

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Time management merupakan sebuah seni untuk menyusun, perancangan, perencanaan, dan penganggaran dalam satu waktu dengan tujuan untuk menambah nilai efektivitas kerja dan produktivitas[1].

Jakarta International Health Index melakukan survei kepada 1000 orang yang berusia 25-45 tahun dan tinggal di Jabodetabek, dengan 378 sebagai staff dan 622 sebagai manajer [2]. Hasil survei menunjukkan bahwa sumber stress masyarakat Jakarta salah satunya adalah beban pekerjaan, termasuk didalamnya adalah deadline kerja, beban kerja, serta tekanan dari atasan dan rekan kerja. Survei tersebut menunjukkan bahwa seiring banyaknya tuntutan kesibukan, membuat individu kekurangan waktu dan mengakibatkan stress. Akibatnya, tidak tersedia waktu untuk kesenangan dalam hidup dan menjalankan aktivitas lain untuk refreshing. Oleh sebab itu, diperlukan adanya *time management* dengan baik agar seseorang dapat mencapai target sehari-hari, serta menyeimbangkan kesenangan dalam hidupnya.

Eriko Anggara [3] melakukan penelitian menggunakan metode gamifikasi berbasis website untuk absensi karyawan pada PT Sumber Informasi Informatika. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rutinitas sebanyak 245,45% dalam melakukan pengisian absensi. Hal ini membuktikan bahwa penambahan gamifikasi mempengaruhi rutinitas karyawan. Penelitian ini membuktikan, bahwa penambahan gamifikasi dalam suatu aktivitas dapat memberikan peningkatan dalam keefektivitas suatu aplikasi. Hal berikut juga akan dibuktikan dalam penelitian ini bahwa gamifikasi juga akan memberikan dampak rutinitas pengguna dalam berinteraksi dalam aplikasi sesuai dengan bahasan masalah dalam penelitian.

Pada penelitian berikutnya menggunakan gamifikasi dalam memperbaiki time tracking juga diteliti oleh Rogerio Cabaco [4]. Framework yang digunakan merupakan 6D Framework yang lebih terfokus dalam hal bisnis. Dari penelitian membuktikan kompetisi dan *feedback* merupakan peran penting dalam menarik perhatian pengguna. Dari hasilnya juga memberikan hasil positif sebanyak 90% pengumpulan laporan sebelum *deadline*. Dari penelitian ini juga membuktikan bahwa gamifikasi juga berhasil meningkatkan produktivitas pengguna.

Dalam membuat aplikasi, faktor gamifikasi diperlukan untuk meningkatkan

tingkat penggunaan. Gamifikasi pertama kali dipopulerkan di tahun 2002 oleh Nick Pelling pada presentasi di acara TED. Dalam presentasinya, Nick menyimpulkan gamifikasi memberikan motivasi tambahan kepada pengguna dalam mengikuti kegiatan.

Pada jurnal yang dipublikasikan oleh Heni Jusuf, penggunaan gamifikasi dapat memberikan pengaruh positif dalam memberi alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif [5]. Gamifikasi dapat meningkatkan ketertarikan pengguna mulai dari interaksi, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Dari hal ini penulis ingin mencoba apakah implementasi gamifikasi pada sistem manajemen waktu juga akan memberikan dampak yang serupa seperti penelitian yang positif kepada pengguna terhadap manajemen waktunya masing-masing.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, masalah yang akan dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi pengingat berbasis mobile menggunakan metode gamifikasi?
2. Berapa tingkat presentase *perceived usefulness* dan *control* menggunakan aspek HMSAM?

1.3. Batasan Permasalahan

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi *to-do list* diperuntukan untuk remaja usia 19-25 tahun yang memiliki kesulitan dalam manajemen waktu. Pemilihan umur 19-25 berdasarkan penelitian tentang umur responden terhadap penelitian tentang stress pekerja [6]
2. Platform yang digunakan adalah smartphone berbasis Android. Pemilihan menggunakan Android dikarenakan penulis memiliki fokus dalam pengembangan aplikasi berbasis android.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi pengingat menggunakan metode gamifikasi berbasis mobile.
2. Mengukur nilai perceived usefulness dan control pengguna saat menggunakan aplikasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Aplikasi pengingat menggunakan metode gamifikasi berbasis mobile dibangun dengan harapan dapat membantu pengguna dalam melakukan manajemen waktu ketika menggunakan aplikasi.

