

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	<i>i</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
PERNYATAAN	<i>i</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>ii</i>
ABSTRAK.....	<i>iii</i>
ABSTRACT.....	<i>iv</i>
DAFTAR ISI	<i>v</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>vii</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>viii</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>ix</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>1</i>
1.1 Latar Belakang	<i>1</i>
1.2 Rumusan Masalah dan Solusi	<i>2</i>
1.3 Tujuan	<i>2</i>
1.4 Batasan Masalah.....	<i>2</i>
1.5 Penjadwalan Kerja	<i>3</i>
BAB II PROFIL ORGANISASI.....	<i>6</i>
2.1 Deskripsi Organisasi	<i>6</i>
2.2 Struktur Organisasi dan Tata Kelola	<i>7</i>
2.3 Deskripsi Pekerjaan	<i>11</i>
BAB III ANALISIS PEKERJAAN	<i>14</i>
3.1 Tinjauan Pustaka.....	<i>14</i>
3.1.1 Game-based Learning.....	<i>14</i>
3.1.2 Framework Nuxt	<i>15</i>
3.1.3 Framework Vuetify.....	<i>15</i>
3.1.4 REST API	<i>16</i>
3.2 Analisis Sistem	<i>16</i>
3.2.1 Gambar Sistem Saat Ini.....	<i>17</i>
3.2.2 Pengembangan Sistem	<i>17</i>
3.3 Kebutuhan Perangkat Kerja.....	<i>23</i>
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	<i>25</i>
4.1 Hasil Akhir	<i>25</i>

4.2	Struktur Kode Proyek.....	27
4.3	Tampilan Website Cyberquiz	30
4.4	Pengujian	38
BAB V PENUTUP.....		45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA		46
LAMPIRAN.....		48