

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	1
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR TABEL	5
DAFTAR GAMBAR.....	6
BAB 1 PENDAHULUAN	7
1.1 Latar Belakang	7
1.2 Kerangka Pemikiran	9
1.3 Identifikasi Masalah	9
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	9
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	10
1.6 Lingkup Tugas Akhir	11
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Perancangan.....	13
2.2 Aplikasi Mobile.....	13
2.3 Pembelajaran	13
2.4 Metode Pembelajaran	14
2.5 Gaya Belajar	15
2.6 Sistem Pernafasan (Respirasi)	15
2.7 <i>Task Analysis</i>	16
2.8 <i>Gamification</i>	17
2.9 <i>Marczewski's Gamification Framework</i>	19
2.10 Adobe Flash Professional CS6	20
2.11 Flash	21
BAB 3 METODOLOGI.....	22

3.1	Rencana Penelitian	22
3.2	Objek Penelitian	25
3.3	Teknik Pengumpulan Data	26
3.3.1	Studi Lapangan.....	26
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	<i>Communication</i> (Komunikasi)	27
4.2	<i>Quick plan</i> (Perencanaan).....	32
4.3	<i>Modelling Quick Design</i> (Desain Pemodelan)	42
4.4	Implementasi <i>Mockup</i>	45
4.5	Pengujian dan Implementasi	51
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		56
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA		57