

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	1
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Deskripsi Umum Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI .....	6
2.1 User Experience.....	6
2.2 Participatory Design .....	6
2.3 Modelling User .....	6
2.4 Usability Testing.....	8
2.5 Video Game .....	10
2.6 Competitive Game .....	11
2.7 Virtual Reality.....	11
2.8 Xbox Wireless Controller .....	12
2.9 Unity3D .....	13
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN PENELITIAN.....	14
3.1 Analisis Masalah.....	14
3.2 Analisis Interaksi dan <i>Genre</i> Permainan .....	17
3.3 Analisis Pengguna.....	19
3.3.1 Empathy Map.....	19
3.4 Perancangan Desain.....	21

3.4.1	Framing .....	21
3.4.2	Planning .....	23
3.4.3	Facilitating .....	24
3.4.4	Analyzing .....	26
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....	28
4.1	Lingkungan Implementasi .....	28
4.2	Implementasi Antarmuka.....	29
4.3	Hasil Pengujian Game .....	30
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN .....	33
5.1	Kesimpulan .....	33
5.2	Saran .....	33
BAB 6	Daftar Pustaka.....	34

