

**RANCANG BANGUN WEBSITE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI NARASI**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Jocelyn Wijaya

00000034804

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2023

**RANCANG BANGUN WEBSITE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI NARASI**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Jocelyn Wijaya

0000034804

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jocelyn Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000034804
Program Studi : Informatika

Skripsi dengan judul:

Rancang Bangun Website Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Gamifikasi Narasi

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, 15 Juni 2023



(Jocelyn Wijaya)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

RANCANG BANGUN WEBSITE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI NARASI

oleh

Nama : Jocelyn Wijaya
NIM : 0000034804
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Senin, 26 Juni 2023

Pukul 10.00 s/d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang

(Wirawan Istiono S.Kom., M.Kom.)

NIDN: 0313048304

Penguji

(Yaman Khaeruzaman S.Sc., M.Sc.)

NIDN: 0413057104

Pembimbing

(Alethea Surya Ibrata, S.Kom., M.Eng.)

NIDN: 0322099201

Ketua Program Studi Informatika,

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

NIDN: 0818038501

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jocelyn Wijaya
NIM : 00000034804
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknik dan Informatika
Jenis Karya : Skripsi

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

**RANCANG BANGUN WEBSITE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI NARASI**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

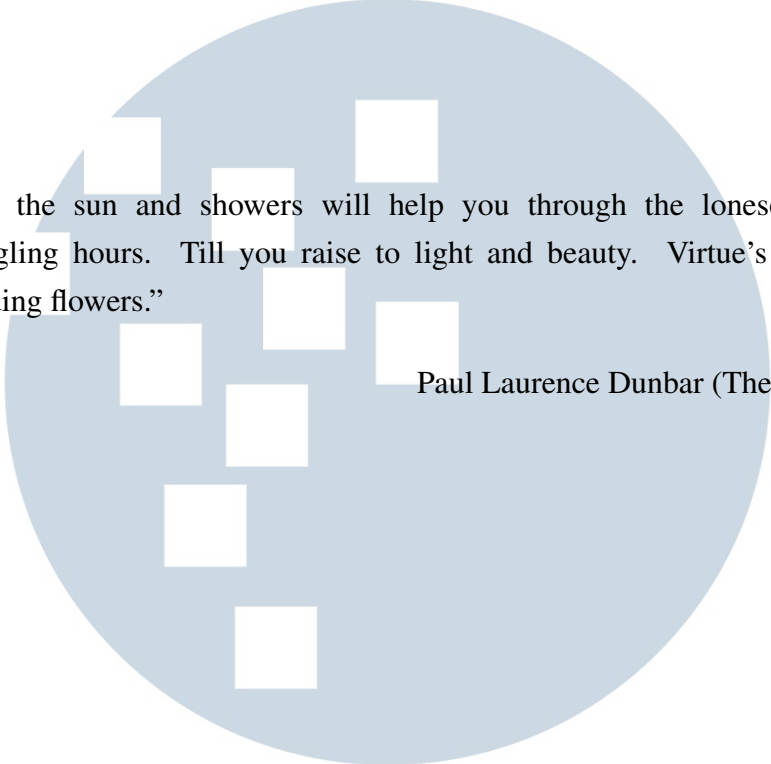
Tangerang, 15 Juni 2023
Yang menyatakan



Jocelyn Wijaya

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

Halaman Persembahan / Motto



”And the sun and showers will help you through the lonesome,
struggling hours. Till you raise to light and beauty. Virtue’s fair,
unfading flowers.”

Paul Laurence Dunbar (The Seedling)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Skripsi ini dengan judul: Rancang Bangun Website Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Gamifikasi Narasi dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan akhir skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan akhir skripsi ini. Oleh karena itu, saya 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 Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Alethea Suryadibrata, S.Kom., M.Eng., sebagai Pembimbing yang telah bersedia membantu saya dalam melakukan bimbingan, memberikan arahan serta motivasi untuk menuntaskan laporan akhir magang ini.
5. Ibu, adik dan keluarga lainnya yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moral.
6. Teman-teman seperjuangan saya, yang telah berperan banyak dalam mendukung saya dari awal perkuliahan hingga sekarang.

