain-lainnya dengan menggambarkan lingkaran seperti telur. Jika tanpa penggambaran dan langsung angka-angka itu susah untuk dimngerti mereka.</p>	
2.	<p>Bagaimana gambaran lingkungan tempat anda?</p>	Q5
	<p>Untuk lingkungan disini dengan teman-teman pendidik itu sama-sama saling membantu ketika mengalami kesulitan. Contohnya seperti ada satu murid yang sudah naik kelas dari kelas 5 ke 6, tetapi murid tersebut masih mau diajar oleh guru sebelumnya di kelas 5 nah dari situ kita saling berbagi informasi terkait bagaimana cara mengajar anak tersebut yang disukai oleh anak tersebut. Karena murid disini memiliki karakter yang berbeda sehingga guru-guru disini harus menyesuaikan dengan karakter anak dan guru-guru disini juga perlu adanya kerjasama satu sama lain.</p>	
3.	<p>Apakah anda terbiasa menggunakan ponsel atau tablet?</p>	Q6
	<p>Untuk saya lebih banyak menggunakan ponsel, karena saya tidak memiliki tablet. Tetapi dulu saya pernah menggunakan tablet, tapi untuk sekarang ponsel.</p>	
	<p>Aplikasi mana yang anda gunakan? Seberapa sering anda menggunakannya?</p>	Q7
	<p>Untuk sekarang paling tidak Whatsapp, Facebook, dan paling tidak untuk menonton video saya pakai Youtube.</p>	
	<p>Aplikasi apa yang paling anda sukai? Mengapa?</p>	Q8
	<p>Untuk saya tidak ada, mungkin karena saya menggunakan ponsel hanya pada saat dibutuhkan atau ada keperluan penting saja, paling tidak yang paling sering Whatsapp karena untuk komunikasi, dan</p>	

	<p>mungkin Youtube juga karena saya ada beberapa membuat konten di Youtube. Untuk tampilan pada Youtube, karena memang dari awal seperti itu sih biasa-biasa saja bagi saya.</p>	
	<p>Aplikasi apa yang paling tidak anda sukai? Mengapa?</p>	<p>Q9</p>
	<p>Kalau dari saya mungkin tidak ada, kalau Tiktok saya tidak bisa bilang saya tidak suka, karena memang dari awal tidak pernah download aplikasinya.</p>	
	<p>Apa yang harus dimiliki suatu aplikasi untuk menarik perhatian anda?</p>	<p>Q10</p>
	<p>Kalau masalah kriteria dari saya paling sederhana yang penting mudah digunakan dan tidak ribet serta sesuai kebutuhan pengguna. Buat saya aplikasi itu jangan terlalu ribet banyak opsi, contohnya itu saya maunya aplikasi itu dari menu awalnya saja sudah ada opsi-opsi utamanya tidak terlalu banyak opsi.</p>	
4.	<p>Masalah apa yang biasanya anda hadapi ketika mengoperasikan aplikasi?</p>	<p>Q11</p>
	<p>Terkadang banyak aplikasi yang memunculkan situs-situs yang tidak jelas, dan banyak aplikasi yang pada saat dibuka banyak iklan yang muncul dan terkadang menutupi. Mungkin bagus jika iklan tidak menutupi fitur atau tampilan aplikasi.</p>	
5.	<p>Bagaimana prototipe PECS dapat membantu anda memecahkan masalah ini?</p>	<p>Q12</p>
	<p>Dari saya mungkin itu nanti tergantung dari fungsi aplikasi tersebut, karena kita belum mengetahui secara langsung bagaimana aplikasi tersebut. Tetapi tadi berdasarkan yang dijelaskan menurut saya bagus untuk anak-anak kita disini, hanya nanti diperlukan media yang ditampilkan secara bagus, contohnya seperti papan tulisan agar anak-anak disini tidak terlalu berebut takutnya tantrum karena disini anak-anak kalau menggunakan hp pribadi mereka suka rebutan.</p>	
6.	<p>Apakah ada aplikasi / situs / peralatan yang menyelesaikan masalah anda?</p>	<p>Q13</p>

<p>Dulu saya pernah pakai Solidkids, aplikasi untuk belajar menulis. Menurut saya lumayan bagus karena dulu anak saya sebelum TK sudah tahu angka huruf semua, dan beberapa nama hewan baik dari bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Dan pada aplikasi ini ada gamenya juga.</p>	
<p>Apakah ada antarmuka yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan prototipe PECS?</p>	<p>Q14</p>
<p>Kalau untuk itu mungkin bisa mencontoh Solidkids yang saya katakan sebelumnya.</p>	



Lampiran 12. Transkrip Wawancara Responden 4

Responden 4 – Pak Vica		
No	Pertanyaan	ID
1.	Tolong perkenalkan diri anda	Q1
	Nama saya Putu Vica Perdana, seorang pengajar di SLB 2 Buleleng sebagai guru Bahasa Inggris dan Indonesia kelas 7, 8, 9.	
	Kepribadian anda saat bekerja seperti apa?	Q2
	Untuk awal pertama saya mengajar di SLB 2 Buleleng ini masih sedikit bingung dikarenakan saya merupakan guru Mapel biasa bukan guru yang pendidikannya itu memang luar biasa. Setelah 4 tahun saya mengajar di SLB 2 Buleleng ini saya sudah mampu beradaptasi dan merasa tertantang tentang bagaimana mengajar anak-anak autis, karena ini merupakan dunia baru bagi saya dan menarik juga. Dalam satu kelas yang saya ajar baik itu kelas 7, 8, 9 anak-anaknya itu beragam tidak semua autis, sehingga pendekatan dan karakter mereka berbeda-beda. Saat ini kendala pada saat mengajar hanya kendala komunikasi.	
	Apa yang menjadi kelebihan anda saat bekerja?	Q3
	Untuk kelebihan dari saya bisa dibilang saya itu orangnya senang menggali informasi terkait apa yang menjadi kesenangan siswa / apa yang disukai dari setiap siswa itu sendiri. Jadi dari setiap apa kesenangan atau yang disukai oleh setiap siswa maka saya akan membuat media (masih konvensional) sesuai apa yang disenangi oleh siswa tersebut (sesuai karakteristik anak). Kalau temen-temen saya mengatakan bahwasannya saya itu orangnya kreatif.	
	Apa yang membuatmu khawatir akhir-akhir ini terkait pekerjaan anda?	Q4
	Kekhawatiran saya saat ini yaitu support dari orang tua dan masyarakat yang masih kurang aware terhadap anak / anaknya yang berkebutuhan ini. Saat ini masih banyak orang tua yang memiliki target atau tujuan terhadap anaknya yang terlalu jauh, padahal	

	dengan anak yang berkebutuhan ini cukup hanya jika mereka bisa bersosialisasi di masyarakat saja sudah bagus. Menyadarkan ini terhadap orang tua itu yang saat ini menjadi kekhawatiran dari saya.	
2.	Bagaimana gambaran lingkungan tempat anda?	Q5
	Di sini lingkungan kerjanya menyenangkan, saya katakan menyenangkan karena murid-murid disini spesial. Dulu saya sempat mengajar di sekolah umum, dan perbedaanya itu dari segi emosional, dimana di sekolah normal itu emosi saya benar-benar meluap, sedangkan disini ketika muridnya nakal itu tidak emosi sampe meluap. Disini juga teman-teman pendidik lain saling support.	
3.	Apakah anda terbiasa menggunakan ponsel atau tablet?	Q6
	Untuk saya sih lebih banyak menggunakan ponsel, untuk tablet saya hanya pernah sekali saja karena menurut saya rasanya sama saja hanya beda di ukurannya yang lebih besar.	
	Aplikasi mana yang anda gunakan? Seberapa sering anda menggunakannya?	Q7
	Kalau aplikasi yang sering saya gunakan aplikasi sosial media dan youtube untuk nonton video, sebelumnya ada saya pakai aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran bahasa isyarat buatan dosen bahasa inggris dan guru SLB 1. Untuk game saya sering main PUBG. Kadang juga saat jam istirahat murid mengajak saya untuk mabar bermain game, dan dari murid disini ada 10 orang ikut turnamen dan dapat 10 besar. Selain itu, pada saat virus corona melanda sempat mendapat bantuan handphone dari pemerintah pusat untuk murid yang mampu mengoperasikannya. Murid- murid mengetahui game mungkin dari youtube dan pergaulannya. Hal tersebut bagus untuk motorik mereka.	
	Aplikasi apa yang paling anda sukai? Mengapa?	Q8
	Sama seperti sebelumnya saya katakan, Youtube salah satu yang saya sukai.	
	Aplikasi apa yang paling tidak anda sukai? Mengapa?	Q9

