

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR SIMBOL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Profil Wanadri	11
2.1.1 Sejarah Wanadri.....	11
2.1.2 Motto.....	11
2.1.3 Visi dan Misi Wanadri	12
2.1.4 Logo Wanadri	12
2.1.5 Struktur Organisasi	12
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Gamifikasi.....	13
2.2.2 <i>Six Steps to Gamification</i>	13
2.2.3 Android	15
2.2.4 <i>Firebase</i>	21
2.2.5 <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i>	21
2.2.6 <i>Object Oriented Programming (OOP)</i>	22
2.2.7 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	22
2.2.8 <i>Adobe Photoshop</i>	26

2.2.9	Pengujian <i>Blackbox</i>	26
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.1	Analisis Aplikasi.....	29
3.1.1	Analisis Masalah.....	29
3.1.2	Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan	29
3.1.3	Analisis Aplikasi yang Akan Dibangun.....	31
3.1.4	Analisis Materi.....	37
3.1.5	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.1.6	Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Fungsional	45
3.1.7	Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.2	Perancangan Sistem.....	69
3.2.1	Perancangan Struktur Menu.....	69
3.2.2	Perancangan Antarmuka	69
3.2.3	Perancangan Pesan.....	78
3.2.4	Jaringan Semantik.....	79
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	81
4.1	Implementasi Sistem.....	81
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	81
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	81
4.1.3	Implementasi Antarmuka.....	81
4.2	Pengujian Sistem	83
4.2.1	Pengujian Fungsional Sistem.....	83
4.2.2	Kesimpulan Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	85
4.2.3	Pengujian Kepada Anggota Menggunakan <i>Usability Testing</i>	85
4.2.4	Kesimpulan Hasil Pengujian Kepada Anggota Baru	88
4.2.5	Pengujian Kuesioner	89
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1	Kesimpulan.....	95
5.2	Saran	95
	DAFTAR PUSTAKA	96