

## BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Studi Literatur

Tahap studi literatur dilakukan dengan mencari dan mempelajari referensi terkait teori pendukung penelitian, Teori berasal dari referensi pustaka yang bersumber dari jurnal, artikel, dan buku yang terkait dengan Learning Management System, Gamifikasi, MDA Framework, Octalysis, Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM), dan Skala Likert.

### 3.2 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu perancangan gamifikasi, perancangan arsitektur aplikasi, perancangan *flowchart* dan *sitemap*, perancangan tampilan antarmuka, dan perancangan aset.

#### 3.2.1 Perancangan Gamifikasi

Perancangan Gamifikasi dilakukan dengan menggabungkan dua buah *framework*, yaitu Octalysis dan MDA. MDA digunakan untuk menentukan *mechanics*, *dynamics*, dan *aesthetics* yang akan digunakan untuk memicu 8 *core drive* pada Octalysis. Penggunaan elemen pada aplikasi dirangkum pada Tabel 3.1 sesuai dengan *core drive* yang ingin dicapai.

Tabel 3.1. Penggunaan elemen gamifikasi

No.	Core Drive	Mechanics	Dynamics	Aesthetics
1	<i>Epic Meaning &amp; Calling</i>	<i>Theme</i>	<i>Rewards Progression</i>	<i>Narrative</i>
Lanjut pada halaman berikutnya				

Tabel 3.1 Penggunaan Elemen Gamifikasi (lanjutan)

No.	Core Drive	Mechanics	Dynamics	Aesthetics
2	<i>Core Development &amp; Accomplishment</i>	<i>Leaderboard Progress Bar Badge Points Quest Boss Fights</i>	<i>Rewards Competition</i>	<i>Challenge</i>
3	<i>Empowerment of Creativity &amp; Feedback</i>	<i>Milestone- Unlocks</i>	<i>Achievement</i>	<i>Discovery</i>
4	<i>Ownership &amp; Possession</i>	<i>Character</i>	<i>Personalization</i>	<i>Expression</i>
5	<i>Social Influence &amp; Relatedness</i>	<i>Trophy Shelf</i>	<i>Achievement</i>	<i>Challenge</i>
6	<i>Scarcity &amp; Impatience</i>	<i>Waiting Time</i>	<i>Urgency</i>	<i>Submission</i>
7	<i>Unpredictability &amp; Curiosity</i>	<i>Mystery Gift</i>	<i>Randomness</i>	<i>Discovery</i>
8	<i>Loss &amp; Avoidance</i>	<i>Penalty</i>	<i>Penalty Status</i>	<i>Submission</i>

Penjelasan penerapan elemen gamifikasi yang digunakan untuk mencapai setiap *core-drive* adalah sebagai berikut.

1. *Epic Meaning & Calling*

*Mechanics* yang digunakan pada aplikasi adalah penggunaan tema/narasi yang berkaitan dengan aviasi atau dunia penerbangan pada seluruh elemen aplikasi. Aplikasi diberi nama Avia Saga, sesuai dengan tema aplikasi. *Dynamics* yang dimunculkan adalah sistem pemberian hadiah dan peningkatan yang terjadi pada pemain seluruhnya dikaitkan dengan aviasi. *Aesthetics* yang dirasakan oleh pengguna adalah *narrative* dimana dapat masuk ke dalam dunia yang berkaitan dengan aviasi.

2. *Core Development & Accomplishment*

*Mechanics* yang digunakan adalah *progress bar, badge, points, leaderboard, quest, dan boss fights*. *Badge* dan *points* dapat terlihat pada halaman

utama aplikasi. *Leaderboard* yang menampilkan peringkat pengguna tersebut disertai pengguna lainnya. Poin akan didapat setelah mengerjakan kuis, menyelesaikan *quest*, memenangkan permainan melawan *boss*, ataupun memiliki peringkat tertinggi dalam *leaderboard*. *Dynamics* yang dimunculkan adalah pemberian *reward* berupa poin, *miles*, dan tiket untuk dapat mengikuti *boss fights* serta kompetisi antar pengguna untuk mendapatkan peringkat tertinggi yang akan mendapatkan hadiah. *Aesthetics* yang dirasakan pengguna adalah rasa terpacu dan tertantang untuk mendapatkan peringkat yang lebih baik.

### 3. *Empowerment of Creativity & Feedback*

*Mechanics* yang digunakan adalah *milestone unlocks*. *Milestone* direpresentasikan menggunakan *progress bar* yang terdapat pada halaman *home*. Pengguna dapat *unlock badge* untuk *business* dan *first class* setelah mengumpulkan jumlah poin tertentu. Dengan memiliki *badge* yang lebih tinggi, akan lebih banyak karakter yang dapat dibeli dan digunakan oleh pengguna. Oleh karena itu, *aesthetics* yang dirasakan oleh pengguna adalah *discovery*.

