

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Kerja Gamifikasi Menurut Adrzej Marczewski.....	15
Gambar 2. Gambaran Umum Penelitian .....	22
Gambar 3. Skema Penilaian Sikap .....	24
Gambar 4. Tipe User Model Hexad Gamifikasi Marczewski tahun 2017 .....	34
Gambar 5. Aturan Game Tingkat (level) capaian avatar (karakter) pengguna dari Daily Challenge.....	40
Gambar 6. Alur Bermain Game Pada Sistem Daily Challenge.....	41
Gambar 7. Alur Bermain Game Pada Sistem Permainan Tebak-tebakan.....	41
Gambar 8. Model Mental .....	42
Gambar 9. Mock up halaman login.....	72
Gambar 10. Mock up halaman masuk.....	72
Gambar 11. Mock up halaman daftar akun .....	73
Gambar 12. Mock up halaman daftar akun kedua .....	73
Gambar 13. Mock up halaman utama .....	74
Gambar 14. Mock up halaman daily challenge sholat sunnah dhuha .....	74
Gambar 15. Mock up halaman awal hafalan dan muroja'ah .....	75
Gambar 16. Mock up halaman daily challenge hafalan dan muroja'ah .....	75
Gambar 17. Mock up halaman awal mulai permainan tebak-tebakan .....	76
Gambar 18. Mock up halaman mulai main tebak-tebakan (pertanyaan) .....	76
Gambar 19. Mock up halaman pause permainan tebak-tebakan.....	77
Gambar 20. Mock up halaman selesai permainan tebak-tebakan .....	77
Gambar 21. Mock up halaman awal baca juz 30 .....	78
Gambar 22. Mock up halaman baca surah .....	78
Gambar 23. Mock up halaman awal do'a dan dzikir setelah sholat .....	79
Gambar 24. Mock up halaman daily challenge do'a dan dzikir setelah sholat .....	79
Gambar 25. Mock up halaman video animasi do'a dan dzikir setelah sholat.....	80
Gambar 26. Mock up halaman kemajuan saya .....	80
Gambar 27. Mock up halaman papan peringkat .....	81
Gambar 28. Skenario alur testing prototype pada pembiasaan sikap dari Floris Hoogglugt tahun 2020 [31] .....	82
Gambar 34. <i>Range SUS Score</i> [33] .....	89