

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61-69.
- Arief, M. R. (2011). Pemrograman web dinamis menggunakan php dan mysql. *Yogyakarta: Andi*, 7-19.
- Buana, I. and Setia, K., (2014). Jago pemrograman PHP. *Jakarta: Dunia Komputer*.
- Chaeruman, U. A. (2017). Pengembangan Model Desain Sistem Pembelajaran Blended Untuk Program Spada Indonesia. *Jurnal researchgate. net*.
- Connolly, TM., & Carolyn, E. (2002). *Basis data Systems: A Practical Approach to Design, Implementation, and Management*. Massachusetts: AddisonWesley.
- Daqiqil, I., (2011). Framework Codeigniter: sebuah panduan dan best practice. *Pekanbaru: koder. web. id*.
- Farozi, M. (2016). Rancang Bangun Website Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 4-2.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). Ieee.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1).
- Indrajani. (2007). *Pemrograman Berbasis Objek dengan Bahasa Java*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo



- Jogiyanto, A. (2005). *Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (1999). *Konsep dan Tuntutan Praktis Basis Data*. Yogyakarta: ANDI.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?. *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- Nugroho, A. (2011). *Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Ramadhani, G. (2003). *Modul Pengenalan Internet*. Yogyakarta.
- Romdhoni, F. H., & Wibowo, R. P. (2014). Penerapan Gamification Pada Aplikasi Interaktif Pembelajaran SQL Berbasis Web. *Jurnal Teknik Pomits*, 1(1), 1-6.
- Rosenberg, M. J. (2001). E-learning: Strategies for building online learning in the digital age.
- Sari, B. W., & Hartanto, A. D. (2016). Penerapan Konsep Gamification Dalam Merancang Aplikasi Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter Dengan Pola Mvc. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi*, 17(4), 32-37.
- Satpathy, T. (2016). A guide to the SCRUM body of knowledge (SBOK™ guide). *Scrumstudy™, a brand of VMEdU, Inc.*
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2011). The scrum guide. *Scrum Alliance*, 21, 19.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of human-computer studies*, 74, 14-31.
- Sholih. (2006). *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek denganUML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.



Sunyoto, A. 2007. *AJAX Membangun Web dengan Teknologi ASYNCHRONOUSE Javascript and XML*. Yogyakarta: ANDI.

Suprianto, I., Pradana, F., & Bachtiar, F. (2019). Pengembangan Aplikasi E-Learning Dengan Menerapkan Metode Gamification. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1716-1724.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. " O'Reilly Media, Inc."



LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil pengujian User Acceptance Testing Responden 1

Skenario Pengujian

Aplikasi Pembelajaran Online dengan Metode Gamifikasi Berbasis Web

Tanggal Pengujian : 2 Juli 2021
Nama Penguji : Aulya Yasifa Narwienda

No	Pengujian	Materi	Checklist	Keterangan
1. Admin Section				
1	Login Sistem	Memasukkan data (<i>email</i> dan <i>password</i>) dan menekan tombol <i>sign in</i>	✓	
2	Tambah Admin	Memilih menu <i>add admin</i> pada halaman admin dan memasukkan data baru admin	✓	
3	Ubah Admin	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman admin dan memasukkan perubahan data	✓	
4	Hapus Admin	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman admin	✓	
5	Ubah <i>student</i>	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>student</i> dan memasukkan data baru	✓	
6	Hapus <i>student</i>	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>student</i>	✓	
7	Tambah kelas	Memilih menu <i>add class</i> pada halaman kelas dan memasukkan data baru kelas	✓	gambar nya ngga ke view di halaman detail
8	Ubah kelas	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman kelas dan memasukkan perubahan data	✓	
9	Hapus kelas	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman kelas	✓	
10	Tambah materi	Memilih menu <i>add material</i> pada halaman <i>material</i> dan memasukkan data baru materi	✓	penambahan video masih error dan gambar tidak muncul
11	Ubah materi	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>material</i> dan memasukkan perubahan data	✓	



