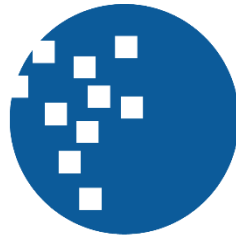


**APLIKASI PENGINGAT BAGI PEMILIK HEWAN PELIHARAAN
MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer

Lady Theresa Tandiono

0000018326

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**APLIKASI PENGINGAT BAGI PEMILIK HEWAN PELIHARAAN
MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI**



Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer

Lady Theresa Tandiono

0000018326

UMN

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Lady Theresa Tandiono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000018326

Program studi : Informatika

Skripsi dengan judul:

APLIKASI PENGINGAT BAGI PEMILIK HEWAN PELIHARAAN MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Juni 2022

UMIN



(Lady Theresa Tandiono)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
APLIKASI PENGINGAT BAGI PEMILIK HEWAN PELIHARAAN
MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI

Oleh

Nama : Lady Theresa Tandiono

NIM : 00000018326

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknik Informatika

Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Juni 2022

Pukul 08.00 s.d 09.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed by
Vincentius Kurniawan
Date: 2022.07.05
13:23:36 +07'00'

Penguji



(Vincentius Kurniawan, S.Kom.,M.Eng.Sc.) (Eunike Endariahna Surbakti, S.Kom., M.T.I.)

NIDN: 0308079501

NIDN: 0322099401

Pembimbing



(Alethea Suryadibrata, S.Kom, M.Eng.)

NIDN: 0322099201

Ketua Program Studi Informatika

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

(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom)

NIDN: 081803850

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lady Theresa Tandiono

NIM : 00000018326

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknik Informatika

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

APLIKASI PENGINGAT BAGI PEMILIK HEWAN PELIHARAAN MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Juni 2022

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Lady Theresa Tandiono)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan akhir tepat pada waktunya.

Selama penulisan laporan, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan sehingga laporan ini dapat selesai dengan baik. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Alethea Suryadibrata, S.Kom, M.Eng., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman teman saya yang selalu memberi semangat dan dorongan,

Penulis sadar bahwa penulisan laporan masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, segala kritik saran yang bersifat membangun akan sangat membantu dalam penulisan laporan. Penulis berharap laporan ini dapat membawa berkah dan menjadi bermanfaat bagi yang membacanya.

Tangerang, 17 Juni 2022

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Lady Theresa Tandiono)

APLIKASI PENGINGAT BAGI PEMILIK HEWAN PELIHARAAN MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI

(Lady Theresa Tandiono)

ABSTRAK

Seiring berjalannya zaman, hewan peliharaan semakin umum dipelihara. Kepemilikan hewan peliharaan di Indonesia setiap tahunnya semakin bertambah. Persentase kucing peliharaan saat ini diketahui sebesar 37% melebihi dari persentase anjing peliharaan yaitu 16%. Setiap hewan memiliki kebutuhan hidup yang berbeda tergantung dengan spesiesnya agar dapat hidup sejahtera. Sebagai peliharaan, kesejahteraan hidup mereka tergantung pada pemiliknya. Dalam penelitian ini, penulis akan merancang dan membangun aplikasi pengingat dengan menggunakan metode gamifikasi yang ditujukan untuk pemilik hewan peliharaan. Penelitian bertujuan untuk mengimplementasikan *framework Six Steps to Gamification* pada aplikasi pengingat dan mengukur kebergunaan dan kemudahan penggunaan aplikasi dengan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Penelitian diharapkan bermanfaat untuk membantu mengingat tanggung jawab, memotivasi dan membangun rutinitas yang menyenangkan, dan meningkatkan kepastian saat tanggung jawab sudah dilakukan dalam mengurus peliharaan. Hasil kuesioner TAM diukur dengan Skala Likert. Penelitian menyatakan kebergunaan aplikasi mendapat hasil persentase sebesar 78.47% dan kemudahan penggunaan mendapatkan hasil persentase sebesar 80.37%. Demikian dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi pengingat untuk pemilik hewan peliharaan berguna dan membantu pengguna aplikasi serta mudah digunakan.

Kata kunci: Aplikasi Pengingat, Gamifikasi, Hewan Peliharaan, Six Steps to Gamification, Technology Acceptance Model.

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

REMINDER APP FOR PET OWNERS WITH GAMIFICATION METHOD

(Lady Theresa Tandiono)

ABSTRACT (English)

As time passes, pets have become more common. Pet ownership in Indonesia grows each year. Pet cat percentage is known to be 37%, more than pet dog percentage which is 16%. Every animal have different needs to fulfil so they can prosper depending on their species. As pets, their life's prosperity depend on their owner. This research is to create and build a reminder application with a gamification method for pet owners. This research's objectives are to implement the framework Six Steps to Gamification and measure how useful and easy the application is with Technology Acceptance Model. This research is hoped to help remind people's duty, motivate, build fun routines, and increase accuracy whether their duty has been done for their pets. The TAM questionnaire is measured with Likert Scale. The research result states that the usefulness of the application reached 78.47% (Agree) and the ease of use reached 80.37% (Very Agree). Thus it can be concluded that the gamified reminder app is useful and helpful for pet owners and that it is easy to use.

