

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Game</i> Edukasi	6
2.2 Desain Interaksi	6
2.3 Usability Testing	7
2.4 Skala Likert	12
2.5 <i>User Research</i>	13
2.6 User Modeling	14
2.7 Persona	14
2.8 Participatory Design	18
2.9 User Journey Map	22
2.10 Scenario Map	24
2.11 User Flow	25
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Analisis Domain Kasus	26
3.1.1 Analisis Pra-riset	26

3.1.2	Analisis <i>Game</i> Sejenis	30
3.2	Perancangan dengan Participatory Design	36
3.2.1	<i>Framing</i>	36
3.2.2	<i>Planning</i>	45
3.2.3	<i>Facilitating</i>	65
3.2.4	<i>Analyzing</i>	91
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	133
4.1	Implementasi Desain Interaksi	133
4.2	Lingkungan Implementasi	136
4.3	Implementasi Antarmuka	137
4.4	Pengujian Prototipe <i>Game</i>	151
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	156
5.1	Kesimpulan	156
5.2	Saran	156
DAFTAR PUSTAKA	157