

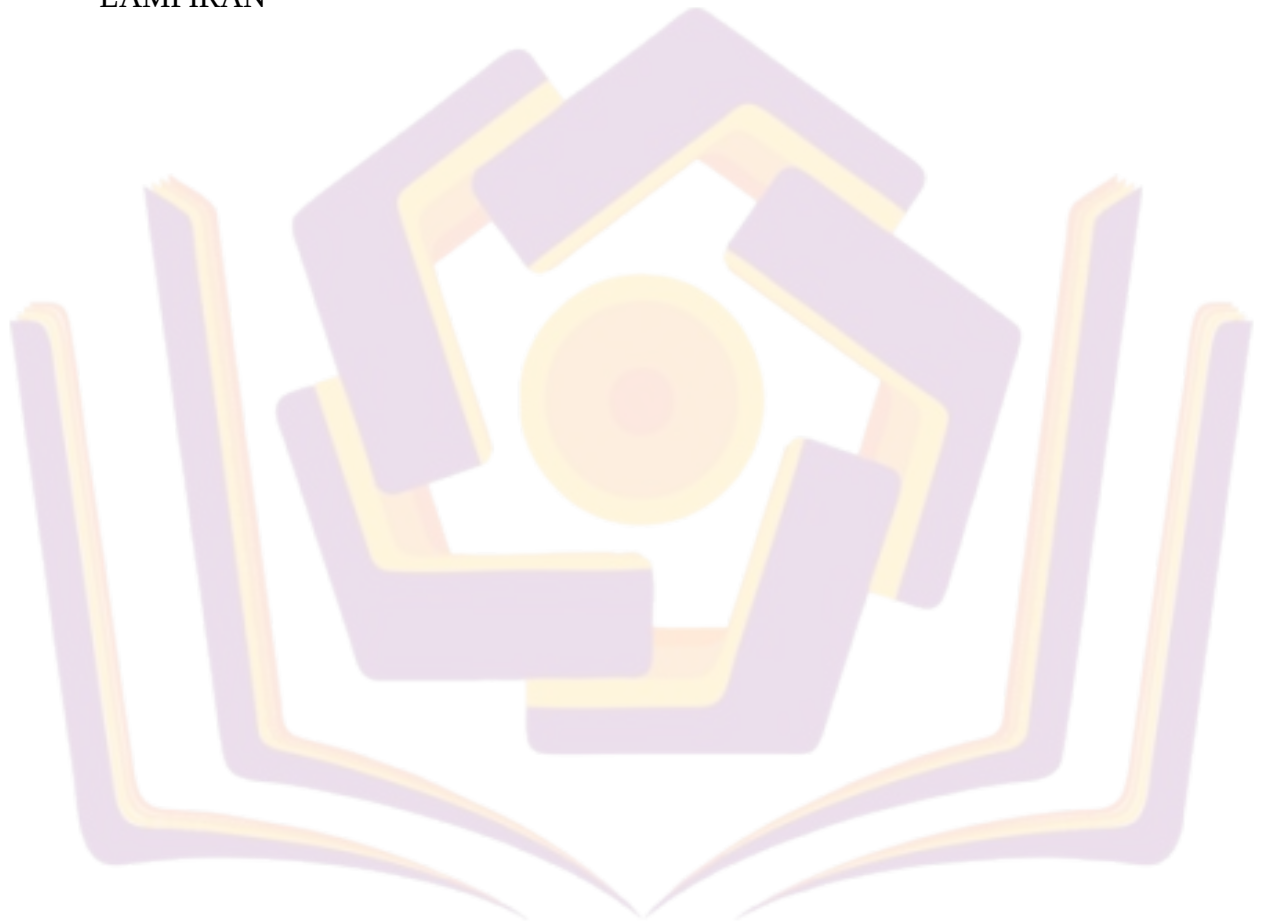
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
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
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	17
B. Metode Pengumpulan Data.....	17
C. Alat Penelitian.....	18
D. Konsep Penelitian	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
A. Gambaran Umum Pelaksanaan Proyek Penelitian.....	23

B. <i>Team Scrum</i>	24
C. Implementasi Kerangka Kerja <i>Scrum</i>	25
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56

