

Daftar Gambar

Gambar 2-1 Honeycomb Diagram UX [9]	10
Gambar 2-2 Alur Metode <i>Child Centered Design</i> [8]	11
Gambar 2-3 Contoh HTA [18].....	20
Gambar 3-1 <i>Flowchart</i> Penelitian.....	23
Gambar 3-2 Diagram Mental Model Game Edukasi Pengenalan Buah dan Sayuran	42
Gambar 3-3 Karakter Buah dan Sayuran	48
Gambar 3-4 Halaman Menu Utama	49
Gambar 3-5 Halaman Bermain Buah.....	49
Gambar 4-1 Bermain Buah dan Sayur	58
Gambar 4-2 Bermain Buah	58
Gambar 4-3 Bermain Sayur	59
Gambar 4-4 Pilih <i>Level</i>	59
Gambar 4-5 Berman Tabak Gambar Buah	59
Gambar 4-6 Bermain Tebak Gambar Sayur	60
Gambar 4-7 Bermain <i>Puzzle</i> Buah.....	60
Gambar 4-8 Bermain <i>Puzzle</i> Sayur.....	60
Gambar 4-9 Bermain <i>Juice</i>	61
Gambar 4-10 Bermain Memasak	61
Gambar 4-11 Bermain Berkebun Sayur.....	61
Gambar 4-12 Bermain Bekebun Buah	62
Gambar 4-13 Bermain <i>Pause</i>	62
Gambar 4-14 Menu Reward (aktivitas setelah selesai bermain).....	62
Gambar 4-15 Grafik Analisis Persentase Hasil Pengujian Pada Persona <i>High</i>	70
Gambar 4-16 Grafik Analisis Persentase Hasil Pengujian Pada Persona <i>Medium</i>	74
Gambar 4-17 Grafik Analisis Persentase Hasil Pengujian pada Persona <i>High</i> Iterasi Ke-2.....	84
Gambar 4-18 Grafik Perbandingan Persentase Hasil Pengujian Pada Persona <i>High</i>	85
Gambar 4-19 Grafik Analisis Persentase QUIM Persona <i>Medium</i> Iterasi Ke-2 ..	87
Gambar 4-20 Perbandingan Persentase Hasil Pengujian Pada Persona <i>Medium</i> ..	88