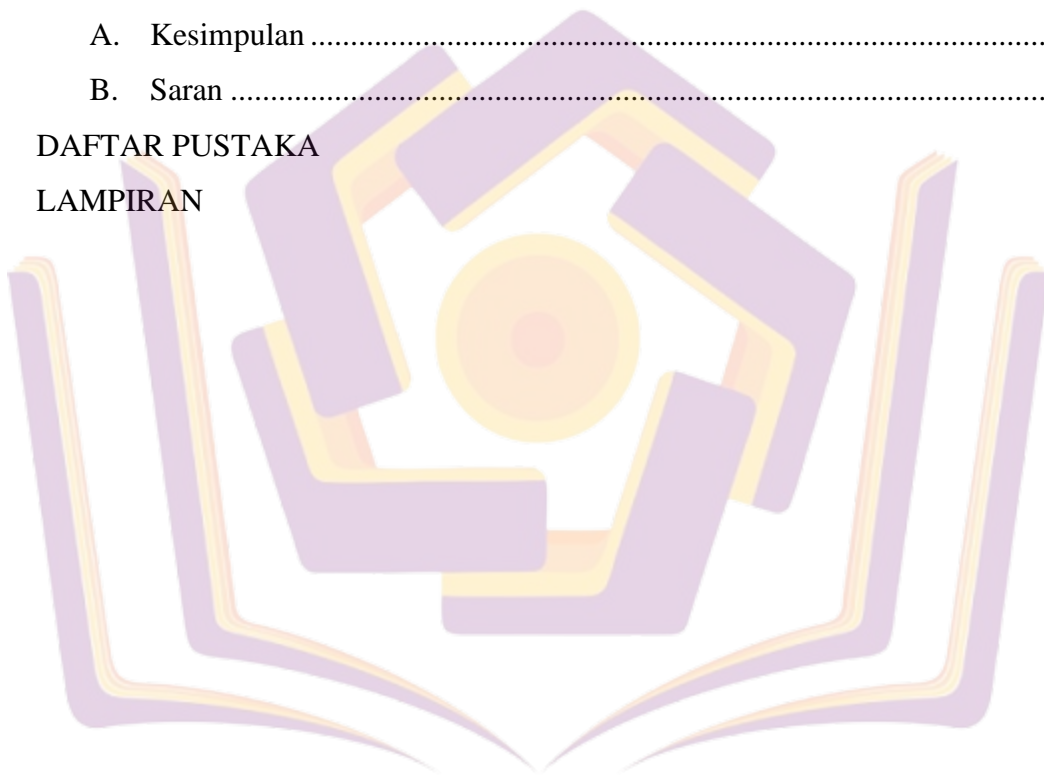


DAFTAR ISI

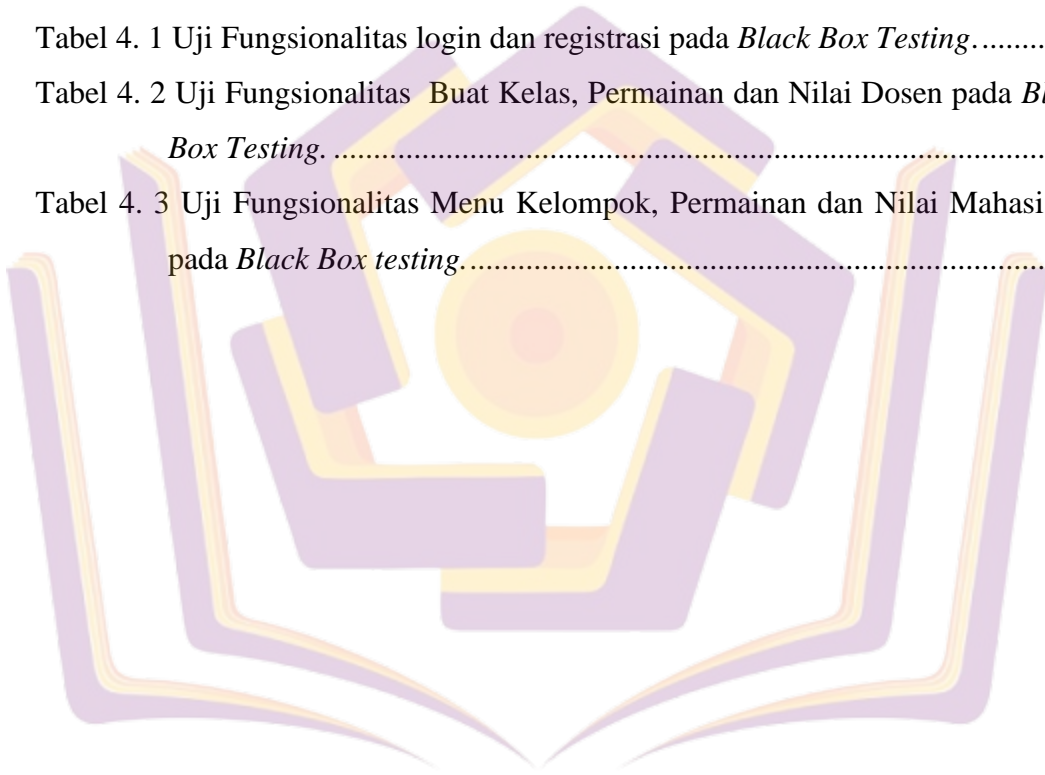
| | |
|-----------------------------------|------|
| DAFTAR SAMPUL | i |
| DAFTAR JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| HALAMAN MOTTO | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| INTISARI..... | xvi |
| <i>ABSTRACT</i> | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 7 |
| C. Batasan Masalah | 7 |
| D. Tujuan Penelitian | 8 |
| E. Manfaat Penelitian | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori..... | 10 |
| B. Penelitian Sebelumnya..... | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Waktu Penelitian..... | 26 |
| B. Metode Pengumpulan Data..... | 26 |
| C. Alat dan Bahan Penelitian..... | 27 |

