

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	III
ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
LEMBAR PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR ISTILAH	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Permasalahan	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Metode Penyelesaian Masalah	3
1.6. Pembagian Tugas Anggota	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Game	6
2.2. Game Edukasi	8
2.3. Covid-19	8
2.4. Android	9
2.5. Aplikasi Serupa	10
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	12
3.1. Sistem Arsitektur	12
3.1.1. Gambaran Umum Sistem	12
3.1.2. Target Pengguna Aplikasi	13
3.1.3. Spesifikasi Target Perangkat	13
3.1.4. Diagram Alir Aplikasi	13
3.2. Kebutuhan Pengguna Sistem	14
3.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	14
3.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	15
3.3. Perancangan Model Diagram	15
3.3.1. Use Case Diagram	15
3.3.2. Use Case Skenario	16
3.3.3. Activity Diagram	20

3.4.	Perancangan Aplikasi.....	35
3.4.1.	Perancangan Antar Muka.....	35
3.4.2.	Story Board.....	37
3.4.3.	Game Metrics.....	39
3.4.4.	Game Mekanik.....	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		41
4.1.	Implementasi Aplikasi.....	41
4.1.1.	Implementasi Antar Muka Aplikasi.....	41
4.2.	Pengujian Aplikasi.....	45
4.2.1.	Pengujian Alpha.....	45
4.2.2.	Pengujian Beta.....	59
4.2.3.	Rancangan Pengujian Beta.....	60
4.2.4.	Hasil Pengujian Beta.....	60
4.2.4.1.	Penerapan Aspek Tujuan Aplikasi.....	61
4.2.4.2.	Penerapan Aspek Manfaat.....	62
4.2.4.3.	Penerapan Antar Muka.....	64
4.3.	Diskusi Hasil Pengujian.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		67
5.1.	Kesimpulan.....	67
5.2.	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		68
LAMPIRAN.....		69