

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL BAHASA INDONESIA	i
HALAMAN JUDUL BAHASA INGGRIS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGUJI	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
UCAPAN TERIMA KASIH	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Asumsi dan Batasan	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB III LANDASAN TEORI	13
3.1 Mesin CNC TU 3A	13
3.2 Gamifikasi	13
3.3 Unity	15
3.4 <i>A/B Testing Method</i>	15
3.5 <i>Performance Indicator</i>	16
3.5.1 <i>Cycle Time</i>	17

3.5.2	<i>Risk Score</i>	17
3.6	Kuesioner <i>System Usability Scale (SUS)</i>	18
3.7	Kuesioner ARCS	20
3.8	Pengolahan Data	21
3.8.1	Uji Independent T-Test.....	21
3.8.2	Uji <i>Welch T-Test</i>	22
3.8.3	Uji <i>Mann-Whitney U-Test</i>	23
BAB IV	METODE PENELITIAN	24
4.1	Subjek Penelitian	24
4.2	Objek Penelitian.....	26
4.3	Alat dan Bahan Penelitian	26
4.4	Tahapan Penelitian.....	29
BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN	35
5.1	Desain Gamifikasi Mesin CNC TU 3A	35
5.1.1	Desain <i>Scene</i> Halaman Utama	36
5.1.2	Desain <i>Scene</i> Pilihan Level.....	38
5.1.3	Desain <i>Scene</i> Karakter	39
5.1.4	Desain <i>Scene</i> CNC TU 3A.....	40
5.1.5	Desain <i>Scene</i> Level 1	41
5.1.6	Desain <i>Scene</i> Level 2	44
5.1.7	Desain <i>Scene</i> Level 3	46
5.1.8	Desain <i>Scene</i> Level 4	48
5.1.9	Desain <i>Scene</i> Level 5	50
5.2	<i>Pilot Study</i>	52
5.3	Analisis Media Pelatihan Gamifikasi	54
5.3.1	Analisis Usabilitas Sistem Gamifikasi.....	55
5.3.2	Analisis Data <i>Cycle Time</i>	56
5.3.3	Analisis Data <i>Risk Score</i>	60
5.3.4	Analisis Data Tingkat Motivasi	64
5.4	Pembahasan	67
BAB VI	PENUTUP	70

6.1 Kesimpulan	70
6.2 Saran..	70
DAFTAR PUSTAKA	72
DAFTAR LAMPIRAN	78