

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	1
1.2 Latar Belakang Penelitian	5
1.3 Perumusan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Kegunaan Penelitian.....	10
1.6 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka Penelitian	12
2.1.1 Pendidikan.....	12
2.1.1.1 Definisi Pendidikan.....	12
2.1.1.2 <i>E-Learning</i>	13
2.1.1.3 <i>Hybrid Course (Blended Course)</i>	14
2.1.2 <i>Gamification</i>	14
2.1.2.1 Definisi <i>Gamification</i>	14
2.1.2.2 Penerapan <i>Gamification</i> dalam Pendidikan	15
2.1.2.3 <i>Gamification Tools</i>	16
2.1.2.4 <i>Game Mechanics</i>	21
2.1.3 Jenis Penelitian.....	26
2.1.3.1 Sampel Sumber Data.....	26
2.1.3.2 Pengumpulan Data	26

2.1.3.3 Data Primer	27
2.1.3.4 Data Sekunder	27
2.1.3.5 Uji Keabsahan Data.....	27
2.1.3.6 Teknik Analisis Data.....	28
2.2 Penelitian Terdahulu	26
2.2.1 Literatur Penelitian Terdahulu (Jurnal Internasional)	30
2.2.2 Literatur Penelitian Terdahulu (Jurnal Nasional).....	32
2.2.3 Literatur Penelitian Terdahulu (Skripsi dan Tesis)	34
2.3 Kerangka Pemikiran.....	38
2.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Tahapan Penelitian	40
3.2 Tempat Penelitian.....	41
3.3 Sampel Sumber Data.....	41
3.4 Pengumpulan Data	42
3.4.1 Data Primer	42
3.4.2 Data Sekunder	42
3.5 Uji Keabsahan Data.....	42
3.6 Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Hasil Penelitian dari Wawancara Terhadap Dosen Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i> , Program Studi Administrasi Bisnis, Universitas Telkom	44
4.1.2 Hasil Penelitian dari Wawancara Terhadap Dosen Mata Kuliah Manajemen Keuangan, Program Studi Manajemen Bisnis, Universitas Telkom	47
4.1.3 Hasil Penelitian dari Wawancara Terhadap Dosen Mata Kuliah Metode Kuantitatif, Program Studi Manajemen Bisnis, Universitas Telkom	50
4.2 Hasil Penelitian Berdasarkan Analisis <i>Octalysis: Complete Gamification Framework</i>	45
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	65
4.4 Gambaran <i>Octalysis: Complete Gamification Framework</i> Objek Penelitian	77
4.5 Analisis Pemilihan <i>Game Mechanics</i>	83
4.6 Analisis Alternatif Penerapan <i>Game Mechanics</i> pada <i>Online Learning</i>	86

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan..... 89

5.2 Saran..... 91

5.2.1 Saran untuk SMA Negeri 5 Bandung dan Universitas Telkom 91

5.2.2 Saran untuk Penelitian Selanjutnya..... 91

DAFTAR PUSTAKA 93

LAMPIRAN..... 97

DAFTAR TABEL

1.1	Silabus Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	2
1.2	<i>Human Desires</i>	7
2.1	Perbandingan Antara <i>Traditional Course, Web Facilitated Course, Blended/Hybrid Course, dan Online Course</i>	14
2.2	Jurnal Internasional	30
2.3	Jurnal Nasional	32
2.4	Skripsi dan Tesis	34
3.1	Data Informan	41
4.1	Tabel Komparasi Gambaran <i>Octalysis</i>	80
4.2	Alternatif <i>Game Mechanics</i>	83
4.3	Fitur <i>Game Mechanics</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i> pada <i>Online Course</i>	86
4.4	Fitur <i>Game Mechanics</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan pada <i>Online Course</i>	87
4.5	Fitur <i>Game Mechanics</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif pada <i>Online Course</i>	87

