

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan	1
ABSTRAK	2
1. PENDAHULUAN	7
1.1. Latar Belakang	7
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3. Tujuan	9
1.4. Batasan Masalah	10
1.5. Rencana Kegiatan	10
1.6. Jadwal Kegiatan	11
2. KAJIAN PUSTAKA	12
2.1. Gamification	12
2.1.1. Project Preparation	13
2.1.2. Analisis	13
2.1.3. Ideation	14
2.1.4. Design	14
2.1.5. Implementasi	15
2.1.6. Evaluation	15
2.1.7. Monitoring	16
2.2. Bartle's Player Types	16
2.2.1. Persektif Player Types Terhadap Elemen Gamification	16
2.3. Kepuasan Kerja	18
2.3.1. Pengertian Kepuasan Kerja	18
2.3.2. Metode Minnesota Satisfaction Questionnaire (MSQ)	19
2.4. Pengolahan Data	7
2.4.1. Uji Validitas	7
2.4.2. Uji Reabilitas	7
2.4.3. Statistik Deskriptif	8
3. PERANCANGAN SISTEM	8
3.1. Deskripsi Umum	8
3.2. Tahapan Proses Penelitian	8
3.3. Pra-Penelitian	9
3.4. Penelitian	9
3.4.1. Project Preparation	9

3.4.2.	Analisis	14
3.4.3.	Ideation	16
3.4.4.	Desain	25
3.4.5.	Implementasi	34
3.5.	Populasi dan Sample	35
3.5.1.	Populasi	35
3.5.2.	Sample	35
4.	PENGUJIAN DAN ANALISIS	36
4.1.	Metodologi Pengujian dan Analisis	36
4.1.1.	Menentukan Jumlah Sample Dalam Penelitian	36
4.1.2.	Skenario Pengujian	37
4.1.3.	Kusioner Pengujian	38
4.1.4.	Uji Validitas	43
4.1.5.	Uji Reabilitas	45
4.1.6.	Pengolahan Data dan Analisis Hasil Pengujian	46
5.	KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1.	Kesimpulan	62
5.2.	Saran	63
	DAFTAR PUSTAKA	65
	LAMPIRAN	68