	<p>Kalau dari saya Tiktok, alasannya karena kontennya susah dikontrol, mungkin karena disini muridnya banyak penderita autisme sehingga visual mereka keras, dan dalam konten Tiktok itu sendiri seperti contohnya ada yang kontennya teriak-teriak dimana itu akan memicu tantrum mereka sehingga kurang bagus bagi mereka. Untuk dari segi layout Tiktok lumayan bagus dibandingkan Youtube short bagi saya.</p>	
	<p>Apa yang harus dimiliki suatu aplikasi untuk menarik perhatian anda?</p>	Q10
	<p>Bagi saya untuk saat ini yaitu sistem kontrol yang paling penting, karena sekarang anak-anak sudah mulai memegang teknologi, namun sistem kontrolnya belum ada. Seperti contoh teman saya dimana email dia sama anaknya terhubung sehingga ketika si orang tua mencari sesuatu yang anak kecil tidak boleh tahu itu ketika si anak mengakses pembelajaran atau menonton itu kadang-kadang iklannya muncul sesuai dengan apa yang dicari orang tuanya.</p>	
4.	<p>Masalah apa yang biasanya anda hadapi ketika mengoperasikan aplikasi?</p>	Q11
	<p>Mungkin ketika menggunakan aplikasi baru perlu beradaptasi cara penggunaannya, seperti contoh mencari tahu fungsi menu-menu yang ada pada aplikasi tersebut, saya sedikit takut ketika ada sebuah aplikasi yang meminta data-data pribadi dan kita harus aware terhadap itu. Mungkin masukan dari saya dalam sebuah aplikasi tidak ada gerakan-gerakan, warna, dan background yang mengganggu murid.</p>	
5.	<p>Bagaimana prototipe PECS dapat membantu anda memecahkan masalah ini?</p>	Q12
	<p>Untuk saat ini sudah bagus karena salah satunya itu menarik minat siswa itu sangat bagus, karena siswa disini cepat bosan. Dan juga karena disini belum ada yang menggunakan yang digitalisasi ini.</p>	
6.	<p>Apakah ada aplikasi / situs / peralatan yang menyelesaikan masalah anda?</p>	Q13
	<p>Ada sih, seperti aplikasi kamus bahasa isyarat LetSign.</p>	

<p>Apakah ada antarmuka yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan prototipe PECS?</p>	<p>Q14</p>
<p>Saya senangnya seperti Duolingo dari segi tampilan, font, tombol atau ikon yang mudah dipahami dan menarik. Jadi di Duolingo belajar sambil bermain game yang ada levelnya, jadi saya mau juga ada seperti itu di aplikasi PECS ini ada level pada gamenya. Dan mungkin untuk warna jangan terlalu mencolok mungkin yang adem saja, dan jangan ada yang kelap-kelip gitu.</p>	



Lampiran 13. Transkrip Wawancara Responden 5

Responden 5 - Pak Diki Cahya		
No	Pertanyaan	ID
1.	Tolong perkenalkan diri anda	Q1
	Perkenalkan nama saya Diki Cahya Gumilang umur 28 tahun, berprofesi sebagai tenaga pendidik di SLB Negeri 2 Buleleng pada mata pelajaran Keterampilan Otomotif.	
	Kepribadian anda saat bekerja seperti apa?	Q2
	Lebih dekat dengan siswa, sering ngajak ngobrol siswa, menanyakan “Dimana kesulitan belajarnya?”. Lebih sering gak difokusin di mata pelajarannya, lebih fokus ke permasalahan yang di omongin atau sharing dengan siswa. Jadi tidak fokus terus-menerus tentang pelajaran juga di imbangi dengan sharing.	
	Apa yang menjadi kelebihan anda saat bekerja?	Q3
	Kelebihan akrab dengan siswa, bagaimana bapak bisa diterima di lingkungan siswa, dan memiliki beberapa cara untuk dekat dengan siswa seperti memberikan soal TTS dan siswa lebih tertarik dengan itu.	
1.	Apa yang membuatmu khawatir akhir-akhir ini terkait pekerjaan anda?	Q4
	Kekhawatiran bapak yaitu kehabisan cara bagaimana untuk dekat dengan siswa, misalnya minggu ini TTS lalu minggu depannya bapak bingung mau kasi apa, yang membuat murid itu tertarik untuk belajar.	
2.	Bagaimana gambaran lingkungan tempat anda?	Q5
	Bagus, temen-teman guru lainnya juga saling membantu, saling sharing juga antar guru.	
3.	Apakah anda terbiasa menggunakan ponsel atau tablet?	Q6
	Untuk ponsel bapak sering menggunakannya, kalau untuk tablet kebetulan tidak punya. Untuk adaptasi ke tablet masih bisa, tidak terlalu sulit sih sepertinya.	

	Aplikasi mana yang anda gunakan? Seberapa sering anda menggunakannya?	Q7
	Aplikasi yang sering digunakan Whatsapp dan Youtube.	
	Aplikasi apa yang paling anda sukai? Mengapa?	Q8
	Youtube di karenakan untuk mencari media-media pembelajaran dan materi pembelajaran yang banyak.	
	Aplikasi apa yang paling tidak anda sukai? Mengapa?	Q9
	Aplikasi yang tidak disukai, aplikasi game ya karena cukup menyita waktu	
	Apa yang harus dimiliki suatu aplikasi untuk menarik perhatian anda?	Q10
	Aplikasi yang memberikan informasi lebih atau aplikasi yang tepat guna dan kurang menyukai iklan yang ada di aplikasi yang cukup menyita waktu.	
4.	Masalah apa yang biasanya anda hadapi ketika mengoperasikan aplikasi?	Q11
	Verifikasi pada aplikasi yang cukup banyak tahapnya.	
5.	Bagaimana prototipe PECS dapat membantu anda memecahkan masalah ini?	Q12
	Mampu untuk membantu komunikasi ke murid lebih mudah.	
6.	Apakah ada aplikasi / situs / peralatan yang menyelesaikan masalah anda?	Q13
	Untuk aplikasi belum pernah ketemu yang tepat, tapi bapak menemukan web yang dapat membantu anak-anak murid.	
	Apakah ada antarmuka yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan prototipe PECS?	Q14
	Untuk rekomendasi design aplikasi belum ada, tapi menurut bapak desain aplikasinya nanti harus menarik buat anak dan tidak mengganggu penyampaian materinya itu. Saran jangan ada animasi yang mengganggu tujuan utamanya yang disampaikan.	

Lampiran 14. Dokumentasi Wawancara



Lampiran 15. Hasil Cognitive Walkthrough Responden 1


FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : YUDHIT SAWITRI S. Pd
Status : Tenaga Pendidik SLB NEGERI 2 BULELENG
Alamat : Jl. Samudra rt06 Banyuarsi Singaraja
No Telepon/HP : 081 333 975 666.

1. Telah mengetahui dengan jelas tujuan dan prosedur pengumpulan data untuk penelitian “Perancangan UI/UX Aplikasi Media Terapi Berbasis Mobile bagi tenaga pendidik anak penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) menggunakan *Framework User-Centered Design* (UCD)”.
2. Telah menyetujui bahwa data yang dikumpulkan akan digunakan semata-mata untuk keperluan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
3. Bersedia untuk didokumentasikan.
4. Bersedia melakukan *usability testing* yang kedua (jika diperlukan).

Singaraja, 16 Desember 2022


(YUDHIT SAWITRI S. Pd)

TASK SCENARIO YANG HARUS DISELESAIKAN OLEH RESPONDEN

Skenario 1:

Baca dan **lewati semua OnBoarding** teks

Kritik dan saran perbaikan:

Cukup bagus OnBoarding dan jelas langkah -
langkah langkah nya. yang membuat kita sebagai
pendidik mengerti tahap² nya. Namun untuk
desain pewarnaanya masih kurang menarik
perlu penam bahan pewarnaanya.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

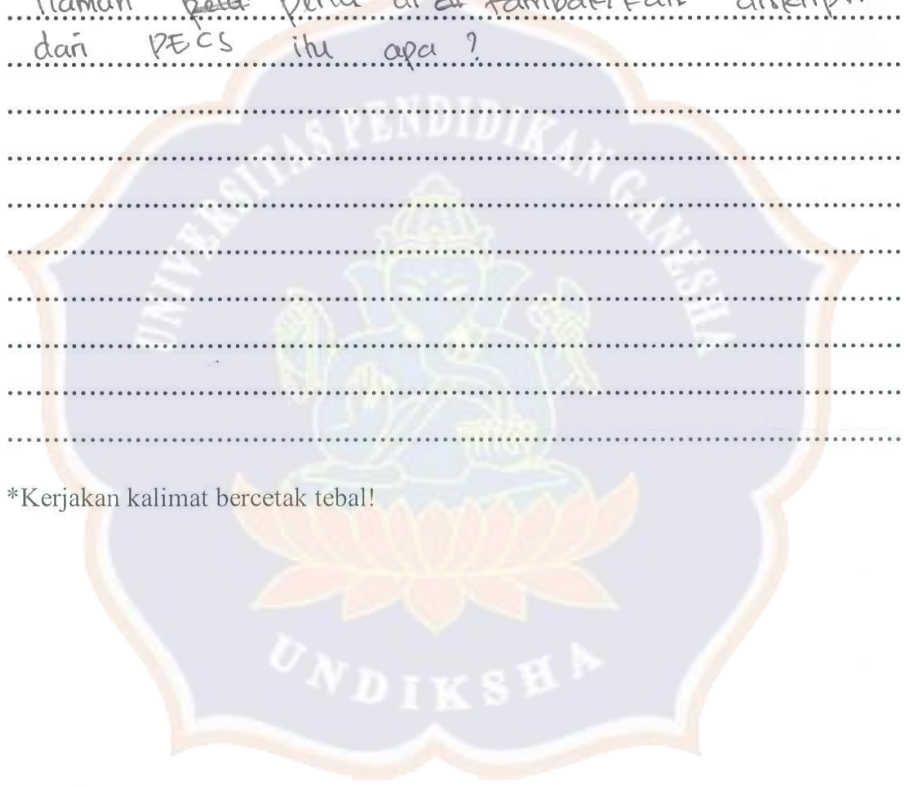
Skenario 2:

Masuk atau Login kedalam aplikasi PECS mobile dengan menggunakan akun yang sudah ada, jika belum **lakukan pendaftaran akun.**

Kritik dan saran perbaikan:

Dalam desain nya cukup menarik, simpel banget
Namun peta: perlu di di tambahkan diskrpsi
dari PECS itu apa?