Semoga laporan akhir skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 15 Juni 2023



Jocelyn Wijaya

RANCANG BANGUN WEBSITE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI NARASI

Jocelyn Wijaya

ABSTRAK

Kecakapan dalam berbahasa Inggris merupakan sebuah kemampuan yang penting pada era globalisasi ini. Sebagai bahasa perantara bahasa Inggris menjadi sebuah kebutuhan dalam berbagai bidang sehingga populer untuk dipelajari dan cocok dikuasai. Sejalan dengan kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh metode konvensional sehingga pembelajaran digital bahasa Inggris dapat dibuat menjadi lebih menarik dengan adanya implementasi gamifikasi. Maka dari itu, penelitian ini merancang dan membangun sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dengan metode gamifikasi narasi. Narasi cerita dapat digunakan sebagai elemen gamifikasi. Pada penerapannya, penggunaan narasi cerita mampu meningkatkan keterlibatan pemain dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur motivasi pengguna dari tingkat keinginan untuk menggunakan aplikasi di masa depan dan tingkat keterlibat pengguna dalam menggunakan aplikasi. Aplikasi dirancang dan dibangun sebagai *website* dan menggunakan *framework* gamifikasi Octalysis sebagai acuan. Pengujian situs web pembelajaran dilakukan terhadap 31 responden kuesioner yang dibuat berdasarkan Hedonic- Motivation System Adoption Model (HMSAM). Hasil evaluasi menyatakan pengguna memiliki motivasi untuk menggunakan *website* pembelajaran dengan nilai presentase 87,61% pada aspek *behavioral intention of use* dan nilai presentase 83,90% pada aspek *focus immersion*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris menggunakan gamifikasi narasi dapat memotivasi pengguna dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kata kunci: bahasa Inggris, *framework Octalysis*, gamifikasi, HMSAM, narasi, *website* pembelajaran

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

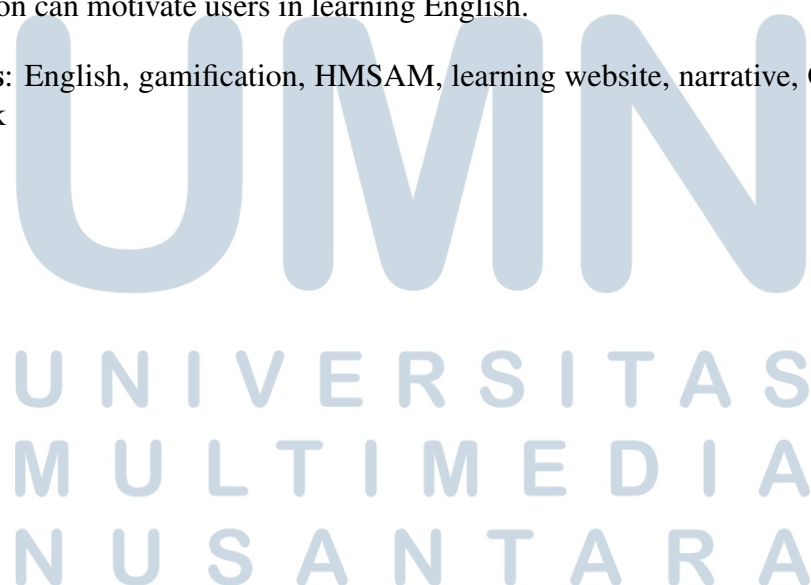
Design and Build an English Learning Website Using the Narrative Gamification Method

Jocelyn Wijaya

ABSTRACT

Proficiency in English is an important skill in this globalization era. As a *lingua franca*, English is a necessity in various fields, making it popular to learn and suitable to master. In line with technological advances, the learning process is no longer limited by conventional methods so that digital English learning can be made more interesting by implementing gamification. Therefore, this research will design and build an English language learning application using the narrative gamification method. Story narration can be used as a gamification element and in practice, the use of story narration can increase player involvement in the learning process. This study aims to measure user motivation from the level of desire to use the application in the future and the level of user involvement in using the application. The application is designed and built as a website and uses Octalysis gamification framework as its reference. The learning website test was conducted on 31 respondents to a questionnaire based on the Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM). The evaluation results stated that users had the motivation to use learning website with a percentage value of 87.61% on the behavioral intention of use aspect and a percentage value of 83.90% on the focus immersion aspect. Thus, it can be concluded that learning English using narrative gamification can motivate users in learning English.

