

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Definisi Operasional	4
1.6 Metode Pengerjaan	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Solusi yang Telah Ada.....	7
2.2 Teori Penunjang	7
2.2.1 Game Edukasi.....	8
2.2.2 Usability Testing.....	8
2.2.3 Desain UI dan UX.....	9
2.2.4 Metode User-Centered Design	9
2.2.5 System Usability Scale (SUS)	11
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	14
3.1 Specify the Context of Use.....	14
3.1.1 User persona	15
3.2 Specify User and Organizational Requirements	17
3.2.1 Task Scenario	17

3.2.2 Block Diagram	20
3.3 Produce Design Solutions	20
3.3.1 Design Guideline	21
3.3.2 Perancangan Aset Game 2D.....	22
3.3.3 Wireframe	23
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	29
4.1 Implementasi Desain.....	29
4.1.1 Desain Navigasi	29
4.1.2 Aset 2D	37
4.1.3 Prototype	41
4.1.4 Final Produk	46
4.2 Pengujian dan Evaluasi.....	51
4.2.1 Usability Testing.....	51
BAB 5 KESIMPULAN.....	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56