

Daftar Isi

1. Pendahuluan

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Topik dan Batasannya
- 1.3 Tujuan
- 1.4 Organisasi Tulisan

2. Studi Terkait

- 2.1 Learning Management System (LMS)
- 2.2 Gamifikasi
- 2.3 Mechanics, Dynamic, and Aesthetics (MDA) Framework
- 2.4 Desain Motivasi Model Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS)
- 2.5 Technology Acceptance Model (TAM)

3. Sistem yang Dibangun

- 3.1 Alur Pemodelan
- 3.2 Pengambilan data
 - 3.2.1 Pengumpulan informasi course
 - 3.2.2 Pengumpulan informasi audiens
 - 3.2.3 Analisis audiens yang ada
- 3.3 Metode Desain MDA Framework
 - 3.3.1 Pemilihan elemen mechanics
 - 3.3.2 Pemilihan elemen dynamics
 - 3.3.3 Pemilihan elemen aesthetics.
 - 3.3.4 Integrasi dengan ARCS model.
 - 3.3.5 Merancang elemen-elemen gamifikasi yang akan digunakan.
 - 3.3.6 Merancang alur proses pembentukan informasi dengan gamifikasi pada aplikasi LMS Telkom University saat ini.
 - 3.3.7 Melakukan simulasi gamifikasi
 - 3.3.8 Melakukan desain user interface LMS Universitas Telkom

4. Evaluasi

- 4.1 Rencana pengujian
- 4.2 Penentuan skenario pengujian
 - 4.2.1 Menjelaskan prototype aplikasi
 - 4.2.2 Menjalankan task
 - 4.2.3 Mengisi kusioner TAM
- 4.3 Hasil dan analisis pengujian
 - 4.3.1 Hasil pengujian

5. Kesimpulan

- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Saran