

DAFTAR ISI

<u>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</u>	ii
<u>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....</u>	iii
<u>KATA PENGANTAR</u>	iv
<u>ABSTRAK.....</u>	vi
<u>ABSTRACT</u>	vii
<u>DAFTAR ISI.....</u>	viii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	x
<u>DAFTAR TABEL.....</u>	xi
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	I-1
<u>1.1. Latar Belakang.....</u>	I-1
<u>1.2. Rumusan Masalah.....</u>	I-2
<u>1.3. Batasan Masalah</u>	I-3
<u>1.4. Tujuan Penelitian.....</u>	I-3
<u>1.5. Manfaat Penelitian.....</u>	I-3
<u>BAB II LANDASAN TEORI</u>	II-1
<u>2.1. Game</u>	II-1
<u>2.2. Aplikasi Mobile</u>	II-1
<u>2.3. Android.....</u>	II-2
<u>2.4. Pengertian Barcode.....</u>	II-3
<u>2.4.1. Barcode 1 Dimensi</u>	II-3
<u>2.4.2. Barcode 2 Dimensi</u>	II-3
<u>2.5. Quick Response(QR) Code.....</u>	II-4
<u>2.6. Basis Data (<i>Database</i>)</u>	II-4
<u>2.7. Konsep Blackbox Testing (Pengujian Kotak Hitam).....</u>	II-5
<u>2.8. Penelitian Terkait.....</u>	II-6
<u>BAB III METODOLOGI</u>	III-1
<u>3.1. Metode Penelitian</u>	III-1
<u>3.2. Konsep.....</u>	III-2
<u>3.3. Perancangan.....</u>	III-2
<u>3.4. Pengumpulan Bahan</u>	III-2
<u>3.5. Pembuatan</u>	III-2
<u>3.6. Pengujian</u>	III-2
<u>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</u>	IV-1
<u>4.1 Konsep.....</u>	IV-1

<u>4.1.1</u>	<u>Konsep Perancangan Sistem</u>	IV-1
<u>4.1.2</u>	<u>Desain User Interface</u>	IV-4
<u>4.2</u>	<u>Pengumpulan Bahan</u>	IV-8
	<u>4.2.1</u> <u>Studi Pustaka</u>	IV-8
	<u>4.2.2</u> <u>Observasi (Pengamatan Lapangan)</u>	IV-8
<u>4.3</u>	<u>Pembuatan</u>	IV-9
	<u>4.3.1</u> <u>Tampilan User Interface</u>	IV-9
<u>4.4</u>	<u>Konstruksi (Pemrograman)</u>	IV-14
<u>4.5</u>	<u>Implementasi Sistem</u>	IV-14
	<u>4.5.1</u> <u>Uji QR Code</u>	IV-15
	<u>4.5.2</u> <u>Proses Pemindaian (Scan)</u>	IV-18
	<u>4.5.3</u> <u>Pertanyaan</u>	IV-19
	<u>4.5.4</u> <u>Analisa Sistem</u>	IV-19
<u>4.6</u>	<u>Pengujian Sistem (Black Box)</u>	IV-21
<u>4.7</u>	<u>Distribusi</u>	IV-22
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	V-1
	<u>5.1.</u> <u>Kesimpulan</u>	V-1
	<u>5.2.</u> <u>Saran</u>	V-1
	DAFTAR PUSTAKA	xi
	LAMPIRAN	xi