

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LAPORAN PROYEK AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN PROYEK AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian	4
1.5 Tinjauan dan Manfaat Proyek Akhir	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori	15
2.2.1 Gamifikasi.....	15
2.2.2 Motivasi	16
2.2.3 UTBK-SNBT	17
2.2.4 <i>Computer-Based Test (CBT)</i>	17
2.2.5 <i>Try Out</i>	17
2.2.6 Figma	17
2.2.7 <i>User Interface</i>	18
2.2.8 <i>User Experience</i>	18
2.2.9 <i>User Centered Design (UCD)</i>	18
2.2.10 <i>User Persona</i>	20
2.2.11 <i>Affinity Diagram</i>	20

2.2.12 <i>Information Architecture</i>	21
2.2.13 <i>User Flow</i>	22
2.2.14 <i>Wireframe (Desain Low-Fidelity)</i>	22
2.2.15 <i>Desain Akhir (Desain High-Fidelity)</i>	23
2.2.16 <i>Usability Testing</i>	24
2.2.17 <i>Maze</i>	27
2.2.18 <i>Intrinsic Motivation Inventory (IMI)</i>	28
2.2.19 <i>Uji Kualitas Data</i>	28
2.2.20 <i>Uji Asumsi Klasik</i>	29
2.2.21 <i>Uji Hipotesis</i>	31
2.2.22 <i>Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)</i>	32
2.3 <i>Hipotesis</i>	33
BAB III METODE PROYEK AKHIR	35
3.1 <i>Alat dan Bahan</i>	35
3.1.1 <i>Alat</i>	35
3.1.2 <i>Bahan</i>	36
3.2 <i>Tahapan Proyek Akhir</i>	36
3.2.1 <i>Perumusan Masalah</i>	37
3.2.2 <i>Studi Literatur</i>	38
3.2.3 <i>User Centered Design (UCD)</i>	38
3.2.4 <i>Analisis Pengaruh Gamifikasi Terhadap Motivasi Penggunaan Aplikasi</i>	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 <i>Perumusan Masalah</i>	53
4.2 <i>User Centered Design (UCD)</i>	54
4.2.1 <i>Hasil Understand and Specify the Context of Use</i>	54
4.2.2 <i>Hasil Specify User and Organizational Requirements</i>	56
4.2.3 <i>Hasil Produce Design Solutions</i>	58
4.2.4 <i>Hasil Evaluate Design Against Requirements</i>	120
4.3 <i>Analisis Pengaruh Gamifikasi Terhadap Motivasi Penggunaan Aplikasi</i> .	126
4.3.1 <i>Pengumpulan Data</i>	126
4.3.2 <i>Uji Kualitas Data</i>	126
4.3.3 <i>Uji Asumsi Klasik</i>	128
4.3.4 <i>Uji Hipotesis</i>	130

BAB V PENUTUP.....	134
5.1 Kesimpulan.....	134
5.2 Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN.....	144