DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR SIMBOL xvii
DAFTAR LAMPIRAN xxi
BAB 1 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan Masalah 3
1.3. Maksud dan Tujuan 3
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Metodologi Penelitian 4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data 4
1.5.2. Metode Analisis Komparatif 6
1.5.3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak 7
1.6. Sistematika Penulisan 8
BAB 2 11
2. 1. Sekilas Tempat Penelitian 11
2. 2. Alasan Pemilihan Komunitas *Aleut* 14
2. 3. Landasan Teori 15
2.3.1. Sistem Informasi 15

2.3.2. *Citizen Journalism* 16
2.3.3. Motivasi 17
2. 3. 4. *Gamification* 18
2. 3. 5. Metode Deskriptif Komparatif 20
2.3.6. *Android* 20
2.3.7. JSON (*Javascript Object Notation*) 21
2.3.8. API (*Aplication Programing Interface*) 21
2.3.9. LBS (*Location Based Service)* 22
2.3.10. *Structure Analysis and Design Technique* 22
2.3.11. *Object Oriented Analysis Design* 24
2.3.12. *Google Analytics* 25
2.3.13. Skala Guttman 26
BAB 3 29
3.1 Analisis Sistem 29
3.1.1 Analisis Masalah 29
3.1.2 Analisis Aplikasi Sejenis 29
3.1.3 Analisis Pengguna 40
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 43
3.1.5 Analisis Penerapan *Gamification* Pada Fungsional Sistem 89
3.2 Perancangan Sistem 95
3.2.1 Perancangan Data 95
3.2.2. Perancangan Arsitektur Menu 101
3.2.3. Perancangan Antar Muka 102
3.2.4. Perancangan Prosedural 121
3.2.5. Jaringan Semantik 126

BAB 4 129
4. 1. Implementasi Sistem 129
4.1.1. Lingkungan Implementasi Sistem 129
4.1.2. Implementasi Teori Motivasi Terhadap Contoh Pengguna 130
4.1.3. Implemetasi Data 133
4.1.4. Implementasi AntarMuka 137
4.1.5. Implementasi Gamification 139
4. 2. Pengujian Perangkat Lunak 141
4.2.1. Renacana Pengujian Fungsional 141
4.2.2. Skenario Pengujian Fungsional 141
4.2.3. Hasil Pengujian 146
4.2.4. Evaluasi Penelitian 169
BAB 5 171
5.1 Kesimpulan 171
5.2 Saran 171
DAFTAR PUSTAKA 172