

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI .....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Alternatif – Alternatif Penyelesaian Masalah .....	4
1.5 Justifikasi Cara Penyelesaian Masalah .....	4
1.6 Tujuan Proyek Akhir .....	5
1.7 Manfaat Proyek Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Lingkup Tinjauan Pustaka .....	7
2.1.1 Tinjauan Pustaka Gamifikasi.....	7
2.1.2 Tinjauan Pustaka Metode Pengembangan Prototipe .....	11
2.2 Dasar Teori.....	14
2.2.1 Penyewaan .....	14
2.2.2 <i>Customer Loyalty</i> .....	15
2.2.3 Gamifikasi .....	15
2.2.4 <i>Spin The Wheel</i> .....	16

2.2.5	<i>User Interface</i> .....	17
2.2.6	<i>User Experience</i> .....	19
2.2.7	<i>User Centered Design (UCD)</i> .....	20
2.2.8	Metodologi Desain .....	21
2.2.9	Pengujian .....	27
2.2.9	Peralatan .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PROYEK AKHIR</b> .....		<b>35</b>
3.1	Bahan .....	35
3.1.1	Objek dan Lokasi Penelitian .....	35
3.1.2	Data Penelitian .....	35
3.2	Peralatan .....	36
3.3	Tahapan Proyek Akhir .....	36
3.3.1	Identifikasi Masalah .....	38
3.3.2	Studi Literatur .....	39
3.3.3	Pengembangan Prototipe .....	40
3.3.4	Penulisan Laporan .....	46
3.4	Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>47</b>
4.1	Hasil <i>Understand Context of Use</i> .....	47
4.2	Hasil <i>Specify User Requirements</i> .....	51
4.2.1	<i>User Persona</i> .....	51
4.2.2	<i>Affinity Diagram</i> .....	52
4.3	Hasil <i>Produce Design Solution</i> .....	53
4.3.1	Konsep Gamifikasi .....	54
4.3.2	<i>User Flow</i> .....	55
4.3.3	<i>Information Architecture</i> .....	58
4.3.4	<i>Wireframe</i> .....	60
4.3.5	<i>Mockup</i> .....	66
4.3.6	<i>Prototype</i> .....	89
4.4	Hasil <i>Evaluate Design</i> .....	120
4.4.1	<i>Usability Testing</i> .....	121
4.4.2	<i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	126
4.4.3	<i>Intrinsic Motivation Inventory (IMI)</i> .....	128



4.4.4	Perbandingan Desain A dengan Desain B .....	131
BAB V PENUTUP .....		134
5.1	Kesimpulan .....	134
5.2	Saran .....	135
DAFTAR PUSTAKA .....		136
LAMPIRAN .....		141