

DAFTAR GAMBAR

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