

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metodologi Pengembangan Sistem.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 <i>Gamification</i>	5
2.1.1 <i>Explicit Gamification: Games that Fulfill Non-Game Purposes</i>	6
2.1.2 <i>Implicit Gamification: Gameful design that Fulfill Non-Game Purposes</i> ..	6
2.2 Perbedaan antara <i>Gamification</i> dan <i>Serious Games</i>	6
2.3 Motivasi.....	7
2.3.1 Motivasi Intrinsik	7
2.3.2 Motivasi Sosial.....	7
2.3.3 Motivasi Ekstrinsik	8
2.4 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	8
2.5 <i>Prototyping</i>	9
2.6 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	10
2.7 <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	13
2.8 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	14
2.9 <i>MySQL</i>	14
BAB III SISTEM SAAT INI DAN PERANCANGAN SISTEM USULAN.....	16

3.1	Profil Fakultas	16
3.1.1	Visi Fakultas	16
3.1.2	Misi Perusahaan	16
3.2	Struktur Organisasi	17
3.3	Analisis Sistem Saat ini	17
3.4	Kendala Sistem Saat Ini	18
3.5	Analisis dan Perancangan Sistem Usulan	18
3.5.1	Tahap Perencanaan.....	18
3.5.2	Tahap Analisis.....	21
3.6	Pemodelan Fungsional	23
3.6.1	<i>Use Case Diagram</i>	23
3.6.2	<i>Activity Diagram</i>	23
3.6.3	Pemodelan Struktural	30
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		36
4.1	Konstruksi Sistem.....	36
4.1.1	Lapisan Antarmuka	36
4.1.2	Pengujian Aplikasi	51
4.2	Rencana Konversi.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

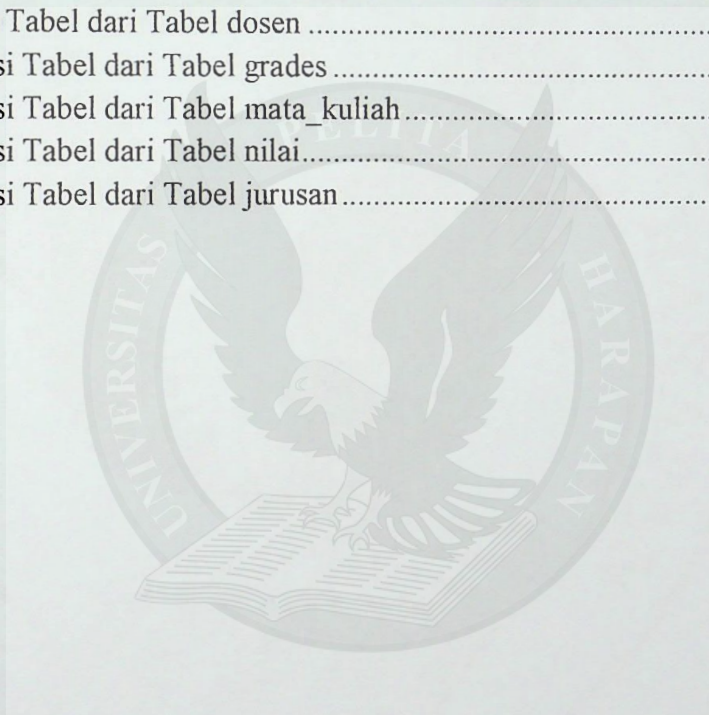
Gambar 2.1 8 Core Drives of Octalysis.....	6
Gambar 2.2 Model Prototyping.....	9
Gambar 2.3 Konsep kerja PHP	14
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pelita Harapan	17
Gambar 3.2 Use Case Diagram Penerapan Gamification pada Website Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pelita Harapan.....	23
Gambar 3.3 Activity Diagram Mengelola Profil.....	24
Gambar 3.4 Activity Diagram Mengunggah Sertifikat.....	25
Gambar 3.5 Activity Diagram Mengelola Data Mata Kuliah	26
Gambar 3.6 Activity Diagram Mengelola Data Mahasiswa.....	27
Gambar 3.7 Activity Diagram Mengelola Data Badges.....	28
Gambar 3.8 Activity Diagram Mengelola Data Title	29
Gambar 3.9 Activity Diagram Menyetujui Sertifikat Mahasiswa	30
Gambar 3.10 Class Diagram Penerapan Gamification pada Website Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pelita Harapan.....	31
Gambar 3.11 Table Relationship Diagram Penerapan Gamification pada Website Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pelita Harapan	32
Gambar 4.1 Halaman home (bagian 1).....	36
Gambar 4.2 Halaman home (bagian 2).....	37
Gambar 4.3 Halaman home (bagian 3).....	37
Gambar 4.4 Halaman home (bagian 4).....	37
Gambar 4.5 Halaman home (bagian 5).....	38
Gambar 4.6 Halaman major (bagian 1).....	38
Gambar 4.7 Halaman major (bagian 2).....	39
Gambar 4.8 Halaman major (bagian 3).....	39
Gambar 4.9 Halaman major (bagian 4).....	39
Gambar 4.10 Halaman major (bagian 5).....	40
Gambar 4.11 Halaman our people	40
Gambar 4.12 Halaman Log In.....	41
Gambar 4.13 Halaman My Profile (bagian 1)	41
Gambar 4.14 Halaman My Profile (bagian 2)	42
Gambar 4.15 Halaman Badges.....	42
Gambar 4.16 Halaman My Grades.....	43
Gambar 4.17 Halaman Upload Certificate.....	43
Gambar 4.18 Halaman Leaderboard.....	44
Gambar 4.19 Halaman Change Password.....	44
Gambar 4.20 Halaman Log In (Admin).....	45
Gambar 4.21 Halaman Dashboard Admin.....	45
Gambar 4.22 Notifikasi permintaan persetujuan sertifikat	46
Gambar 4.23 Halaman Approval Certificate	46
Gambar 4.24 Halaman Students	47
Gambar 4.25 Halaman form Add Students	47
Gambar 4.26 Halaman Grades.....	48
Gambar 4.27 Halaman form Add Grades	48

