

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR TABEL.....	2
DAFTAR ISTILAH.....	3
BAB I PENDAHULUAN	4
I.1 Latar Belakang	4
I.2 Rumusan Masalah.....	5
I.3 Tujuan Penelitian	6
I.4 Batasan Masalah	6
I.5 Manfaat	6
I.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
II.1 Sistem Informasi	8
II.2 Sistem Informasi Manajemen	9
II.3 Database dan DBMS.....	10
II.4 Entity Relationship Diagram	11
II.5 Agile Software Development Method	11
II.6 Scrum	13
II.7 Technology Acceptance Model	15
II.8 Studi Literatur Terdahulu	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
III.1 Objek Penelitian.....	18
III.2 Model Konseptual	18
III.3 Sistematika Pemecahan Masalah.....	19
III.3.1 Tahap Pendahuluan	20
III.3.2 Tahap Pengumpulan Data	20
III.3.3 Tahap Pengembangan	21
III.3.4 Tahap Analisis.....	22
III.3.5 Tahap Kesimpulan dan Saran.....	22
BAB IV PERANCANGAN.....	25
IV.1 Pregame	25
IV.2 Game.....	46

IV.3	<i>Post Game</i>	54
BAB V	ANALISIS	56
V.1	Hasil Uji Penerimaan User	56
V.2	Capaian Tujuan Penelitian	61
V.3	Capaian Kebutuhan User	62
V.4	Sudut Pandang Teknik Industri	63
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	66
VI.1	Kesimpulan	66
VI.2	Saran	67
	DAFTAR PUSTAKA	68
	Lampiran A	69
	Lampiran B	70