| | |
|---|----|
| D. Konsep Penelitian | 29 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| A. Analisis kebutuhan..... | 37 |
| B. Desain sistem | 38 |
| C. Implementasi atau penulisan kode | 46 |
| D. Pengujian..... | 65 |
| E. Pemeliharaan..... | 66 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 67 |
| B. Saran | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya | 23 |
| Tabel 3. 1 Uji Fungsionalitas Login dan Registrasi pada <i>Black Box Testing</i> | 35 |
| Tabel 3. 2 Uji Fungsionalitas Buat Kelas, Permainan dan Nilai Dosen pada <i>Black Box Testing</i> | 35 |
| Tabel 3. 3 Uji Fungsionalitas Menu Kelompok, Permainan, dan Nilai Mahasiswa pada <i>Black Box testing</i> | 36 |
| Tabel 4. 1 Uji Fungsionalitas login dan registrasi pada <i>Black Box Testing</i> | 65 |
| Tabel 4. 2 Uji Fungsionalitas Buat Kelas, Permainan dan Nilai Dosen pada <i>Black Box Testing</i> | 65 |
| Tabel 4. 3 Uji Fungsionalitas Menu Kelompok, Permainan dan Nilai Mahasiswa pada <i>Black Box testing</i> | 66 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Simbol <i>Use Case</i> Diagram | 21 |
| Gambar 2. 2 Simbol <i>Activity</i> Diagram. | 22 |
| Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir | 29 |
| Gambar 3. 2 <i>System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall</i> (Hermansyah <i>et al.</i> ,2022) | 31 |
| Gambar 3. 3 <i>Wireframe</i> Tampilan Permainan. | 32 |
| Gambar 3. 4 <i>Wireframe</i> Buat Kelas. | 33 |
| Gambar 3. 5 Langkah-langkah penerapan <i>framework bootstrap</i> pada <i>website</i> (Aryawan, 2021). | 34 |
| Gambar 4. 1 <i>Use Case</i> Diagram TGT. | 39 |
| Gambar 4. 2 <i>Activity</i> Diagram Login Dosen/Mahasiswa. | 40 |
| Gambar 4. 3 <i>Activity</i> diagram Buat Kelas Dosen..... | 41 |
| Gambar 4. 4 <i>Activity</i> Diagram join kelas mahasiswa..... | 42 |
| Gambar 4. 5 <i>Activity</i> diagram permainan Dosen. | 43 |
| Gambar 4. 6 <i>Activity</i> diagram permainan Mahasiswa..... | 43 |
| Gambar 4. 7 <i>Activity</i> diagram Nilai Mahasiswa..... | 44 |
| Gambar 4. 8 <i>Activity</i> diagram Nilai Dosen | 45 |
| Gambar 4. 9 <i>Install Bootstrap</i> | 46 |
| Gambar 4. 10 Struktur dasar HTML. | 47 |
| Gambar 4. 11 Grid pada <i>bootstrap</i> | 48 |
| Gambar 4. 12 Navigasi bar <i>Bootstrap</i> | 48 |
| Gambar 4. 13 Tombol pada <i>Bootstrap</i> | 48 |
| Gambar 4. 14 Kustomisasi <i>Bootstrap</i> | 49 |
| Gambar 4. 15 Halaman Utama <i>website</i> TGT. | 49 |
| Gambar 4. 16 Halaman Daftar. | 50 |
| Gambar 4. 17 Halaman Daftar sebagai Guru/Dosen..... | 50 |
| Gambar 4. 18 Halaman Daftar sebagai Siswa/Mahasiswa..... | 51 |
| Gambar 4. 19 Halaman Login sebagai Guru..... | 51 |
| Gambar 4. 20 Halaman Login sebagai Siswa/Mahasiswa. | 52 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 21 Halaman Dashbord Guru/Dosen. | 52 |
| Gambar 4. 22 Halaman Buat Kelas..... | 53 |
| Gambar 4. 23 Halaman Fitur Tambah Kelas. | 54 |
| Gambar 4. 24 Halaman permainan dosen. | 55 |
| Gambar 4. 25 Halaman Buat Permainan Dosen..... | 56 |
| Gambar 4. 26 Halaman Permainan TGT sudah siap..... | 56 |
| Gambar 4. 27 Halaman Kode Permainan..... | 57 |
| Gambar 4. 28 Halaman Nilai Dosen. | 57 |
| Gambar 4. 29 Halaman Rincian Jawaban. | 58 |
| Gambar 4. 30 Halaman Dashboard Mahasiswa. | 58 |
| Gambar 4. 31 Halaman Permainan Mahasiswa. | 59 |
| Gambar 4. 32 Halaman Kode Kelas Mahasiswa..... | 59 |
| Gambar 4. 33 Halaman Kelompok Mahasiswa..... | 60 |
| Gambar 4. 34 Halaman Fitur Anggota Kelas Mahasiswa..... | 60 |
| Gambar 4. 35 Halaman Fitur Kelompok Mahasiswa..... | 61 |
| Gambar 4. 36 Halaman Fitur Anggota Kelompok Mahasiswa..... | 62 |
| Gambar 4. 37 Halaman Permainan Mahasiswa. | 62 |
| Gambar 4. 38 Halaman Permainan Mahasiswa. | 63 |
| Gambar 4. 39 Halaman Nilai Mahasiswa. | 64 |
| Gambar 4. 40 Halaman Rincian Nilai Kelompok. | 64 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Perumusan Projek Penelitian

Lampiran 2. Kartu bimbingan Pembimbing 1 dan 2

