

DAFTAR ISI

Abstrak	4
Kata Pengantar	5
Daftar Isi	7
Daftar Gambar	9
Daftar Tabel	11
BAB I: Pendahuluan	12
1.1. Latar Belakang	12
1.2. Perumusan Masalah	15
1.3. Tujuan Penulisan.....	15
1.4. Manfaat Penulisan.....	16
1.5. Sistematika Penulisan	16
BAB II: Tinjauan Pustaka	18
2.1. <i>Startup</i>	18
2.2. <i>Lean Startup</i>	18
2.2.1. <i>Build-Measure-Learn Feedback Loop</i>	18
2.3. <i>Gamification</i>	19
2.3.1. <i>Octalysis Framework</i>	20
2.3.1.1. Pendorong Inti (<i>Core Drives</i>).....	20
2.3.1.2. <i>Left Brain Drives</i> dan <i>Right Brain Drives</i>	22
2.3.1.3. <i>White Hat Gamification</i> dan <i>Black Hat Gamification</i>	23
2.4. Dukungan Literatur	24
BAB III: Metodologi Penelitian	26
3.1. Jenis Penelitian.....	26
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	26
3.2.1. Wawancara	26
3.3. Kerangka Analisis	27
3.4. Jenis dan Pengolahan Data.....	29
3.4.1. Data Primer	29
3.4.2. Pengolahan Data.....	30
BAB IV: Profil Bisnis	31

4.1. Identifikasi Perusahaan	31
4.2. Arti Nama dan Logo	31
4.3. Visi, Misi dan Nilai.....	32
4.4. Struktur Organisasi	33
4.5. Laporan Kelayakan Bisnis	33
4.5.1. Kelayakan Aspek Pemasaran.....	33
4.5.2. Kelayakan Aspek Operasional.....	35
4.5.3. Kelayakan Aspek Sumber Daya Manusia.....	36
4.5.4. Kelayakan Aspek Investasi	36
4.6. Pencapaian	36
4.6.1. <i>Outstanding Student for the World 2017</i>	37
4.6.2. <i>Dinner with CEOs 2</i>	37
4.6.3. <i>CompFest 9: App Innovation Challenge (AIC)</i>	38
BAB V: Analisis dan Pembahasan	39
5.1. <i>Lean Startup</i>	39
5.1.1. <i>Build: Minimum Viable Product</i>	39
5.1.1.1. <i>Octalysis Framework: Minimum Viable Product</i>	42
5.1.2. <i>Measure: Hasil wawancara & feedback</i>	48
5.1.3. <i>Learn: Idea</i>	51
5.1.3.1. <i>Push Notification dan Activity Reminder</i>	51
5.1.3.2. <i>Sinkronisasi</i>	52
5.1.3.3. <i>Social Media</i>	53
5.1.3.4. <i>Challenge</i>	56
5.1.4. <i>Octalysis Framework: Pengembangan Produk</i>	57
BAB VI: Penutup	61
6.1. Kesimpulan	61
6.2. Saran	62
Lampiran	63
Daftar Pustaka	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Build-Measure-Learn Feedback Loop	19
Gambar 2 Octalysis Framework	21
Gambar 3 Octalysis Framework: Left Brain Drives dan Right Brain Drives.....	23
Gambar 4 Octalysis Framework: White Hat Gamification dan Black Hat Gamification.....	24
Gambar 5 Tahapan dalam SPI- <i>Gamification Framework</i>	27
Gambar 6 Kerangka Analisis	27
Gambar 7 Logo Aplify.....	32
Gambar 8 Struktur Organisasi	34
Gambar 9 Bagan <i>Blueprint</i> Aplify.....	34
Gambar 10 Proyeksi <i>Customer Acquisition Cost Recovery</i>	34
Gambar 11 Artikel “ <i>Outstanding Student for the World 2017</i> ”	34
Gambar 12 Acara “ <i>Dinner with CEOs 2</i> ”	34
Gambar 13 Pengumuman Finalis “ <i>CompFest 9: App Innovation Challenge (AIC)</i> ”	34
Gambar 14 Halaman Store versi situs web	35
Gambar 15 Active Point dan Bonus Point	36
Gambar 16 Activity Tracker Aplify dan Result & Rounding.....	37
Gambar 17 Fitur Challenge pada aplikasi Aplify	38
Gambar 18 Desain Real-time counter pada situs web	39
Gambar 19 Halaman Dashboard - Historical activity & redeem table	40
Gambar 20 Desain Halaman Edit Profile - Information, Change Password dan Body Condition	40
Gambar 21 Active Point dan Bonus Point pada situs web dan aplikasi	41
Gambar 22 Halaman Leaderboard pada situs web	41
Gambar 23 Halaman Refer My Friend pada situs web.....	42
Gambar 24 Posting pada media sosial instagram @aplify.id	42
Gambar 25 Versi pertama Aplify dalam Octalysis Framework.....	43
Gambar 26 Posting Soft Launch Aplify di Media Sosial	44
Gambar 27 Permasalahan Inti: Reward, Goal, Friend	46
Gambar 28 Push Notification Aplify pada Android	47
Gambar 29 Proses Sinkronisasi dengan API	48
Gambar 30 Desain Progress Detail	49

Gambar 31 Desain Leaderboard pada aplikasi	50
Gambar 32 Desain Friend List & Duel	51
Gambar 33 Desain Progress Banner	51
Gambar 34 Desain Race Challenge	52
Gambar 35 Octalysis Framework: Pengembangan Produk	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel pengolahan data	31
Tabel 2 Segmentasi pasar.....	35