

## RANCANGAN FRONTEND SISTEM GIM EDUKASI TERPADU (SISGERDU)

SISGERDU digunakan untuk mengolah tiga kelompok data terkait gim edukasi:

- 1) Data permainan pemain (contoh: berapa lama bermain dan seberapa banyak serangan yang kena atau meleset)
- 2) Data konten gim (contoh: jumlah *quest* dan jumlah musuh di satu level)
- 3) Data konten pembelajaran (contoh: topik pelajaran dan materi pelajaran)

Untuk itu, SISGERDU terdiri dari minimal lima layar:

- 1) Layar *login* untuk *admin*
- 2) Layar yang menampilkan data permainan pemain secara agregat (contoh: rata-rata lama bermain semua pemain)
- 3) Layar yang menampilkan data permainan pemain individu (ada keterangan seperti nama dan ID pemain); *admin* juga bisa mengelola akun pemain di sini (menambah dan memodifikasi akun)
- 4) Layar yang menampilkan antarmuka untuk memodifikasi konten gim (contoh: *slider bar* untuk menentukan jumlah *quest*)
- 5) Layar yang menampilkan antarmuka untuk memodifikasi konten pembelajaran (contoh: *input* untuk memasukkan nama materi pelajaran)

Data akan di-*request* dari *backend* yang ditulis dengan PHP.