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 3:

Setelah masuk kedalam aplikasi PECS mobile, melewati Onboarding messages, dan melakukan Login. **Buatlah karakter baru dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Desainnya cukup bagus namun untuk keterangan
- tujuan membuat karakter tu apa?
- bagaimana cara membuat karakter.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 4:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Rutinitas dan **buatlah kartu baru pada menu rutinitas dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah cukup bagus dalam sistem membuat
kartu baru dan cukup jelas kita & kita
menggunakan aplikasi ini.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

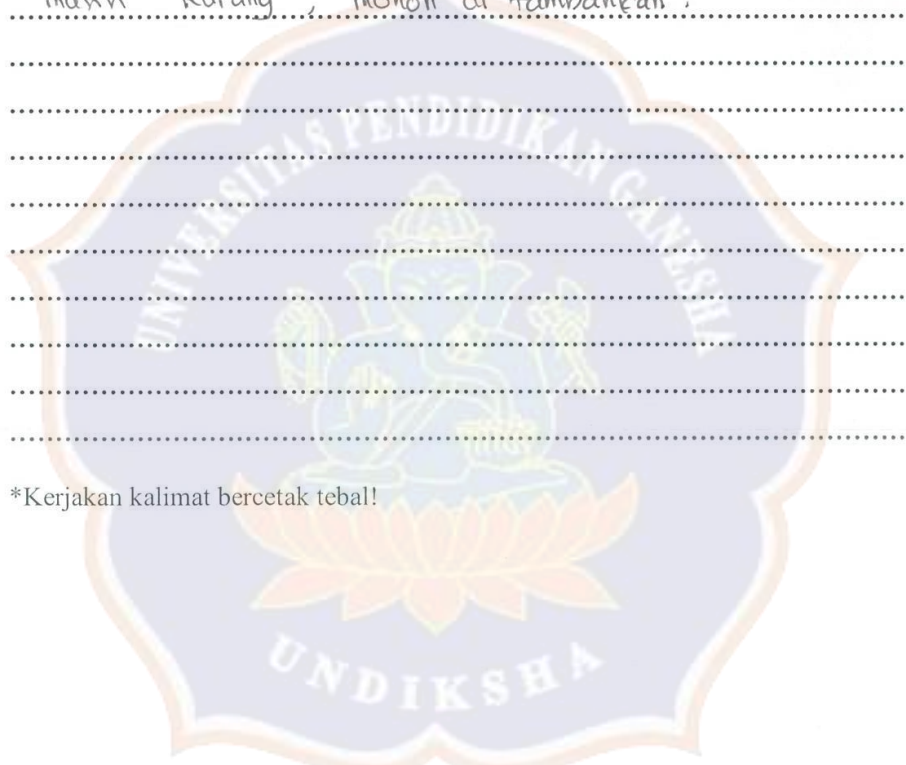
Skenario 5:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Pintasan dan **hapuslah salah satu kartu pada menu Pintasan yang ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

~~A~~ menghapus kartu ini tutorial secara tertulisnya
masih kurang, mohon di tambahkan,

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 6:

Rangkailah kalimat “SAYA MAU MINUM” menggunakan kartu pada board
Subjek dan Kerja.

Kritik dan saran perbaikan:

~~Bagus~~ Cukup Bagus dan saya cukup gelas
bagaimana cara kerjanya. jadi sudah cukup.
dalam desain dan cara kerjanya.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 7:

Hapuslah kartu “BINGUNG” pada board Ekspresi.

Kritik dan saran perbaikan:

Cukup bagus untuk bagaimana menghapus gambar yang tidak diperlukan anak. Saya tidak terlalu bingung dan caranya mudah dan saya mengerti.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 8:

Tambahkan satu board baru berjudul "CUACA" dengan data yang sudah ada.

Kritik dan saran perbaikan:

Untuk tambah board nya warnanya diganti yang lebih mencolok misalnya hijau.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 9:

Logout atau keluar dari PECS mobile.

Kritik dan saran perbaikan:

penempatan tombol logout nya dipindah ke
menu profil

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Lampiran 16. Hasil System Usability Scale Responden 1

FORM INSTRUMEN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Keterangan Pilihan Jawaban:

STS : Sangat Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 RR : Ragu-ragu

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	RR (3)	S (4)	SS (5)
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi				✓	
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	✓				
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					✓
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini	✓				
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan semestinya					✓
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini		✓			
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					✓
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan			✓		
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	✓				
10.	Saya perlu untuk membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini					✓

Lampiran 17. Hasil Cognitive Walkthrough Responden 2

FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Rezza Wibisono
Status : Tenaga Pendidik SLB NEGERI 2 BULELENG
Alamat : Jl. Samudra no. 6
No Telepon/HP : 081517033996

1. Telah mengetahui dengan jelas tujuan dan prosedur pengumpulan data untuk penelitian “Perancangan UI/UX Aplikasi Media Terapi Berbasis Mobile bagi tenaga pendidik anak penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) menggunakan *Framework User-Centered Design* (UCD)”.
2. Telah menyetujui bahwa data yang dikumpulkan akan digunakan semata-mata untuk keperluan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
3. Bersedia untuk didokumentasikan.
4. Bersedia melakukan *usability testing* yang kedua (jika diperlukan).

Singaraja, 15 Desember 2022

(Rezza Wibisono)

TASK SCENARIO YANG HARUS DISELESAIKAN OLEH RESPONDEN

Skenario 1:

Baca dan **lewati semua OnBoarding** teks

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah Pas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 2:

Masuk atau Login kedalam aplikasi PECS mobile dengan menggunakan akun yang sudah ada, jika belum **lakukan pendaftaran akun.**

Kritik dan saran perbaikan:

*mungkin untuk Pendaftaran akun
bisa menggunakan akun facebook*

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 3:

Setelah masuk kedalam aplikasi PECS mobile, melewati Onboarding messages, dan melakukan Login. **Buatlah karakter baru dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah pas dan Sederhana

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 4:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Rutinitas dan **buatlah kartu baru pada menu rutinitas dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Mohon dibuat lebih sederhana karena ada beberapa menu masih banyak menu dan tampilan warna bisa membuat anak lebih fokus kesalah Satu Warna.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 5:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Pintasan dan **hapuslah salah satu kartu pada menu Pintasan yang ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah pas



*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 6:

Rangkailah kalimat “SAYA MAU MINUM” menggunakan kartu pada board
Subjek dan Kerja.

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah pas

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 7:

Hapuslah kartu “BINGUNG” pada board Ekspresi.

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah pas



*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 8:

Tambahkan satu board baru berjudul "CUACA" dengan data yang sudah ada.

Kritik dan saran perbaikan:

menambah tulisan jumlah board atau
jumlah kartu

+
Board

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

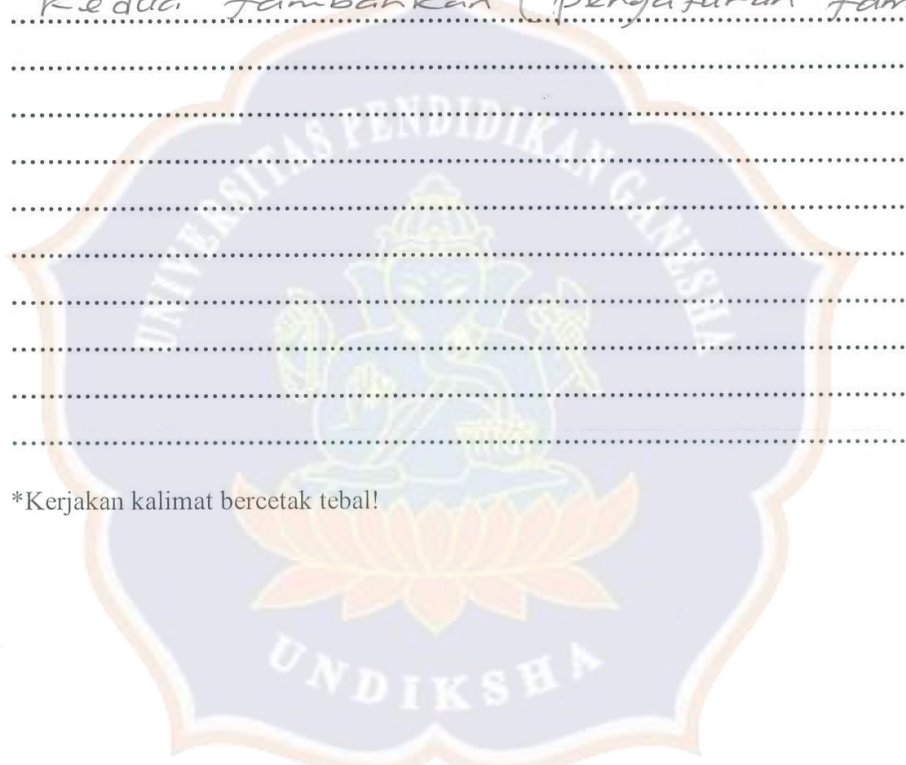
Skenario 9:

Logout atau keluar dari PECS mobile.

Kritik dan saran perbaikan:

*Jata letaknya dan di Pengaturan
Kedua tambahkan (Pengaturan tambahan)*

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Lampiran 18. Hasil System Usability Scale Responden 2

FORM INSTRUMEN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Keterangan Pilihan Jawaban:

STS : Sangat Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 RR : Ragu-ragu

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	RR (3)	S (4)	SS (5)
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi				✓	
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	✓				
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					✓
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini			✓		
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan semestinya				✓	
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini		✓			
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					✓
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan	✓				
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini				✓	
10.	Saya perlu untuk membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini				✓	

Lampiran 19. Hasil Cognitive Walkthrough Responden 3

FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Syukur Zivaluo, S.pd.k

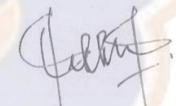
Status : Tenaga Pendidik SLB NEGERI 2 BULELENG

Alamat : Jl. Samudra no. 6, Banyuwangi

No Telepon/HP : 081 353 255 596

1. Telah mengetahui dengan jelas tujuan dan prosedur pengumpulan data untuk penelitian “Perancangan UI/UX Aplikasi Media Terapi Berbasis Mobile bagi tenaga pendidik anak penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) menggunakan *Framework User-Centered Design* (UCD)”.
2. Telah menyetujui bahwa data yang dikumpulkan akan digunakan semata-mata untuk keperluan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
3. Bersedia untuk didokumentasikan.
4. Bersedia melakukan *usability testing* yang kedua (jika diperlukan).

Singaraja, 15 Desember 2022


(Syukur Zivaluo)

TASK SCENARIO YANG HARUS DISELESAIKAN OLEH RESPONDEN

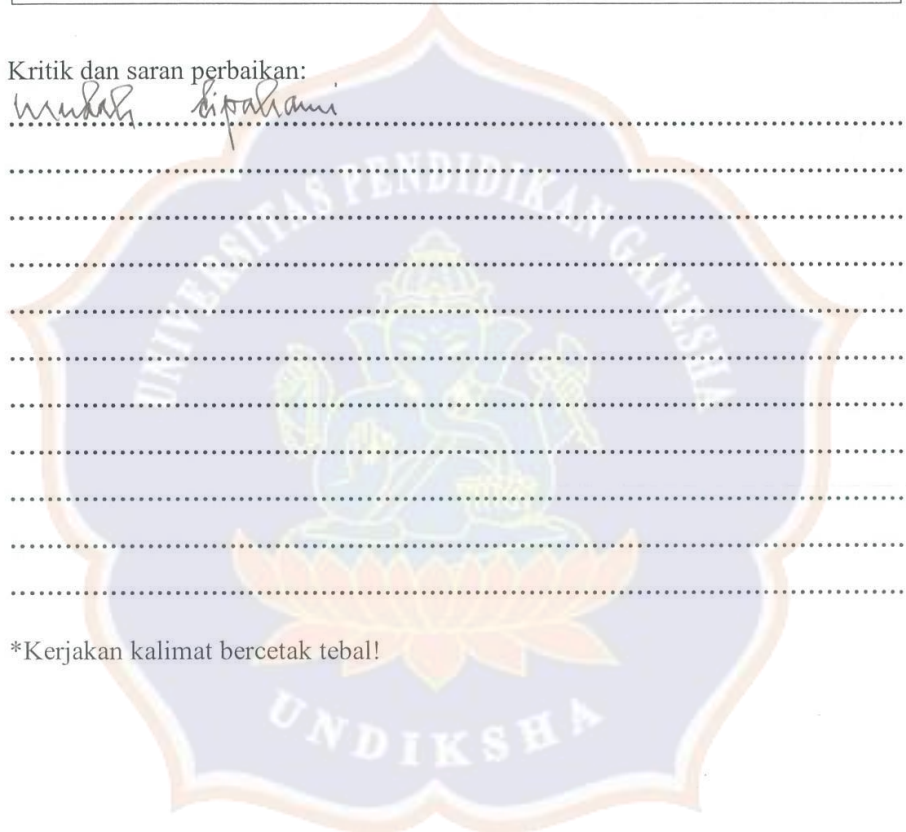
Skenario 1:

Baca dan **lewati semua OnBoarding** teks

Kritik dan saran perbaikan:

mudah dipahami

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 2:

Masuk atau Login kedalam aplikasi PECS mobile dengan menggunakan akun yang sudah ada, jika belum **lakukan pendaftaran akun.**

Kritik dan saran perbaikan:

buat akun baru mensebutnya buat kiri-kanan

Contoh : buat akun masuk

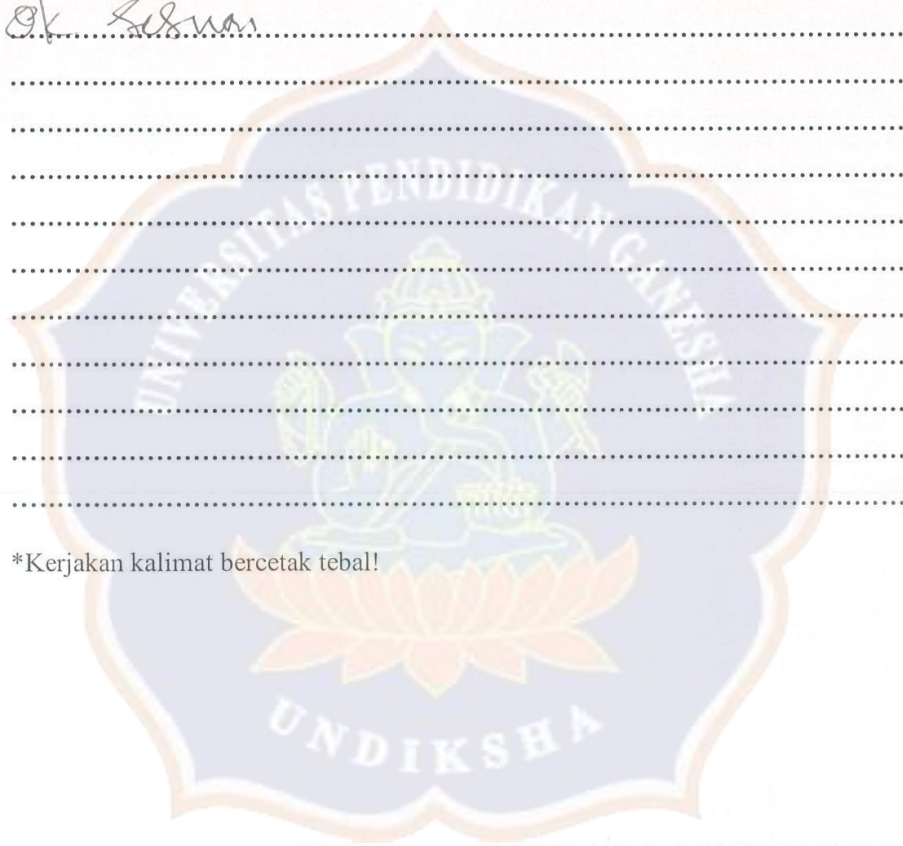
*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 3:

Setelah masuk kedalam aplikasi PECS mobile, melewati Onboarding messages, dan melakukan Login. **Buatlah karakter baru dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Ok. Selamat



*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 4:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Rutinitas dan **buatlah kartu baru pada menu rutinitas dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Sangat sedikit kesulitan

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 5:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Pintasan dan **hapuslah salah satu kartu pada menu Pintasan yang ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Ya sesuai

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 6:

Rangkailah kalimat “SAYA MAU MINUM” menggunakan kartu pada board Subjek dan Kerja.

Kritik dan saran perbaikan:

OK

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

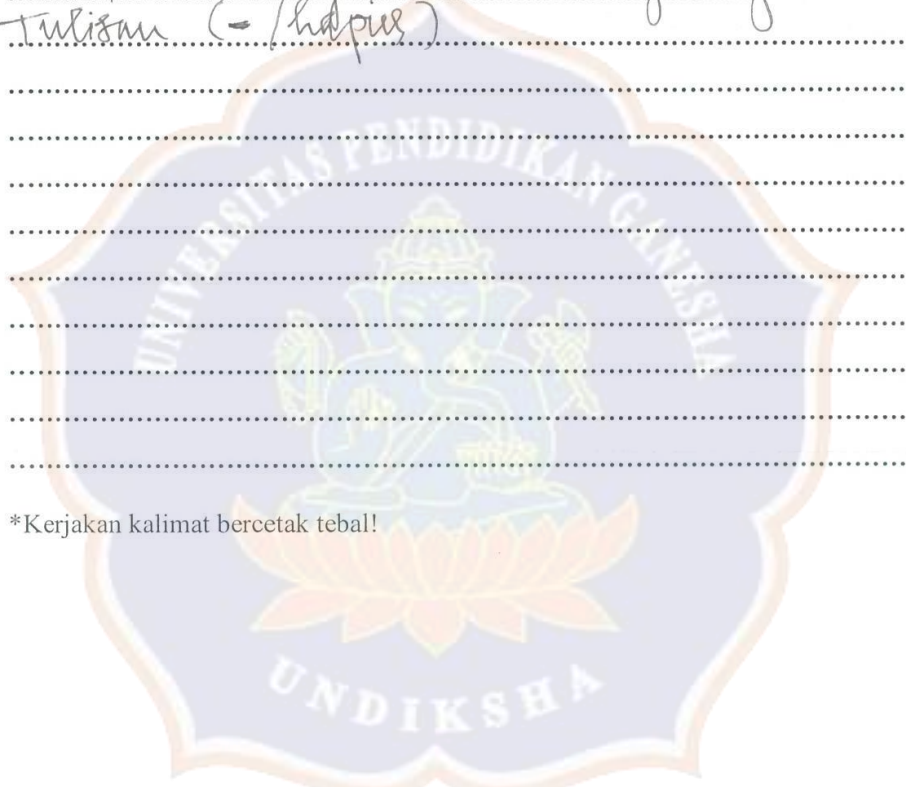


Skenario 7:

Hapuslah kartu "BINGUNG" pada board Ekspresi.

