

# 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