

Daftar Isi

Lembar Pernyataan	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstrak.....	iii
Abstract.....	iv
Lembar Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Grafik	xv
Daftar Istilah	xvi
1. Pendahuluan.....	1
1.1. Latar belakang	1
1.2. Perumusan masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Metodologi penyelesaian masalah	2
1.6. Pembagian Tugas Anggota	3
2. Tinjauan Pustaka	5
2.1. Motivasi Remaja Dalam Mengakses Internet	5
2.2. Kegiatan Remaja	5
2.3. Gamifikasi	6
2.4. Android	7
2.5. Android Studio	7
3. Analisis Kebutuhan dan Perancangan Aplikasi	10
3.1. Identifikasi dan Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	10
3.1.1. Deskripsi dan Pemodelan Persoalan	10
3.1.2. Analisis Kebutuhan Perenagkat Lunak	11
3.1.3. Kebutuhan Antarmuka.....	42
3.1.4. Lingkungan Operasi	44
3.2. Perancangan Perangkat Lunak	46
3.2.1 Perancangan basis data (Tree).....	46
3.2.2 Perancangan Arsitektur	47
3.2.3 Perancangan Antarmuka	49
4. Implementasi dan Pengujian Aplikasi	56
4.1. Implementasi Desain Aplikasi	56
4.2. Struktur Kode Aplikasi	66

4.3. Pengujian	98
4.3.1. Test Plan	98
4.3.2. Test Case	116
4.3.3. Usability Testing	116
5. Kesimpulan dan Saran.....	119
5.1. Kesimpulan	119
5.2. Saran	119
Daftar Pustaka	120
6. Lampiran	121
6.1. Test Case	121