



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PRAKATA	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Keaslian Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Batasan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Gamifikasi	10
2.2.2 Motivasi dan <i>Engagement</i>	10
2.2.3 Sistem Administrasi Akademik	11
2.2.4 <i>Marczewski Framework</i>	12
2.2.5 <i>Sustainability of Gamification Impact Framework (SGI)</i>	17
2.2.6 <i>Flow Theory</i>	19
2.3 Hipotesis	20
BAB III METODOLOGI	21
3.1 Alat dan Bahan	21
3.1.1 Alat	21
3.1.2 Bahan	21
3.2 Jalannya Penelitian	22
3.3 Metode Perancangan Sistem	24
3.4 Cara Analisis	27
3.4.1 <i>Usability Test</i>	27
3.4.2 Uji Kuesioner	27
3.4.3 Diagram <i>Flow</i>	30



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Proses Penelitian	31
4.2 Pengembangan Sistem	32
4.2.1 Perencanaan dan Perancangan Sistem	32
4.2.2 Perancangan <i>Game Rule</i> dan <i>Game Play</i>	34
4.2.3 Tampilan Antar Muka Sistem	38
4.3 Evaluasi Sistem	46
4.4 Kelebihan dan Kekurangan Penelitian	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56
L.1 Data Responden Kuesioner Pengalaman Pengguna	56
L.2 Data Responden Kuesioner Kepuasan Pengguna	57
L.3 Data Uraian Pekerjaan Jabatan Pengadministrasi Akademik FT UNS	59
L.4 Survey Awal Kepuasan Pelanggan Layanan Administrasi Akademik	62