

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Skizofrenia	7
2.2.1.1 Pengertian skizofrenia	7
2.2.1.2 Jenis-jenis skizofrenia	8
2.2.1.3 Faktor-faktor penyebab skizofrenia	10
2.2.1.4 Terapi bagi penderita skizofrenia	11
2.2.2 <i>Short-Term Memory</i>	14
2.2.3 Aplikasi Permainan	17
2.2.4 <i>Serious Game</i>	18
2.2.5 <i>Game Platform</i>	21
2.2.6 <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	21
2.2.7 <i>Unity Game Engine</i>	23
2.2.8 Eksperimen Kuasi	26
2.2.9 <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	28
2.2.10 <i>Procedural Generation</i>	30
2.3 Analisis Perbandingan Metode	31
2.4 Pertanyaan Tugas Akhir	32

BAB III Metode Penelitian.....	34
3.1 Alat dan Bahan Tugas akhir	34
3.1.1 Alat Tugas Akhir	34
3.1.2 Bahan Tugas Akhir.....	34
3.2 Metode yang Digunakan.....	35
3.2.1 Metode Pengembangan Aplikasi Permainan	35
3.2.2 Metode Pengolahan Data	35
3.3 Alur Tugas Akhir	37
3.3.1 Studi Literatur	38
3.3.2 Perancangan dan Pengembangan Game (GDLC)	39
3.3.2.1 <i>Design</i>	39
3.3.2.2 <i>Develop / Redevelop</i>	43
3.3.2.3 <i>Evaluate</i>	51
3.3.2.4 <i>Test</i>	51
3.3.2.5 <i>Review Release</i>	52
3.3.2.6 <i>Release</i>	52
3.3.3 Pengujian Game Kepada Partisipan	52
3.3.4 Analisis Data	53
3.3.5 Pembuatan Laporan	54
3.4 Etika, Masalah, dan Keterbatasan Penelitian	54
BAB IV Hasil dan Pembahasan.....	56
4.1 Implementasi Aplikasi	56
4.1.1 <i>Loading Screen</i>	56
4.1.2 Menu Utama.....	56
4.1.3 Halaman Tentang Game	59
4.1.4 Level 1	59
4.1.5 Level 2	65
4.1.6 Level 3	66
4.1.7 Level 4	68
4.1.8 Level 5	70
4.1.9 Halaman Jeda Permainan	71
4.1.10 Halaman Kuis	73
4.1.11 Halaman Jawaban Benar.....	75
4.1.12 Halaman Finish.....	76
4.2 Pengujian <i>Black Box</i>	76
4.3 Pengujian Kepada Partisipan	79
4.4 Perbandingan Hasil Penelitian dengan Hasil Terdahulu	80
BAB V Kesimpulan dan Saran.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Pengembangan Aplikasi Permainan untuk Meningkatkan Short Term Memory Penderita Skizofrenia Residual

T. Rafi Nugroho Maghribi, Dr. Ahmad Nasikun, S.T., M.Sc.; Dr. Dyonisius Dony Ariananda, S.T., M.Sc.

Universitas Gadjah Mada, 2023 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

3.2	Saran.....	83
	DAFTAR PUSTAKA.....	84
	LAMPIRAN	L-1
L.1	<i>Source code</i>	L-1
L.2	Video demo <i>game</i>	L-20
L.3	Kuesioner	L-20
L.4	<i>Asset dalam game</i> Memoria	L-23