

## DAFTAR ISI

---

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
<b>BAB 1     PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional .....	2
1.5.1 <i>Event</i> .....	3
1.5.2 Interaktif.....	3
1.5.3 Gamifikasi .....	3
1.6 Metode Pengerjaan .....	3
1.7 Jadwal Pengerjaan .....	4
<b>BAB 2     TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Profil Perusahaan.....	6
2.2 Struktur Organisasi United Tractors .....	7
2.3 Tinjauan Pustaka.....	7
2.3.1 <i>Event Interaktif</i> .....	7
2.3.2 Gamifikasi .....	8
2.4 Data Pengunjung UT <i>E-Museum</i> .....	9
2.5 Data Pengunjung Bermain UT Museum Virtual.....	9
<b>BAB 3     ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>10</b>
3.1 Analisis .....	10
3.1.1 <i>Epic Meaning and Calling</i> .....	10

3.1.2	<i>Empowerment of Creativity and Feedback</i> .....	11
3.1.3	<i>Scarcity and Impatience</i> .....	11
3.1.4	<i>Ownership and Possession</i> .....	12
3.1.5	<i>Loss and Avoidance</i> .....	13
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	15
4.1	Implementasi.....	15
4.1.1	<i>Epic Meaning and Calling</i> .....	15
4.1.2	<i>Empowerment of Creativity and Feedback</i> .....	16
4.1.3	<i>Scarcity and Impatience</i> .....	17
4.1.3.1	Turnamen Rubik .....	17
4.1.3.2	<i>Workshop Vlog</i> .....	18
4.1.4	<i>Ownership and Possession</i> .....	19
4.1.5	<i>Loss and Avoidance</i> .....	20
4.2	Pengujian.....	21
4.2.1	Data aktivitas MuVi <i>point</i> keseluruhan .....	21
4.2.2	Data Pengunjung <i>Event MuVi Point</i> .....	21
4.2.3	Data Pengunjung Bermain Museum Virtual .....	22
BAB 5	KESIMPULAN .....	23
5.1	Kesimpulan .....	23
5.2	Saran .....	23
DAFTAR PUSTAKA	.....	24