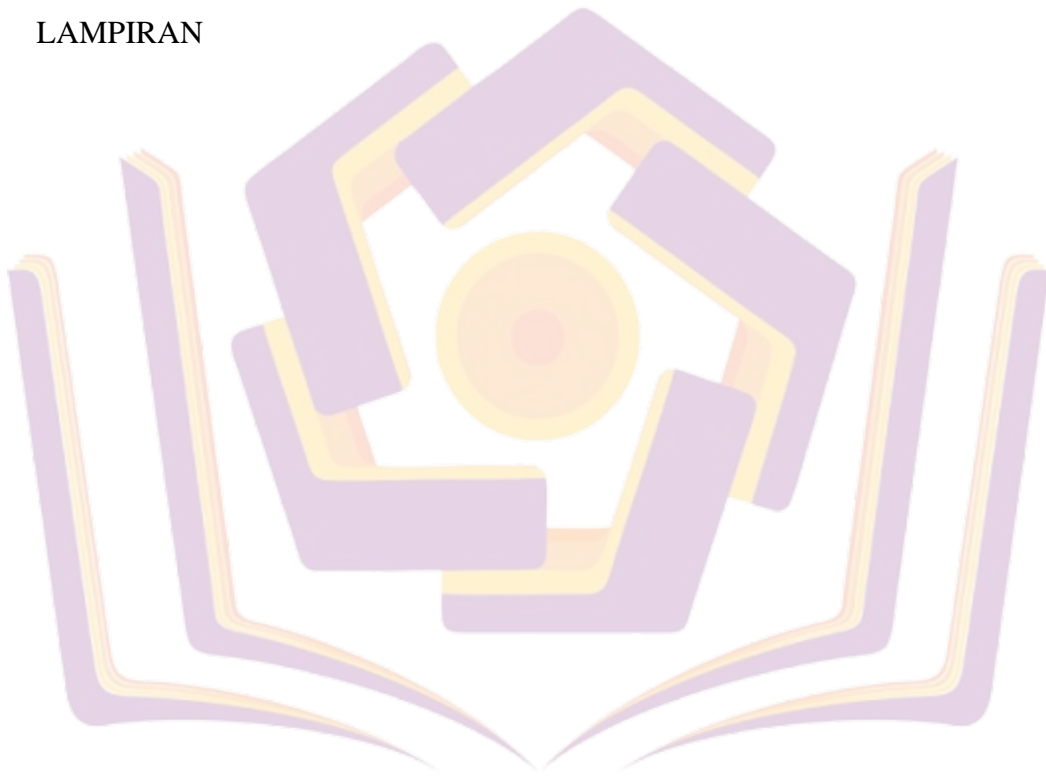


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
B. Metode Pengumpulan Data.....	23
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	24
D. Konsep Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	

1. Perancangan <i>Playtesting</i>	29
2. <i>Playtesting</i>	30
3. Analisis Hasil Evaluasi <i>Playtesting</i>	36
4. Rekomendasi Perbaikan.....	41
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	43
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian sebelumnya.....	20
Tabel 4.1. Daftar pertanyaan playtesting	29
Tabel 4.2. Hasil playtesting mandiri	30
Tabel 4.3. Hasil wawancara playtesting pemain lama 1	31
Tabel 4.4. Hasil wawancara playtesting pemain lama 2	33
Tabel 4.5. Hasil wawancara playtesting pemain baru 1	34
Tabel 4.6. Hasil wawancara playtesting pemain baru 2.....	35
Tabel 4.7. Hasil analisis playtesting mandiri	36
Tabel 4.8. Hasil analisis playtesting pemain lama 1	37
Tabel 4.9. Hasil analisis playtesting pemain lama 2	38
Tabel 4.10. Hasil analisis playtesting pemain baru 1	39
Tabel 4.11. Hasil analisis playtesting pemain baru 2.....	40
Tabel 4.12. Rekomendasi perbaikan gameplay game Obby	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Jumlah pemain game di Indonesia (Dihni, 2022).....	2
Gambar 2. 1 MDA Framework perspektif (Hakim dkk., 2020).....	13
Gambar 3. 1 DIagram alur penelitian (Fisabilillah dkk., 2023).....	25



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

