

DAFTAR ISI

halaman

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Metodologi Penelitian	5
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. P3K (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan)	8
2.2. Gamifikasi	8

2.2.1. MDA <i>Framework</i>	9
2.2.2. Elemen <i>Game</i>	10
2.3. Aplikasi <i>Mobile Learning</i>	12
2.4. Android	12
2.4.1. Komponen Utama Android	13
2.4.2. Arsitektur MVVM.....	14
2.5. Metode <i>Waterfall</i>	15
2.6. <i>User Acceptance Testing</i> (UAT).....	16
2.7. Penelitian Terdahulu.....	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	23
3.1. Kerangka Pikir	23
3.2. Metode Pengembangan Sistem	24
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	25
3.4. Metode Analisis Data	26
3.5. Hasil Pengumpulan Data.....	27
3.5.1. Analisis Data Demografis	27
3.5.2. Analisis Pengetahuan P3K.....	29
3.5.3. Analisis Kelompok Berdasarkan Pembekalan P3K.....	32
3.5.4. Analisis Sumber Informasi P3K	37
3.5.5. Analisis Harapan Aplikasi Edukasi P3K.....	44
3.6. Pemodelan Rancangan Sistem	49
3.6.1. <i>Use Case Diagram</i>	49
3.6.2. <i>Use Case Description</i>	50
3.6.3. <i>Activity Diagram</i>	64
3.6.4. <i>Sequence Diagram</i>	73

3.6.5. <i>Class Diagram</i>	81
3.6.6. <i>Entity-Relationship Diagram</i>	81
3.7. Perancangan Sistem	86
3.7.1. Perancangan Antarmuka Aplikasi Learnin P3K.....	86
3.7.2. Perancangan Gamifikasi Aplikasi Learnin P3K.....	89
3.7.3. Arsitektur Aplikasi Learnin P3K.....	96
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	101
4.1. Hasil Penelitian	101
4.1.1. Fitur dan Tampilan Aplikasi Learnin P3K	101
4.2. Pembahasan.....	117
4.2.1. Hasil Pengujian <i>User Acceptance Testing</i> (UAT)	118
4.2.2. Analisis Umpan Balik Pengguna Akhir	126
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	136
5.1. Kesimpulan	136
5.2. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA.....	139
LAMPIRAN.....	A-1

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 MDA <i>Framework</i> dalam Perancangan Gamifikasi	9
Gambar 2.2 Arsitektur MVVM	14
Gambar 2.3 Metode <i>Waterfall</i>	16
Gambar 3.1 Grafik Analisis Demografis Usia	28
Gambar 3.2 Grafik Analisis Demografis Domisili.....	29
Gambar 3.3 Grafik Analisis Penting Adanya Edukasi P3K	30
Gambar 3.4 Grafik Analisis Pengaruh Pengetahuan P3K dalam Kehidupan Sehari- Hari.....	30
Gambar 3.5 Grafik Analisis Pembekalan Edukasi P3K.....	32
Gambar 3.6 Grafik Analisis Keterampilan P3K dari Pembekalan.....	33
Gambar 3.7 Grafik Analisis Keyakinan Praktik Keterampilan P3K dari Pembekalan	33
Gambar 3.8 Grafik Analisis Keinginan Belajar P3K (Pernah Pelatihan)	35
Gambar 3.9 Grafik Analisis Keinginan Belajar P3K (Tidak Pernah Pelatihan) ...	36
Gambar 3.10 Grafik Analisis Kemudahan Akses Informasi P3K.....	38
Gambar 3.11 Grafik Analisis Sumber Informasi Utama	40
Gambar 3.12 Grafik Analisis Kepercayaan Terhadap Informasi	41
Gambar 3.13 Grafik Analisis Keraguan Sumber Informasi P3K yang Ditemukan	42
Gambar 3.14 Grafik Analisis Kebenaran Informasi P3K.....	42
Gambar 3.15 Grafik Analisis Pentingnya Aplikasi Edukasi P3K	44
Gambar 3.16 Grafik Analisis Minat Penggunaan Aplikasi Edukasi P3K	45
Gambar 3.17 Grafik Analisis Keefektifitas Aplikasi Edukasi P3K.....	46
Gambar 3.18 Grafik Analisis Motivasi Penggunaan Aplikasi Edukasi P3K	46
Gambar 3.19 Grafik Analisis Fitur Pendukung Aplikasi Edukasi P3K	48
Gambar 3.20 <i>Use Case Diagram</i>	49
Gambar 3.21 <i>Activity Diagram Log In</i>	64

