

TUGAS AKHIR I

MENCARI IDE PENELITIAN



Membaca itu ibarat
menambang. Semakin
dalam, semakin banyak
hal berharga yang didapati.

1. MENGUKUR DIRI SENDIRI
2. MENENTUKAN TOPIK
3. Mencari referensi
4. MENYUSUN KONSEP (LATAR BELAKANG)
5. DISKUSI DENGAN DOSEN
6. MENYUSUN PROPOSAL
7. MENYELESAIKAN PROGRAM DAN LAPORAN



Sumber Referensi

- ▶ PERPUSTAKAAN
- ▶ SION
- ▶ <https://scholar.google.co.id/>
- ▶ <http://garuda.ristekbrin.go.id/>
- ▶ dsb.

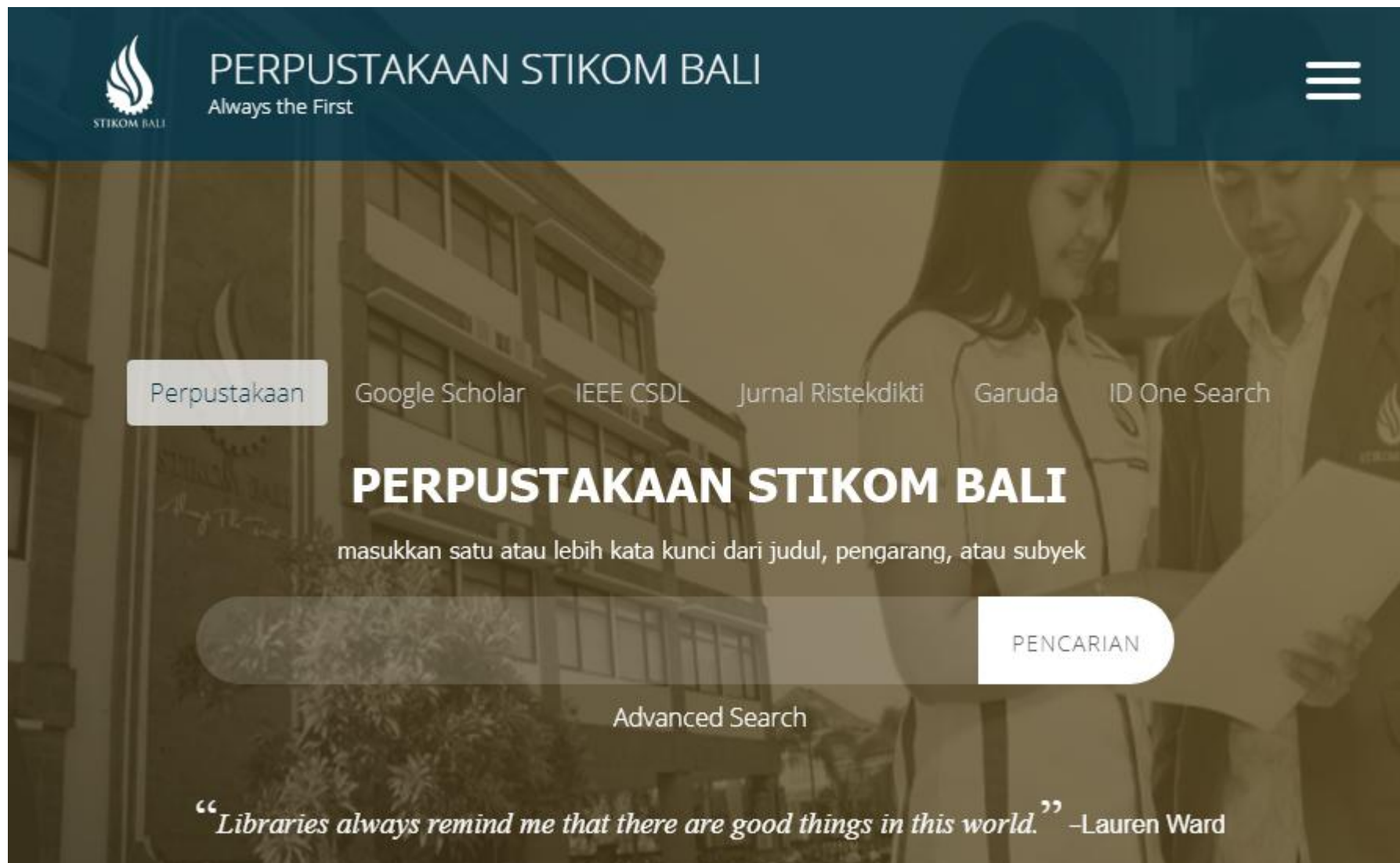


PERPUSTAKAAN

- ▶ Membaca contoh Laporan Tugas Akhir yang ada di perpustakaan.
- ▶ Carilah contoh yang spesifik (jangan random) disesuaikan dengan kemampuan dan/atau topik TA yang ingin dibuat.
- ▶ Carilah contoh Laporan TA dari mahasiswa yang dibimbing oleh Dosen yang (akan) diajak konsultasi.
- ▶ Bagian yang secara utuh kemudian disusun ringkasannya.
- ▶ Jangan ragu untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting.



