

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Bab 1	1
Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Metodologi Pengerjaan	3
Tinjauan Pustaka	5
2.1.1 User Interfaces	5
2.1.2 User Experience	5
Bab 3	13
Metodologi Penelitian	13
3.1.1 Strategy Plane	13
3.1.1.1 Product Objective	14
3.1.1.2 User Needs	14
3.1.2 Scope Plane	15
3.1.2.1 Fungsionalitas dan Konten	15
3.1.2.2 Skenario Penggunaan	17
3.1.3 Structure Plane	17
3.1.3.1 Diagram Flow	17
3.1.4 Skeleton Plane	18
3.1.5 Surface Plane	34

Bab 4	35
Implementasi dan Pengujian	35
4.1 Implementasi Aplikasi	35
4.1.1 Tampilan Splash Screen Logo Telkom.....	35
4.1.2 Tampilan Splash Screen Logo Development.....	35
4.1.4. Tampilan Game Menu	36
4.1.3 Tampilan Splash Screen game NISA&NASA.....	36
4.1.5. Tampilan Memilih Scene.....	37
4.1.6 Tampilan About Game.....	37
.....	38
4.1.7 Tampilan Help	38
4.2. Testing.....	49
4.2.1 Hasil Pengujian	52
BAB 5	61
Kesimpulan dan Saran	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
Daftar Pustaka.....	62