

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Tahapan metodologi penelitian.....	3
1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Studi Literatur	11
2.2 Profil Tempat Penelitian.....	12
2.2.1 Visi.....	13
2.2.2 Misi	13
2.2.3 Logo	14
2.2.4 Struktur Organisasi	14

2.3	Landasan Teori	15
2.3.1	Gamifikasi	15
2.3.2	<i>6D Framework (Six steps to gamification)</i>	20
2.3.3	<i>Database Management Sistem (DBMS)</i>	25
2.3.4	<i>Object Oriented Analysis dan Design (OOAD)</i>	26
2.3.5	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	26
2.3.6	Pengujian Perangkat Lunak	27
2.3.7	Perangkat Lunak Pendukung	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Analisis Sistem	33
3.1.1	Analisis Masalah	33
3.1.2	Analisis Prosedur Yang Berjalan	33
3.1.3	Analisis Sistem Yang Diajukan	34
3.1.4	Analisis Arsitektur Sistem Yang Dibangun	44
3.1.5	Analisis Kebutuhan Pengguna	44
3.1.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	45
3.1.7	Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.2	Perancangan Sistem	85
3.2.1	Perancangan Data	85
3.2.2	Perancangan Struktur Menu	88
3.2.3	Perancangan Antarmuka	90
3.2.4	Perancangan Pesan	102
3.2.5	Perancangan Jaringan Semantik	102
3.2.6	Perancangan Elemen Gamifikasi	104
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		108

4.1	Implementasi	108
4.1.1	Implementasi <i>Web Hosting</i>	108
4.1.2	Implementasi Perangkat Keras.....	108
4.1.3	Implementasi Perangkat Lunak.....	109
4.1.4	Implementasi Basis Data.....	109
4.1.5	Implementasi Antarmuka.....	111
4.2	Pengujian Sistem	113
4.2.1	Pengujian <i>Blackbox</i>	113
4.3	Pengujian Eksperimen.....	122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		125
5.1	Kesimpulan.....	125
5.2	Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA		126