

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
B. Penelitian Sebelumnya	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	21
B. Metode Pengumpulan Data	21
C. Alat dan Bahan Penelitian	24
D. Konsep Penelitian	24

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Masalah..... 27
B. Metode User Centered Design (UCD)..... 27

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 74
B. Saran 75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Table Perbandingan.....	17
Tabel 4.1 Sketsa	31
Tabel 4.2 Pertanyaan <i>Game</i> Data Diri.	61
Tabel 4.3 Tampilan Sketsa dan Hasil Akhir <i>Loading</i>	62
Tabel 4.4 Tampilan Sketsa dan Hasil Akhir <i>Menu</i> Awal.....	62
Tabel 4.5 Tampilan Sketsa dan Hasil Akhi <i>login</i>	63
Tabel 4.6 Tampilan Sketsa dan Hasil Akhir Papan Peringkat	63
Tabel 4.7 Tampilan Sketsa Materi dan Hasil Akhir Materi	63
Tabel 4.8 Tampilan Sketsa dan Hasil Akhir Pengaturan	64
Tabel 4.9 Tampilan Sketsa dan Hasil Akhir Didalam <i>Game</i>	64
Tabel 4.10 Tampilan Sketsa dan Hasil Akhir Berhasil Menjawab	64
Tabel 4.11 Tampilan Sketsa dan Hasil Akhir Gagal Menjawab.....	64
Tabel 4.12 Tampilan Sketsa dan Hasil Akhir Piala	65
Tabel 4.13 Hasil Penyebaran Kuesioner Sebelum Perancangan.....	66
Tabel 4.14 Hasil Penyebaran Kuesioner Setelah Perancangan.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Illustrator CC	13
Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Metode Penelitan UCD	25
Gambar 4.1 Tampilan <i>User Flow</i>	30
Gambar 4.2 Kertas dan <i>Bolpoin</i>	30
Gambar 4.3 Tampilan Awal Adobe Illustrator CC 2017	34
Gambar 4.4 Tampilan <i>Workspace</i>	35
Gambar 4.5 Tampilan setelah memasukan bentuk android dan <i>background</i>	35
Gambar 4.6 Hasil Akhir Tampilan <i>background</i>	35
Gambar 4.7 Tampilan <i>Loading</i> Tanpa Garis Tepi	37
Gambar 4.8 Tampilan Garis Tepi <i>Loading Screen</i>	37
Gambar 4.9 Hasil Akhir Tampilan <i>Loading screen</i>	38
Gambar 4.10 Tampilan Laptop dengan CPU	39
Gambar 4.11 Tampilan karakter sedang memegang laptop.....	39
Gambar 4.12 Tampilan Setelah Diberi Judul dan Bentuk Trapesium	40
Gambar 4.13 Tampilan Setelah Diberi Bentuk Gear, Piala, dan Nomor Versi	40
Gambar 4.14 Hasil Akhir Tampilan Menu Awal.....	41
Gambar 4.15 Tampilan Setelah Diberi Bentuk Laptop dan Bentuk Kotakan.....	42
Gambar 4.16 Tampilan Setelah Diberi Kata-Kata Petunjuk.....	43
Gambar 4.17 Hasil Akhir Tampilan <i>LogIn</i>	43
Gambar 4.18 Tampilan Setelah Diberi Bentuk Laptop.....	44
Gambar 4.19 Tampilan Setelah Diberi Kata-Kata menggunakan <i>Type Tool</i>	45
Gambar 4.20 Tampilan Setelah Diberi Piala poin	45
Gambar 4.21 Hasil Akhir Tampilan Papan Peringkat.....	46
Gambar 4.22 Tampilan Setelah Diberi Kata	47
Gambar 4.23 Tampilan Setelah diberi tombol dan Kata Kembali	47
Gambar 4.24 Tampilan Setelah Diberi Bentuk Laptop.....	48
Gambar 4.25 Tampilan Setelah Diberi Kotak Menggunakan <i>Rectangle Tool</i>	49
Gambar 4.26 Tampilan Setelah Diberi Kata-Kata Menggunakan <i>Type Tool</i>	49

Gambar 4.27 Hasil Akhir Tampilan Pengaturan.....	50
Gambar 4.28 Tampilan Setelah Diberi Aset	51
Gambar 4.29 Tampilan Setelah Diberi Kata	52
Gambar 4.30 Hasil Akhir Tampilan Dalam Permainan	52
Gambar 4.31 Contoh Dalam <i>Game</i>	52
Gambar 4.32 Tampilan Setelah Diberi Bentuk Laptop, Trapesium, dan CPU	54
Gambar 4.33 Tampilan Setelah Diberi Kata-Kata	54
Gambar 4.34 Hasil Akhir Tampilan Berhasil Menjawab.....	55
Gambar 4.35 Tampilan Setelah Diberi bentuk laptop, trapesium, dan CPU	56
Gambar 4.36 Tampilan Setelah Diberi Karakter Maling	56
Gambar 4.37 Tampilan Setelah Diberi Kata-Kata	57
Gambar 4.38 Hasil Akhir Tampilan Salah Menjawab	57
Gambar 4.39 tampilan Setelah Memasukan Piala.....	58
Gambar 4.40 Tampilan Setelah memasukan Trapesium.....	58
Gambar 4.41 Tampilan Setelah Memasukan Kata Menggunakan <i>Type Tool</i>	59
Gambar 4.42 Hasil Akhir Tampilan Piala Emas	59
Gambar 4.43 Hasil Akhir Tampilan Piala Perak.....	59
Gambar 4.44 Hasil Akhir Tampilan Piala Perunggu	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Pembimbing 2

Lampiran 3. Kuesioner Data Diri

Lampiran 4. Kuesioner Sebelum Perancangan

Lampiran 5. Kuesioner Setelah perancangan

