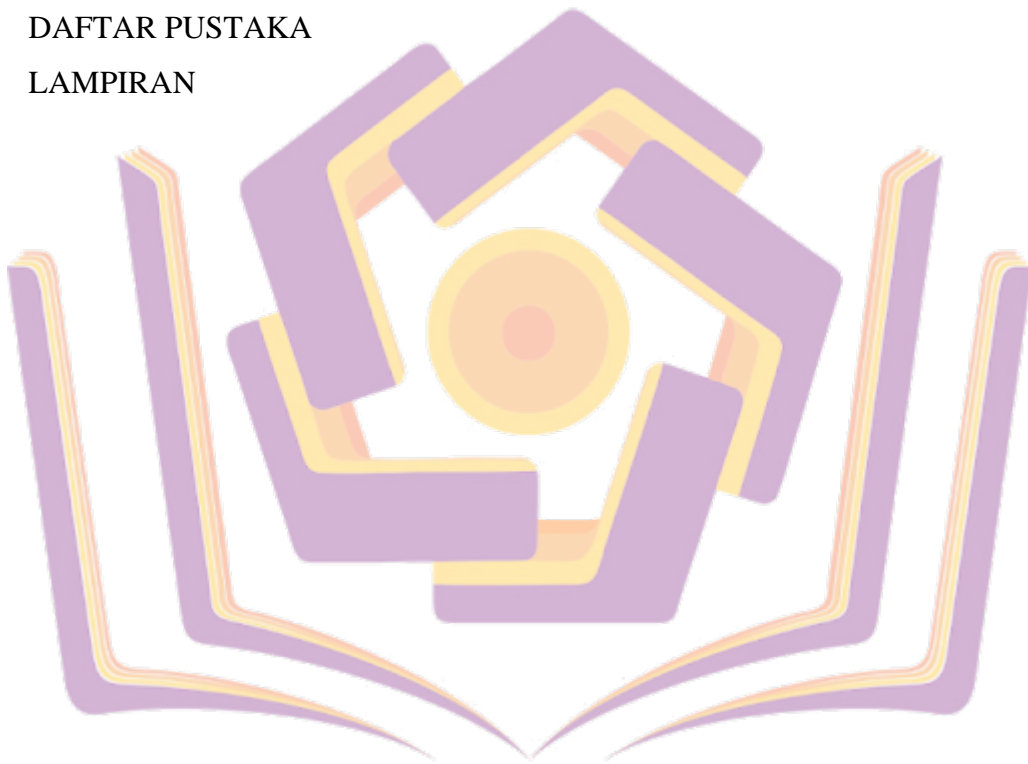


DAFTAR ISI

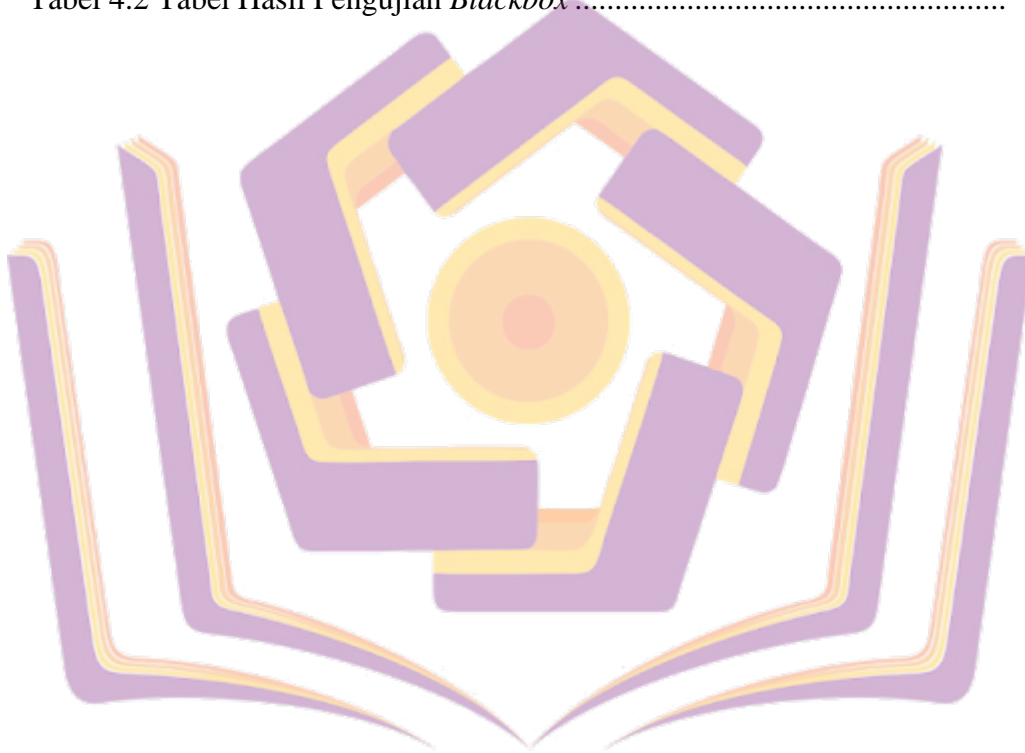
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	26
D. Konsep Penelitian.....	27

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	30
	1. <i>Listen to Customer</i> (Analisis Kebutuhan)	30
	2. <i>Build</i> (Rancangan dan Pembuatan)	31
	3. <i>Customer Test Drives Mock-up</i> (Pengetesan)	46
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	49
	B. Saran.....	49
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	



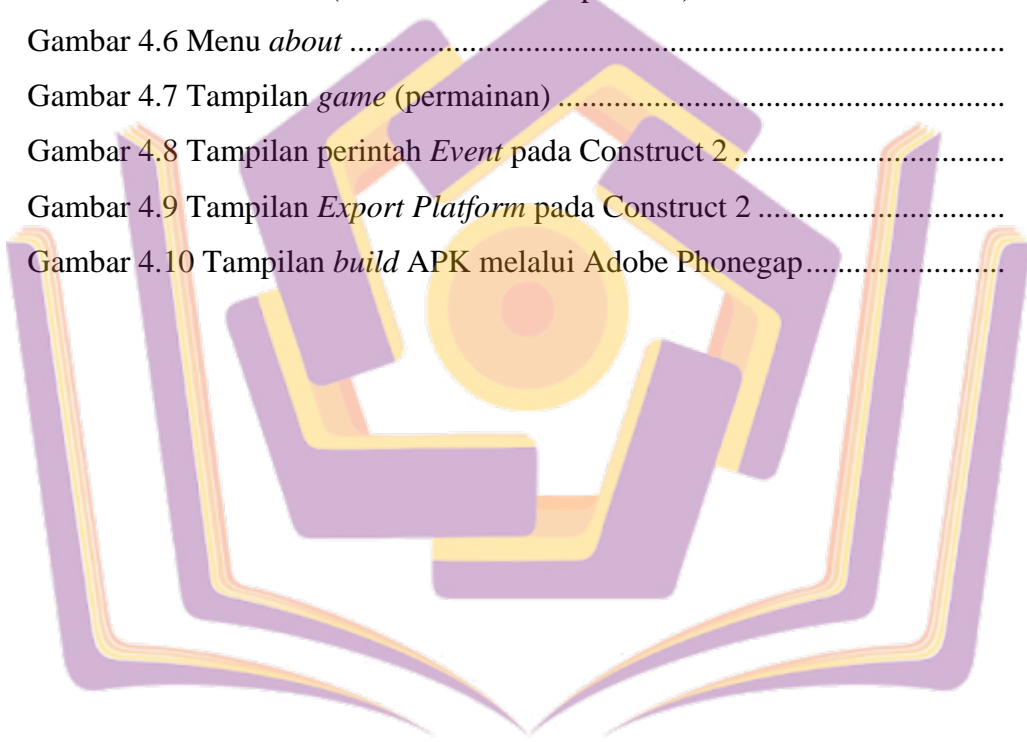
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Daftar 10 Besar Penyakit di Kabupaten Banyumas	2
Tabel 1.2 Tabel Diagnosa Rawat Jalan Yang Terlaporkan Puskesmas Januari - Desember 2016	3
Tabel 2.1 Tabel Matriks Literatur Penelitian Sebelumnya	22
Tabel 4.1 Tabel Rencana Pengujian <i>Blackbox</i>	47
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode <i>Prototype</i>	27
Gambar 4.1 <i>Screen Flow</i>	37
Gambar 4.2 Karakter utama dan musuh di dalam <i>game</i>	39
Gambar 4.3 Menu utama <i>game</i> “Lawan Hipertensi”	42
Gambar 4.4 Menu <i>help</i>	43
Gambar 4.5 Menu info (musuh makanan hipertensi).....	43
Gambar 4.6 Menu <i>about</i>	44
Gambar 4.7 Tampilan <i>game</i> (permainan)	44
Gambar 4.8 Tampilan perintah <i>Event</i> pada Construct 2	45
Gambar 4.9 Tampilan <i>Export Platform</i> pada Construct 2	45
Gambar 4.10 Tampilan <i>build</i> APK melalui Adobe Phonegap.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Bukti Pengumpulan Data
- Lampiran 3. Perintah Event Pada Consturct 2

