

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5. Jadwal Pelaksanaan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian Terkait	6
2.2. Player Modeling	7
2.3. Gaming Preference	8
2.4. Data-Driven Persona Development	11
2.5. Data Mining.....	12
2.6. Participant Validation	14
BAB 3 PERANCANGAN SOLUSI	16
3.1. Studi Kasus	16
3.2. Pengumpulan Data	19
3.3. Pengolahan Data	21
3.4. Pengembangan Persona	25
BAB 4 HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	27
4.1 Data yang Terkumpul	27
4.2 Temuan Cluster	28
4.3 Analisis Hasil Clustering	32
4.4 Pengembangan Empat Persona Pemain	34
4.5 Evaluasi Persona	41

BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1	Kesimpulan.....	45
5.2	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....		48
LAMPIRAN.....		51