

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah.....	4
1.3 Keaslian penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Bangunan Cagar Budaya.....	12
2.2.2 <i>Edutainment</i>	13
2.2.3 <i>Game Digital</i>	14
2.2.4 <i>Game Theory</i>	14
2.2.5 Gamifikasi	16
2.2.6 <i>ARCS Model</i>	20
2.2.7 <i>Smart Phone</i>	21
2.2.8 <i>Global Positioning System (GPS)</i>	21
2.2.9 <i>Augmented Reality (AR)</i>	22
2.2.10 <i>Incremental Development Model</i>	23
2.2.11 <i>Game Engine</i>	24
2.2.12 Unity 3D	24
2.2.13 Vuforia.....	24
2.2.14 Mapbox.....	25
2.2.15 Android SDK.....	26
2.3 Pertanyaan Penelitian.....	26
BAB III METODOLOGI	27
3.1 Alat dan Bahan.....	27
3.1.1 Alat.....	27

3.1.2	Bahan.....	27
3.2	Jalannya Penelitian.....	27
3.3	Perancangan Sistem	30
3.4	Kerangka Kerja Sistem	32
3.4	Cara Analisis	33
3.4.1	Pengujian Sistem.....	33
3.4.2	Uji Kuesioner	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1	Rancangan Aplikasi	35
4.1.1	Fungsional Aplikasi.....	35
4.1.2	Unsur Gamifikasi dalam Aplikasi	38
4.2	Hasil Aplikasi.....	40
4.2.1	Tampilan Aplikasi	40
4.3	Kuesioner	42
4.3.1	Responden Kuesioner.....	43
4.3.2	Hasil Kuesioner.....	44
4.4	Hasil Evaluasi Aplikasi	48
4.4.1	Kelebihan Aplikasi	48
4.4.2	Keterbatasan Aplikasi.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		50
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN.....		54
L.1	Tampilan Peta.....	L-1
L.2	Tampilan Informasi Lokasi	L-2
L.3	Tampilan Fitur Kuis	L-3
L.4	Tampilan Fitur AR.....	L-4