Lampiran 1. Hasil pengujian User Acceptance Testing Responden 1 (Lanjutan)

12	Hapus materi	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>material</i>	⊘	error
13	Tambah tugas	Memilih menu <i>add task</i> pada halaman <i>task</i> dan memasukkan data baru tugas	✓	
14	Ubah tugas	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>task</i> dan memasukkan perubahan data	✓	
15	Hapus tugas	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>task</i>	✓	
16	Tambah pertanyaan	Memilih menu <i>detail</i> pada halaman <i>task</i> , kemudian <i>edit</i> , dan <i>add new field</i> untuk menemukan bagian pertanyaan dan memasukkan data baru pertanyaan	✓	
17	Ubah tugas	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>question task</i> dan memasukkan perubahan data	✓	
18	Hapus tugas	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>question task</i>	✓	
19	Tambah modul	Memilih menu <i>detail</i> pada halaman kelas kemudian pada <i>card module list</i> pilih <i>edit</i> untuk melakukan penambahan modul.	✓	
20	Hapus modul	Memilih tombol <i>delete</i> pada <i>card</i> nama kelas	✓	
21	Tambah <i>learning path</i>	Memilih menu <i>add path</i> pada halaman <i>learning path</i> dan memasukkan data <i>learning path</i>	✓	
22	Ubah <i>learning path</i>	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>learning path</i> dan memasukkan perubahan data	✓	
23	Hapus <i>learning path</i>	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>learning path</i>	✓	
24	Tambah kelas <i>learning path</i>	Memilih menu <i>detail</i> pada halaman <i>learnin path</i> kemudian pada <i>card list class</i> pilih <i>edit</i> untuk melakukan penambahan kelas.	✓	



Lampiran 1. Hasil pengujian User Acceptance Testing Responden 1 (Lanjutan)

25	Hapus kelas <i>learning path</i>	Memilih tombol <i>delete</i> pada <i>card</i> nama kelas	✓	
26	Tambah <i>badge</i>	Memilih menu <i>add badge</i> pada halaman <i>badge</i> dan memasukkan data baru <i>badge</i>	✓	gambarnya ngga bisa muncul
27	Ubah <i>badge</i>	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>badge</i> dan memasukkan perubahan data	✓	
28	Hapus <i>badge</i>	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>badge</i>	✓	
29	Tambah teknologi	Memilih menu <i>add tech</i> pada halaman <i>tech field</i> dan memasukkan data baru teknologi	✓	
30	Ubah teknologi	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>tech field</i> dan memasukkan perubahan data	✓	
31	Hapus teknologi	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>tech field</i>	✓	
32	Ubah <i>profile</i> admin	Memilih tombol <i>profile</i> pada <i>dropdown</i>	✓	
2. Student Section				
1	Login Sistem	Memasukkan data (<i>email</i> dan <i>password</i>) dan menekan tombol <i>sign in</i>	✓	
2	Register	Melakukan registrasi dengan memasukkan data sesuai kolom isian	✓	
3	Detail pilihan <i>learning path</i>	Memilih salah satu <i>learning path</i> untuk melihat daftar kelas	✓	
4	Daftar pilihan kelas	Memilih menu <i>class</i> pada <i>dropdown</i> program	✓	
5	Cari kelas	Melakukan pencarian kelas pada kolom pencarian	✓	
6	Detail Kelas	Memilih salah satu kelas untuk melihat informasi kelas	✓	
7	Daftar kelas	Memilih salah satu kelas, Klik <i>Enroll</i>	✓	
8	Lihat Materi	Memilih satu kelas, lakukan <i>enroll</i> , dan pilih tombol <i>learn</i> untuk melihat materi	✓	



Lampiran 1. Hasil pengujian User Acceptance Testing Responden 1 (Lanjutan)