### 4. *Ownership & Possession*

*Mechanics* yang digunakan adalah penggunaan karakter. Pengguna dapat memilih karakter yang akan digunakan ketika pertama kali *log in* ke dalam aplikasi. Namun, hanya terdapat dua buah karakter yang dapat dipilih. Karakter lain dapat dipilih pengguna ketika karakter tersebut dibeli dengan *miles* yang didapat setiap pengguna menyelesaikan sebuah kuis. Setiap karakter memiliki *attacking power* dan *health point* yang berbeda. Karakter ini akan berpengaruh ketika pemain akan melawan *boss*.

### 5. *Social Influence & Relatedness*

*Mechanics* yang digunakan adalah *trophy shelf*. Hal ini sebagai penghargaan untuk setiap *boss* yang berhasil dikalahkan oleh pengguna pada *boss fights*. *Aesthetics* yang dirasakan pengguna adalah *challenge* ketika tertantang untuk dapat mengalahkan *boss* dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

### 6. *Scarcity & Impatience*

*Mechanics* yang digunakan adalah *waiting time*. Ketika pengguna ditandai memiliki penalti, yang bersangkutan tidak dapat mengerjakan quiz yang ada hingga masa tunggu selama 30 menit selesai. Hal ini memunculkan

*urgency* kepada pengguna yang akan membuat pengguna dapat berfokus ketika menggunakan aplikasi.

#### 7. *Unpredictability & Curiosity*

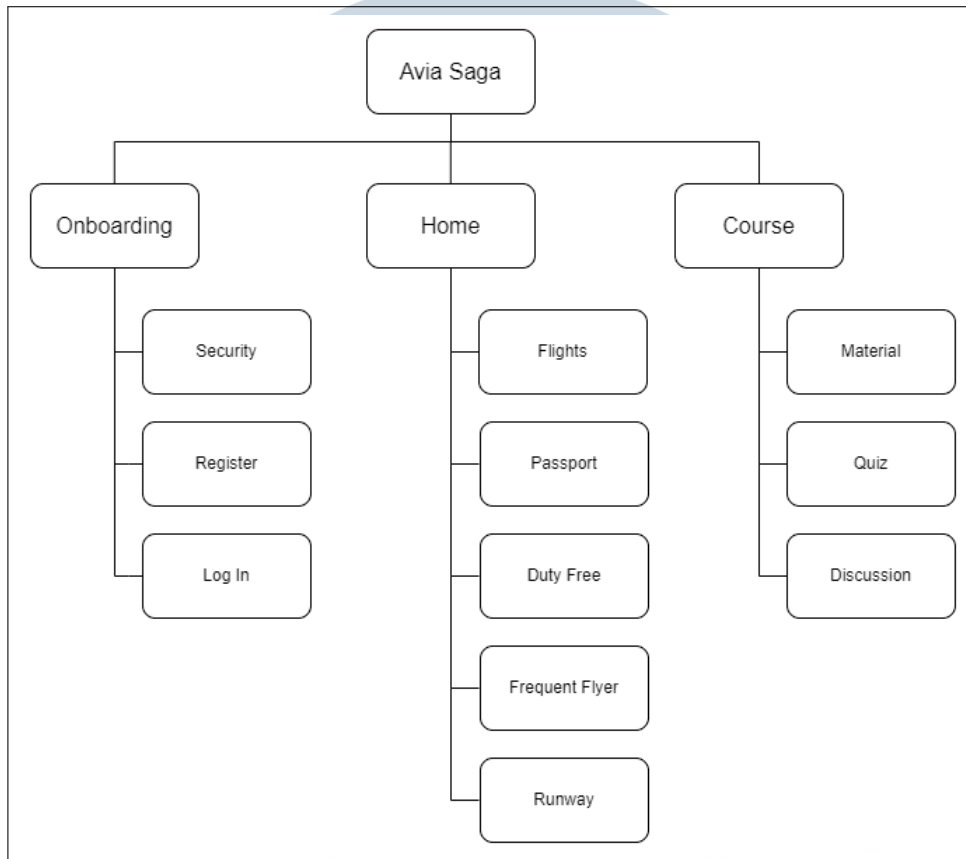
*Mechanics* yang digunakan adalah pemberian *mystery gift*. *Gift* akan diberikan setiap peserta menyelesaikan sebuah quiz. *Dynamics* yang dimunculkan adalah jumlah *points(miles)* yang akan diterima oleh pengguna bersifat acak, sehingga jumlah *miles* yang diterima tidak akan sama setiap kali mendapatkan *gift*. *Aesthetics* yang dirasakan pengguna adalah rasa penasaran untuk dapat mengetahui jumlah *miles* yang akan diterima.

#### 8. *Loss & Avoidance*

*Mechanics* yang digunakan adalah *penalti*. Penalti diberikan ketika pengguna gagal menyelesaikan sebuah kuis 2 kali berturut-turut. Ketika pengguna ditandai memiliki penalti, yang bersangkutan tidak dapat mengakses materi ataupun kuis yang ada hingga status penalti tersebut dicabut setelah 1 hari. Status penalti dapat terlihat pada halaman *home*. *Aesthetics* yang dirasakan pengguna adalah merasa lebih *submissive* untuk dapat mengerjakan seluruh kuis yang tersedia.



