

Catatan Review	Perbaikan dilakukan	Lokasi Halaman /Bab
<p>Bagian kesimpulan: ditambahkan batasan dan saran untuk pengembangan gim selanjutnya.</p>	<p>Penambahan batasan dan saran pada bagian V kesimpulan.</p> <p>Batasan: “Pada proses pembuatan makalah ini penulis sampai dengan proses perancangan atau Prototype, pelaksanaan Test belum dilaksanakan.”</p> <p>Saran: “Pada tahapan selanjutnya penulis akan mencoba untuk melakukan Test dengan tujuan untuk menguji hasil dari Prototype yang telah dilaksanakan dan mendapatkan umpan balik dari pemain. Diharapkan dengan metode Design Thinking dan penerapan teknik gamifikasi dapat dimanfaatkan untuk dapat membuat gim yang inovatif dan kreatif serta dapat meningkatkan interaktivitas dan motivasi para pemain.”</p>	<p>Halaman 5 Bagian V</p>
<p>Bagian 4.E (<i>Test</i>) sebaiknya dihapus saja karena belum dilakukan.</p>	<p>Penghapusan Bagian IV E <i>Test</i>.</p>	<p>Halaman 5 Bagian IV E</p>
<p>Kalimat efektif: ...dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji hasil Prototype yang telah dilaksanakan tentang bagaimana cara pengaplikasian Gamifikasi...</p> <p>dapat diganti dengan: ...dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji hasil Prototype yang telah dilaksanakan tentang cara pengaplikasian Gamifikasi...</p>	<p>Mengganti kalimat “dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji hasil Prototype yang telah dilaksanakan tentang bagaimana cara pengaplikasian Gamifikasi” dengan “dilaksanakan dengan tujuan untuk menguji hasil Prototype yang telah dilaksanakan tentang cara pengaplikasian Gamifikasi”.</p>	<p>Halaman 3 Bagian III A.5</p>
<p>Setelah melaksanakan survei, hasil data dikumpulkan dan diolah untuk mendapatkan data yang (.?..)</p>	<p>Melengkapi kalimat yang belum selesai.</p> <p>“Setelah melaksanakan survei, hasil data dikumpulkan dan diolah untuk mendapatkan data yang diinginkan.”</p>	<p>Halaman 3 Bagian III A.1 <i>Emphatise</i></p>

<p>"didalam" diganti dengan "di dalam", "dibawah" diganti dengan "di bawah". (menunjukkan lokasi)</p>	<p>Penggantian “didalam” menjadi “di dalam”, “dibawah” menjadi “di bawah”.</p>	<p>Halaman 2 Bagian II A Belajar di rumah</p> <p>Halaman 3 Bagian IV A <i>Emphatise</i></p>
<p>Bagian IV A. Hasil data dibawah ini diperoleh dengan menggunakan "<i>Linear Scale</i>" untuk mengetahui seberapa setuju atau tidak setuju siswa dan siswi SMA terhadap pertanyaan yang diajukan didalam survei.</p> <p>Apakah yg dimaksud dengan "<i>Linear Scale</i>" adalah "<i>Likert Scale</i>"? Jika iya, maka kalimat diatas perlu dikoreksi.</p>	<p>Mengubah “<i>Linear Scale</i>” menjadi “<i>Likert Scale</i>”</p>	<p>Halaman 3 Bagian IV A <i>Emphatise</i></p>
<p>Paper ini sebaiknya diganti judulnya: Fokusnya pada penerapan Design Thinking untuk perancangan game</p>	<p>Tidak Mengganti judul karena di penelitian ini <i>Design Thinking</i> berperan sebagai alat untuk mengembangkan aplikasi gim.</p> <p>Tujuan utama penelitian yang saya lakukan adalah pengembangan aplikasi gim edukasi.</p>	<p>Halaman 1 Bagian Judul</p>
<p>Perlu penjelasan tentang pemilihan design thinking sebagai metode untuk perancangan game, bagaimana dengan metode lainnya ?</p>	<p>Penambahan penjelasan tentang pemilihan metode <i>Design Thinking</i></p> <p>“Metode Design Thinking dipilih dalam pengembangan aplikasi gim karena dalam setiap tahapan <i>Design Thinking</i> dapat sebisa mungkin memaksimalkan kemampuan pengembang gim dan menghasilkan hasil yang inovatif dan kreatif.”</p>	<p>Halaman 2 Bagian III A</p>