9	Mengerjakan tugas	Memilih salah satu kelas, dan kerjakan tugas yang terdapat didalam kelas dan klik tombol <i>submit</i>	⊗	tidak bisa menemukan tugas pada kelas
10	Lihat <i>leaderboard</i>	Melakukan klik pada tombol <i>leaderboard</i>	✓	
11	Lihat sejarah kelas	Memilih menu <i>histori class</i> pada menu <i>profile</i>	✓	
12	Ubah <i>profile student</i>	memilih menu <i>profile</i> dari kelas	✓	

Komentar

untuk overall tampilan bagus, namun masih ada beberapa yang bisa ditambahkan. Untuk penambahan gambar semuanya tidak dapat muncul, bisa dilakukan tapi gambar tidak muncul, penambahan video juga belum bisa dilakukan.

Kritik dan Saran

tampilan web menarik, tapi menurut saya ada beberapa yang bisa dikembangkan seperti, menambahkan tombol back pada setiap halaman, agar mempermudah pengguna kembali ke halaman sebelumnya. Selain itu menurut saya alangkah lebih efisien apabila tombol edit dan save, ketika melakukan penambahan maupun perubahan pada suatu poin, diletakkan dibawah, bukan atas agar mendapat efisiensi pada saat melakukan pengisian ataupun penambahan.



Lampiran 2. Hasil pengujian User Acceptance Testing Responden 2

Skenario Pengujian

Aplikasi Pembelajaran Online dengan Metode Gamifikasi Berbasis Web

Tanggal Pengujian : 27 Juni 2021
Nama Penguji : Vicky Hermawan

No	Pengujian	Materi	Checklist	Keterangan
1. Admin Section				
1	Login Sistem	Memasukkan data (<i>email</i> dan <i>password</i>) dan menekan tombol <i>sign in</i>	v	
2	Tambah Admin	Memilih menu <i>add admin</i> pada halaman admin dan memasukkan data baru admin	v	setelah regis admin halaman mengarah ke halaman awal ?
3	Ubah Admin	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman admin dan memasukkan perubahan data	v	sebaiknya ubah password disendirikan, jangan dijadikan satu dengan profil. Karena tadi waktu update sedikit membingungkan jika dijadikan satu
4	Hapus Admin	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman admin	v	
5	Ubah <i>student</i>	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>student</i> dan memasukkan data baru	v	sebaiknya ubah password disendirikan, jangan dijadikan satu dengan profil. Karena tadi waktu update sedikit membingungkan jika dijadikan satu karena ketika user passnya di simpan di laptop mau melakukan edit tiadk bisa karena pass not a match, jadinya harus hapus pass dulu baru save data yang diubah



Lampiran 2. Hasil pengujian User Acceptance Testing Responden 2 (lanjutan)

6	Hapus <i>student</i>	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>student</i>	v	
7	Tambah kelas	Memilih menu <i>add class</i> pada halaman kelas dan memasukkan data baru kelas	v	
8	Ubah kelas	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman kelas dan memasukkan perubahan data	v	
9	Hapus kelas	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman kelas	v	
10	Tambah materi	Memilih menu <i>add material</i> pada halaman <i>material</i> dan memasukkan data baru materi	v	
11	Ubah materi	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>material</i> dan memasukkan perubahan data	v	
12	Hapus materi	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>material</i>	x	muncul error dari backend
13	Tambah tugas	Memilih menu <i>add task</i> pada halaman <i>task</i> dan memasukkan data baru tugas	v	
14	Ubah tugas	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>task</i> dan memasukkan perubahan data	v	
15	Hapus tugas	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>task</i>	v	
16	Tambah pertanyaan	Memilih menu <i>detail</i> pada halaman <i>task</i> , kemudian <i>edit</i> , dan <i>add new field</i> untuk menemukan bagian pertanyaan dan memasukkan data baru pertanyaan	v	
17	Ubah tugas	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>question task</i> dan memasukkan perubahan data	v	tombol savenya bertuliskan edit
18	Hapus tugas	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>question task</i>	v	



