

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Identifikasi Masalah .....	2
1.3    Maksud dan Tujuan .....	2
1.3.1    Maksud.....	2
1.3.2    Tujuan .....	2
1.4    Batasan Masalah.....	3
1.5    Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1    Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	10
1.6    Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1    Profil Perusahaan.....	13
2.1.1    Visi dan Misi Perusahaan.....	13
2.1.2    Struktur Organisasi Perusahaan .....	14
2.1.3    Logo .....	14

2.1.4	Job Desk/Deskripsi Kerja .....	14
2.2	Landasan Teori .....	15
2.2.1	Bengkel .....	15
2.2.2	Pengertian usaha bengkel motor .....	15
2.2.3	<i>Service</i> .....	16
2.2.4	Kinerja sumber daya manusia.....	16
2.2.5	Gamifikasi.....	17
2.2.6	<i>Octalysis Framework</i> .....	19
2.2.7	<i>Left Brain vs Right Brain Drives</i> .....	26
2.2.8	<i>White Hat vs Black Hat Gamification</i> .....	27
2.2.9	<i>Octalysis Score</i> .....	27
2.2.10	<i>Octalysis Framework Level II</i> .....	28
2.2.11	<i>Android</i> .....	28
2.2.12	<i>UML (Unified Modelling Language)</i> .....	29
2.2.13	Teknologi <i>Web</i> .....	30
2.2.14	Node.JS .....	30
2.2.15	MySQL .....	30
2.2.16	Pengujian Perangkat Lunak .....	31
2.2.17	Skala <i>Likert</i> .....	33
2.2.18	Definisi Motivasi .....	34
2.3	Studi Literatur.....	35
	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	37
3.1	Analisis Sistem .....	37
3.1.1	Analisis Masalah.....	37
3.1.2	Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan.....	37

3.1.3	Analisis Aplikasi Sejenis .....	40
3.2	Analisis Arsitektur Sistem yang Dibangun .....	40
3.2.1	Pengerjaan Task <i>Service</i> .....	42
3.2.2	Pemberian Feedback dari Pelanggan .....	43
3.2.3	Pengelolaan Data pada Manajer (Admin).....	43
3.2.4	Analisis Gamifikasi.....	44
3.2.5	Analisis Service .....	55
3.2.6	Analisis Teknologi yang Diigunakan.....	56
3.2.7	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	58
3.2.8	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	62
3.3	Perancangan Sistem.....	90
3.3.1	Perancangan Basis Data.....	90
3.3.2	Perancangan Menu.....	94
3.3.3	Perancangan Antar Muka.....	96
3.3.4	Perancangan Pesan.....	113
3.3.5	Perancangan Jaringan Semantik .....	114
3.3.6	Perancangan Gamifikasi .....	117
	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	125
4.1	Implementasi Sistem .....	125
4.1.1	Implentasi Perangkat Keras .....	125
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	125
4.1.3	Implementasi <i>Server</i> .....	126
4.1.4	Implementasi Basis Data.....	126
4.1.5	Implementasi Antarmuka.....	129
4.2	Pengujian Sistem .....	130

4.2.1	Pengujian Alpha.....	131
4.2.2	Pengujian Beta .....	140
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		157
5.1	Kesimpulan.....	157
5.2	Saran .....	157
DAFTAR PUSTAKA .....		159