

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iii
ABSTRACT.....	v
INTISARI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Keaslian Penelitian.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Konsep E-Learning.....	6
2.2.2 E-Learning Papyrus.....	8
2.2.3 <i>Gamification</i>	10
2.2.4 <i>Octalysis Gamification Framework</i>	10
2.2.5 White Hat dan Black Hat Core Drive.....	14
2.2.6 Partial Least Square (PLS).....	15
2.3 Pengembangan Hipotesis.....	18
BAB III METODOLOGI.....	22
3.1 Pengembangan Survey.....	22
3.1.1 Definisi Operasional.....	22
3.1.2 Objek Penelitian.....	24
3.1.3 Jenis Data.....	24
3.2 Variabel Penelitian.....	25
3.3 Item Kuesioner.....	26
3.4 Skala Pengukuran.....	28

3.5	Populasi dan Sampel	29
3.6	Jalan Penelitian.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33
4.1.	Hasil Penelitian.....	33
4.1.1.	Demografi Responden.....	33
4.1.2.	Perancangan Inner Model	34
4.1.3.	Perancangan outer model	35
4.1.4.	Estimasi Model	36
4.1.5.	Evaluasi Model.....	39
4.2.	Pengujian Hipotesis	45
4.3.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	46
4.3.1.	Pengaruh Epic Meaning terhadap Intention To Use	46
4.3.2.	Pengaruh Development and Accomplishment terhadap Intention to Use	46
4.3.3.	Pengaruh Empowerment terhadap Intention to Use.....	47
4.3.4.	Pengaruh Ownership terhadap Intention to Use.....	47
4.3.5.	Pengaruh Social Influence terhadap Intention to Use	47
4.3.6.	Pengaruh Intention to Use terhadap Actual System Use	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN.....		1