

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya zaman, hewan peliharaan semakin menjadi sesuatu yang umum untuk dimiliki. Kepemilikan hewan peliharaan di Indonesia setiap tahunnya semakin bertambah. Persentase kucing peliharaan saat ini diketahui sebesar 37% melebihi dari persentase anjing peliharaan yaitu 16%[1]. Banyak hewan peliharaan telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sehari-hari. Seringkali alasan seseorang mengambil hewan peliharaan adalah kesepian[2], sehingga hewan peliharaan tersebut menjadi bagian dari anggota keluarga seseorang yang sangat disayang.

Setiap hewan memiliki kebutuhannya masing-masing dan berhak mendapat kesejahteraan selama hidupnya. Tergantung dari jenis hewan tersebut, kebutuhan tiap hewan berbeda-beda. Ada yang cenderung lebih sederhana dan ada yang cenderung lebih kompleks. Hewan peliharaan yang kebutuhan yang lebih kompleks contohnya adalah ular piton yang memerlukan alat bantu lampu dengan suhu tertentu[3]. Menurut Schulte[4], banyak orang yang kewalahan dengan kewajiban yang harus dilakukan sehari-hari. Setiap orang juga dapat melakukan kesalahan ataupun kelalaian saat mengurus hewan peliharaan mereka sehingga perlu bantuan eksternal. Sebagai hewan peliharaan, kesejahteraan hewan tersebut adalah tanggung jawab pemiliknya.

Gamifikasi adalah penggunaan unsur yang terdapat dalam suatu *game* dalam konteks *non-game*[5]. Unsur-unsur yang digunakan pada gamifikasi umumnya adalah *Achievement*, *Reward*, *Story*, *Personalization*, dan *Microinteraction*[6]. Saat bermain *game*, pemain tidak melakukannya karena suatu keharusan melainkan karena anda ingin bermain *game* tersebut. Proses gamifikasi ini berguna karena manusia cenderung melakukan tugas mereka jika ada suatu bentuk *reward* ataupun *feedback* yang didapat dan membuat mereka senang.

Dengan menerapkan metode gamifikasi, aplikasi pengingat akan membantu mengingatkan pemilik hewan peliharaan untuk mengurus hewan peliharaannya. Tidak hanya kepuasan yang didapat dari hewan peliharaan yang sehat, *user* juga akan senang jika mendapat *reward* setelah melakukan tugas yang diingatkan oleh aplikasi pengingat. Bagi pemilik hewan peliharaan baru, mereka

belum terbiasa melakukan tugas baru mereka sehari-hari. Dengan proses gamifikasi, diharapkan pemilik hewan peliharaan dapat membangun rutinitas yang menyenangkan saat melakukan tugas mereka.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, peneliti akan membuat aplikasi reminder dengan metode gamifikasi. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu membangun user experience yang bermanfaat dan menyenangkan.

1.1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana cara mengimplementasikan framework *Six Steps to Gamification* pada aplikasi pengingat bagi pemilik hewan peliharaan?
2. Berapa nilai dari *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* pada *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap aplikasi pengingat?

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi memerlukan pengetahuan dasar tentang kebutuhan hewan peliharaan
2. Pengguna aplikasi berumur 15-30 tahun
3. Elemen gamifikasi yang digunakan adalah *Badge, Title, Level*

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan framework gamifikasi *Six Steps to Gamification* pada aplikasi pengingat bagi pemilik hewan peliharaan.
2. Mengukur nilai dari *Perceived Usefulness* dan *Ease of Use* pada *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap aplikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pemilik hewan peliharaan agar mereka dapat:

1. Mengingat tanggung jawab yang perlu dilakukan agar hewan terpelihara dengan baik.
2. Memotivasi dan membangun rutinitas yang menyenangkan bagi pengguna dalam mengurus hewan peliharaan.

3. Meningkatkan kepastian bahwa mereka sudah mengurus hewan peliharaan.

1.5 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

1. Bab 1 Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab 2 Landasan Teori menjelaskan landasan teori yang mendukung penelitian. Teori tersebut adalah Aplikasi Android, Game, Gamifikasi, Technology Acceptance Model, dan Skala Likert.
3. Bab 3 Metodologi Penelitian menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan penelitian serta perancangan model gamifikasi, pembuatan aplikasi, alur flowchart, dan juga desain awal.
4. Bab 4 Hasil dan Diskusi menjelaskan implementasi desain pada aplikasi, pengujian hasil, dan dan hasil evaluasi yang didapat terhadap aplikasi.
5. Bab 5 Simpulan dan Saran menjelaskan kesimpulan yang didapat dari penelitian yang sudah dilakukan serta memberi saran pengembangan untuk penelitian kedepannya.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA