

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PENGESAHAN C501	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR PERSAMAAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
RINGKASAN EKSEKUTIF	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
BAB 2 DASAR TEORI PENDUKUNG	5
2.1 Gamifikasi	5
2.2 <i>Mobile Application</i>	6
2.3 Android	6
2.4 <i>Mechanics Dynamics Aesthetics</i> (MDA)	6
2.5 Anak Sekolah Dasar (SD)	8
2.6 Teori Belajar Behavioristik	9
2.7 Modifikasi Perilaku	9
2.8 <i>Token Economy</i>	10
2.9 <i>System Usability Scale</i> (SUS)	11
BAB 3 ANALISIS STUDI PUSTAKA KUNCI	14
3.1 Metode Pembentukan Kebiasaan: Gamifikasi	14
3.1.1 MDA (<i>Mechanics Dynamics Aesthetics</i>)	14
3.1.2 MDE (<i>Mechanic Dynamic Emotional</i>)	15
3.1.3 FDD (<i>Formal, Dramatic, Dynamic Contents</i>)	16
3.2 Metode Pembentukan Kebiasaan: Penggunaan Buku Penghubung	16
3.3 Metode Pembentukan Kebiasaan: Pengadaan Ekstrakurikuler	17
3.4 Metode Modifikasi Perilaku	17
3.4.1 <i>Time Out</i>	18

3.4.2	<i>Token Economy</i>	19
3.4.3	<i>Response Cost</i>	20
3.5	Metode Pengembangan Aplikasi	22
3.5.1	Metode Waterfall	22
3.5.2	Metode Scrum	24
3.2.2	Metode <i>Evolutionary Prototyping</i>	25
3.6	Pemilihan Metode	26
3.6.1	Metode Gamifikasi untuk Pembentukan Kebiasaan	26
3.6.2	Metode Modifikasi Perilaku	27
3.6.3	Metode Pengembangan Aplikasi	28
BAB 4	DETAIL IMPLEMENTASI	30
4.1	Luaran Capstone Project beserta Spesifikasinya	30
4.2	Batasan Masalah	39
4.3	Detail Rancangan	47
4.3.1	Pengenalan Produk	47
4.3.2	Rancangan Aset Fort Fighter dan Alasan Penggunaannya	50
4.3.3	Rancangan <i>Logic</i> Fort Fighter	61
4.3.4	Skenario Aplikasi	62
4.3.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	65
4.3.4.2	<i>User Flow Diagram</i>	66
4.3.3	Pengembangan Gamifikasi	70
4.3.3.1	Implementasi <i>Mechanics</i>	71
4.3.3.2	Implementasi <i>Dynamics</i>	75
4.3.3.3	Implementasi <i>Aesthetic</i>	78
BAB 5	PENGUJIAN DAN PEMBAHASAN	80
5.1	Pengujian dan Pembahasan	80
5.1.1	Pengujian Gamifikasi dan Analisis Hasil Pengujian Gamifikasi	84
5.1.1.1	Pra – Pengujian Gamifikasi Aplikasi Fort Fighter	92
5.1.1.2	Pasca- Pengujian Gamifikasi Aplikasi Fort Fighter	101
5.1.2	Pengujian SUS dan Analisis Hasil SUS	121
BAB 6	ANALISIS MENGENAI PENGARUH SOLUSI <i>ENGINEERING DESIGN</i>	127
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN	130



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Gamifikasi Pembentukan Kebiasaan Hidup Sehat Berbasis Mobile App Guna Mendukung Kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) untuk Anak Sekolah Dasar (SD): Desain Skenario dan Pengembangan Gamifikasi pada

Aplikasi Pembangun Kebiasaan Hidup Sehat

ANI RAHAYU, Lukito Edi Nugroho, M.Sc., Ph.D. ; Warsun Najib, S.T., M.Sc.

Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

7.1 Kesimpulan.....	130
7.2 Saran.....	131
REFERENSI.....	133
LAMPIRAN	136