

DAFTAR ISI

ABSTRAK	2
ABSTRACT	3
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR LAMPIRAN	11
BAB I. PENDAHULUAN	12
I.1. Latar Belakang	12
I.2. Perumusan Masalah	17
I.3. Tujuan Tugas Akhir	17
I.4. Manfaat Tugas Akhir	17
I.5. Sistematika Penulisan	18
BAB II. LANDASAN TEORI	20
II.1. Literatur Terkait Teori	20
II.1.1. Circular Supply Chain (CSC)	20
II.1.2. System Dynamics	20
II.1.3. Design Thinking	20
II.1.4. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)	25
II.1.5. Game-Based Learning	25
II.2. Pemilihan Metode dan Teori Penyelesaian Masalah	27
BAB III. METODOLOGI PERANCANGAN	28
III.1. Sistematika Perancangan	28
III.1.1. Tahap Pendahuluan	30
III.1.2. Tahap Pengumpulan Data	31

III.1.3.	Tahap Pengolahan Data	32
III.1.4.	Tahap Validasi dan Verifikasi	34
III.1.5.	Tahap Kesimpulan dan Saran	34
III.2.	Identifikasi Komponen Sistem Terintegrasi.....	34
III.3.	Batasan dan Asumsi Tugas Akhir	35
III.3.1.	Batasan Tugas Akhir	35
III.3.2.	Asumsi Tugas Akhir	36
BAB IV.	PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA.....	37
IV.1.	Pengumpulan Data.....	37
IV.2.	Pengolahan Data	38
IV.2.1.	<i>Empathize</i>	38
IV.2.2.	<i>Define</i>	41
IV.2.3.	<i>Ideate</i>	44
IV.2.4.	<i>Prototype</i>	50
IV.2.5.	<i>Test</i>	54
BAB V.	ANALISIS.....	59
V.1.	Validasi.....	59
V.2.	Analisis Hasil	59
V.3.	Implikasi Tugas Akhir.....	60
BAB VI.	KESIMPULAN DAN SARAN	61
VI.1.	Kesimpulan.....	61
VI.2.	Saran	61
LAMPIRAN		63
DAFTAR PUSTAKA		82