

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan	3
Maksud	3
Tujuan.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Study Literatur	8
2.2 Profil Tempat Penelitian	9

2.3	Landasan Teori	10
2.3.1	Gamifikasi.....	10
2.3.2	Marczewski's Gamification Framework	16
2.3.3	ARCS.....	18
2.3.4	Flowmap	19
2.3.5	Website	20
2.3.6	ERD.....	21
2.3.7	DFD.....	21
2.3.8	Trigger	22
2.3.1	Bahasa pemrograman PHP	23
2.3.9	Database.....	23
2.3.10	Kuisisioner.....	24
2.3.11	Metode Pengujian Sistem.....	24
2.3.2	Metode Pengujian Mengukur Motivasi.....	25
2.3.3	Software	25
BAB 3.....		28
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		28
3.1	Analisis Sistem	28
3.1.1	Analisis Masalah.....	28
3.1.2	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	28
3.1.3	Analisis Solusi yang Diajukan	30
3.1.4	Analisis Model Produk.....	30
3.1.5	Analisis <i>Marczewski's Gamification Framework</i>	31
3.1.6	Analisis Elemen Gamifikasi	33
3.1.7	Modeling Gamifikasi	38

3.1.8 Analisis Model ARCS	39
3.1.9 Analisis Arsitektur	40
3.1.10 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	41
3.1.11 Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.2 Perancangan Sistem	62
3.2.1 Perancangan Basis Data	63
3.2.2 Perancangan Struktur Menu.....	67
3.2.3 Perancangan Antar Muka	67
3.2.4 Perancangan Pesan.....	74
3.2.5 Jaringan Semantik	76
BAB 4.....	78
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	78
4.1 Impementasi sistem.....	78
4.1.1 Lingkungan Implementasi	78
4.1.2 Implementasi Basis Data	79
4.1.3 Implementasi Antarmuka	82
4.2 Pengujian sistem	83
BAB 5.....	100
KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102