### 3.2.2 Perancangan Sitemap dan Flowchart

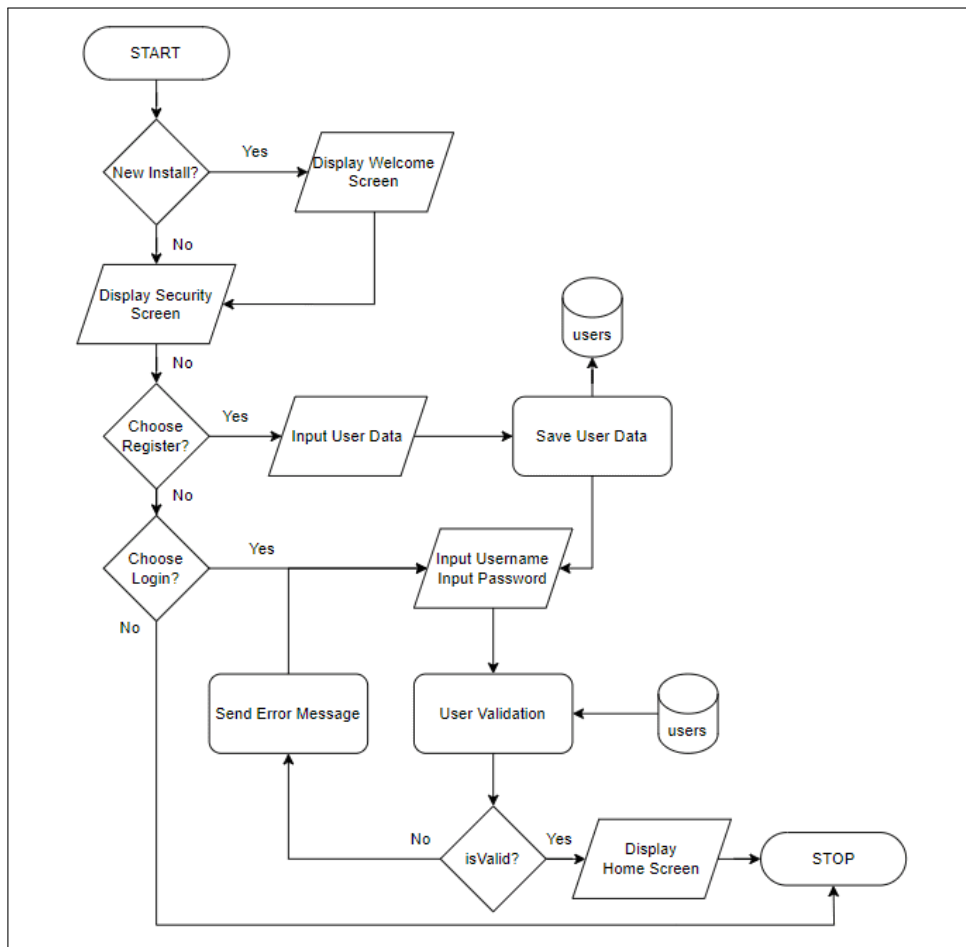


Gambar 3.1. Sitemap aplikasi Avia Saga

Gambar 3.1 menunjukkan *sitemap* aplikasi untuk halaman serta fitur yang ada pada Avia Saga. Fitur yang dimiliki oleh sebuah halaman dikelompokkan menjadi sebuah modul secara terpisah. Penjelasan untuk setiap modul adalah sebagai berikut.

1. *Onboarding*

Pada modul *onboarding*, terdapat tiga buah halaman, yaitu *security*, *register*, dan *login*. Halaman *security* memberikan opsi kepada pengguna yang belum memiliki akun untuk dapat membuat akun pada halaman *register* dan yang sudah memiliki akun untuk dapat masuk ke akun yang dimiliki melalui halaman *login*. *Flowchart* untuk modul *onboarding* dapat terlihat pada Gambar 3.2.

