

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iiv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	iix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Solusi solusi yang pernah ada.....	5
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	5
2.2.1 Permainan Berbasis Edukasi.....	5
2.2.2 Media Interaktif.....	6
2.2.3 3D Objek.....	6
2.2.4 Desain Thingking.....	7
2.2.5 Corel Draw.....	7
2.2.6 Adobe Audition.....	7
2.2.7 Blender 3D.....	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	8
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk).....	8
3.2 Metode Pengerjaan.....	8
3.2.1 Empathize.....	8

3.2.2 Define.....	9
3.2.3 Ideate.....	17
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	<u>25</u>
4.1 Prototype	<u>25</u>
4.2 Testing and Evaluation.....	<u>33</u>
<u>4.2.1 Testing.....</u>	<u>33</u>
<u>4.2.2 User Experience Questionnaire.....</u>	<u>41</u>
<u>4.2.3 Validation.....</u>	<u>41</u>
<u>4.2.4 Hasil Pembahasan.....</u>	<u>42</u>
BAB 5 KESIMPULAN.....	<u>44</u>
5.1 Kesimpulan.....	<u>44</u>
5.2 Saran	<u>44</u>
DAFTAR PUSTAKA	<u>45</u>