

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II <u>T</u> INJAUAN PUSTAKA.....	6
BAB III <u>L</u> ANDASAN TEORI.....	11
3.1 Disleksia	11
3.2 <i>Game</i>	11
3.3 Gamifikasi	12
3.4 <i>N-Back task</i>	13
3.5 Metode Pengembangan Multimedia.....	15
3.6 ISO 9126.....	17

3.7 Skala Likert	19
BAB IV METODE PENELITIAN	22
4.1 Deskripsi Penelitian.....	22
4.2 Tahapan Penelitian	23
4.2.1 Studi Pendahuluan	23
4.2.2 Perencanaan	23
4.2.3 Perancangan	23
4.2.4 Pengembangan.....	23
4.2.5 Pengujian <i>Game</i>	23
4.2.6 Analisa	23
4.3 Metode Penelitian.....	24
4.3.1 Subjek	24
4.3.2 <i>N-Back Task Design</i>	25
4.3.3 Material.....	25
4.3.4 <i>Procedure</i>	26
4.3.5 Result And Analytic	27
BAB V IMPLEMENTASI.....	35
5.1 Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	35
5.2 Struktur Game	36
5.3 <i>N-Back Task Design</i>	39
5.4 <i>Material Collection</i>	42
5.5 <i>Assembly</i>	43
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	58
6.1 Subjek.....	58
6.2 <i>Result And Analytic</i>	59
BAB VII KESIMPULAN	63
7.1 Kesimpulan.....	63
7.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66