

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR SINGKATAN .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
<i>Intisari</i> .....	xiii
<i>Abstract</i> .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah .....	6
1.4. Tujuan Penelitian .....	7
1.5. Manfaat Penelitian .....	8
1.6. Sistematika Penulisan .....	9
BAB II DASAR TEORI .....	10
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1. <i>Usability Testing</i> .....	10
2.1.2. Peranti Masukan <i>Video Game</i> Alternatif .....	12
2.2. Dasar Teori .....	14
2.2.1. <i>Video Game</i> .....	14
2.2.2. <i>Usability</i> .....	27
2.2.3. <i>Usability Testing</i> .....	29

2.2.4. Statistika Deskriptif.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
3.1. Alat yang digunakan .....	40
3.2. Metode Penelitian .....	42
3.3. Sumber Data .....	44
3.3.1. Kuesioner Tahap Awal.....	44
3.3.2. Pengamatan Responden .....	45
3.3.3. Kuesioner Tahap Akhir .....	50
3.4. Diagram Alir Penelitian .....	51
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
4.1. Data Awal Responden .....	54
4.2. Pembagian Kelompok Responden.....	58
4.3. Permainan <i>First-person Shooter</i> (Call of Duty: Black Ops II).....	62
4.4. Permainan <i>Action</i> (Dynasty Warriors 8: Extreme Legends) .....	65
4.5. Permainan <i>Racing</i> (Need for Speed: Undercover) .....	69
4.6. Rangkuman Pembahasan .....	74
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>77</b>
5.1. Kesimpulan .....	77
5.2. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian.....	78
5.3. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>84</b>