

## 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.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	20
B. Metode Pengumpulan Data.....	20
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	21
D. Konsep Penelitian .....	23

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

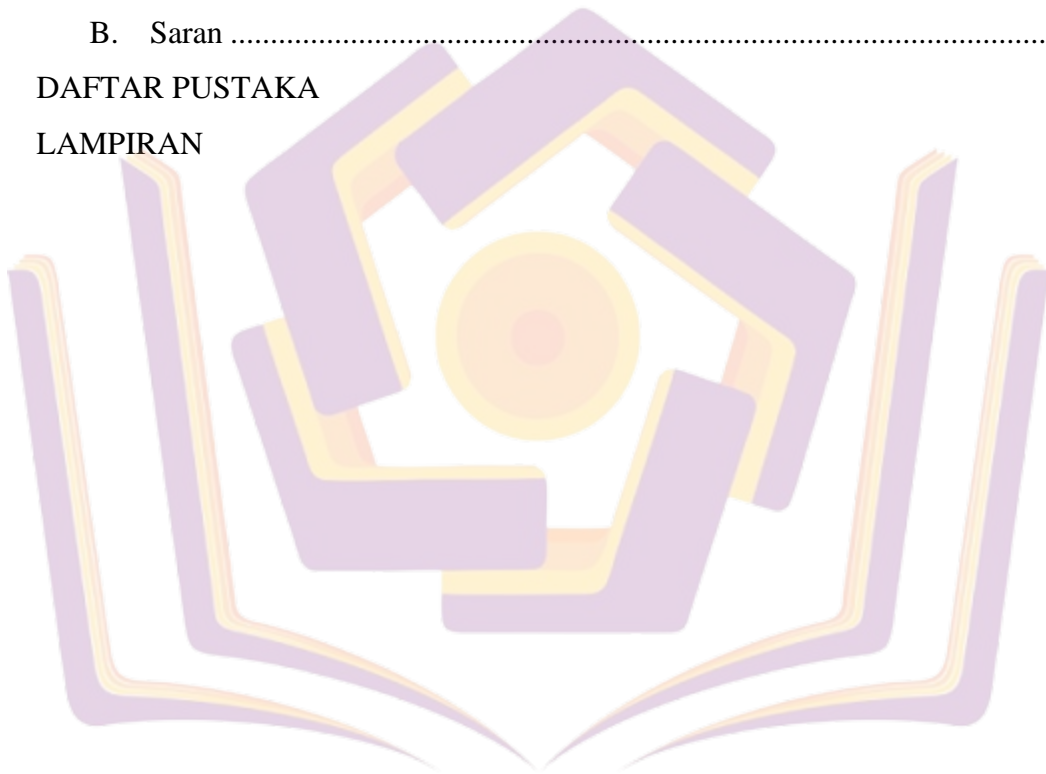
A. Tahap <i>Empathize</i> .....	27
B. Tahap <i>Define</i> .....	34
C. Tahap <i>Ideate</i> .....	38
D. Tahap <i>Prototype</i> .....	44
E. Tahap <i>Testing</i> .....	56

## BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	59

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	19
Tabel 4. 1 Kompetitor Analisis .....	33
Tabel 4. 2 Ide dan Solusi.....	39
Tabel 4. 3 Pernyataan SUS (System Usability Scale).....	57
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan SUS .....	58
Tabel 4. 5 Skala Intepretasi hasil skor SUS .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Titik .....	8
Gambar 2. 2 Garis .....	9
Gambar 2. 3 Bidang .....	9
Gambar 2. 4 Ruang .....	10
Gambar 2. 5 Warna .....	10
Gambar 2. 6 Tekstur.....	11
Gambar 2. 7 Design Thingking.....	16
Gambar 3. 1 Alur Diagram Penelitian .....	24
Gambar 4. 1 User Persona Kriterion 1 .....	34
Gambar 4. 2 User Persona Kriteria 2 .....	35
Gambar 4. 3 Affinity Diagram.....	36
Gambar 4. 4 How Might We.....	38
Gambar 4. 5 Userflow login & register.....	41
Gambar 4. 6 Userflow buat kelas dan kelompok .....	41
Gambar 4. 7 Userflow Permainan.....	42
Gambar 4. 8 Informations Arcitecture .....	43
Gambar 4. 9 Wireframe landing page regsiter & login.....	44
Gambar 4. 10 Wireframe buat kelas & kelompok .....	45
Gambar 4. 11 Wireframe Dashboard .....	45
Gambar 4. 12 Wireframe Permainan .....	46
Gambar 4. 13 Wireframe Nilai.....	46
Gambar 4. 14 Tipografi.....	47
Gambar 4. 15 Pewarnaan .....	48
Gambar 4. 16 Logo TGT.....	49
Gambar 4. 17 Landing Page.....	50
Gambar 4. 18 Tampilan Pop up .....	51
Gambar 4. 19 Lampilan Login & Register.....	51
Gambar 4. 20 Tampilan Dasboard Dosen & Mahasiswa.....	52
Gambar 4. 21 Tampilan buat kelas dosen .....	52

Gambar 4. 22 Tampilan buat kelas mahasiswa.....	53
Gambar 4. 23 Tampilan permainan dosen .....	53
Gambar 4. 24 Tampilan Permainan mahasiswa .....	54
Gambar 4. 25 Tampilan nilai dosen .....	54
Gambar 4. 26 Tampilan nilai mahasiswa.....	55
Gambar 4. 27 prototype.....	56



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Gambar demo perancangan desain pada perwakilan mahasiswa.

Lampiran 2. Gambar demo perancangan desain pada perwakilan dosen.

Lampiran 3. Kartu bimbingan dosen pertama

Lampiran 4. Kartu bimbingan dosen ke dua

Lampiran 5. Hasil Pengujian