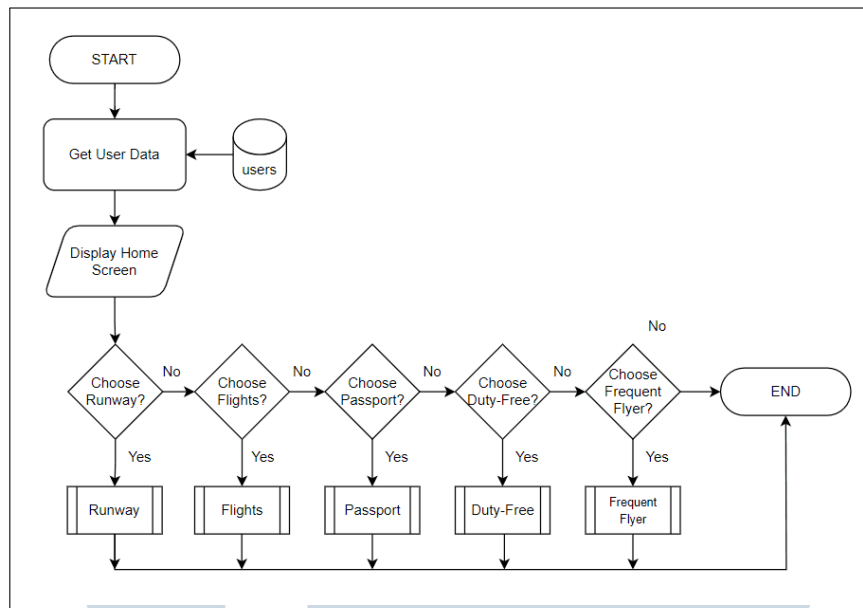


Gambar 3.2. Flowchart modul Onboarding

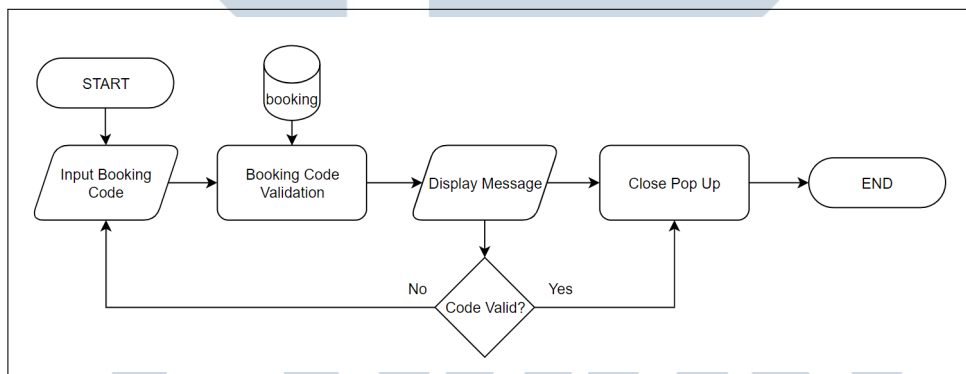
## 2. Home

Terdapat 5 buah fitur yang dimiliki modul *home*, yaitu *flights*, *passport*, *duty-free*, *Frequent Flyer*, dan *Runway*. Gambar 3.3 menunjukkan *flowchart* modul *home* secara keseluruhan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.3. Flowchart modul Home

