

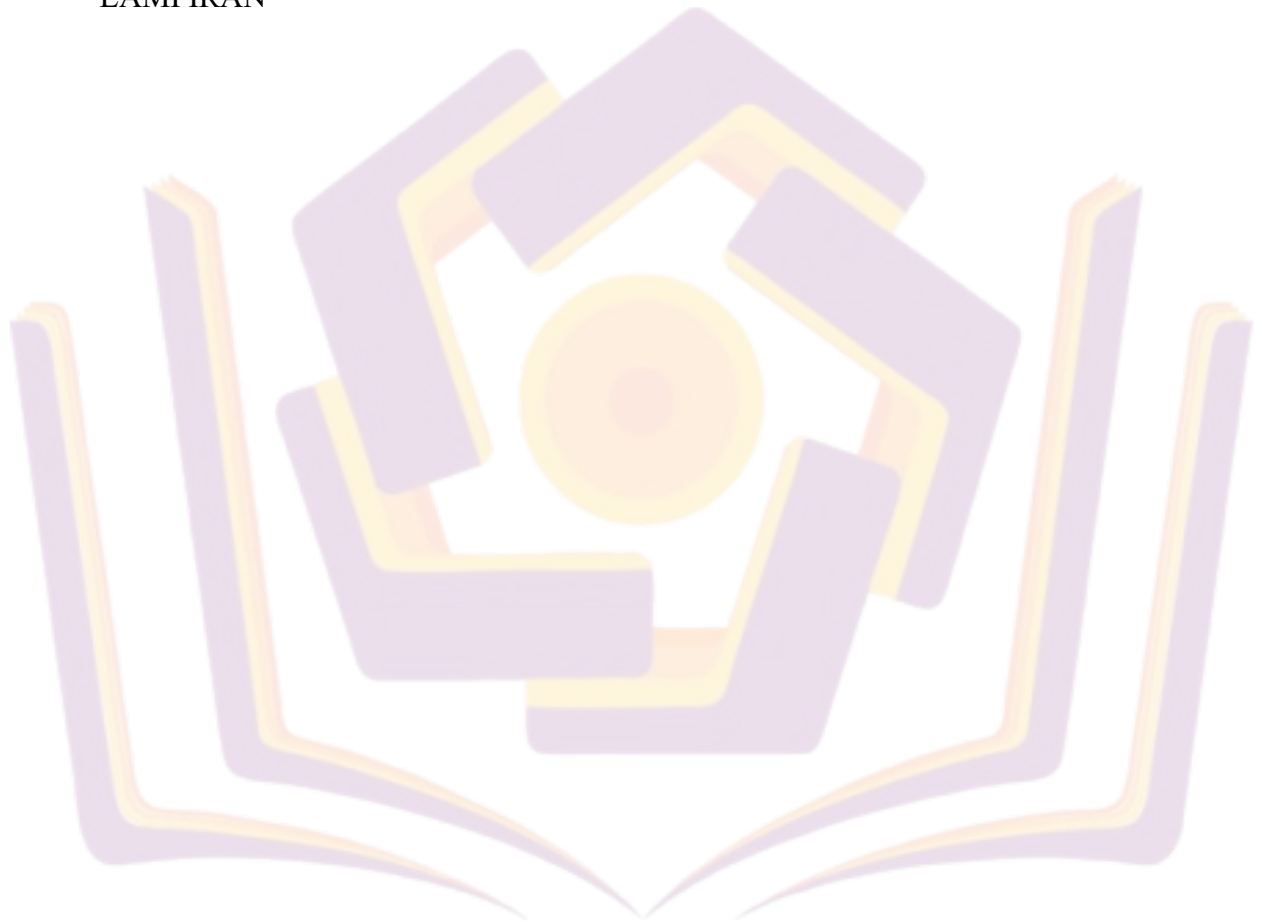
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
B. Metode Pengumpulan Data.....	42
C. Alat Penelitian.....	44
D. Konsep Penelitian	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Artefak Scrum dalam Pengembangan.....	53

B. Struktur Tim dan Peran dalam Scrum.....	55
C. Pelaksanaan <i>Sprint</i>	55
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	40
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 4. 1 <i>Product Backlog</i> Sistem Gamifikasi.....	53
Tabel 4. 2 <i>User Story</i> Sistem Gamifikasi.....	55
Tabel 4. 3 Rincian <i>Daily Scrum Sprint 1</i>	57
Tabel 4. 4 Skenario pengujian <i>sprint 1</i>	67
Tabel 4. 5 Rincian <i>Daily Scrum Sprint 2</i>	68
Tabel 4. 6 Skenario pengujian <i>sprint 2</i>	79
Tabel 4. 7 Rincian <i>Daily Scrum Sprint 3</i>	80
Tabel 4. 8 Skenario pengujian <i>sprint 3</i>	86
Tabel 4. 9 Rincian <i>Daily Scrum Sprint 4</i>	87
Tabel 4. 10 Skenario pengujian <i>sprint 4</i>	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Controller</i>	16
Gambar 2. 2 <i>Middleware</i>	17
Gambar 2. 3 Relasi <i>one to one</i>	23
Gambar 2. 4 Relasi <i>one to many</i>	23
Gambar 2. 5 Relasi <i>many to many</i>	24
Gambar 3. 1 Diagram Konsep Penelitian.....	45
Gambar 3. 2 Proses pengembangan <i>scrum</i>	47
Gambar 4. 1 Struktur <i>database</i>	58
Gambar 4. 2 <i>Models</i>	60
Gambar 4. 3 <i>Migrations</i>	61
Gambar 4. 4 <i>Seeder</i>	62
Gambar 4. 5 Kode <i>Controller</i> untuk Fitur Papan Peringkat	63
Gambar 4. 6 <i>Response</i> papan peringkat kelas	64
Gambar 4. 7 Kode <i>controller Setting</i> informasi pengguna	70
Gambar 4. 8 Hasil <i>Endpoint API Setting</i>	72
Gambar 4. 9 Kode kalkulasi poin dan <i>level</i>	73
Gambar 4. 10 Kode perolehan poin materi, tugas, dan kuis	75
Gambar 4. 11 Hasil Gamifikasi Perolehan Poin	76
Gambar 4. 12 fungsi poin forum diskusi.....	81
Gambar 4. 13 Kode implementasi lencana	82
Gambar 4. 14 Hasil Gamifikasi Perolehan Lencana	83
Gambar 4. 15 Struktur sistem penjadwalan	84
Gambar 4. 16 Fitur penjadwalan poin.....	88
Gambar 4. 17 Hasil <i>Log</i> Sistem Penjadwalan Otomatis	89
Gambar 4. 18 Bukti Perubahan Basis Data oleh Sistem Penjadwal	90

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Data Hasil Wawancara
- Lampiran 2. Dokumentasi di tempat penelitian
- Lampiran 3. Dokumentasi *Daily Scrum*
- Lampiran 4. Kartu Bimbingan

