

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Solusi yang telah ada sebelumnya	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	4
2.2.1 Visual.....	4
2.2.2 <i>Game</i> Edukasi.....	5
2.2.3 User Experience	5
2.2.4 User Interface.....	6
2.2.5 FPS.....	6
2.2.6 Unity.....	7
2.2.7 Figma.....	8
2.2.8 Adobe Illustrator	8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	10
3.1 Gambaran sistem	10
3.1.1 Empathise	10
3.1.2 Define (the Problem).....	11

3.1.3 Ideate	11
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	18
3.2.1 <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	19
3.2.2 <i>Hardware</i> (Perangkat Keras)	19
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	21
4.1 Prototype	21
4.1.1 Visual Arena	21
4.1.2 Logo	22
4.1.3 <i>User Interface dan User Experience</i>	23
4.2 Test	36
BAB 5 KESIMPULAN	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41