

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB I PENDAHULUAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	6
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	6
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	6
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pendidikan	7
2.1.1 Pendidikan Sekolah Dasar	7

2.2	Isi Piringku	8
2.3	Edukasi	9
2.4	<i>Game</i>	9
2.4.1	<i>Game</i> Edukasi	10
2.5	<i>Taxonomy Bloom</i>	11
2.6	Desain Interaksi	12
2.6.1	<i>User Interface</i>	13
2.6.2	<i>User Experience</i>	13
2.7	<i>Design Thinking</i>	13
2.8	<i>Usability Testing</i>	16
2.9	System Usability Scale (SUS)	19
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1	Analisis Masalah	21
3.1.1	Analisis Pembelajaran Saat Ini	21
3.1.2	Analisis Aplikasi Sejenis	23
3.1.3	Analisis Interaksi Pembelajaran Yang Dapat Diimplementasikan	40
3.2	Perancangan Desain Interaksi	43
3.2.1	Tahap <i>Empathize</i>	44
3.2.2	Tahap <i>Define</i>	47
3.2.3	Tahapan <i>Ideate</i>	48
3.2.4	Tahapan Prototype atau Perancangan Tampilan Antarmuka	49
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	60
4.1	Implementasi	60
4.1.1	Gambar	60
1.	<i>Background</i>	60
4.1.2	Penggunaan Warna	63

4.1.3	Penggunaan Tipografi	63
4.1.4	Penggunaan Ketebalan Huruf	63
4.2	Implementasi Antarmuka	64
4.2.1	Implementasi Antarmuka Halaman Splash Aplikasi	64
4.2.2	Implementasi Antarmuka Halaman Petunjuk Penggunaan Aplikasi 64	
4.2.3	Implementasi Antarmuka Halaman Pengisian Biodata Pemain.....	65
4.2.4	Implementasi Antarmuka Halaman Menu Utama.....	65
4.2.5	Implementasi Antarmuka Halaman Materi Makanan Bergizi	66
4.2.6	Implementasi Antarmuka Halaman Tebak Makanan Bergizi.....	66
4.2.7	Implementasi Antarmuka Halaman Hasil Tebakan Makanan Bergizi Tebakan Benar	67
4.2.8	Implementasi Antarmuka Halaman Hasil Detail Tebakan Benar ...	68
4.2.9	Implementasi Antarmuka Halaman Hasil Tebakan Makanan Bergizi Tebakan Salah	68
4.2.10	Implementasi Antarmuka Halaman Hasil Detail Tebakan Salah....	69
4.2.11	Implementasi Antarmuka Halaman Awal Susun Isi Piringku	69
4.2.12	Implementasi Antarmuka Halaman Hitung Nilai Bila Gizi Seimbang 70	
4.2.13	Implementasi Antarmuka Halaman Hitung Nilai Bila Gizi Belum Seimbang.....	71
4.3	Hasil Pengujian <i>Prototype</i> Desain Interaksi.....	71
4.3.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	76
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA		80