

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Profil GAI Indonesia	9
2.1.1 Sejarah GAI Indonesia.....	9
2.1.2 Visi dan Misi	10
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Gerd dan Anxiety disorder	10
2.2.1.1 Gastroesophageal reflux disease.....	10
2.2.1.2 Anxiety Disorder	11
2.2.2 Karakteristik Gerd	11
2.2.3 Ciri-ciri gastroesophageal reflux disease.....	12
2.2.4 Ciri-ciri anxiety disorder	14

2.2.5	Metode Multimedia Development life cycle (MDLC).....	16
2.2.6	Multimedia	17
2.2.6.1	Sejarah Multimedia	18
2.2.6.2	Kategori Multimedia	19
2.2.6.3	Elemen Multimedia	20
2.2.7	Gamifikasi	21
2.2.6.1	Konsep Gamifikasi	23
2.2.7	Kuisisioner	24
2.2.7.1	Perhitungan Skala Likert	25
2.2.8	Metode pengujian sistem.....	26
2.2.9	Business Process Model and Notation (BPMN).....	27
2.2.9.1	Elemen-Elemen BPMN	27
2.2.10	Unified Modeling Language (UML)	29
2.2.10.1	Diagram UML	29
2.2.10.2	Use Case Diagram	30
2.2.10.3	Activity Diagram	30
2.2.10.4	Class Diagram	31
2.2.10.5	Sequence Diagram.....	32
2.3	Android.....	32
2.3.1	Sejarah Android.....	33
2.3.2	Arsitektur android.....	33
2.3.3	Global positioning system (GPS)	35
2.4.4	Accelerometer.....	36
2.5	Perangkat lunak yang digunakan.....	37
2.5.1	Adobe Photoshop CS6.....	37
2.5.2	Crazy Talk Animator	38
2.5.3	Balsamic Mockup	39
2.5.4	Android Studio	39
2.5.5	Corel draw	40
2.5.6	Microsoft Visio.....	41
2.5.7	Firestore.....	42

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	45
3.1 Analisis Sistem	45
3.1.1 Analisis Masalah	45
3.1.2 Analisis prosedur yang sedang berjalan	46
3.1.2.1 BPMN Memberikan Informasi	46
3.1.3 Analisis sistem yang diusulkan	47
3.1.4 Analisis aplikasi sejenis	48
3.1.5 Analisis arsitektur sistem	53
3.1.6 Analisis Data	55
3.1.7 Analisis Objek	57
3.1.7.1 Analisis Gambar	57
3.1.7.2 Analisis animasi	59
3.1.8 Sistem Gamifikasi	60
3.1.9 Story Board	66
3.1.10 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Non-Fungsional	72
3.1.11 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	72
3.1.12.1 Analisis kebutuhan perangkat keras	72
3.1.12.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	73
3.1.13 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Fungsional	73
3.1.14 Analisis Kebutuhan Fungsional	73
3.1.14.1 Use case diagram	74
3.1.14.1 Deskripsi Aktor	75
3.1.14.2 Skenario Use Case Login	75
3.1.14.3 Skenario Use Case Melihat Obat Tradisional	75
3.1.14.5 Skenario Use Case Mengatur Pola Makan	76
3.1.14.6 Skenario Use Case Melakukan Olahraga	77
3.1.14.7 Skenario Use Case Melihat Log Aktivitas	77
3.1.14.7 Skenario Use Case Memutar Musik	78
3.1.14.8 Skenario Use Case Mendapatkan Reward	78
3.1.14.8 Skenario Use Case keluar aplikasi	79
3.1.15 Activity Diagram	79

3.1.15.1	Activity Diagram Login	79
3.1.15.2	Activity Diagram Melihat Obat Tradisional.....	80
3.1.15.3	Activity Diagram Mengatur Pola Makan	81
3.1.15.6	Activity Diagram Melakukan Olahraga	82
3.1.15.7	Activity Diagram Melihat Log Aktivitas	83
3.1.15.8	Activity Diagram Memutar Musik	84
3.1.15.9	Activity Diagram Memberikan Reward	85
3.1.15.9	Activity Diagram Keluar Aplikasi.....	86
3.1.16	Class Diagram	87
3.1.17	Sequence Diagram.....	88
3.1.17.1	Sequence Diagram Login	88
3.1.17.2	Sequence Diagram Melihat Obat Tradisional	89
3.1.17.3	Sequence Diagram Mengatur Pola makan.....	90
3.1.17.4	Sequence Diagram Melakukan Olahraga	90
3.1.17.5	Sequence Diagram Melihat Log Aktivitas	91
3.1.17.5	Sequence Diagram memutar musik.....	91
3.1.17.5	Sequence Diagram keluar aplikasi	92
3.1.17	Skema Relasi	92
3.1.18	Struktur Tabel.....	92
3.2	Perancangan Sistem.....	93
3.2.1	Perancangan Antarmuka.....	93
3.2.1.1	Antarmuka halaman login	93
3.2.1.2	Antarmuka Menu utama	94
3.2.1.3	Antarmuka halaman informasi obat tradisional	95
3.2.1.4	Antarmuka halaman olahraga ringan.....	96
3.2.1.5	Antarmuka halaman pola makan teratur.....	97
3.2.1.6	Antarmuka memutar musik	98
3.2.1.7	Antarmuka mendapatkan reward.....	99
3.2.1.8	Antarmuka halaman log aktivitas	100
3.2.1.9	Antarmuka keluar aplikasi.....	101
3.2.1.10	Jaringan Semantik	102

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	105
4.1 Implementasi Sistem	105
4.1.1 Implementasi perangkat keras	105
4.1.2 Implementasi perangkat lunak.....	105
4.1.3 Implementasi data.....	106
3.1.4 Implementasi Antarmuka	107
3.2 Pengujian sistem.....	107
4.2.1 Pengujian alpha	107
4.2.1.1 Rencana pengujian alpha	108
4.2.2 Hasil pengujian alpha	109
4.2.2.1 Pengujian login.....	109
4.2.2.2 Pengujian melihat obat tradisional	109
1.2.2.3 Pengujian mengatur pola makan	110
1.2.2.4 Pengujian Melakukan Olahraga.....	111
1.2.2.5 Pengujian Memutar Musik	112
1.2.2.6 Pengujian Mendapatkan Reward.....	112
1.2.2.7 Pengujian log aktivitas	113
1.2.2.8 Pengujian Keluar Aplikasi.....	115
4.3 Pengujian Beta.....	116
4.3.1 Rencana pengujian beta	116
4.3.2 Hasil pengujian beta	117
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	127
5.1 Kesimpulan.....	127
5.2 Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	129