

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN KAPRODI, PEMBIMBING, DAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PAKTA INTEGRITAS GRATIFIKASI.....	v
PAKTA INTEGRITAS KOMITMEN KEMAJUAN UNIVERSITAS	viii
HALAMAN PENGAKUAN	x
KATA PENGANTAR.....	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR ISTILAH	xxii
DAFTAR SINGKATAN.....	xxiii
LAMPIRAN.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 <i>State-Of-The-Art</i>	1
1.2 Latar Belakang	2
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Pertanyaan Penelitian.....	9
1.6 Lingkup Penelitian.....	10
1.7 Rasionalisasi Penelitian	10
1.8 Signifikansi Penelitian.....	11

1.9	Kesenjangan Penelitian	11
1.10	Peran Peneliti	14
1.11	Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		18
2.1	Metode <i>Review</i>	18
2.2	Tren Penelitian	26
2.3	<i>Benchmark / Best Practice</i>	27
2.4	Teori Pendukung	28
2.1.1	Pengertian Gamifikasi	29
2.1.2	Elemen-elemen Gamifikasi	30
2.1.3	Langkah-langkah penerapan Gamifikasi.....	33
2.1.4	Penerapan gamifikasi di dalam dunia pendidikan	35
2.1.5	Skema Elemen Gamifikasi pada beberapa aplikasi serupa	39
2.1.6	Prinsip Gestalt	44
2.1.7	Fitur Imersif dalam Pembelajaran.....	47
2.1.8	Hewan-hewan langka di Indonesia.....	50
BAB III METODE PENELITIAN		52
3.1	Perancangan Penelitian	52
3.2	Model Konseptual.....	53
3.3	Sistematika Penelitian	56
3.4	Asumsi Penelitian	58
3.5	Sumber Data Penelitian.....	58
3.5.1	Data Primer.....	58
3.5.2	Data Sekunder	59
3.6	Instrumen Penelitian	59
3.7	Bias Penelitian.....	60
3.8	Uji Keabsahan	60
3.9	Pertimbangan Etika	61
BAB IV PENGUMPULAN DATA.....		63

4.1	Metode Pengumpulan Data	63
4.1.1	Analisis Ulasan	63
4.1.2	Observasi	63
4.1.3	Kuesioner	64
4.2	Gambaran Umum	64
4.2.1	Objek Penelitian.....	64
4.2.2	Persiapan Penelitian	67
4.3	Perancangan Penelitian	68
4.3.1	<i>Recognize</i>	68
4.3.2	<i>Scrutinize</i>	94
4.4	Evaluasi.....	99
4.4.1	Identifikasi Variabel.....	99
4.5	Diagram Alir (Identifikasi Proses Bisnis).....	100
4.4.1	Diagram Alir Sistem	100
4.4.2	Diagram Alir Elemen Gamifikasi	101
4.6	Solusi Teknologi Terintegrasi	103
4.7	Uji Keabsahan Penelitian	104
4.8	Tahap Pelaksanaan Penelitian	107
BAB V HASIL PENELITIAN		109
5.1	<i>Materialize</i>	109
5.2	Hasil Pengujian <i>Mockup</i>	112
5.3	Konektivitas Konsep	113
5.4	Implementasi Elemen Gamifikasi pada Aplikasi	122
5.5	Implementasi Antarmuka berdasarkan Prinsip Gestalt.....	134
5.6	<i>Functionality Testing</i>	139
5.7	<i>User Acceptance Test</i>	142
BAB VI KESIMPULAN.....		154
6.1	Kesimpulan.....	154
6.2	Jawaban penelitian.....	154

6.3	Kritik	159
6.4	Saran.....	160
6.5	Rekomendasi.....	160
DAFTAR PUSTAKA.....		161