

**ANALISIS USER INTERFACE PADA GAME DOTA 2 DENGAN
MENGUNAKAN METODE COGNITIVE WALKTHROUGH DAN
METODE HEURISTIC EVALUATION**

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Jurusan Teknik Informatika



Oleh:

NARESWARA DRIYANGGARA SETA

H1L013071

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS JENDERAL SOEDIRMAN

FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

PURWOKERTO

2020