Keywords: English, gamification, HMSAM, learning website, narrative, Octalysis framework



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	v
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR KODE	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Permasalahan	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Bahasa Inggris	6
2.2 Gamifikasi	7
2.3 Framework Octalysis	9
2.4 Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)	11
2.5 Skala Likert	13
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Metodologi Penelitian	16
3.2 Menentukan Kebutuhan	17
3.3 Perancangan Website	18
3.3.1 Flowchart	18
3.3.2 Basis Data	23
3.3.3 Desain Antarmuka	24
3.3.4 Unsur Narasi	28
3.3.5 Sistem Pembelajaran	30
3.3.6 Sistem Poin	32
3.3.7 Sistem Lencana	32
3.3.8 Desain Aset Visual	33
BAB 4 HASIL DAN DISKUSI	35
4.1 Spesifikasi Sistem	35
4.2 Implementasi Kode Pemrograman	35
4.3 Implementasi Website	37
4.3.1 Halaman Login	38
4.3.2 Halaman Register	39
4.3.3 Halaman Utama	41
4.3.4 Halaman Chapter	42
4.3.5 Halaman Kuis	45

4.3.6	Halaman View Notes	47
4.3.7	Halaman Your Points & Badges	49
4.4	Pengujian Website	50
4.4.1	Hasil Pengujian Halaman Login dan Register	50
4.4.2	Hasil Pengujian Halaman Utama	51
4.4.3	Hasil Pengujian Halaman Prologue	52
4.4.4	Hasil Pengujian Halaman Chapter 1	52
4.4.5	Hasil Pengujian Halaman Chapter 2	53
4.4.6	Hasil Pengujian Halaman Chapter 3	54
4.5	Evaluasi	55
4.5.1	Hasil Kuesioner	59
4.5.2	Perhitungan Aspek Perceived Ease Of Use	63
4.5.3	Perhitungan Aspek Perceived Usefulness	64
4.5.4	Perhitungan Aspek Joy	66
4.5.5	Perhitungan Aspek Control	68
4.5.6	Perhitungan Aspek Curiosity	69
4.5.7	Perhitungan Aspek Focus Immersion	70
4.5.8	Perhitungan Aspek Behavioral Intention to Use	72
4.5.9	Hasil Evaluasi	73
BAB 5	SIMPULAN DAN SARAN	74
5.1	Simpulan	74
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Taksonomi Gamifikasi	7
Gambar 2.2	8 Core Drives dari <i>framework</i> Octalysis	11
Gambar 2.3	Skema Teori HMSAM	12
Gambar 3.1	Flowchart umum	19
Gambar 3.2	Flowchart Chapter Select	20
Gambar 3.3	Flowchart Quiz	21
Gambar 3.4	Flowchart View Notes	22
Gambar 3.5	Flowchart View Points	23
Gambar 3.6	Desain antarmuka halaman <i>login</i>	25
Gambar 3.7	Desain antarmuka halaman <i>register</i>	25
Gambar 3.8	Desain antarmuka halaman utama	26
Gambar 3.9	Desain antarmuka cerita dan kuis	26
Gambar 3.10	Desain antarmuka modal <i>Notes</i>	27
Gambar 3.11	Desain antarmuka modal <i>Points</i>	28
Gambar 3.12	Naskah pembawaan cerita pada Prologue.	29
Gambar 3.13	Naskah cerita dan soal kuis Chapter 1	31
Gambar 4.1	Hasil implementasi <i>website</i> halaman Login	38
Gambar 4.2	Hasil implementasi peringatan <i>email</i> atau <i>password</i> tidak ada dalam basis data.	39
Gambar 4.3	Hasil implementasi halaman register.	39
Gambar 4.4	Hasil implementasi peringatan data belum diisi.	40
Gambar 4.5	Hasil implementasi peringatan <i>password</i> kurang dari 8 karakter.	40
Gambar 4.6	Hasil implementasi peringatan <i>password</i> dan <i>confirm password</i> yang dimasukkan berbeda.	41
Gambar 4.7	Hasil implementasi halaman utama.	41
Gambar 4.8	Hasil implementasi halaman utama setelah poin akhir Chapter 1 didapatkan.	42
Gambar 4.9	Hasil implementasi halaman Prologue.	42
Gambar 4.10	Hasil implementasi pengenalan kosakata.	43
Gambar 4.11	Hasil implementasi catatan yang diberikan.	44
Gambar 4.12	Hasil implementasi dialog karakter.	44
Gambar 4.13	Hasil implementasi dialog karakter ketika soal kuis akan dimulai.	45
Gambar 4.14	Hasil implementasi halaman kuis.	45
Gambar 4.15	Hasil implementasi halaman kuis ketika jawaban salah.	46
Gambar 4.16	Hasil implementasi halaman kuis ketika jawaban benar.	46
Gambar 4.17	Hasil implementasi halaman kuis ketika poin dibawah 450.	47
Gambar 4.18	Hasil implementasi halaman kuis ketika poin diatas 450.	47
Gambar 4.19	Hasil implementasi halaman modal View Notes.	48
Gambar 4.20	Hasil implementasi halaman modal catatan.	48
Gambar 4.21	Hasil implementasi halaman modal View Notes ketika pengguna belum mendapatkan catatan.	49
Gambar 4.22	Hasil implementasi halaman Your Points & Badges.	49
Gambar 4.23	Hasil implementasi halaman Your Points & Badges ketika pengguna belum mendapatkan poin atau lencana.	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Aspek pengukuran HMSAM	12
Tabel 2.2	Skala pengukuran HMSAM	14
Tabel 2.3	Nilai presentase skala Likert	15
Tabel 3.1	Tabel basis data <i>Users</i>	23
Tabel 3.2	Tabel tema narasi.	29
Tabel 3.3	Tabel materi	30
Tabel 3.4	Aset visual yang digunakan	33
Tabel 4.1	Tabel pengujian halaman Login dan Register	50
Tabel 4.2	Tabel pengujian halaman utama	51
Tabel 4.3	Tabel pengujian halaman Prologue	52
Tabel 4.4	Tabel pengujian halaman Chapter 1	53
Tabel 4.5	Tabel pengujian halaman Chapter 2	54
Tabel 4.6	Tabel pengujian halaman Chapter 3	55
Tabel 4.7	Pernyataan kuesioner	56
Tabel 4.8	Jawaban responden kuesioner.	59
Tabel 4.9	Tabel perhitungan skala aspek <i>perceived easy of use</i>	63
Tabel 4.10	Tabel perhitungan skala aspek <i>perceived usefulness</i>	65
Tabel 4.11	Tabel perhitungan skala aspek <i>joy</i>	66
Tabel 4.12	Tabel perhitungan skala aspek <i>control</i>	68
Tabel 4.13	Tabel perhitungan skala aspek <i>curioutsity</i>	69
Tabel 4.14	Tabel perhitungan skala aspek <i>focus immersion</i>	71
Tabel 4.15	Tabel perhitungan skala aspek <i>behavioral intention to use</i>	72



