

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5. Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.6. Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1. Orientasi Lokasi	Error! Bookmark not defined.
2.2. Gamifikasi	Error! Bookmark not defined.
2.3. Permainan Berbasis Lokasi	Error! Bookmark not defined.
2.4. <i>Smartphone</i> dan Fitur-Fiturnya	Error! Bookmark not defined.
2.4.1. <i>Global Positioning System</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.2. Akselerometer	Error! Bookmark not defined.
2.4.3. Pemindai <i>QR code</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5. Android	Error! Bookmark not defined.

2.6. Modern Waterfall	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.1. Studi Literatur	Error! Bookmark not defined.
3.1.2. Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.3. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.4. Pengujian oleh Pengguna	Error! Bookmark not defined.
3.1.5. Dokumentasi Laporan	Error! Bookmark not defined.
3.2. Alat dan Bahan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1. Hasil Observasi	Error! Bookmark not defined.
4.1.2. Hasil Tahap Pengembangan Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3. Hasil Tahap Pengujian Pengguna.....	Error! Bookmark not defined.
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2.1. Pembahasan Hasil Observasi	Error! Bookmark not defined.
4.2.2. Pembahasan Hasil Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
4.2.3. Pembahasan Hasil Tahapan Pengujian Pengguna.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
5.1. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
Daftar Pustaka	Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kuisisioner penilaian aplikasi gamifikasi orientasi lokasi.....	32
Tabel 3.3. Representasi Klasifikasi Kategori berdasarkan <i>Rating Scale</i>	35
Tabel 4.1. Data <i>longitude</i> dan <i>latitude</i> lokasi yang digunakan	38
Tabel 4.2. Gambaran hasil tahap pengembangan perangkat lunak	39
Tabel 4.3. Hasil gamifikasi pada materi orientasi	42
Tabel 4.4. Kelas utama dalam sistem permainan	46
Tabel 4.5. Hasil pengujian perangkat lunak pada permainan	54
Tabel 4.6. Hasil penilaian responden kategori 1	57
Tabel 4.7. Hasil perhitungan persentase setiap aspek untuk kuisisioner responden kategori 1.....	58
Tabel 4.8. Hasil penilaian responden kategori 2	59
Tabel 4.9. Hasil perhitungan persentase setiap aspek untuk kuisisioner responden kategori 2.....	60
Tabel 4.10. Komentar dan saran responden kategori 1	61
Tabel 4.11. Komentar dan saran responden kategori 2.....	61
Tabel 4.12. Hasil pembahasan desain alur <i>quest</i> utama.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Posisi Gamifikasi.....	8
Gambar 2.2. Pola Permainan berbasis Lokasi.....	16
Gambar 2.3. Tampilan antar muka Pokemon GO.....	17
Gambar 2.4. Tampilan antar muka permainan Ingress	18
Gambar 2.5. Tampilan antar muka permainan Geocaching.....	18
Gambar 2.6. Tampilan antar muka permainan GeoQuest bagian add <i>quest</i>	19
Gambar 2.7. Tampilan antar muka permainan GeoQuest bagian GPS.....	19
Gambar 2.8. Tampilan antar muka permainan Alien Revolt SMS version	20
Gambar 2.9. Tampilan antar muka permainan Alien Revolt Java Version	20
Gambar 2.10. Tampilan antar muka permainan Sword Art Online Memory D	21
Gambar 2.11. Tampilan antar muka permainan <i>QuestinSitu</i>	22
Gambar 2.12. Tampilan antar muka permainan The Early Success of PM.....	22
Gambar 2.13. Tampilan AR pada permainan The Early Success of PM.....	23
Gambar 2.14. Tampilan antar muka permainan MEIO.....	23
Gambar 2.15. Diagram prediksi jumlah pengguna smartphone di Indonesia	24
Gambar 2.16. Arsitektur Android	28
Gambar 2.17. Model <i>waterfall</i>	29
Gambar 2.18. Model modern <i>waterfall</i>	29
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	30
Gambar 3.2. Model <i>waterfall</i> yang digunakan dalam penelitian	31
Gambar 3.3. Skala <i>rating scale</i>	35
Gambar 4.1. Foto Taman FPTK.....	37
Gambar 4.2. Foto Laboratorium Busana.....	37
Gambar 4.3. Foto Taman FPTK setelah pengolahan	38
Gambar 4.4. Foto Laboratorium Busana setelah pengolahan	38
Gambar 4.5. Tanda setiap lokasi pada Google Maps.....	39
Gambar 4.6. Rancangan <i>quest</i> bertipe <i>story</i> dialog.....	43
Gambar 4.7. Rancangan <i>quest</i> bertipe <i>story</i> deskripsi	43
Gambar 4.8. Rancangan <i>quest</i> bertipe <i>find place</i>	44

Gambar 4.9. Rancangan <i>quest</i> bertipe <i>find room</i> bagian petunjuk	44
Gambar 4.10. Rancangan <i>quest</i> bertipe <i>find room</i> bagian scanner QR code	44
Gambar 4.11. Rancangan <i>quest</i> bertipe <i>battle</i>	45
Gambar 4.12. Desain alur <i>quest</i> utama	45
Gambar 4.13. Tampilan <i>quest</i> bertipe <i>story</i> dialog	48
Gambar 4.14. Tampilan <i>quest</i> bertipe <i>story</i> deskripsi.....	48
Gambar 4.15. Tampilan <i>quest</i> bertipe <i>find place</i>	48
Gambar 4.16. Tampilan <i>quest</i> bertipe <i>find room</i> bagian petunjuk	49
Gambar 4.17. Tampilan <i>quest</i> bertipe <i>find room</i> bagian scanner QR code	49
Gambar 4.18. Tampilan <i>quest</i> bertipe <i>battle</i>	50
Gambar 4.19. Tampilan <i>loading scene</i>	50
Gambar 4.20. Tampilan main menu permainan.....	51
Gambar 4.21. Tampilan menu tentang.....	52
Gambar 4.22. Tampilan menu daftar <i>quest</i>	52
Gambar 4.23. Tampilan menu daftar <i>quest</i> setiap bagian.....	53
Gambar 4.24. Tampilan <i>dialog box</i>	54
Gambar 4.25. Posisi hasil perhitungan kuisisioner responden kategori 1 dalam <i>rating scale</i>	58
Gambar 4.26. Posisi hasil perhitungan kuisisioner responden kategori 2 dalam <i>rating scale</i>	60
Gambar 4.27. Alur program kelas dalam permainan	71

