

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Analisis Perbandingan Metode	15
2.3 Dasar Teori	18
2.3.1 Gamifikasi	18
2.3.2 Media Pembelajaran	18
2.3.3 <i>Clinical Decision Support Systems</i>	19
2.3.4 Metodologi Pengembangan Agile.....	19
2.3.5 <i>Wireframing</i>	20
2.3.6 <i>Black Box Testing</i>	21
2.3.7 <i>A/B Testing</i>	21
2.3.8 <i>System Usability Scale</i>	21
2.3.9 <i>User Experience Questionnaire</i>	23
2.3.10 <i>Intrinsic Motivation Inventory</i>	25
BAB III Metode Penelitian.....	28
3.1 Alat dan Bahan Tugas Akhir	28
3.1.1 Alat Tugas Akhir	28
3.1.2 Bahan Tugas Akhir.....	28
3.2 Metode yang Digunakan.....	28

3.2.1	Aspek Perancangan	28
3.2.1.1	Survei Awal	29
3.2.1.2	Kerangka Kerja RAMP	30
3.2.2	Aspek Pengembangan	30
3.2.3	Aspek Pengujian	30
3.2.3.1	Penentuan Ukuran Sampel	30
3.2.3.2	Penentuan Kuisisioner IMI	31
3.3	Tahap Tugas Akhir	34
3.3.1	Pengembangan Aplikasi	35
3.3.1.1	Perancangan Desain Antarmuka	35
3.3.1.2	Implementasi Scrum menggunakan GitHub Projects	35
3.3.1.3	Android Studio sebagai IDE	36
3.3.2	Pengujian SUS, UEQ, dan IMI	37
3.3.3	Analisis Hasil dan Pengambilan Kesimpulan	37
BAB IV Hasil dan Pembahasan		38
4.1	Pembahasan Hasil Perancangan Desain	38
4.1.1	Pembahasan Hasil Survei Awal	38
4.1.1.1	Analisis Survei Awal : <i>User Persona</i>	39
4.1.1.2	Analisis Survei Awal : <i>User Map Journey</i>	40
4.1.2	Hasil Rancangan Implementasi Gamifikasi	41
4.1.2.1	Aspek Gamifikasi <i>Relatedness</i>	41
4.1.2.2	Aspek Gamifikasi <i>Autonomy</i>	41
4.1.2.3	Aspek Gamifikasi <i>Mastery</i>	42
4.1.2.4	Aspek Gamifikasi <i>Purpose</i>	42
4.1.3	Hasil Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	43
4.1.4	Hasil Rancangan <i>Activity Diagram</i>	44
4.1.4.1	<i>Activity Diagram</i> Autentikasi	44
4.1.4.2	<i>Activity Diagram</i> Mengelola Pembelajaran	44
4.1.5	<i>Activity Diagram</i> Interaksi melalui <i>Chat</i>	45
4.1.5.1	<i>Activity Diagram</i> Pencapaian	46
4.1.5.2	<i>Activity Diagram</i> Mengelola Profil	46
4.1.6	Hasil Rancangan <i>Class Diagram</i>	47
4.1.7	Hasil Rancangan Antarmuka	48
4.1.7.1	Halaman <i>Onboarding</i>	48
4.1.7.2	Halaman Autentikasi	49
4.1.7.3	Halaman Beranda	50
4.1.7.4	Halaman Pencapaian	50
4.1.7.5	Halaman Profil	51
4.1.7.6	Halaman Materi	52

4.1.7.7	Halaman Bacaan	53
4.1.7.8	Halaman <i>Flashcard</i>	53
4.1.7.9	Halaman Kuis	54
4.1.7.10	Halaman Ruang <i>Chat</i>	54
4.2	Pembahasan Hasil Pengembangan Aplikasi	56
4.2.1	<i>Sprint</i> 1 (31 Maret-12 April 2024)	56
4.2.2	<i>Sprint</i> 2 (13 April - 26 April 2024).....	57
4.2.3	<i>Sprint</i> 3 (27 April - 10 Mei 2024)	58
4.2.4	<i>Sprint</i> 4 (12 Mei 2024 - 25 Mei 2024)	59
4.2.5	Pengembangan Versi 2	60
4.3	Pembahasan Hasil Pengujian SUS, UEQ dan IMI	61
4.3.1	Hasil Pengujian SUS	61
4.3.2	Hasil Pengujian UEQ	62
4.3.3	Hasil Pengujian IMI.....	65
4.3.3.1	Hasil IMI Versi 1	65
4.3.3.2	Hasil IMI Versi 2	66
4.3.4	Analisis Perbandingan Skor Versi 1 dan Versi 2.....	68
4.3.4.1	Skor SUS	68
4.3.4.2	Skor UEQ	68
4.3.4.3	Skor IMI.....	68
4.4	Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	69
BAB V	Kesimpulan dan Saran	70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	71
	DAFTAR PUSTAKA.....	72
	LAMPIRAN	L-1
L.1	Dokumentasi Pengujian Aplikasi	L-1
L.2	Hasil Kuisisioner SUS	L-3
L.3	Hasil Kuisisioner UEQ	L-6
L.4	Hasil Kuisisioner IMI.....	L-9
L.4.1	<i>Interest/Enjoyment</i> Versi 1	L-9
L.4.2	<i>Perceived Competence</i> Versi 1.....	L-10
L.4.3	<i>Effect/Importance</i> Versi 1	L-11
L.4.4	<i>Perceived Choice</i> Versi 1	L-13
L.4.5	<i>Value/Usefulness</i> Versi 1	L-14
L.4.6	Skor IMI Keseluruhan Versi 1	L-15
L.4.7	<i>Interest/Enjoyment</i> Versi 2.....	L-17
L.4.8	<i>Perceived Competence</i> Versi 2.....	L-18
L.4.9	<i>Effect/Importance</i> Versi 2	L-20



L.4.10	<i>Perceived Choice</i> Versi 2	L-21
L.4.11	<i>Value/Usefulness</i> Versi 2	L-22
L.4.12	Skor IMI Keseluruhan Versi 2	L-24
L.5	Algoritma Aplikasi.....	L-26
L.5.1	<i>Pseudocode</i> Autentikasi	L-26
L.5.2	<i>Pseudocode</i> Tutorial	L-27
L.5.3	<i>Pseudocode Setup</i> Daftar Materi dan Navigasi	L-28
L.5.4	<i>Pseudocode Setup</i> Papan Peringkat dan <i>Popup</i>	L-28