Kritik dan saran perbaikan:

Selain lambang/symbol bagusnya isi
tulisan (-/hapus)



*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 8:

Tambahkan satu board baru berjudul "CUACA" dengan data yang sudah ada.

Kritik dan saran perbaikan:

Ya bagus, hanya simbol itu dibuat
juga tulisannya sehingga memudahkan
orang awam

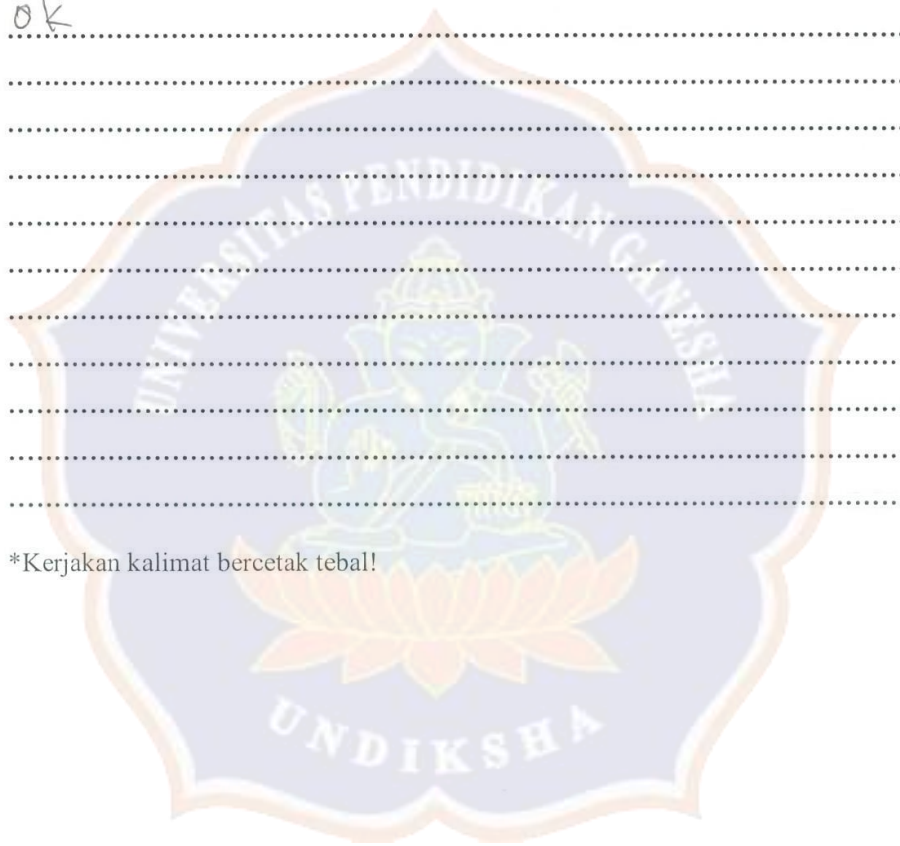
*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 9:

Logout atau keluar dari PECS mobile.

Kritik dan saran perbaikan:

OK



*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Lampiran 20. Hasil System Usability Scale Responden 3

FORM INSTRUMEN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Keterangan Pilihan Jawaban:

STS : Sangat Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 RR : Ragu-ragu

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	RR (3)	S (4)	SS (5)
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi					✓
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan				✓	
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan				✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini				✓	
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan semestinya			✓		
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini	✓				
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					✓
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini				✓	
10.	Saya perlu untuk membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini				✓	

Lampiran 21. Hasil Cognitive Walkthrough Responden 4

FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Putu Vica Perdana, S.Pd
Status : Tenaga Pendidik SLB NEGERI 2 BULELENG
Alamat : Graha Panji Asri F.17
No Telepon/HP : 085 935 098 662

1. Telah mengetahui dengan jelas tujuan dan prosedur pengumpulan data untuk penelitian “Perancangan UI/UX Aplikasi Media Terapi Berbasis Mobile bagi tenaga pendidik anak penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) menggunakan *Framework User-Centered Design* (UCD)”.
2. Telah menyetujui bahwa data yang dikumpulkan akan digunakan semata-mata untuk keperluan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
3. Bersedia untuk didokumentasikan.
4. Bersedia melakukan *usability testing* yang kedua (jika diperlukan).

Singaraja, 16 Desember 2022

(Putu Vica Perdana)

TASK SCENARIO YANG HARUS DISELESAIKAN OLEH RESPONDEN

Skenario 1:

Baca dan **lewati semua OnBoarding** teks

Kritik dan saran perbaikan:

Dari segi font sudah cukup bagus, mungkin ukuran bisa diperbesar. Dan ditambahkan fungsi slide saat menuju slide berikutnya karena itu akan lebih praktis dan lebih umum seperti aplikasi lainnya.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

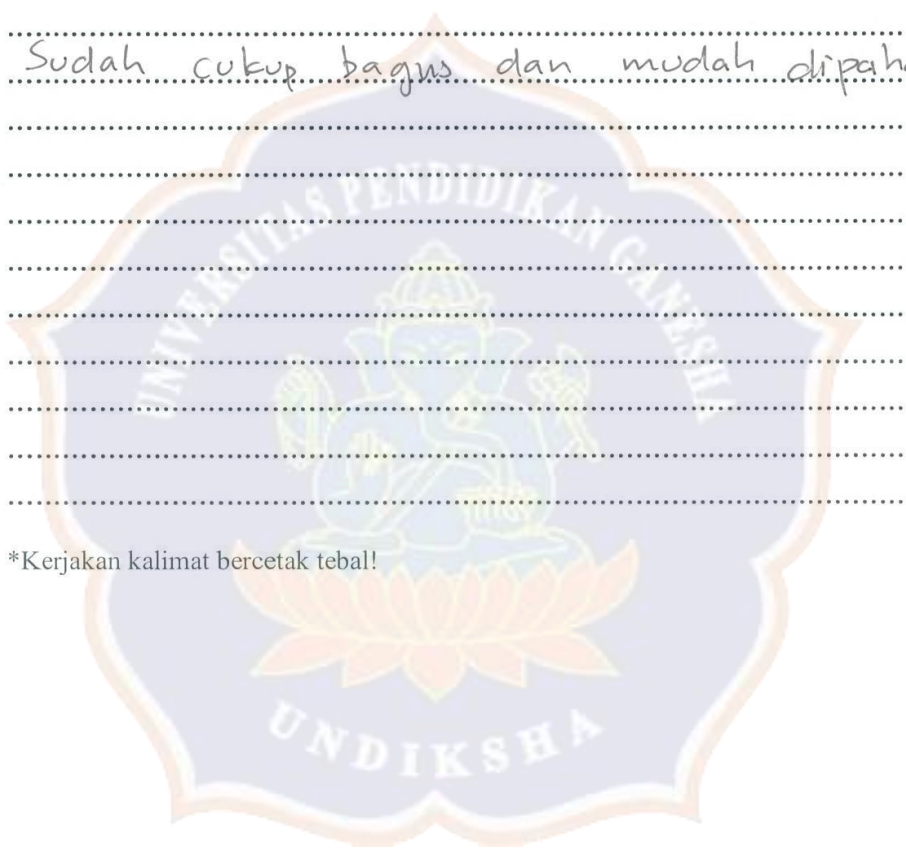
Skenario 2:

Masuk atau Login kedalam aplikasi PECS mobile dengan menggunakan akun yang sudah ada, jika belum lakukan **pendaftaran akun**.