Gambar 4.28 Halaman <i>Badges</i>	49
Gambar 4.29 Halaman <i>form Add Badge</i>	49
Gambar 4.30 Halaman <i>form Edit Badge</i>	49
Gambar 4.31 Halaman <i>Titles</i>	50
Gambar 4.32 Halaman <i>form Add Title</i>	50
Gambar 4.33 Halaman <i>form Edit Title</i>	51



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Elemen <i>Use Case Diagram</i>	10
Tabel 2.2 Tabel Elemen <i>Activity Diagram</i>	11
Tabel 2.3 Tabel Elemen <i>Class Diagram</i>	13
Tabel 3.1 Spesifikasi minimal <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> Sistem Usulan	20
Tabel 3.2 Deskripsi Tabel dari Tabel mahasiswa	32
Tabel 3.3 Deskripsi Tabel dari Tabel detail_mahasiswa	33
Tabel 3.4 Deskripsi Tabel dari Tabel admin	33
Tabel 3.5 Deskripsi Tabel dari Tabel badge	33
Tabel 3.6 Deskripsi Tabel dari Tabel title	33
Tabel 3.7 Deskripsi Tabel dari Tabel detail_title	34
Tabel 3.8 Deskripsi Tabel dari Tabel certificate	34
Tabel 3.9 Deskripsi Tabel dari Tabel dosen	34
Tabel 3.10 Deskripsi Tabel dari Tabel grades	34
Tabel 3.11 Deskripsi Tabel dari Tabel mata_kuliah	35
Tabel 3.12 Deskripsi Tabel dari Tabel nilai	35
Tabel 3.13 Deskripsi Tabel dari Tabel jurusan	35



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A <i>USE CASE DESCRIPTION</i>	A-1
LAMPIRAN B <i>USER ACCEPTANCE TEST</i>	B-1
LAMPIRAN C HASIL KUESIONER.....	C-1
LEMBARAN <i>MONITORING</i>	

