

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	iv
Abstrak.....	v
Abstract.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan.....	3
1.3. Ruang Lingkup.....	3
1.4. Tujuan Perancangan.....	4
1.5. Metodologi Penelitian.....	4
1.6. Kerangka Perancangan.....	7
1.7. Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2. 1 Obsessive-Compulsive Disorder.....	9
2. 2 Teori Psikologis Umur.....	9
2. 3 Teori Game.....	10
2. 4 Teori User Interface.....	12
2. 5 Teori User Experience.....	20
2. 6 Teori Hirarki Visual.....	22
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	25
3.1. Data.....	25
3.2 Analisis Data Wawancara.....	35
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	36
4.1. Konsep Perancangan.....	36
4.2. Proses Perancangan.....	39
4.3. Hasil Rancangan UI/UX.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1. Kesimpulan.....	48
5.2. Saran.....	48
Daftar Pustaka.....	
Lampiran.....	