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah cukup bagus dan mudah dipahami.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



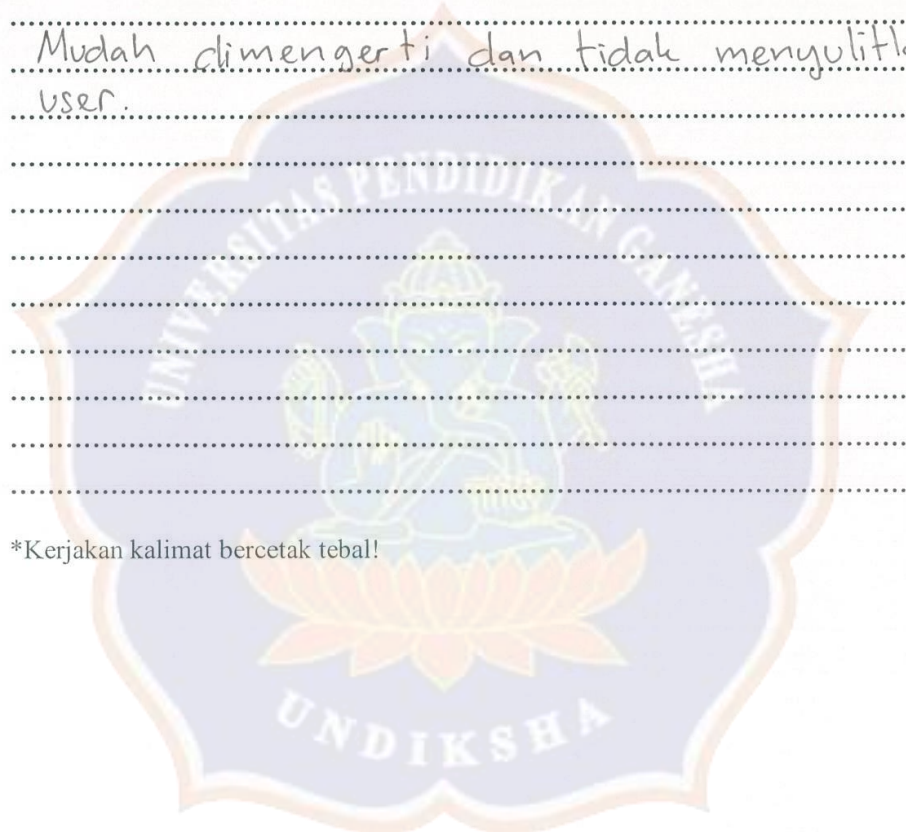
Skenario 3:

Setelah masuk kedalam aplikasi PECS mobile, melewati Onboarding messages, dan melakukan Login. **Buatlah karakter baru dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Mudah dimengerti dan tidak menyulitkan user.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



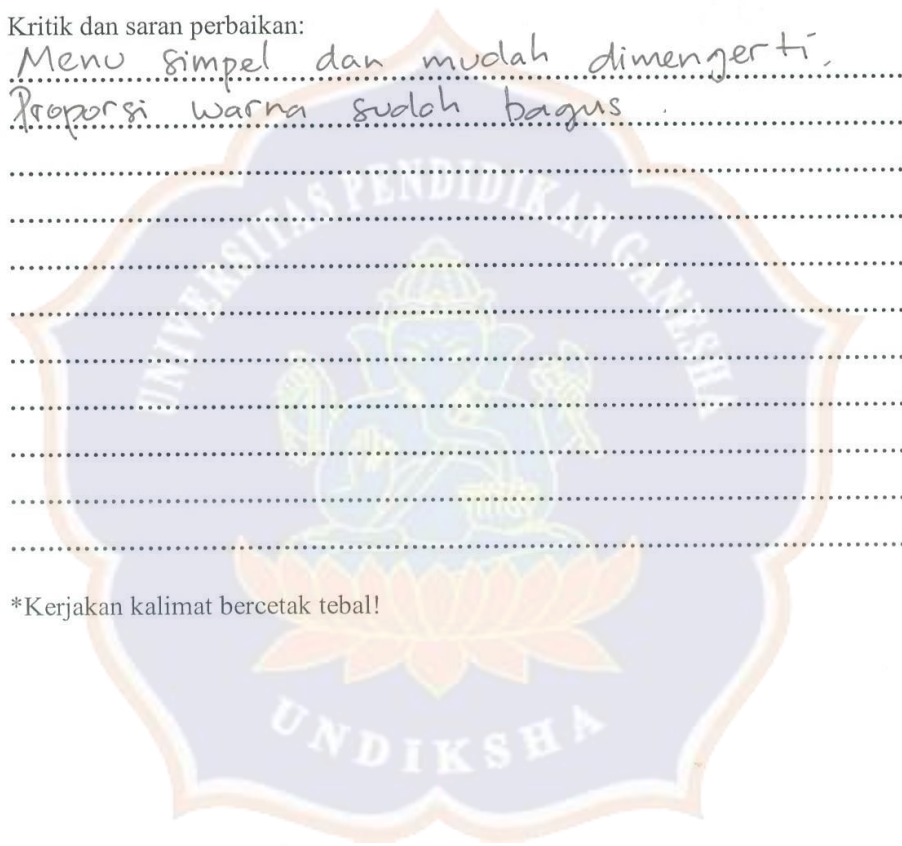
Skenario 4:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Rutinitas dan **buatlah kartu baru pada menu rutinitas dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Menu simpel dan mudah dimengerti,
Proporsi warna sudah bagus.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



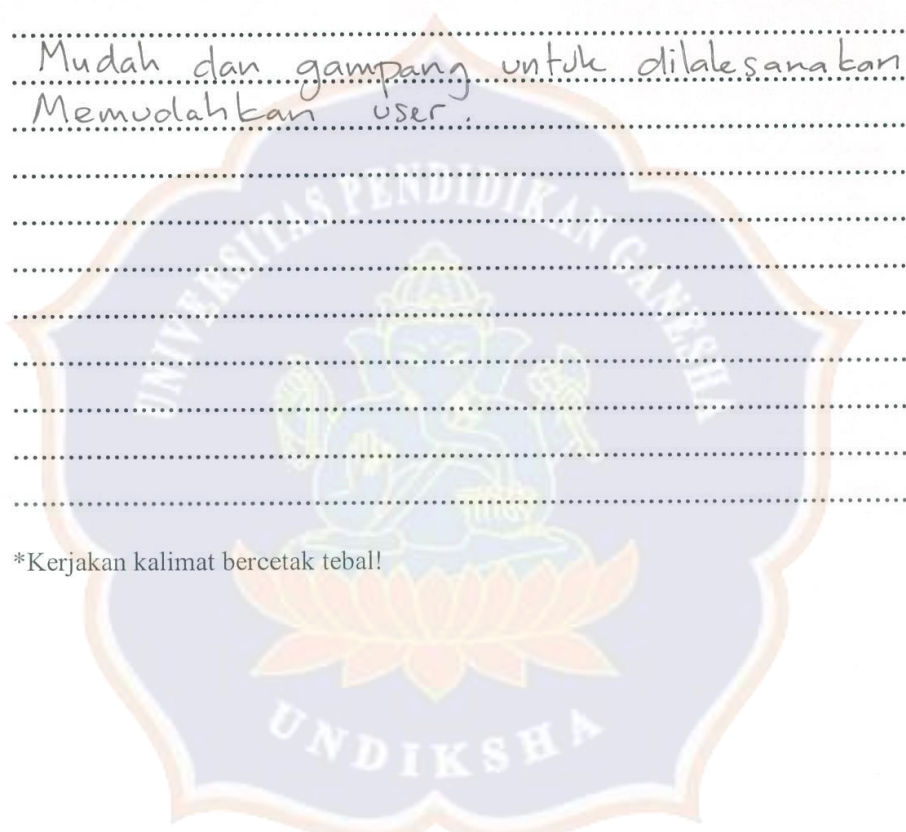
Skenario 5:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Pintasan dan **hapuslah salah satu kartu pada menu Pintasan yang ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Mudah dan gampang untuk dilaksanakan.
Memudahkan user.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



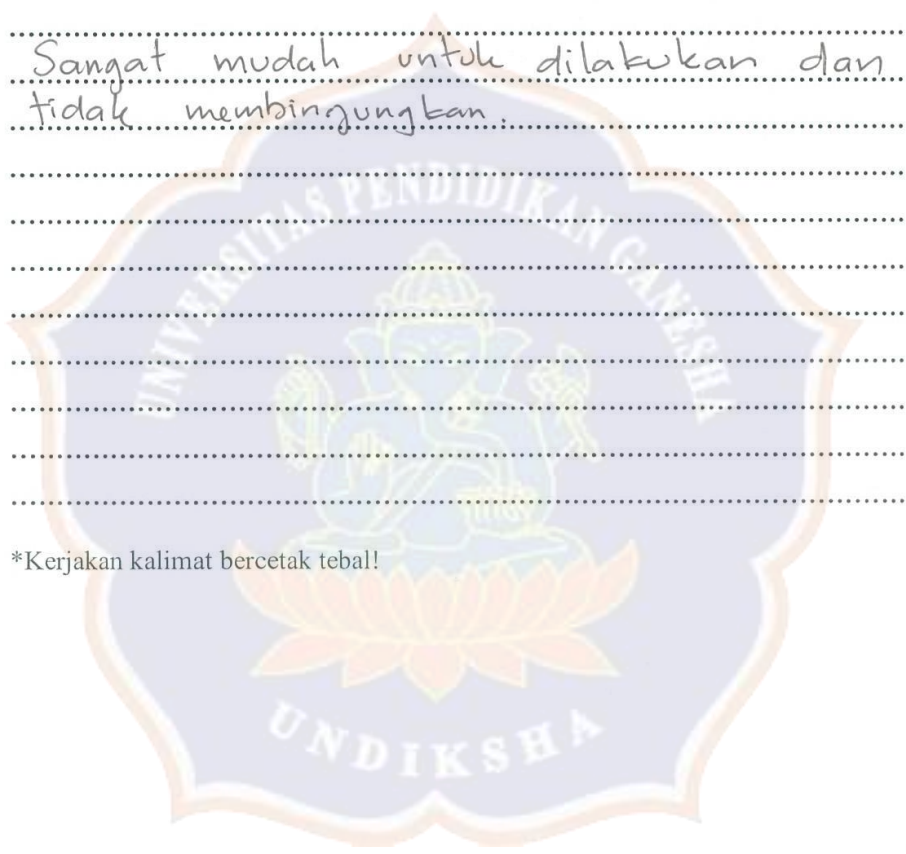
Skenario 6:

Rangkailah kalimat "SAYA MAU MINUM" menggunakan kartu pada board Subjek dan Kerja.