Keywords: Gamification, Pet, Reminder Application, Six Steps to Gamification, Technology Acceptance Model

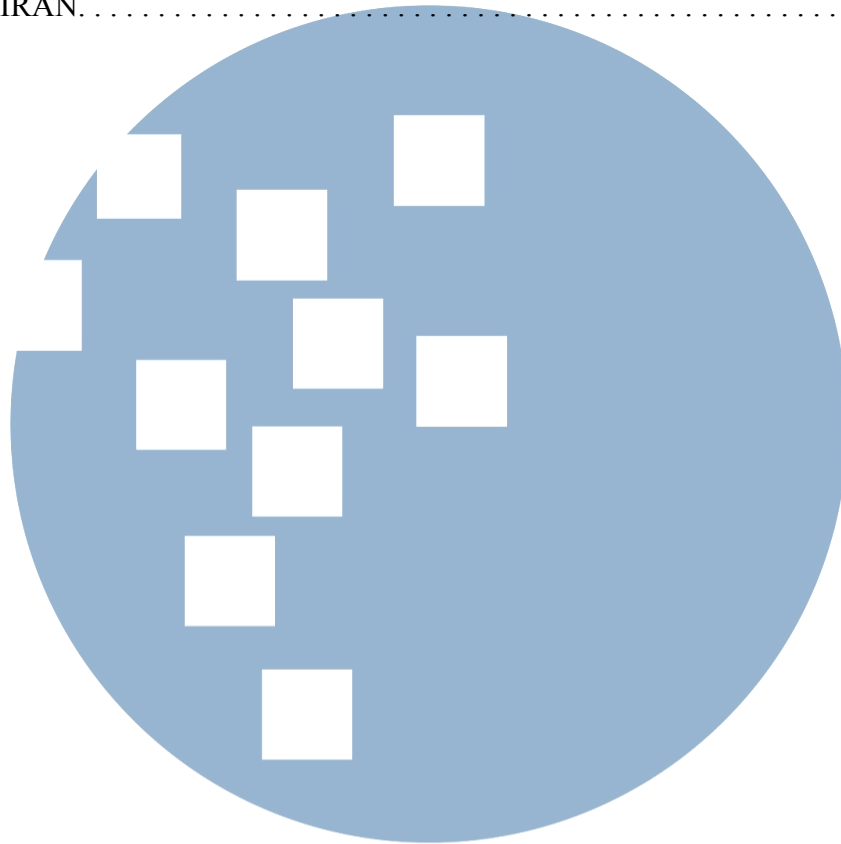
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR RUMUS.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Hewan Peliharaan.....	4
2.2 Gamifikasi.....	5
2.2.1 Definisi Gamifikasi.....	5
2.2.2 Framework Gamifikasi.....	5
2.2 Technology Acceptance Model (TAM).....	6
2.3 Skala Likert.....	7
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	8
3.1 Metodologi Penelitian.....	8
3.2 Rancangan Gamifikasi.....	9
3.3 Flowchart Aplikasi.....	10
3.4 Perancangan Tampilan Muka Aplikasi.....	16
3.5 Perancangan Aset.....	23
BAB 4 HASIL DAN DISKUSI.....	25
4.1 Spesifikasi Aplikasi.....	25
4.2 Implementasi Aplikasi.....	26
4.3 Pengujian Aplikasi.....	35
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	38
5.1 Simpulan.....	38
5.2 Saran.....	38

DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	41



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Aset	23
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner	35
Tabel 4.2 Perhitungan Persentase Pertanyaan	36
Tabel 4.3 Perhitungan Persentase per Kategori	37



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Aplikasi	10
Gambar 3.2 Flowchart Login Module.....	11
Gambar 3.3 Flowchart Register Module	12
Gambar 3.4 Flowchart Home Module.....	13
Gambar 3.5 Flowchart Reminder Module	14
Gambar 3.6 Flowchart Profile Module.....	15
Gambar 3.7 Rancangan Login	16
Gambar 3.8 Rancangan Register	17
Gambar 3.9 Rancangan Home.....	18
Gambar 3.10 Rancangan Add/Edit Pet	19
Gambar 3.11 Rancangan Reminder.....	20
Gambar 3.12 Rancangan Add/Edit Reminder	21
Gambar 3.13 Rancangan Profile	22
Gambar 4.1 Halaman Register dan Login.....	26
Gambar 4.2 Halaman Pets	27
Gambar 4.3 Halaman Add dan Edit Pets	28
Gambar 4.4 Halaman Add dan Edit Reminder.....	29
Gambar 4.5 Notifikasi Reminder dan Notifikasi Reminder Gagal	30
Gambar 4.6 Reminder Aktif dan Penyelesaian Reminder Berulang	31
Gambar 4.7 Halaman History.....	32
Gambar 4.8 Halaman Profile	33
Gambar 4.9 Level Reward dan Cara Mendapatkan Poin.....	34

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Curriculum Vitae.....	46
Lampiran 2. Grafik Hasil Survey.....	52
Lampiran 3. Formulir Konsultasi Skripsi.....	53
Lampiran 4. Hasil Pengecekan Turnitin.....	54



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA