

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Pengertian dan Tujuan Belajar.....	8
2.1.1. Tes Hasil Belajar.....	9
2.1.2. Penskoran.....	9
2.1.3. Pemberian Peringkat.....	9
2.2. Problem Based Learning.....	10
2.3. Simulation Based Learning.....	12
2.4. World Wide Web (Web).....	15
2.4.1. URI (Uniform Resource Identifier).....	16
2.4.2. Protokol HTTP.....	18
2.4.3. HTTP Method.....	20
2.4.4. HTTP Status Code.....	22
2.4.5. HTTP Authentication.....	24
2.5. HTML.....	31
2.5.1. HTML Form.....	33
2.5.2. Hyperlink.....	36
2.5.3. Frame.....	37

2.5.4. Javascript.....	39
2.5.5. Entity Encoding.....	45
2.6. Aplikasi pada Sisi Server.....	47
2.7. Database.....	48
2.7.1. Structured Query Language.....	48
2.7.2. MySQL.....	49
2.8. Hacking.....	50
2.9. Ancaman Keamanan Web.....	51
2.10. SQL Injection.....	54
2.11. Platform Facebook.....	56
2.11.1. Facebook Login.....	58
2.11.2. Facebook Graph API.....	58
2.11.3. Facebook Open Graph.....	59
2.12. Metode Pengembangan.....	60
2.12.1. Pengembangan Perangkat Lunak Secara Agile.....	60
2.12.2. Agile Modeling.....	61
2.12.3. Agile Model-Driven Development (AMDD).....	62
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>72</b>
3.1. Analisis Sistem.....	72
3.2. Perancangan Sistem.....	77
3.2.1. Envisioning.....	78
3.2.2. Iterasi Pemodelan.....	97
3.2.3. Model Storming dan Test-Driven Development (TDD).....	97
3.3. Desain Penyusunan Misi.....	195
3.3.1. Desain Penyusunan Misi Tipe Basic Mission.....	196
3.3.2. Desain Penyusunan Misi Tipe Javascript Mission.....	199
3.3.3. Desain Penyusunan Misi Tipe Realistic Mission.....	202
3.4. Desain Uji Coba.....	205
3.4.1. Desain Uji Coba Ketangguhan Aplikasi.....	206
3.4.2. Desain Uji Coba Fungsi Aplikasi.....	209

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....	225
4.1. Kebutuhan Sistem.....	225
4.1.2. Kebutuhan Perangkat Keras.....	225
4.1.3. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	226
4.2. Pembuatan Program.....	227
4.3. Pemasangan Program.....	227
4.4. Implementasi Sistem.....	228
4.4.1. Output Unit Testing Class Model.....	228
4.4.2. Tampilan Halaman Beranda.....	238
4.4.2. Tampilan Halaman Login.....	239
4.4.3. Tampilan Halaman Login Dialog Facebook.....	240
4.4.4. Tampilan Halaman Dialog Otorisasi Aplikasi.....	240
4.4.5. Tampilan Halaman Mengelola Tipe Misi.....	241
4.4.6. Tampilan Halaman Mengelola Misi.....	242
4.4.7. Tampilan Halaman Mengelola Artikel.....	247
4.4.8. Tampilan Halaman Mengelola Media.....	251
4.4.9. Tampilan Halaman Daftar Pemain.....	252
4.4.10. Tampilan Halaman Sinkronisasi Skor Facebook.....	254
4.4.11. Tampilan Halaman Setting Aplikasi.....	255
4.4.12. Tampilan Halaman Learning Center.....	255
4.4.13. Tampilan Halaman Memilih Tipe Misi.....	257
4.4.14. Tampilan Halaman Menjelajah Misi.....	258
4.4.15. Tampilan Halaman Profil Pemain.....	264
4.5. Penyusunan Misi.....	265
4.5.1. Pemberian Poin per Misi.....	265
4.5.2. Algoritma Penciptaan Jawaban Misi.....	267
4.5.3. Penyusunan Misi Tipe Basic Mission.....	268
4.5.4. Penyusunan Misi Tipe Javascript Mission.....	278
4.5.5. Penyusunan Misi Tipe Realistic Mission.....	297
4.6. Evaluasi Sistem.....	319
4.6.1. Uji Coba Ketangguhan Aplikasi.....	319
4.6.2. Uji Coba Fungsi Aplikasi.....	322

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	339
5.1. Kesimpulan.....	339
5.2. Saran.....	340
DAFTAR PUSTAKA.....	341
LAMPIRAN.....	344