Kritik dan saran perbaikan:

Sangat mudah untuk dilakukan dan tidak membingungkan.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



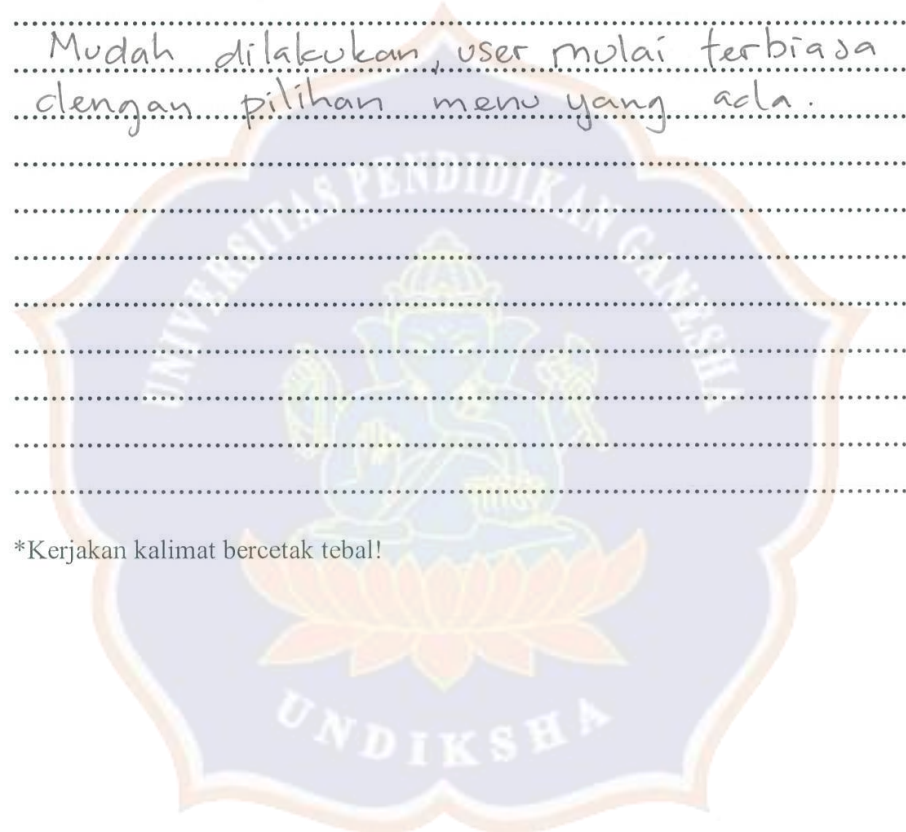
Skenario 7:

Hapuslah kartu “BINGUNG” pada board Ekspresi.

Kritik dan saran perbaikan:

Mudah dilakukan, user mulai terbiasa dengan pilihan menu yang ada.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 8:

Tambahkan satu board baru berjudul "CUACA" dengan data yang sudah ada.

Kritik dan saran perbaikan:

Mudah dimengerti dan akan memudahkan user dalam mengaplikasikannya.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 9:

Logout atau keluar dari PECS mobile.

Kritik dan saran perbaikan:

Mungkin untuk pilihan menu keluar
dapat ditampilkan lebih besar dan
diletakkan lebih ke tengah daripada
di pojok.

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Lampiran 22. Hasil System Usability Scale Responden 4

FORM INSTRUMEN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Keterangan Pilihan Jawaban:

STS : Sangat Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 RR : Ragu-ragu

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	RR (3)	S (4)	SS (5)
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi					✓
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan		✓			
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					✓
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini	✓				
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan semestinya				✓	
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini		✓			
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					✓
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini				✓	
10.	Saya perlu untuk membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini		✓			

Lampiran 23. Hasil Cognitive Walkthrough Responden 5

FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : DIKI CAHYO GUMILANG, S.Pd
Status : Tenaga Pendidik SLB NEGERI 2 BULELENG
Alamat : Jl. Samudera No.6. Singaraja
No Telepon/HP : 085 868 448 777

1. Telah mengetahui dengan jelas tujuan dan prosedur pengumpulan data untuk penelitian “Perancangan UI/UX Aplikasi Media Terapi Berbasis Mobile bagi tenaga pendidik anak penyandang *Autism Spectrum Disorder* (ASD) menggunakan *Framework User-Centered Design* (UCD)”.
2. Telah menyetujui bahwa data yang dikumpulkan akan digunakan semata-mata untuk keperluan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
3. Bersedia untuk didokumentasikan.
4. Bersedia melakukan *usability testing* yang kedua (jika diperlukan).

Singaraja, 16 Desember 2022



(DIKI CAHYO GUMILANG)

TASK SCENARIO YANG HARUS DISELESAIKAN OLEH RESPONDEN

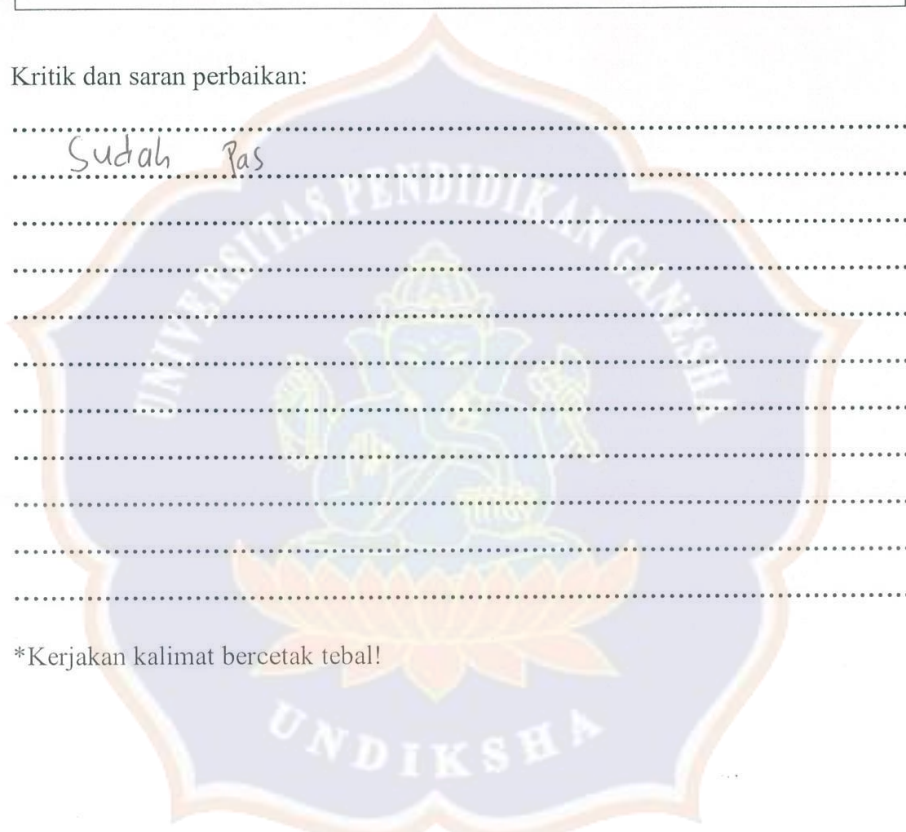
Skenario 1:

Baca dan **lewati semua OnBoarding** teks

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah Pas

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 2:

Masuk atau Login kedalam aplikasi PECS mobile dengan menggunakan akun yang sudah ada, jika belum **lakukan pendaftaran akun.**

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah pas



*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 3:

Setelah masuk kedalam aplikasi PECS mobile, melewati Onboarding messages, dan melakukan Login. **Buatlah karakter baru dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah pas

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 4:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Rutinitas dan **buatlah kartu baru pada menu rutinitas dengan data yang sudah ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah pas

