

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Laporan	3
BAB 2 DASAR TEORI	4
2.1 Game	4
2.2 Game Edukasi.....	6
2.3 QR Code	7
2.3.1 Fitur QR Code	7
2.3.2 Struktur QR Code.....	10

BAB 3	PERANCANGAN SISTEM	18
3.1	Gambaran Umum Sistem	18
	3.1.1 Flowchart	19
	3.1.2 Uses Case	20
	3.1.3 Activity Diagram.....	20
3.2	Perancangan Antarmuka.....	20
	3.2.1 Antarmuka Login	20
	3.2.2 Antarmuka Daftar.....	21
	3.2.3 Antarmuka Menu Utama.....	21
	3.2.4 Antarmuka Pengantar Quiz Tumbuhan.....	22
	3.2.5 Antarmuka Pertanyaan Quiz Tumbuhan.....	22
	3.2.6 Antarmuka Scan.....	23
	3.2.7 Antarmuka Informasi Tumbuhan.....	23
	3.2.8 Antarmuka Penutup Quiz.....	24
	3.2.9 Antarmuka Leaderboard.....	24
3.3	Perancangan Database	25
	3.3.1 Perancangan Tabel	25
	3.3.2 Skema Database	27
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	28
4.1	Implementasi Sistem	28
4.2	Implementasi Antarmuka	30
	4.2.1 Implementasi Antar muka login.....	30
	4.2.2 Implementasi Antar muka Daftar.....	30

4.2.3	Implementasi Antar muka Menu Utama	31
4.2.4	Implementasi Antar muka scan Informasi Tumbuhan	31
4.2.5	Implementasi Antar muka informasi tumbuhan.....	32
4.2.6	Implementasi Antar muka Pengantar Quiz	32
4.2.7	Implementasi Antar muka quiz	33
4.2.8	Implementasi Antar muka jawaban quiz.....	33
4.2.9	Implementasi Antar muka penutup quiz	34
4.2.10	Implementasi Antar muka leaderboard	34
4.3	Pengujian Alpha	35
4.3.1	Kasus dan Hasil Pengujian.....	35
4.4	Pengujian Beta.....	39
4.4.1	Skenario Pengujian Beta	39
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA		47