

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak	4
1.6 Sistematika Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Ruang Lingkup Coffee Toffee	7
2.1.1 Tentang Coffee Toffee	7
2.1.2 Visi dan Misi	8
2.1.3 Struktur Organisasi	8
2.1.4 Deskripsi Kerja	9
2.1.5 Logo Coffee Toffee	11
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Teori Umum	12
2.2.1.1 Multimedia	12
2.2.1.2 Android	13
2.2.1.3 Pelanggan dan Loyalitas Pelanggan	14
2.2.2 Teori Gamifikasi	15
2.2.2.1 Definisi Gamifikasi	15

2.2.2.2	Marczewski's Gamification Framework.....	15
2.2.2.3	Tipe User Hexad	16
2.2.2.4	Elemen dan Mekanik Gamifikasi.....	17
2.2.3	Teori Proses Bisnis	18
2.2.3.1	Business Process Modeling Nation.....	18
2.2.4	Teori Perancangan	19
2.2.4.1	Firestore	19
2.2.4.2	Unified Modelling Language	22
2.2.5	Teori Pengujian Sistem.....	22
2.2.5.1	Pengujian Black Box.....	23
2.2.5.2	Pengujian Alpha.....	23
2.2.5.3	Pengujian Beta	23
2.2.6	Teori Software	23
2.2.6.1	Android Studio.....	23
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		25
3.1	Analisis Sistem Gamifikasi	25
3.1.1	Definisi.....	26
3.1.1.1	Definisi Masalah	26
3.1.1.2	Definisi Pengguna.....	30
3.1.1.3	Definisi Sukses.....	32
3.1.2	User Journey	32
3.1.2.1	Tahap Discover	33
3.1.2.2	Tahap On-Boarding	33
3.1.2.3	Tahap Immerse.....	35
3.1.2.4	Tahap Master	39
3.1.3	Perancangan.....	39
3.1.3.1	Behaviour.....	39
3.1.3.2	Motivation.....	40

3.1.3.3	Emotion.....	40
3.1.3.4	Mechanic.....	41
3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	42
3.2.1	Deskripsi Umum Sistem.....	42
3.2.2	Arsitektur Sistem.....	42
3.2.3	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak.....	44
3.2.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	44
3.2.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	46
3.2.4	Analisis Kebutuhan Fungsional<Back-End>.....	48
3.2.4.1	Diagram Use Case.....	48
3.2.4.2	Definisi Aktor.....	49
3.2.4.3	Definisi Use Case.....	50
3.2.4.4	Skenario Use Case.....	50
3.2.4.5	Activity Diagram.....	56
3.2.4.6	Kelas Diagram Keseluruhan.....	62
3.2.4.7	Sequence Diagram.....	63
3.2.5	Analisis Kebutuhan Fungsional <Client>.....	66
3.2.5.1	Diagram Use Case.....	66
3.2.5.2	Definisi Aktor.....	67
3.2.5.3	Definisi Use Case.....	67
3.2.5.4	Skenario Use Case.....	69
3.2.5.5	Activity Diagram.....	76
3.2.5.6	Kelas Diagram Keseluruhan.....	83
3.2.5.7	Sequence Diagram.....	84
3.3	Perancangan Sistem.....	88
3.3.1	Perancangan Database.....	88
3.3.1.1	Firestore.....	88
3.3.2	Perancangan Menu.....	91

3.3.2.1 Struktur Menu<Server>	91
3.3.2.2 Struktur Menu<Client>	92
3.3.3 Perancangan Antar Muka.....	92
3.3.3.1 Antar Muka <Server>	92
3.3.3.2 Antar Muka <Client>	97
3.3.4 Perancangan Pesan.....	108
3.3.4.1 Perancangan Pesan <Server>.....	108
3.3.4.2 Perancangan Pesan <Client>.....	109
3.3.5 Perancangan Jaringan Semantik	113
3.3.5.1 Jaringan Semantik <Server>	113
3.3.5.2 Jaringan Semantik<Client>.....	113
DAFTAR PUSTAKA	131