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

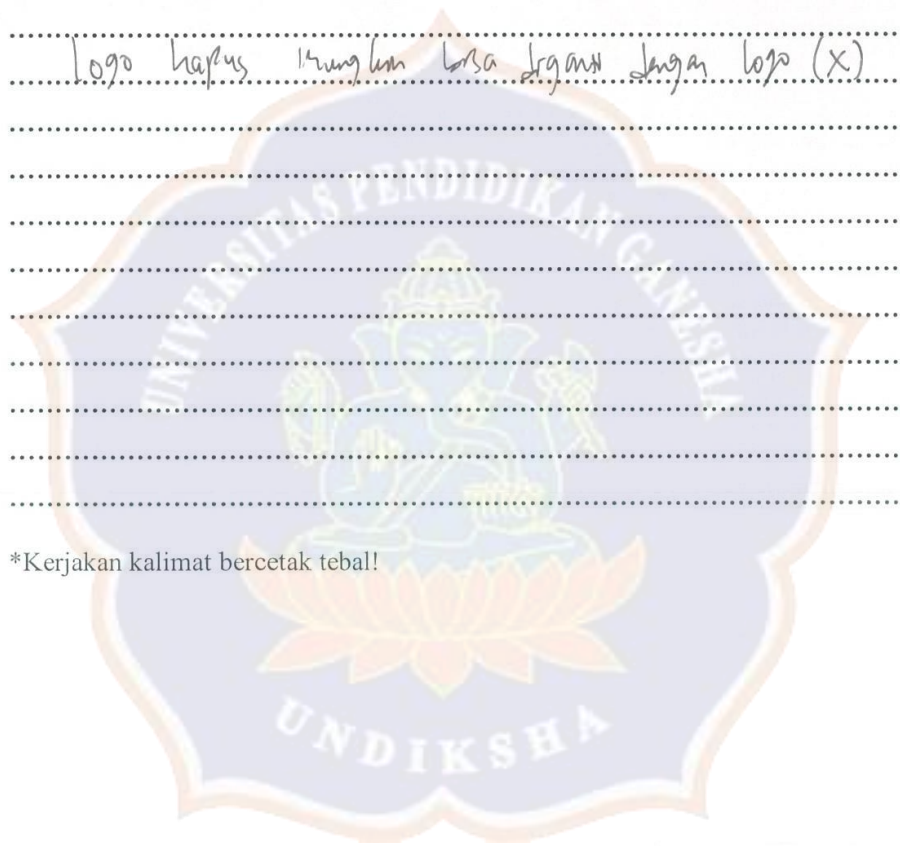
Skenario 5:

Setelah berhasil membuat karakter, pilih menu Pintasan dan **hapuslah salah satu kartu pada menu Pintasan yang ada.**

Kritik dan saran perbaikan:

Logo hapus mungkin bisa diganti dengan logo (x)

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Skenario 6:

Rangkailah kalimat "SAYA MAU MINUM" menggunakan kartu pada board Subjek dan Kerja.

Kritik dan saran perbaikan:

Sudah fas



*Kerjakan kalimat bercetak tebal!

Skenario 7:

Hapuslah kartu "BINGUNG" pada board Ekspresi.

Kritik dan saran perbaikan:

Logo hapus mungkin bisa diganti dengan (X)

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



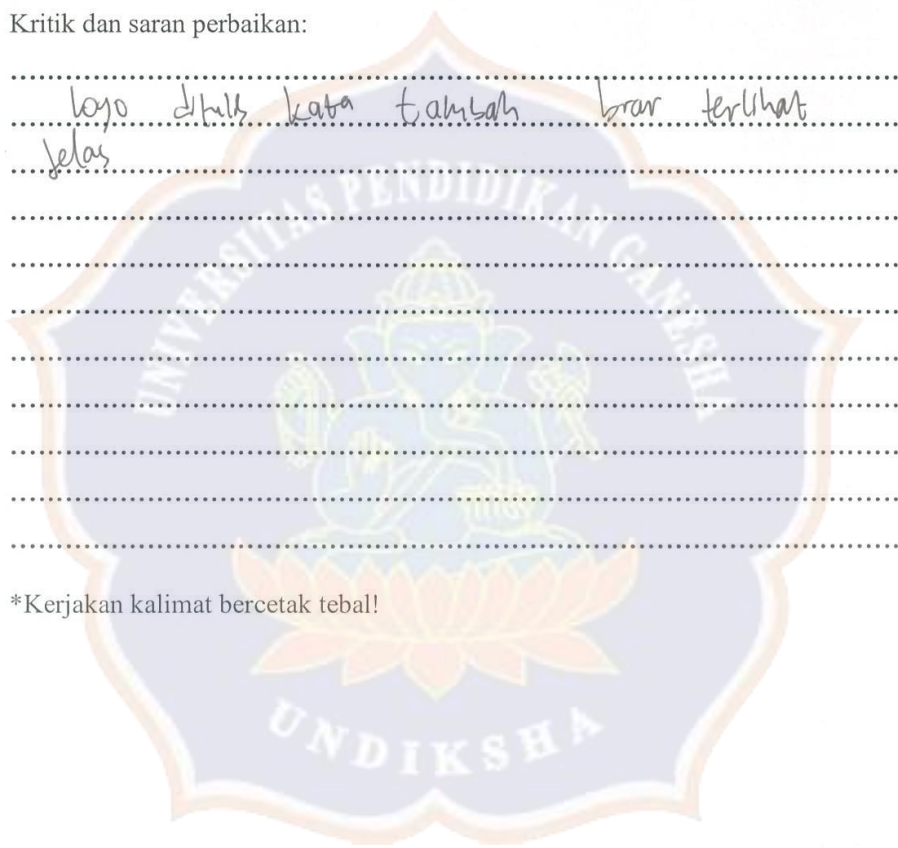
Skenario 8:

Tambahkan satu board baru berjudul “CUACA” dengan data yang sudah ada.

Kritik dan saran perbaikan:

loyo dikub kata tambah baru terlihat
jelas

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



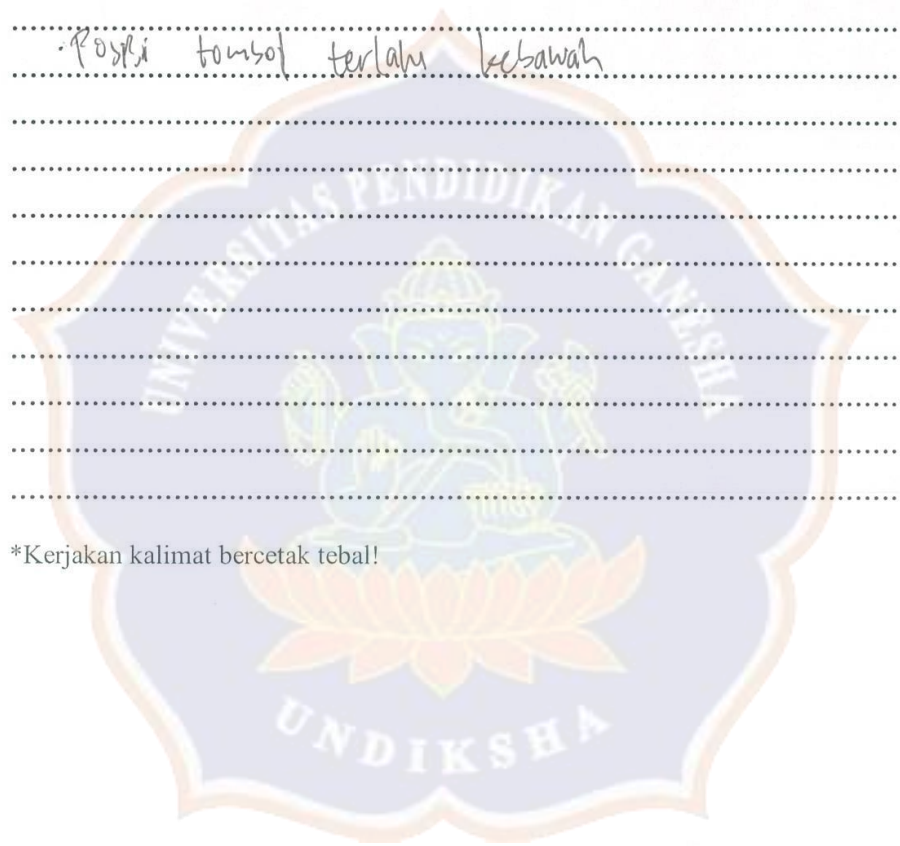
Skenario 9:

Logout atau keluar dari PECS mobile.

Kritik dan saran perbaikan:

posisi tombol terlalu kebawah

*Kerjakan kalimat bercetak tebal!



Lampiran 24. Hasil System Usability Scale Responden 5

FORM INSTRUMEN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Keterangan Pilihan Jawaban:

STS : Sangat Tidak Setuju SS : Sangat Setuju
 TS : Tidak Setuju S : Setuju
 RR : Ragu-ragu

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		STS (1)	TS (2)	RR (3)	S (4)	SS (5)
1.	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi				✓	
2.	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan		✓			
3.	Saya merasa sistem ini mudah digunakan				✓	
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain dalam menggunakan sistem ini		✓			
5.	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan semestinya			✓		
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada sistem ini		✓			
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat			✓		
8.	Saya merasa sistem ini membingungkan		✓			
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini				✓	
10.	Saya perlu untuk membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini				✓	

Lampiran 25. Dokumentasi Testing



RIWAYAT HIDUP



Made Rama Krysara lahir di Buleleng 21 November 1999. Penulis merupakan anak pertama dari I Wayan Karyasa dan Ni Wayan Rati. Penulis berkembangsaan Indonesia dan berdomisili saat ini di Jln. Bisma Utara, No.75x Singaraja, Buleleng, Bali, Indonesia. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 3 Banjar Jawa pada tahun 2012. Setelah itu melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Singaraja dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya, penulis menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 4 Singaraja pada tahun 2018. Lalu berlanjut melanjutkan pendidikan Starta satu (S1) di Prodi Sistem Informasi Universitas Pendidikan Ganesha.

