

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Stres Sebagai Stimulus	5
<b>Gambar 2.2</b> Aplikasi in3D	6
<b>Gambar 2.3</b> Aplikasi My Talking Tom	7
<b>Gambar 2.4</b> Aplikasi Avakin Life	7
<b>Gambar 3.1</b> Arsitektur Aplikasi	11
<b>Gambar 3.2</b> Use Case Diagram	12
<b>Gambar 3.3</b> Folder Penyimpanan Target Gambar	14
<b>Gambar 3.4</b> Key Value Pair	14
<b>Gambar 4.1</b> Struktur Kode Proyek	16
<b>Gambar 4.2</b> Perbedaan UI Rancangan dan Implementasi Halaman Menu	17
<b>Gambar 4.3</b> Hasil Rancangan UI dan Implementasi Fitur Utama	17
<b>Gambar 4.4</b> Pengujian Kualitas Kode	18
<b>Gambar 4.5</b> Grafik Respon Umum	23
<b>Gambar 4.6</b> Grafik Respon Fitur Aplikasi	23
<b>Gambar 4.7</b> Grafik Respon Pre Test	24
<b>Gambar 4.8</b> Grafik Respon Post Test	24