<http://library.stikom-bali.ac.id/>



PERPUSTAKAAN STIKOM BALI
Always the First

Perpustakaan Google Scholar IEEE CSDL Jurnal Ristekdikti Garuda ID One Search

PERPUSTAKAAN STIKOM BALI

masukkan satu atau lebih kata kunci dari judul, pengarang, atau subyek

PENCARIAN

Advanced Search

“Libraries always remind me that there are good things in this world.” –Lauren Ward

https://sion.stikom-bali.ac.id/search/tugas_akhir



Pencarian Tugas Akhir

Tugas Akhir > Pencarian Tugas Akhir

Pencarian data Tugas Akhir

# NO	NIM	Nama	Program Studi	Judul
1	100010653	KADEK HARRY PUTRA JAYA	S1 - Sistem Komputer	IMPLEMENTASI GAMIFICATION PADA APLIKASI FITNESS GUIDE BERBA
2	110010106	I MADE TONI WIRYADI	S1 - Sistem Komputer	Rancang Bangun Aplikasi Basic Mountaineering Untuk Penggia
3	110010366	I GEDE ARYA ANGGARA PUTRA	S1 - Sistem Komputer	IMPLEMENTASI GAMIFICATION PADA HANAKA CONCEPT STORE BER



Google / Google Scholar

<https://scholar.google.co.id/>

← → ↺

scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=gamifikasi&btnG=

☰

Google Cendekia

gamifikasi

🔍

📌

Artikel

Sekitar 759 hasil (0,08 dtk)

Kapan saja

Sejak 2020

Sejak 2019

Sejak 2016

Rentang khusus...

Urutkan menurut relevansi

Urutkan menurut tanggal

☒ sertakan paten

☒ mencakup kutipan

☐ Buat lansiran

Penggunaan **Gamifikasi** dalam Proses Pembelajaran

[H Jusuf - Jurnal TICom, 2016 - neliti.com](#)

The development of ICT technology has had an impact on the development of the games industry, which makes educators more creative in designing the learning process. some games designers have to learn more about the science of psychology or other sciences that ...

☆ 📄 Dirujuk 43 kali Artikel terkait 🔗

Pengaruh **Gamifikasi** pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

[U Rahardja, Q Aini, HD Ariessanti... - NJCA \(Nusantara Journal ..., 2018 - njca.co.id](#)

All fields have been supported by technology, especially in the world of education in the teaching and learning process to determine the quality of university graduates. In the world of education, Raharja College has implemented iLearning learning methods to achieve ...

☆ 📄 Dirujuk 30 kali Artikel terkait 🔗

Penerapan **Gamifikasi** pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen

[Q Aini, U Rahardja, A Moeins, DM Apriani - Jurnal Informatika Upgris, 2018 - 103.98.176.9](#)

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat membuat lembaga pendidikan khususnya di Perguruan Tinggi terus meningkatkan mutu akademika, salah satunya adalah sistem penilaian yang memudahkan dosen dan mahasiswa. Dalam Perguruan Tinggi ...

☆ 📄 Dirujuk 20 kali Artikel terkait 2 versi 🔗

Penerapan konsep **gamifikasi** pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi

[\[PDF\] amikompurwokerto.ac.id](#)

[PDF] neliti.com

[PDF] njca.co.id


[PDF] 103.98.176.9

[PDF] amikompurwokerto.ac.id



PORTAL GARUDA

<http://garuda.ristekbrin.go.id/>



HomePublisherJournal / ConferenceSubject

Search By

Title

☐ Downloadable PDF Only

Keywords

gamifikasi

Publisher

Publisher Name

Filter By Year

20152020

FromTo

20152020

FilterReset

Found 61 documents

Search gamifikasi

<123

GAMIFIKASI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MATERI RAGAM GEJALA SOSIAL SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI YANG AKTIF DAN MENYENANGKAN

Rumianda, Luis; Soepriyanto, Yerry; Abidin, Zainul

Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 3, No 2 (2020)

Publisher : Universitas Negeri Malang

Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar | Full PDF (811.867 KB) | DOI: 10.17977/um038v3i22020p125

Gift-exchange Game Theory untuk Gamifikasi pada Sistem Pengumpulan Data Digital

Supriyanto, Supriyanto; Fahana, Jefree

Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Vol 11 No 1 (2020): Vol. 11, No. 1 April 2020

Publisher : Research institutions and Community Service, University of Udayana

Show Abstract | Download Original | Original Source | Check in Google Scholar | Full PDF (400.957 KB) | DOI: 10.24843/LKJITI.2020.v11.i01.p06

Rancang Bangun Aplikasi Game Avatar dengan Menerapkan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Pengunjung Objek " Objek Bersejarah di Surabaya


Binarsatya, Benedictus Arya; Sani, Nisful Asrul



RAMA

<http://rama.ristekbrin.go.id/>





← → ↻ ⚠ Not secure | rama.ristekbrin.go.id/search/all/

 Home Institutions Repositories Documents

DOCUMENTS

gamifikasi SEARCH 🔍

1 2 } »

-  APLIKASI PEMBELAJARAN WUDHU DENGAN KONSEP GAMIFIKASI BERBASIS ANDROID
Universitas Teknokrat Indonesia
Total View : 1
-  PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SUMBER ENERGI BERORIENTASI GAMIFIKASI UNTUK SISWA KELAS 4 NORTH BALI BILINGUAL SCHOOL
Universitas Pendidikan Ganesha
Total View : 0
-  RANCANG BANGUN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN PADA MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia
Total View : 0
-  PENERAPAN GAMIFIKASI PADA MEDIA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PADA SISWA SMK
Universitas Pendidikan Indonesia
Total View : 0



*Dalam pencarian referensi
sebaiknya berfokus pada kualitas
bukan kuantitas*

SEKIAN