

Daftar Isi

Lembar Pengesahan.....	i
Lembar Orisinalitas.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
Kata Pengantar	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel	x
BAB I.....	2
PENDAHULUAN	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Batasan Penelitian.....	3
1.5. Jadwal Kegiatan	3
BAB II.....	4
KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Terkait.....	4
2.2. Studi Literatur.....	7
2.3. Whack-a-Mole	8
2.5. JavaScrip	8
2.6. PHP.....	9
2.7. Metode Waterfall.....	9
2.5.1. Analisa Kebutuhan	9
2.5.2. Desain Sistem	9
2.5.3. Penulisan Code.....	9
2.5.4. Pengujian Software.....	9
2.6. Testing	10
2.6.1. Black Box Testing.....	10
2.6.2. System Usability Scale (SUS).....	10
BAB III.....	11
METODOLOGI PENELITIAN	11

3.1	Alat Penelitian	11
3.2	Desain Sistem	12
3.2.1	Use Case Diagram	12
3.2.2	Activity Diagram Game	13
3.3	Implementasi Sistem	14
3.4	System Usability Scale (SUS)	14
3.5	Black Box Testing	15
BAB IV		16
HASIL DAN PEMBAHASAN		16
4.1	Implementasi Sistem	16
4.1.2	Arsitektur Game	16
4.1.2	Antarmuka Game	16
4.2	Mekanisme Gameplay	19
4.3.1	Pengujian Pengguna	20
4.3.2	Pengujian Fungsional	23
BAB V		24
PENUTUP		24
5.1	Kesimpulan	24
5.2	Saran	24
5.3	Keterbatasan Penelitian	24
5.4	Rencana Pengembangan Lanjutan	25
DAFTAR PUSTAKA		26
LAMPIRAN		28