DAFTAR GAMBAR

1.1	Teori Kebutuhan Maslow	6
2.1	<i>Octalysis Complete Gamification Framework</i>	17
2.2	<i>Left Brain vs Right Brain Element Drives</i>	18
2.3	<i>Marczewski's Gamification Framework</i>	20
2.4	<i>Gamification Model Canvas</i>	21
2.5	<i>Diagram Expected Actions per Level</i>	23
2.6	<i>Leaderboard Game Doodle Jump</i>	24
2.7	<i>Challenges and Quest System dari Taco John's</i>	25
2.8	Macam Teknik Pengumpulan Data	27
2.9	Triangulasi Sumber	28
2.10	Teknik Analisis Data	28
2.11	Diagram Kerangka Pemikiran	38
3.1	Tahapan Penelitian	40
3.2	Triangulasi Sumber	42
4.1	Garis Kontinum Kepentingan <i>Epic Meaning</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	53
4.2	Garis Kontinum Kepentingan <i>Development and Accomplishment</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	53
4.3	Garis Kontinum Kepentingan <i>Empowerment of Creativity and Feedback</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	54
4.4	Garis Kontinum Kepentingan <i>Ownership and Possession</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	54
4.5	Garis Kontinum Kepentingan <i>Social Influence and Relatedness</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	54
4.6	Garis Kontinum Kepentingan <i>Scarcity and Impatience</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	55
4.7	Garis Kontinum Kepentingan <i>Unpredictability and Curiosity</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	55
4.8	Garis Kontinum Kepentingan <i>Loss and Avoidance</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	56
4.9	Garis Kontinum pada Delapan Variabel <i>Octalysis: Complete Gamification Framework</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	56

4.10	Garis Kontinum Kepentingan <i>Epic Meaning</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan.....	57
4.11	Garis Kontinum Kepentingan <i>Development and Accomplishment</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan	58
4.12	Garis Kontinum Kepentingan <i>Empowerment of Creativity and Feedback</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan	58
4.13	Garis Kontinum Kepentingan <i>Ownership and Possession</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan	58
4.14	Garis Kontinum Kepentingan <i>Social Influence and Relatedness</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan	59
4.15	Garis Kontinum Kepentingan <i>Scarcity and Impatience</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan	59
4.16	Garis Kontinum Kepentingan <i>Unpredictability and Curiosity</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan	59
4.17	Garis Kontinum Kepentingan <i>Loss and Avoidance</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan	60
4.18	Garis Kontinum pada Delapan Variabel <i>Octalysis: Complete Gamification Framework</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan	60
4.19	Garis Kontinum Kepentingan <i>Epic Meaning</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif	61
4.20	Garis Kontinum Kepentingan <i>Development and Accomplishment</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif	62
4.21	Garis Kontinum Kepentingan <i>Empowerment of Creativity and Feedback</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif	62
4.22	Garis Kontinum Kepentingan <i>Ownership and Possession</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif	62
4.23	Garis Kontinum Kepentingan <i>Social Influence and Relatedness</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif	63
4.24	Garis Kontinum Kepentingan <i>Scarcity and Impatience</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif	63
4.25	Garis Kontinum Kepentingan <i>Unpredictability and Curiosity</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif	63
4.26	Garis Kontinum Kepentingan <i>Loss and Avoidance</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif	64
4.27	Garis Kontinum pada Delapan Variabel <i>Octalysis: Complete Gamification Framework</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif	64

4.28	<i>Stage 1</i> dari Silabus Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	66
4.29	<i>Stage 2</i> dari Silabus Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	68
4.30	<i>Stage 3</i> dari Silabus Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	71
4.31	<i>Octalysis: Complete Gamification Framework</i> Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	77
4.32	<i>Octalysis: Complete Gamification Framework</i> Mata Kuliah Manajemen Keuangan	78
4.33	<i>Octalysis: Complete Gamification Framework</i> Mata Kuliah Metode Kuantitatif	79
5.1	<i>Octalysis</i> Ketiga Mata Kuliah	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Transkrip Wawancara	98
Lampiran 2	<i>Screenshot E-mail</i> Wawancara.....	113
Lampiran 3	Gambaran <i>Octalysis</i> Objek Penelitian.....	114
Lampiran 4	Silabus Mata Kuliah <i>Entrepreneurship</i>	118