

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
B. Metode Pengumpulan Data.....	21
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	22
D. Konsep Penelitian	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
BAB V PENUTUP	

A. Kesimpulan	87
B. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	19
Tabel 4. 1 Wawancara User Radit.....	30
Tabel 4. 2 Wawancara User Zakiradit.....	31
Tabel 4. 3 Wawancara User Raditia Fajar Pratama	32
Tabel 4. 4 Wawancara User Sakila	33
Tabel 4. 5 Wawancara User Nathan.....	34
Tabel 4. 6 Wawancara User Ozzo.....	35
Tabel 4. 7 Wawancara User Amirul.....	36
Tabel 4. 8 Wawancara User Fatih.....	37
Tabel 4. 9 Wawancara User Izam	38
Tabel 4. 10 Wawancara User Ian	39
Tabel 4. 11 Identifikasi Masalah.....	40
Tabel 4. 12 Asset Tombol.....	47
Tabel 4. 13 Responden SUS (System Usability Scale).....	64
Tabel 4. 15 Pertanyaan System Usability Scale.....	66
Tabel 4. 16 Hasil survey System Usability Scale	67
Tabel 4. 17 Responden Skala Likert	70
Tabel 4. 18 Standar Pengukuran	72
Tabel 4. 19 Tabel Pengujian Skala Likert.....	72
Tabel 4. 20 Hasil Jawaban Kuisisioner.....	73
Tabel 4. 21 Hasil Pernyataan Nomor 1	74
Tabel 4. 22 Hasil Pernyataan Nomor 2	75
Tabel 4. 23 Hasil Pernyataan Nomor 3	76
Tabel 4. 24 Hasil Pernyataan Nomor 4	77
Tabel 4. 25 Hasil Pernyataan Nomor 5	78
Tabel 4. 26 Hasil Pernyataan Nomor 6	79
Tabel 4. 27 Hasil Pernyataan Nomor 7	80
Tabel 4. 28 Hasil Pernyataan Nomor 8	81

Tabel 4. 29 Hasil Pernyataan Nomor 9	82
Tabel 4. 30 Hasil Pernyataan Nomor 10	83
Tabel 4. 31 Hasil Perhitungan Pernyataan	84
Tabel 4. 32 Rumus Kuisisioner T x Pn.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Design Thinking	14
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	23
Gambar 3. 2 Alur Tahapan Desain Thingking.....	26
Gambar 4. 1 Sitemap Game Lithong.....	42
Gambar 4. 2 Perancangan UI Sketsa Game Lithong.....	43
Gambar 4. 3 Perancangan UI Sketsa Game Ketangkasan Lithong.....	44
Gambar 4. 4 Perancangan UI Sketsa Game Kesenian Lithong.....	44
Gambar 4. 5 Desain UI Game Lithong	45
Gambar 4. 6 Desain UI Lembar Dolanan Ketangkasan.....	46
Gambar 4. 7 Desain UI Lembar Dolanan Kesenian.....	46
Gambar 4. 8 Implementasi antarmuka aplikasi Game Lithong.....	49
Gambar 4. 9 Tampilan Splash Screen Game Lithong.....	50
Gambar 4. 10 Tampilan Loading Game Lithong.....	51
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Utama Game Lithong	51
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Dolanan Kesenian.....	52
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Dolanan Ketangkasan	53
Gambar 4. 14 Tampilan Pengaturan.....	53
Gambar 4. 15 Tampilan Pilihan Keluar Halaman.....	54
Gambar 4. 16 Tampilan Menang.	55
Gambar 4. 17 Tampilan Kalah.	55
Gambar 4. 18 Tampilan Game Gobag Sodor.....	56
Gambar 4. 19 Tampilan Game Ik Ol.....	57
Gambar 4. 20 Tampilan Game Banthan.....	57
Gambar 4. 21 Tampilan Game Sigug.....	58
Gambar 4. 22 Tampilan Game Klonthang.	59
Gambar 4. 23 Tampilan Sundha Mandha.	59
Gambar 4. 24 Tampilan Game Jonjang.....	60
Gambar 4. 25 Tampilan Game Banthik.	61

Gambar 4. 26 Tampilan Game Sledur.....	61
Gambar 4. 27 Tampilan Game Soyang.....	62
Gambar 4. 28 Tampilan Game Dudut Karadut.....	63
Gambar 4. 29 Tampilan Game Tung balung.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan

Lampiran 2 Transkrip wawancara pengumpulan data

Lampiran 3 Dokumentasi Buku Lithong

Lampiran 4 Kuisisioner Testing SUS

Lampiran 5 Kuisisioner Testing skala likert

Lampiran 6 Coding Menggunakan Unity 3D