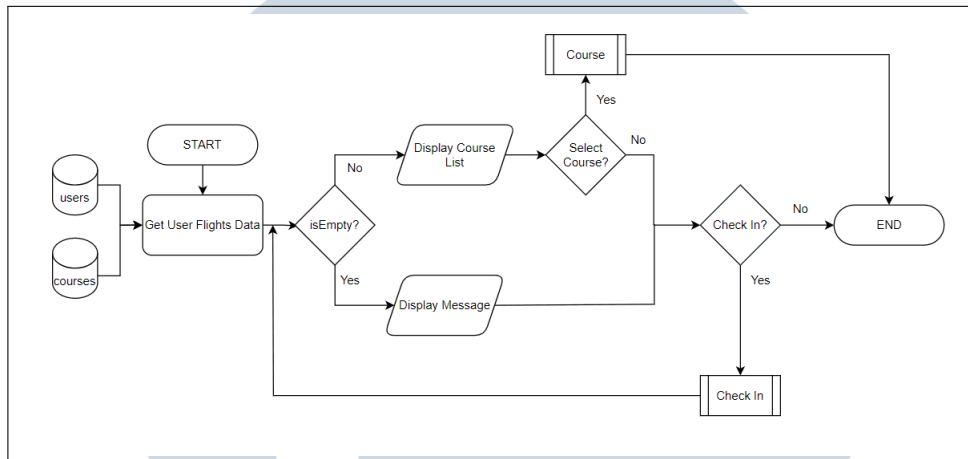


Gambar 3.4. Flowchart fitur Check In

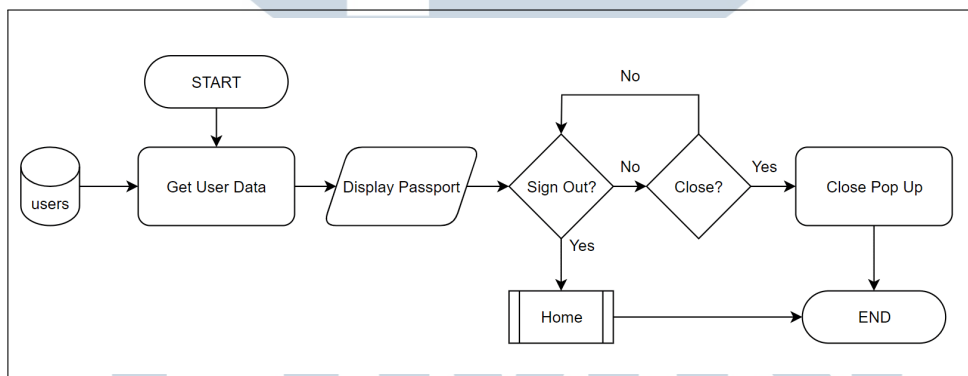
Gambar 3.5 menunjukkan *flowchart* untuk fitur *flights*. Ketika mengakses menu tersebut, sistem akan menerima daftar *course* yang dimiliki oleh pengguna. Ketika tidak ada *course* yang terhubung, maka hanya akan ditampilkan pesan. Sedangkan ketika ada *course* yang terhubung, maka akan menampilkan daftar *course*. *Course* tersebut dapat dipilih untuk kemudian diakses. Terdapat opsi bagi pengguna untuk melakukan *check in* yang jika dilakukan dapat menambah daftar *course* yang dapat diakses.

Gambar 3.4 menunjukkan *flowchart* untuk *check in*. Ketika memilih untuk melakukan *check in*, sistem akan memasukan kode pemesanan yang diberikan oleh tenaga pendidik. Sistem akan melakukan pengecekan validitas dari kode

yang dimasukkan dan menampilkan pesan. Apabila kode valid maka akan menutup *pop up*, sedangkan ketika kode tidak valid maka akan diarahkan untuk mengisi kode pemesanan kembali.



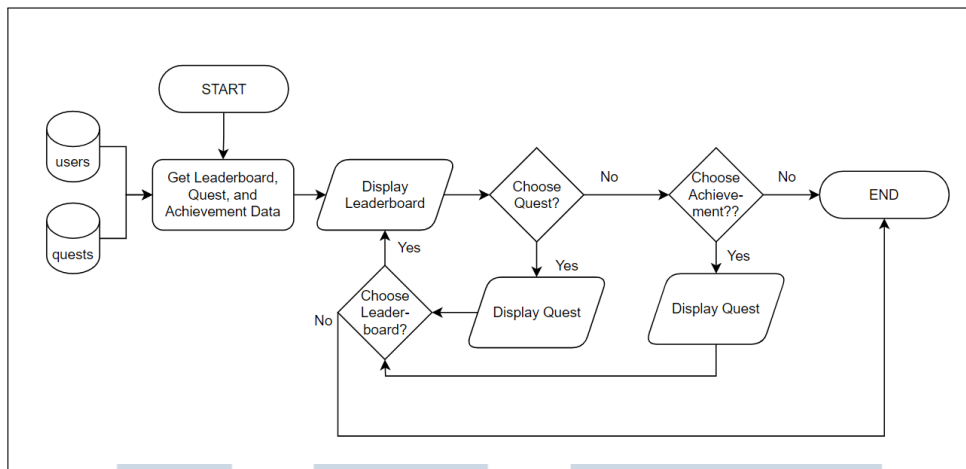
Gambar 3.5. Flowchart fitur Flights



Gambar 3.6. Flowchart fitur Passport

Gambar 3.6 menunjukkan *flowchart* untuk fitur *passport*. Ketika mengakses menu tersebut, sistem akan menerima profil pengguna untuk kemudian ditampilkan dalam bentuk paspor. Sedangkan, Gambar 3.7 menunjukkan *flowchart* untuk fitur *leaderboard*. Ketika mengakses menu tersebut, sistem akan menerima data terkait peringkat pengguna dan pengguna lain, data terkait *quest* yang dapat ataupun telah diselesaikan, serta data terkait *achievement* yang telah dicapai oleh pengguna. Pengguna dapat memilih untuk menampilkan *leaderboard*, *quest* atau *achievement*.

