

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR SIMBOL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 <i>Usability Testing</i>	9
2.1.2 <i>User Experience(UX)</i>	12
2.1.3 <i>User Interface(UI)</i>	12
2.1.4 Silabus Pembelajaran	13
2.1.5 Taksonomi Bloom	16
2.1.6 Game User Research	20
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1 Analisis Sistem.....	23
3.1.1 Analisis Edukasi Terapan Game	23
3.1.2 Gameplay Use case	23
3.2 Analisis Masalah	24
3.3 Analisis Pengguna	29
3.3.1 Personas.....	36

3.3.2	Play-persona	38
3.3.3	Player Experience Mapping	40
3.4	Analisis Edukasi	43
3.5	Perancangan Gameplay	48
3.5.1	Digital Prototyping	48
BAB 4	58
4.1	Implementasi Pembuatan Prototype Gameplay	59
4.1.1	Implementasi Gameplay	59
4.1.2	Spesifikasi Perangkat	60
4.1.3	Implementasi Pola Edukasi	62
4.2	Pengujian Penelitian	63
4.2.1	Metode Pengujian	63
4.2.2	Pengujian Prototype Gameplay	64
4.2.3	Hasil Pengujian.....	68
BAB 5	72
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75