UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Redesain Antarmuka Pengguna dan Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Pengguna Website Pariwisata Untuk Warga Negara Asing Di Yogyakarta
Ghita Najmi Naqasy, Divi Galih Prasetyo Putri, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

LAPORAN PROYEK AKHIR i
HALAMAN PENGESAHAN iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI iv
KATA PENGANTAR v
HALAMAN MOTTO vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
INTISARI xiv
ABSTRACT xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan dan Manfaat Proyek Akhir 4
1.4 Batasan Penelitian 5
1.5 Sistematika Penulisan 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA 7
2.1 Tinjauan Pustaka 7
2.2 Dasar Teori 21
2.2.1 Pariwisata Yogyakarta untuk Ekspatriat 22
2.2.2 *User Engagement* 22
2.2.3 Gamifikasi 24
2.2.4 *User Interface* (UI) 28
2.2.5 *User Experience (UX)* 29
2.2.6 *User-Centered Design* (UCD) 30
2.2.7 Metodologi Desain 33
2.2.8 Peralatan 40
2.2.9 Pengujian 43
BAB III METODE PENELITIAN 50
3.1 Bahan 50
3.1.1 Objek dan Lokasi Penelitian 50
3.1.2 Data Penelitian 50
3.2 Peralatan 51
3.2.1 Perangkat Lunak 51
3.2.2 Perangkat Keras 52
3.3 Tahapan Proyek Akhir 52
3.3.1 Identifikasi Masalah 54
3.3.2 Studi Literatur 55
3.3.3 Pengembangan Prototype 55

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Redesain Antarmuka Pengguna dan Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Pengguna Website Pariwisata Untuk Warga Negara Asing Di Yogyakarta
Ghita Najmi Naqasy, Divi Galih Prasetyo Putri, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

3.3.4 Penulisan Laporan 61
3.4 Analisis Data 61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 63
4.1 Hasil *Understand Context of Use* 63
4.2 Hasil *Specify User Requirements* 69
4.2.1 Hasil Implementasi *User Persona* 70
4.2.2 Hasil Implementasi *Affinity Diagram* 72
4.3 Hasil *Produce Design Solution* 72
4.3.1 Konsep Gamifikasi 73
4.3.2 Hasil Implementasi *User Flow* 74
4.3.3 Hasil Implementasi *Information Architecture* 78
4.3.4 Hasil Implementasi *Wireframe* 79
4.3.5 *Design System* 87
4.3.5 Hasil Implementasi *Prototype* iterasi 1 88
4.3.6 Hasil Implementasi *Prototype* iterasi 2 120
4.4 Hasil *Evaluate Design* 125
4.4.1 Hasil Pengujian Iterasi 1 127
4.4.2 Hasil Pengujian Iterasi 2 134
4.4.3 Pembahasan 145
BAB V PENUTUP 149
5.1 Kesimpulan 149
5. 2 Saran 150
DAFTAR PUSTAKA 151
LAMPIRAN 156