

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Rencana Kegiatan	3
1.6 Jadwal Kegiatan	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Leaderboard	5
2.1.2 8 Puzzle	5
2.1.3 Hypertext Transfer Protocol	6
2.1.4 Php	7
2.1.5 Algoritma Linear Cogneture Generator	7
2.1.6 System usability scale	8
2.2 Studi Terkait	9
BAB III PERANCANGAN SISTEM	15
3.1 Tipe Penelitian	15
3.2 Alur penelitian	15
3.2.1 Perencanaan	16
3.2.2 Perancangan sistem	16
3.2.3 Pengembangan sistem	16
3.2.4 Pengujian Sistem	17

3.2.5	Testing dan analisis data.....	17
3.3	Perancangan Sistem	18
BAB IV	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS	19
4.1	Pengujian dan Skenario Blackbox Testing.....	19
4.1.1	Pengujian form <i>Register</i>	20
4.1.2	Pengujian form <i>Login</i> dan <i>Logout</i>	21
4.1.3	Pengujian <i>Gameplay 8 Puzzle</i>	22
4.1.4	Pengujian Sistem <i>XP</i> dan <i>Achievement</i>	23
4.1.5	Pengujian <i>Leaderboard</i> dan <i>profile</i>	27
4.2	Analisis Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	29
4.2.1	Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing Register</i>	29
4.2.2	Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing Login dan Logout</i>	29
4.2.3	Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing Gameplay 8 puzzle</i>	30
4.2.4	Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing sistem XP dan Achievment</i>	30
4.2.5	Hasil Pengujian <i>Blackbox Testing Leaderboard dan profile</i>	31
4.3	Pengujian <i>System Usability Scale</i>	31
4.3.1	Data Responden	31
4.3.2	Analisis Hasil Pengujian <i>System Usability Scale</i>	32
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	33
5.1	Kesimpulan	33
5.2	Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA		35