Gambar 3.22 <i>Activity Diagram Sign Up</i>	65
Gambar 3.23 <i>Activity Diagram Baca Berita</i>	66
Gambar 3.24 <i>Activity Diagram Belajar Kelas</i>	67
Gambar 3.25 <i>Activity Diagram Ikut Weekly Challenge</i>	68
Gambar 3.26 <i>Activity Diagram Lihat Leaderboard</i>	69
Gambar 3.27 <i>Activity Diagram Lihat Profil</i>	69
Gambar 3.28 <i>Activity Diagram Sunting Profil</i>	70
Gambar 3.29 <i>Activity Diagram Layanan Darurat</i>	71
Gambar 3.30 <i>Activity Diagram Log Out</i>	72
Gambar 3.31 <i>Sequence Diagram Log In</i>	73
Gambar 3.32 <i>Sequence Diagram Sign Up</i>	74
Gambar 3.33 <i>Sequence Diagram Baca Berita</i>	75
Gambar 3.34 <i>Sequence Diagram Belajar Kelas</i>	76
Gambar 3.35 <i>Sequence Diagram Ikut Weekly Challenge</i>	77
Gambar 3.36 <i>Sequence Diagram Lihat Leaderboard</i>	78
Gambar 3.37 <i>Sequence Diagram Lihat Profil</i>	78
Gambar 3.38 <i>Sequence Diagram Sunting Profil</i>	79
Gambar 3.39 <i>Sequence Diagram Layanan Darurat</i>	80
Gambar 3.40 <i>Sequence Diagram Log Out</i>	80
Gambar 3.41 <i>Class Diagram Learnin P3K</i>	81
Gambar 3.42 <i>ERD Aplikasi Learnin P3K</i>	82
Gambar 3.43 <i>Wireframe Lo-Fi Welcome, Autentikasi, Beranda, Challenge</i>	87
Gambar 3.44 <i>Wireframe Lo-Fi Profil, Leaderboard, Pengaturan, Berita</i>	88
Gambar 3.45 <i>Wireframe Lo-Fi Kelas, Detail Kelas, Kuis, Hasil Kuis</i>	89
Gambar 3.46 <i>Karakter Gamifikasi (Medica, Nouri, Clover)</i>	94
Gambar 3.47 <i>Arsitektur Aplikasi Learnin P3K</i>	97
Gambar 4.1 <i>Fitur Log In</i>	102
Gambar 4.2 <i>Fitur Sign Up</i>	103
Gambar 4.3 <i>Fitur Lihat Berita</i>	104
Gambar 4.4 <i>Fitur Cari Berita</i>	104
Gambar 4.5 <i>Fitur Lihat Kelas</i>	105

Gambar 4.6 Fitur Daftar Kelas	106
Gambar 4.7 Fitur Lihat Detail Kelas	106
Gambar 4.8 Fitur Ambil Kuis	107
Gambar 4.9 Fitur Ambil Kuis <i>Dialog Pop-Up</i>	108
Gambar 4.10 Hasil Kuis	108
Gambar 4.11 Fitur Lihat Riwayat Pengerjaan Kuis	109
Gambar 4.12 Fitur Lihat Profil	110
Gambar 4.13 Fitur Sunting Profil	110
Gambar 4.14 Fitur Lihat Avatar	111
Gambar 4.15 Fitur Lihat <i>Leaderboard</i>	112
Gambar 4.16 Lihat <i>Badge</i>	113
Gambar 4.17 Fitur <i>Weekly Challenge</i>	114
Gambar 4.18 Ketersediaan Fitur <i>Weekly Challenge</i>	114
Gambar 4.19 Fitur Kustomisasi Tema.....	115
Gambar 4.20 Fitur Layanan Darurat	116
Gambar 4.21 Fitur <i>Log Out</i>	117
Gambar 4.22 Grafik Analisis Hasil <i>Pre-Test</i>	127
Gambar 4.23 Grafik Analisis Hasil <i>Post-Test</i>	128
Gambar 4.24 Grafik Analisis Pengaruh Aplikasi Learnin P3K Meningkatkan Pemahaman	129
Gambar 4.25 Grafik Analisis Dampak Fitur Gamifikasi	130
Gambar 4.26 Grafik Analisis Fitur Gamifikasi yang Diminati	131

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3.1 Analisis Pentingnya Edukasi P3K.....	31
Tabel 3.2 Analisis Keterampilan P3K.....	34
Tabel 3.3 Analisis Motivasi dan Hambatan.....	36
Tabel 3.4 Analisis Kemudahan Akses Informasi P3K.....	38
Tabel 3.5 Analisis Keraguan Informasi.....	43
Tabel 3.6 Analisis Pengaruh Aplikasi Edukasi P3K.....	47
Tabel 3.7 <i>Use Case Description Log In</i>	50
Tabel 3.8 <i>Use Case Description Sign Up</i>	51
Tabel 3.9 <i>Use Case Description Baca Berita</i>	53
Tabel 3.10 <i>Use Case Description Belajar Kelas</i>	55
Tabel 3.11 <i>Use Case Description Ikut Weekly Challenge</i>	56
Tabel 3.12 <i>Use Case Description Lihat Leaderboard</i>	58
Tabel 3.13 <i>Use Case Description Lihat Profil</i>	59
Tabel 3.14 <i>Use Case Description Sunting Profil</i>	60
Tabel 3.15 <i>Use Case Description Layanan Darurat</i>	61
Tabel 3.16 <i>Use Case Description Log Out</i>	62
Tabel 3.17 Sistem Poin Gamifikasi.....	90
Tabel 3.18 Sistem Badge Gamifikasi.....	91
Tabel 3.19 Tema dan Cerita Gamifikasi.....	93
Tabel 3.20 Keterangan Karakter Gamifikasi.....	95
Tabel 4.1 Hasil Pengujian UAT pada Aplikasi Learnin P3K.....	118
Tabel 4.2 Analisis Hasil <i>Pre-Test</i>	127
Tabel 4.3 Analisis Hasil <i>Post-Test</i>	129
Tabel 4.4 Analisis Pengalaman Pengguna.....	132

DAFTAR LAMPIRAN

halaman

LAMPIRAN A: HASIL SURVEI PEMBELAJARAN P3K.....	A-1
LAMPIRAN B: HASIL PENGUJIAN AKHIR	B-1
LAMPIRAN C: TAMPILAN APLIKASI LEARNIN P3K	C-1