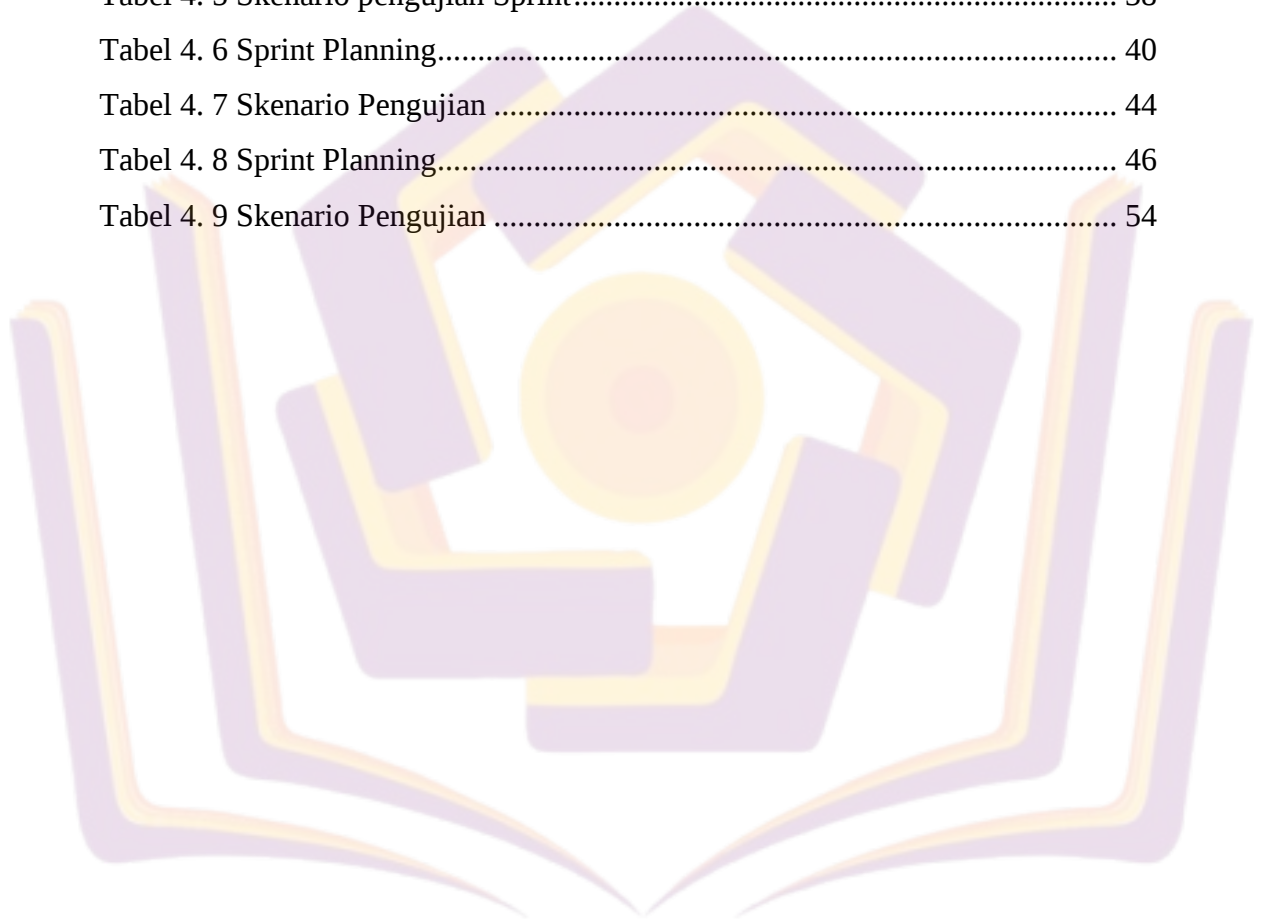
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	16
Tabel 4. 2 Product Backlog.....	26
Tabel 4. 3 Siklus Sprint.....	26
Tabel 4. 4 Sprint Planning.....	28
Tabel 4. 5 Skenario pengujian Sprint.....	38
Tabel 4. 6 Sprint Planning.....	40
Tabel 4. 7 Skenario Pengujian	44
Tabel 4. 8 Sprint Planning.....	46
Tabel 4. 9 Skenario Pengujian	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Scrum Process	19
Gambar 4. 1 Mock API Notifikasi Perolehan Poin dan Lencana	29
Gambar 4. 2 Implementasi kode Notifikasi Poin dan Lencana (Badge).....	30
Gambar 4. 3 Popup Notifikasi Perolehan Poin dan Lencana (Badge)	30
Gambar 4. 4 Variable Untuk Mengelola Data Gamifikasi.....	31
Gambar 4. 5 Implementasi Kode Koleksi Lencana (Badges)	32
Gambar 4. 6 Halaman Profil Mahasiswa dengan Perolehan Lencana (Badges)...	33
Gambar 4. 7 Implementasi Kode Lencana (Badge) Pada Matakuliah	34
Gambar 4. 8 Tampilan List Mata Kuliah Dengan Elemen Gamifikasi.....	36
Gambar 4. 9 Tampilan tooltip List Mata Kuliah Dengan Elemen Gamifikasi	36
Gambar 4. 10 Mock API Katalog Lencana (Badge)	41
Gambar 4. 11 Implementasi Kode Trigger Button Katalog Lencana (Badge)	41
Gambar 4. 12 Implementasi Kode Katalog Lencana	42
Gambar 4. 13 Katalog Lencana.....	43
Gambar 4. 14 Mock API Ranking	47
Gambar 4. 15 Implementasi kode data gamifikasi pada kelas	48
Gambar 4. 16 Kode UI Pencapaian Individu Pada Kelas	48
Gambar 4. 17 Kode UI Image Pencapaian Individu Pada Kelas	49
Gambar 4. 18 Card pencapaian atau kartu ringkasan pencapaian.....	49
Gambar 4. 19 List variabel data podium.....	50
Gambar 4. 20 Implementasi kode Podium.....	50
Gambar 4. 21 Tampilan visual Component podium	51
Gambar 4. 22 Implementasi Kode List Peringkat Mahasiswa.....	52
Gambar 4. 23 Tampilan List peringkat mahasiswa.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Hasil Wawancara

Lampiran 2 Dokumentasi Riset

Lampiran 3 Dokumentasi *Daily Scrum*

Lampiran 4 Kartu Bimbingan

