

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
B. Metode Pengumpulan Data.....	21
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	24
D. Konsep Penelitian	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Pendeklarasian Asumsi Masalah.....	39

B. <i>Create an MVP</i>	43
C. Uji Desain Eksperimen	56
D. <i>Feedback Research</i>	58
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62

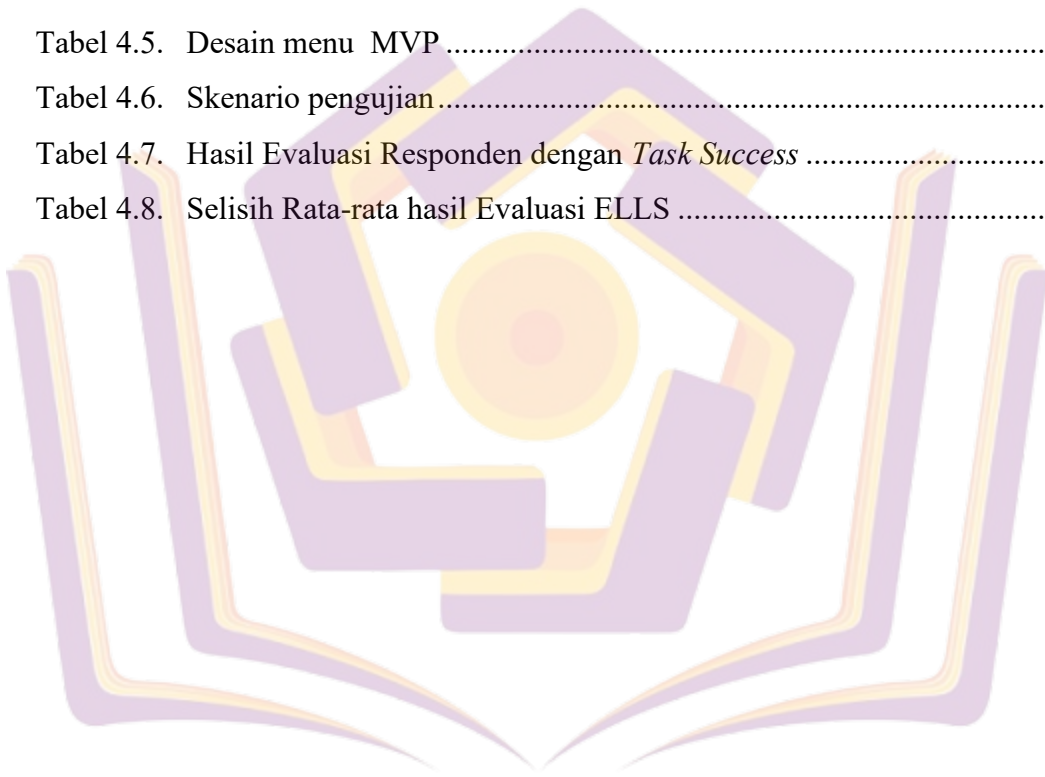
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya	20
Tabel 3.1. Skenario tugas pengujian	35
Tabel 4.1. Hasil wawancara dengan <i>product owner</i> ELLS.....	39
Tabel 4.2. Daftar Asumsi	41
Tabel 4.3. Dugaan Pernyataan.....	42
<i>Tabel 4.4. Outcomes</i>	42
Tabel 4.5. Desain menu MVP	44
Tabel 4.6. Skenario pengujian.....	57
Tabel 4.7. Hasil Evaluasi Responden dengan <i>Task Success</i>	58
Tabel 4.8. Selisih Rata-rata hasil Evaluasi ELLS	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survei Evaluasi Awal Pengguna ELLS.....	3
Gambar 2.1. <i>Poin</i>	11
Gambar 2.2. <i>Level</i>	11
Gambar 2.3. <i>Leaderboard</i>	12
Gambar 2.4. <i>Mechanics Dynamic Aesthetics (MDA)</i>	14
Gambar 2.5. <i>User Interface dan User Experience</i>	14
Gambar 2.6. <i>Low Fidelity Wireframe</i>	16
Gambar 2.7. <i>High Fidelity Mockup</i>	17
Gambar 3.1. Survei skala <i>Net Promotor Score</i>	23
Gambar 3.2. Kerangka berfikir	27
Gambar 3.3. Metode <i>Lean UX</i>	31
Gambar 3.4. Struktur <i>Cognitive Walkthrough</i>	33
Gambar 3.5. Presentase Jumlah usability responden	34
Gambar 3.6. Struktur <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	38
Gambar 4.1. Diagram Survei Evaluasi Awal ELLS	40
Gambar 4.2. Skema warna	45
Gambar 4.3. Tipografi.....	46
Gambar 4.4. Logo ELLS Amikom Purwokerto	47
Gambar 4.5. <i>Flow Interactive Prototype</i>	49
Gambar 4.6. <i>Landing page</i>	50
Gambar 4.7. Halaman <i>Login</i>	51
Gambar 4.8. Halaman <i>Dashboard</i>	51
Gambar 4.9. Halaman Materi kelas.....	52
Gambar 4.10. Halaman Tugas kelas	53
Gambar 4.11. Halaman <i>Forum Discussion</i>	54
Gambar 4.12. Halaman <i>Leaderboard</i>	54
Gambar 4.13. Halaman <i>Profile</i>	55
Gambar 4.14. Skala Rata-rata UEQ Desain antarmuka ELLS.....	59
Gambar 4.15. Grafik perbandingan Hasil Evaluasi	59

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Survei NPS Pengalaman Pengguna *Platform* ELLS Universitas Amikom Purwokerto
- Lampiran 2. Survei Uji Evaluasi UEQ (*User Experience Questionnaire*) Antarmuka gamifikasi ELLS Amikom Purwokerto
- Lampiran 3. Dokumentasi Uji Evaluasi *Cognitive* Antarmuka gamifikasi ELLS
- Lampiran 4. Dokumentasi Meet Pengembangan dan Implementasi Desain Gamifikasi *Assets* ELLS Amikom Purwokerto
- Lampiran 5. Bukti Submission Artikel Jurnal Penelitian

