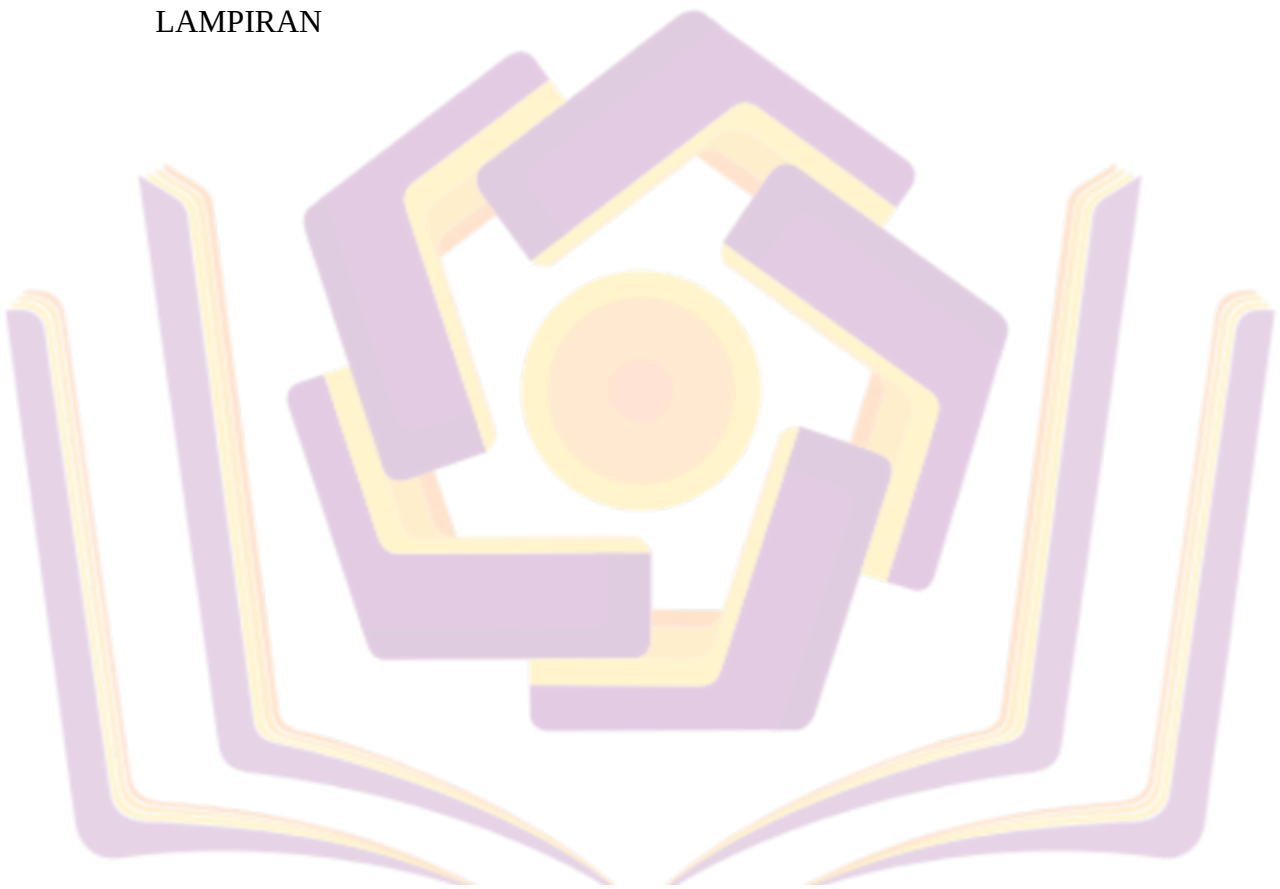


DAFTAR ISI

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
ABSTRAK.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Sebelumnya.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
B. Metode Pengumpulan Data.....	28
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	31
D. Konsep Penelitian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58

A. Hasil Implementasi <i>Game</i>	58
B. Hasil Black Box Testing	69
C. Hasil <i>Usability Testing</i>	71
D. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pemetaan Dimensi <i>USE Questionnaire</i> (Lund, 2001)	18
Tabel 2. 2 Skala Likert 5 Poin.....	20
Tabel 2. 3 Interval Kategori Penilaian Skala Likert 5 Poin	21
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i>	44
Tabel 3. 2 Pemetaan Instrumen Penelitian	49
Tabel 4. 1 Hasil <i>Black Box Testing</i>	69
Tabel 4. 2 Kriteria Interpretasi Uji Validitas	71
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Instrumen	72
Tabel 4. 4 Kriteria Interpretasi Uji Reliabilitas (Karim et al., 2022)	73
Tabel 4. 5 Hasil Uji <i>Reliabilitas</i>	74
Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif	75
Tabel 4. 7 Hasil Per Dimensi <i>USE Questionnaire</i>	76
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>)	77
Tabel 4. 9 Hasil Uji Beda (<i>Wilcoxon Signed-Rank</i>).....	79
Tabel 4. 10 Preferensi Kategorikal Responden.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unity (Unity Technologies, 2025)	13
Gambar 2. 2 <i>First Person Camera</i> (Unity Technologies, 2022).....	15
Gambar 2. 3 <i>Third Person Camera</i> (Unity Technologies, 2026).....	16
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	35
Gambar 4. 1 Tampilan <i>Main Menu Combat Zone</i>	59
Gambar 4. 2 Tampilan Cut Scene Selamat Datang.....	60
Gambar 4. 3 Tampilan <i>Cut Scene</i> Misi Utama	61
Gambar 4. 4 Tampilan Cut Scene Perspektif	62
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Cut Scene</i> Misi Dimulai	63
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Pemilihan Mode Game	64
Gambar 4. 7 <i>Gameplay First Person Camera</i>	65
Gambar 4. 8 <i>Gameplay Third Person Camera</i>	66
Gambar 4. 9 Tampilan Panel Kontrol dan Sistem Skor	67
Gambar 4. 10 Implementasi Fungsi PilihFPS	83
Gambar 4. 11 Implementasi Fungsi PilihTPS.....	84
Gambar 4. 12 Implementasi <i>Script</i> ScoreManager	85
Gambar 4. 13 Implementasi <i>Script</i> TargetHit.cs.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian (*USE Questionnaire*)