Lampiran 2. Hasil pengujian User Acceptance Testing Responden 2 (Lanjutan)

19	Tambah modul	Memilih menu <i>detail</i> pada halaman kelas kemudian pada <i>card module list</i> pilih <i>edit</i> untuk melakukan penambahan modul.	v	
20	Hapus modul	Memilih tombol <i>delete</i> pada <i>card</i> nama kelas	v	
21	Tambah <i>learning path</i>	Memilih menu <i>add path</i> pada halaman <i>learning path</i> dan memasukkan data <i>learning path</i>	v	
22	Ubah <i>learning path</i>	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>learning path</i> dan memasukkan perubahan data	v	tombol savenya bertuliskan edit
23	Hapus <i>learning path</i>	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>learning path</i>	v	
24	Tambah kelas <i>learning path</i>	Memilih menu <i>detail</i> pada halaman <i>learnin path</i> kemudian pada <i>card list class</i> pilih <i>edit</i> untuk melakukan penambahan kelas.	v	
25	Hapus kelas <i>learning path</i>	Memilih tombol <i>delete</i> pada <i>card</i> nama kelas	v	sebaiknya ada notifikasi saat hapus <i>learning path</i>
26	Tambah <i>badge</i>	Memilih menu <i>add badge</i> pada halaman <i>badge</i> dan memasukkan data baru <i>badge</i>	v	
27	Ubah <i>badge</i>	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>badge</i> dan memasukkan perubahan data	v	tombol savenya bertuliskan edit
28	Hapus <i>badge</i>	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>badge</i>	v	
29	Tambah teknologi	Memilih menu <i>add tech</i> pada halaman <i>tech field</i> dan memasukkan data baru teknologi	v	
30	Ubah teknologi	Memilih tombol <i>edit</i> pada halaman <i>tech field</i> dan memasukkan perubahan data	v	
31	Hapus teknologi	Memilih tombol <i>delete</i> pada halaman <i>tech field</i>	v	



Lampiran 2. Hasil pengujian User Acceptance Testing Responden 2 (Lanjutan)

32	Ubah <i>profile</i> admin	Memilih tombol profile pada <i>dropdown</i>	x	muncul error dari backend Illegal string offset 'city'
2. Student Section				
1	Login Sistem	Memasukkan data (<i>email</i> dan password) dan menekan tombol <i>sign in</i>	v	
2	Register	Melakukan registrasi dengan memasukkan data sesuai kolom isian	v	
3	Detail pilihan <i>learning path</i>	Memilih salah satu <i>learning path</i> untuk melihat daftar kelas	v	
4	Daftar pilihan kelas	Memilih menu <i>class</i> pada <i>dropdown program</i>	v	
5	Cari kelas	Melakukan pencarian kelas pada kolom pencarian	v	
6	Detail Kelas	Memilih salah satu kelas untuk melihat informasi kelas	v	
7	Daftar kelas	Memilih salah satu kelas, Klik <i>Enroll</i>	x	muncul error The GET method is not supported for this route. Supported methods: POST.
8	Lihat Materi	Memilih satu kelas, lakukan enroll, dan pilih tombol <i>learn</i> untuk melihat materi	v	ketika play video tidak bisa memutar video
9	Mengerjakan tugas	Memilih salah satu kelas, dan kerjakan tugas yang terdapat didalam kelas dan klik tombol <i>submit</i>	x	
10	Lihat <i>leaderboard</i>	Melakukan klik pada tombol <i>leaderboard</i>	v	
11	Lihat sejarah kelas	Memilih menu <i>histori class</i> pada menu profile	v	
12	Ubah profile <i>student</i>	memilih menu <i>profile</i> dari kelas	v	

Komentar

Kritik dan Saran