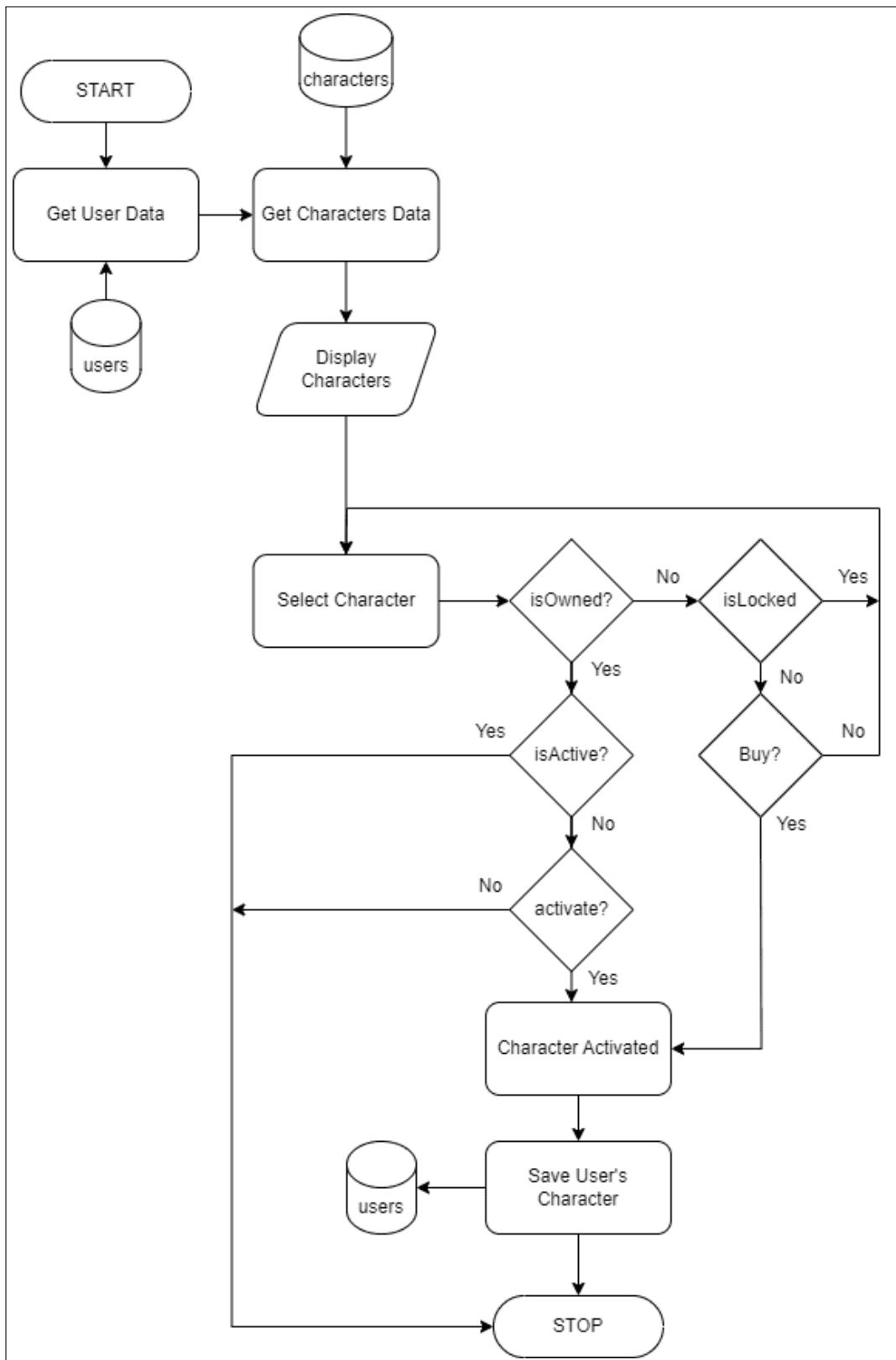




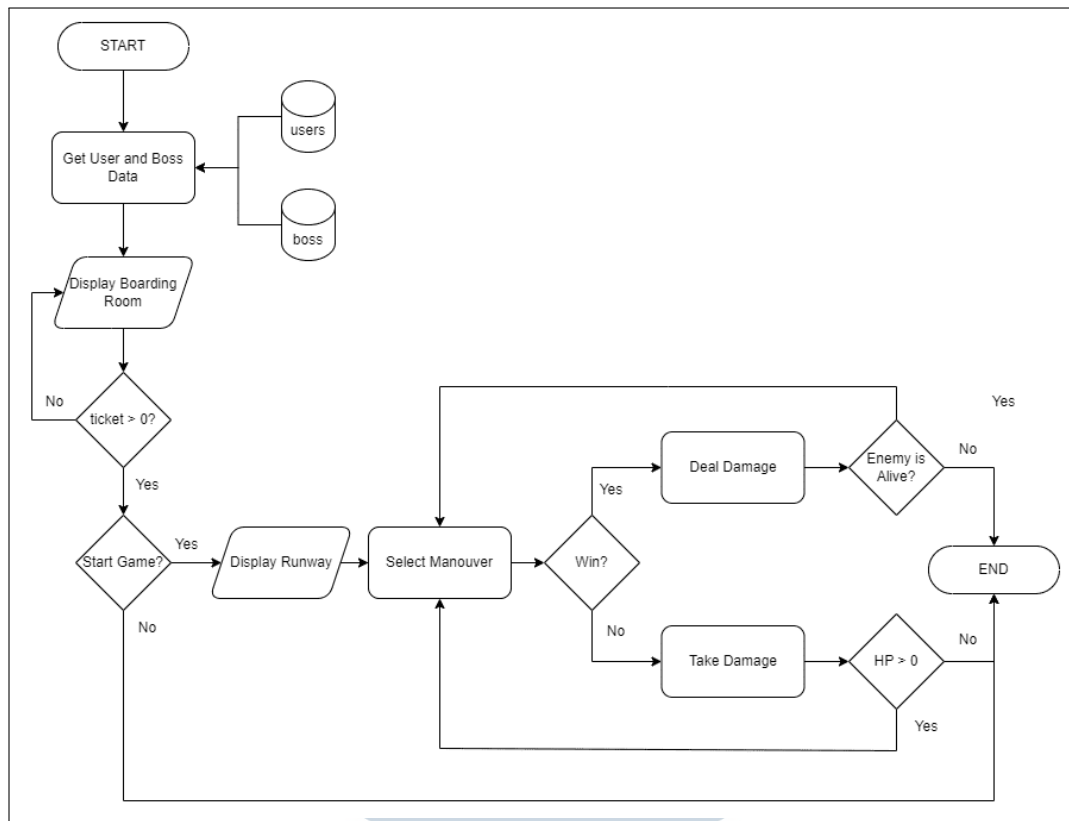
Gambar 3.7. Flowchart fitur Leaderboard

Gambar 3.8 menunjukkan *flowchart* untuk fitur *duty-free*. Ketika mengakses menu tersebut, sistem akan menerima data pengguna dan daftar karakter yang tersedia untuk kemudian ditampilkan. Ketika pengguna memilih sebuah karakter, akan dilakukan pengecekan apakah karakter tersebut telah dimiliki oleh pengguna tersebut atau belum. Jika sudah dimiliki, pengguna dapat mengaktifkan karakter tersebut. Jika karakter tersebut belum dimiliki, maka akan dilakukan pengecekan terlebih dahulu ketersediaan karakter tersebut. Apabila karakter tersedia, maka dapat dibeli dan diaktifkan.





