

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
Abstract	1
1. Pendahuluan	2
2. Studi Terkait	4
2.1. Convenience sampling	4
2.2. Wawancara	4
2.3. Kuesioner	4
2.2. Pendidikan Karakter	5
2.3. Aplikasi	5
2.2.1. Software Development Life Cycle (SLDC)	5
2.2.2. Gamifikasi	5
2.4. Software Testing	6
2.3.1. Functional Testing	6
2.3.2. User Testing	6
2.3.3. System Usability Scale (SUS)	6
2.3.3.1. ISO 9241-11	6
2.5. Flutter	6
2.6. Firebase	7
3. Sistem yang Dibangun	8
3.1. Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	9
3.1.1. Pengumpulan Data	9
3.1.2. Identifikasi Masalah	9
3.1.3. Identifikasi Karakteristik dan Tipe User	12
3.2. Pengembangan (<i>Development</i>)	13
3.2.1. Analisis Data Kebutuhan Pengguna	13
3.2.2. Elemen dan mekanik Aplikasi	15
3.2.3. Prototype	17
3.2.4. Mobile Apps	30
3.2.4.1. Teknologi yang digunakan	30
3.2.4.2. Fitur-fitur AEPKA	31
3.2.5. Testing	34
3.2.6. Penilaian akhir user atas pengembangan aplikasi menggunakan SUS	37
4. Evaluasi	39

4.1. Hasil Pengujian	39
4.2. Analisis Hasil <i>usability testing</i> Aplikasi.....	43
4.2.1. <i>Effectiveness</i> (Efektivitas)	44
4.2.2. <i>Efficiency</i> (Efisiensi)	45
4.2.3. <i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	46
4.3. Evaluasi Interaktivitas dan Kesenangan Aplikasi dalam Mendukung Pendidikan Karakter.....	47
4.3.1. Analisis Interaktivitas Aplikasi.....	47
4.3.2. Analisis <i>Enjoyment</i> (Kesenangan) Aplikasi.....	48
5. Kesimpulan	50
5.1. Saran	50
Daftar Pustaka	51
Lampiran.....	54