

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
CATATAN REVISI DOKUMEN .....	ix
INTISARI.....	x
RINGKASAN EKSEKUTIF.....	xi
BAB 1    PENGANTAR .....	1
1.1   Rumusan Masalah .....	2
1.2   Tujuan.....	2
BAB 2    DASAR TEORI PENDUKUNG .....	3
2.1   Serious game .....	3
2.2   Game Development Life Cycle.....	3
2.3   User Centered Design.....	3
2.4   Graphical User Interface .....	5
2.5   Game Asset .....	6
2.6   Unity.....	6
2.7   Figma.....	6
BAB 3    ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI DAN PEMILIHAN METODE.....	7
3.1 <i>User centered design</i> .....	7
3.1.1   Metode 1: Standar ISO 924-210:2010.....	7
3.1.2   Metode 2 .....	8
3.2   Pembuatan Asset .....	9
3.3   User Experience Questionnaire .....	11
3.4   Task Completion Rate (TCR) .....	13
3.5   Pemilihan Metode .....	13
3.5.1   ISO 924-210:2010 .....	13
3.5.2   Perancangan <i>game asset</i> .....	13
3.5.3   UEQ .....	13
3.5.4   Task Completion Rate (TCR).....	13
BAB 4    DETAIL IMPLEMENTASI .....	14



4.1	Luaran <i>Capstone Project</i> beserta Spesifikasinya .....	14
4.2	Batasan Masalah.....	15
4.3	Detail Rancangan .....	17
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN .....	38
5.1	Pengujian dan Pembahasan .....	38
5.1.1	User Experience Questionnaire .....	38
5.1.2	Task Completion Rate .....	38
5.2	<i>Improvement</i> .....	39
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i> .....	41
6.1	Aspek Sikap Terhadap Permainan .....	41
6.2	Aspek Perilaku Pengguna.....	41
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN .....	43
7.1	Kesimpulan.....	43
7.2	Saran.....	43
REFERENSI.....		45
LAMPIRAN .....		47