



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia (Dwiningrum, 2012). Teknologi bukan hanya dikonsumsi oleh orang dewasa saja, namun juga anak-anak hingga remaja. Berdasarkan survei dari APJII (2016), setidaknya 24,4 juta pengguna internet di Indonesia berusia 10 sampai 24 tahun dan 10,3 juta berprofesi sebagai mahasiswa. *Smartphone* menjadi pilihan utama alat komunikasi yang digunakan.

Meskipun kegiatan perkuliahan sudah menjadi rutinitas, namun mahasiswa masih seringkali lupa dengan jadwal kegiatan perkuliahan yang menjadi kewajibannya, entah karena adanya perubahan jadwal dari jadwal reguler, ataupun alasan lainnya (Dewi, dkk., 2016). Berdasarkan hasil studi kelayakan yang telah dilakukan kepada 146 mahasiswa aktif Universitas Multimedia Nusantara, 56,8% responden pernah terlambat atau tidak mengumpulkan tugas dengan mayoritas alasan lupa. Perlunya motivasi untuk bisa memperkuat informasi yang masuk ke dalam ingatan, individu membutuhkan dukungan dan kesadaran dari diri sendiri dalam memahami suatu pelajaran (Ghufron & Risnawati, 2012).

Gamifikasi adalah sebuah proses yang memiliki tujuan untuk mengubah *non-game context* seperti mengajar, belajar, dan sebagainya menjadi lebih menarik. Penggunaan gamifikasi sangat efektif untuk membuat pekerjaan yang biasanya membosankan menjadi jauh lebih menyenangkan. Inti dari konsep ini adalah pada dasarnya gamifikasi merupakan elemen *game* yang dirancang untuk pemakaian

dalam konteks non-*game* dan inilah yang membedakannya dari *game* yang serius dan memiliki penampilan interaksi yang menyenangkan (Kapp, 2012).

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Henry Setiana (2015) menghasilkan kesimpulan bahwa semua elemen gamifikasi yang diterapkan memiliki pengaruh pada motivasi siswa, namun elemen yang memberi pengaruh paling signifikan adalah poin dan *reward*. Saran dari penelitian tersebut antara lain untuk mengintegrasikan sistem langsung dengan *database* pada sistem Universitas Multimedia Nusantara, mengembangkan aplikasi *cross platform*, dan memperbaiki fitur sosial.

Penelitian gamifikasi terkait yang dilakukan oleh Samuel Wiryaputra (2015) menghasilkan kesimpulan bahwa elemen gamifikasi seperti *leaderboard*, *badges*, poin, *level*, *reward* telah terbukti berhasil memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi. Untuk itulah penelitian ini merancang dan membangun aplikasi *personal assistant* untuk mahasiswa dengan metode gamifikasi berbasis *mobile* dengan studi kasus Universitas Multimedia Nusantara dengan menggunakan elemen gamifikasi seperti poin, *level*, status, *achievements*, *rewards*, *leaderboards*, *challenges*, *competition*, dan *virtual goods*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, masalah yang dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *personal assistant* untuk mahasiswa dengan metode gamifikasi berbasis *mobile*?

2. Bagaimana tingkat *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dari aplikasi *personal assistant* untuk mahasiswa dengan metode gamifikasi berbasis *mobile*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, masalah dibatasi sebagai berikut.

1. Data jadwal perkuliahan, presensi, *deadline* pengumpulan tugas, dan kuis pada *e-learning* UMN diambil dari *database* UMN.
2. Elemen gamifikasi yang digunakan yaitu *point*, *level*, *status*, *achievements*, *rewards*, *leaderboards*, *challenges*, *competition*, dan *virtual goods*.
3. Aplikasi tidak mengatur teknis pembagian hadiah.
4. Pengujian aplikasi dan pengumpulan kuesioner dilakukan pada mahasiswa Program Studi Informatika UMN.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun aplikasi *personal assistant* untuk mahasiswa dengan metode gamifikasi berbasis *mobile* dengan studi kasus Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengetahui tingkat *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dari aplikasi *personal assistant* untuk mahasiswa dengan metode gamifikasi berbasis *mobile* dengan studi kasus Universitas Multimedia Nusantara.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memotivasi mahasiswa untuk mengikuti jadwal kegiatan dan memotivasi dalam meningkatkan kedisiplinan.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan terbagi menjadi 5 bagian, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan penelitian.

Bab III Metodologi dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang tahapan dan rancangan sistem yang dilakukan dalam penelitian.

Bab IV Implementasi dan Uji Coba

Bab ini berisi tentang hasil implementasi program sesuai dengan rancangan serta pembahasannya dalam menjawab rumusan masalah.

Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang simpulan dari pembahasan dan saran bagi pembaca.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A