

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Solusi – Solusi yang Telah Ada Sebelumnya	5
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang.....	5
2.2.1 <i>Game Flow</i>	5
2.2.3 Ekologi Hewan	6
2.2.4 Metode <i>Design Thinking</i>	7
2.2.5 Figma.....	7
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	8
3.1 Gambaran Produk Saat Ini	8
3.2 Metode Pengerjaan	8
3.2.1 <i>Empathize</i>	8
3.2.2 <i>Define</i>	9
Dibawah ini akan ditampilkan gamabr dari rancangan <i>flow menu</i> dan <i>flow game</i>	9
3.2.3 <i>Ideate</i>	10
3.2.4 Perancangan Mekanisme	27

3.2.5 Sasaran Estetika	27
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	28
4.1 <i>Prototype</i>	28
4.2 <i>Test & Validasi</i>	48
4.2.1 <i>Test</i>	48
4.2.2 <i>Validasi</i>	50
BAB 5 KESIMPULAN.....	51
5.1 <i>Kesimpulan</i>	51
5.2 <i>Saran</i>	51
DAFTAR PUSTAKA	52