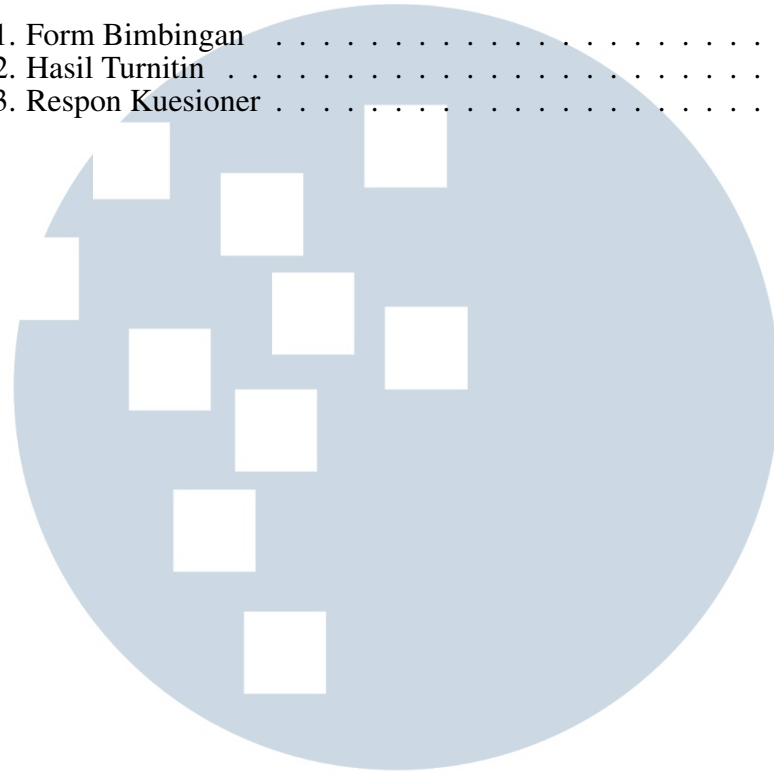
DAFTAR KODE

- 4.1 Potongan kode pemrograman untuk menarik data poin akhir. 36
- 4.2 Potongan kode pemrograman *javascript* untuk mengaktifkan tombol *chapter*. 36
- 4.3 Potongan kode pemrograman *javascript* untuk menampilkan rencana. 37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Bimbingan	78
Lampiran 2. Hasil Turnitin	79
Lampiran 3. Respon Kuesioner	82



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA