

Daftar Isi

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
Abstrak.....	iii
Abstract.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel	vii
Daftar Gambar	viii
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metode Penyelesaian Masalah	5
2. KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Studi Terkait	6
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. Website	7
2.2.2. <i>Online Course</i>	8
2.2.3. Motivasi.....	8
2.2.4. <i>Design thinking</i>	10
2.2.5. User Experience	13
2.2.6. Gamifikasi.....	13
3. PERANCANGAN SISTEM	14
3.1. Alur Pemodelan.....	14
3.2. Rancangan Instrumen	14
3.3. Uji Motivasi Menggunakan IMMS Pra Gamifikasi.....	15
3.4. Emphatize	16
3.4.1. Wawancara	16
3.4.2. Empathy Map.....	16
3.5. Define.....	19
3.5.1. User Persona	19

3.5.2. How Might We	20
3.5.3. Impact Effort	21
3.6. Ideate	22
3.6.1. Solution Idea	22
3.6.2. Sitemap	23
3.6.3. User Flow	24
3.7. Prototype	29
3.7.1. Wireframe Low Fidelity.....	29
3.7.2. Wireframe High Fidelity	33
3.8. Test.....	38
4. PENGUJIAN DAN ANALISIS	39
4.1. Skenario Pengujian.....	39
4.2. Analisis Hasil Uji Motivasi Pra Gamifikasi	39
4.3. Analisis Hasil Uji Motivasi Sesudah Gamifikasi	41
5. KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 . Kesimpulan.....	44
5.2 . Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
Lampiran	50