

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
BAB 2 DAFTAR ISI.....	5
2.1. Website.....	5
2.2. <i>Gamification</i>	5
2.3. Sepeda Statis	7
2.4. Indeks Massa Tubuh.....	7
2.4.1 <i>Basal Metabolic Ratio (BMR)</i>	8
2.5. Internet of Things	9
2.6. Mikrokontroler ESP32	11
2.7. ReactJS.....	12
2.8. <i>Restful Webservice</i>	12
2.9. Firebase	12
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	13
3.1. Alur Aktifitas Sistem	13
3.2. Alur Kerja Sistem	15
3.3. Database.....	16
3.4. Sistem Keseluruhan Aplikasi Website.....	17
3.5. Desain Website.....	18

3.6.	Skenario Pengujian.....	28
3.6.1.	Pengujian Gamification	28
3.6.2.	Pengujian Fungsionalitas	28
3.6.3.	Pengujian Performasi Sistem.....	28
BAB 4	HASIL DAN ANALISA	30
4.1	Pengujian <i>Gamification</i>	30
4.2.	Pengujian Fungsionalitas.....	32
4.2.1.	Pengujian halaman <i>Landing Page</i>	32
4.2.2.	Pengujian Halaman Dashboard	33
4.2.3.	Pengujian Menu Home.....	34
4.2.4.	Pengujian Menu Aktivitasku	35
4.2.5.	Pengujian menu Rapotku.....	36
4.2.6.	Pengujian menu Papan Peringkat	36
4.2.6.	Pengujian menu Admin	37
4.3.	Pengujian QoS.....	37
4.4.1.	Pengujian <i>Latency</i>	37
4.4.2.	Pengujian Troughput	38
BAB 5	PENUTUP.....	40
5.1.	Kesimpulan	40
5.2	Saran	41
DAFTAR PUSTAKA		42
LAMPIRAN.....		45