Gambar 3.8. Flowchart fitur Duty-Free

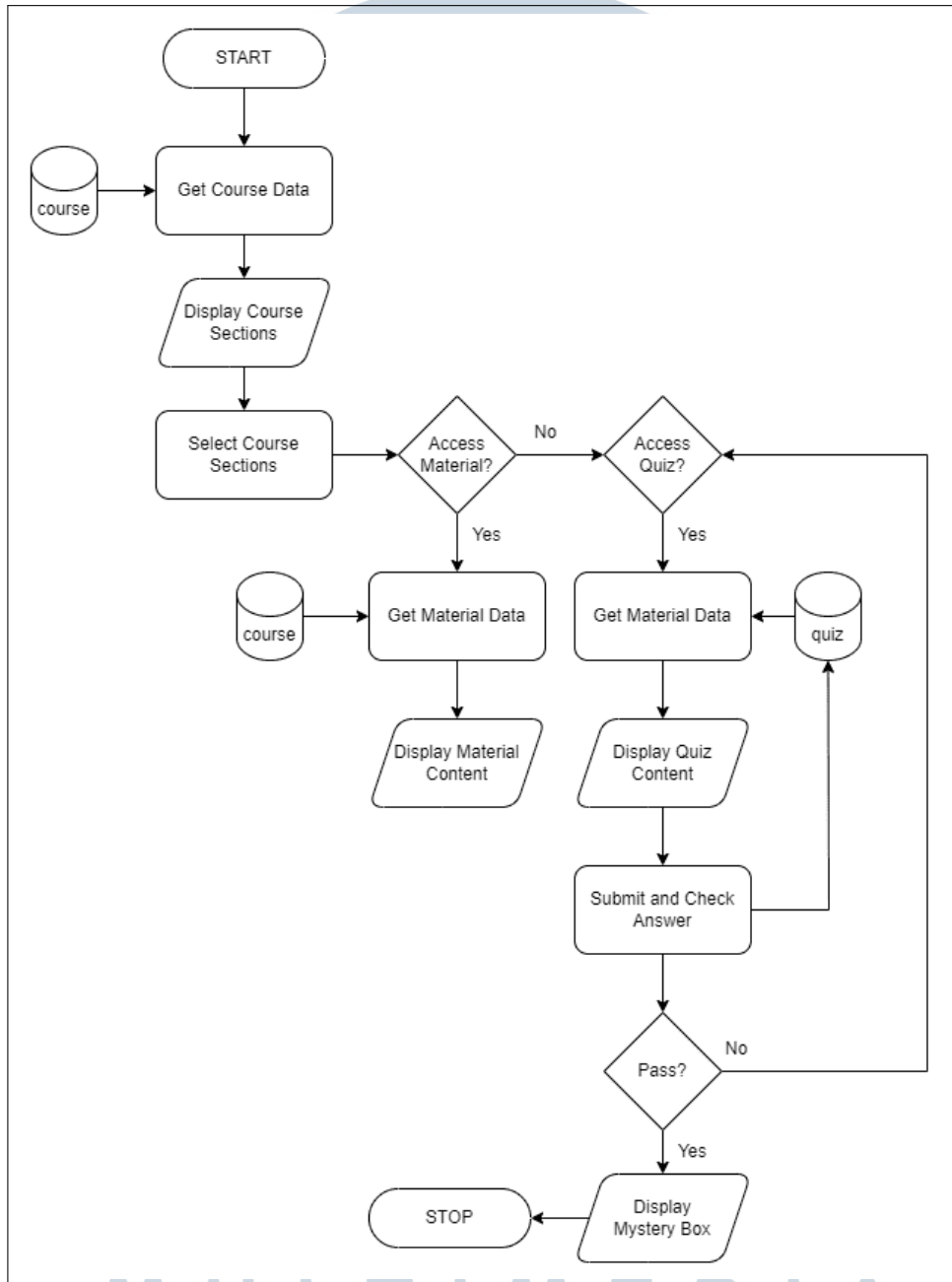


Gambar 3.9. Flowchart fitur Runway

Gambar 3.9 menunjukkan *flowchart* untuk fitur *Runway*. Ketika mengakses menu tersebut, sistem akan melakukan pengecekan terkait tiket yang dimiliki oleh pengguna. Apabila pengguna memiliki tiket, pengguna akan diarahkan menuju halaman fitur bertanding 1 lawan 1 melawan *boss*. Dalam permainan, pemain akan memilih satu buah *manouver* untuk melawan musuh. Apabila *manouver* tersebut menang, maka pemain akan menyerang dan memberikan *damage* untuk musuh. Sedangkan, apabila pemain kalah akan terjadi sebaliknya. Alur ini akan berulang sampai salah satu pemain kehabisan nyawa. Ketika salah satu pemain kehabisan nyawa, permainan akan berakhir.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3. Course

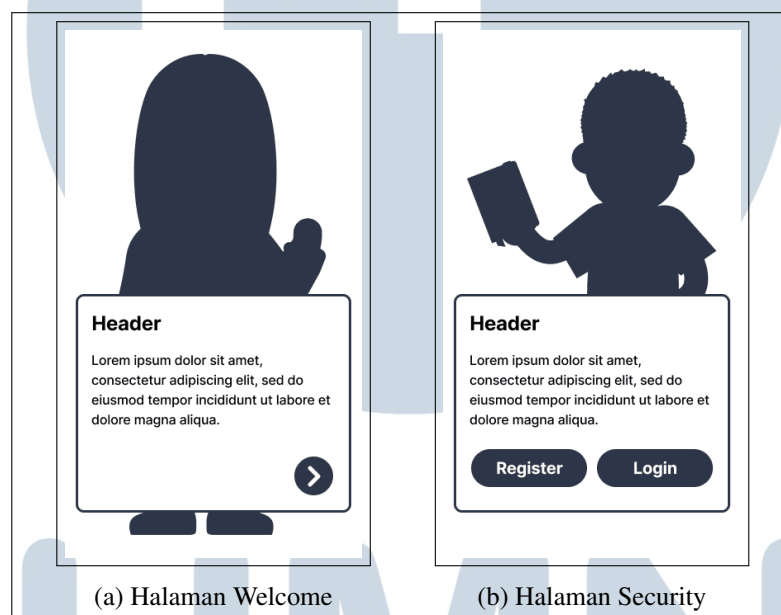


Gambar 3.10. Flowchart modul Course

Gambar 3.10 menunjukkan *flowchart* untuk modul *course*. Pada tampilan awal sebuah *course*, sistem akan menerima data terkait daftar *sections* yang terdapat pada *course* tersebut. Ketika *section* terpilih, akan terdapat opsi bagi pengguna untuk mengerjakan materi atau mengerjakan kuis. Ketika

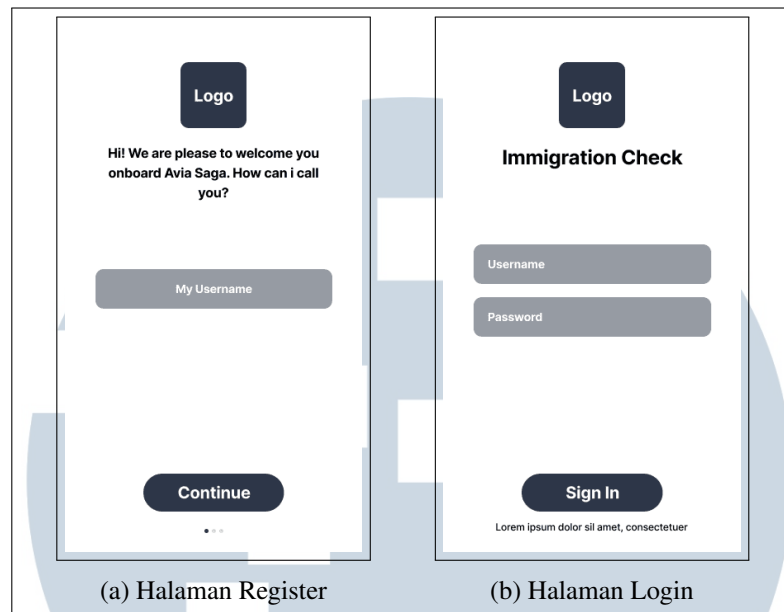
mengakses materi, sistem akan menerima data materi untuk kemudian ditampilkan. Ketika mengakses kuis, sistem akan menerima data kuis berupa pertanyaan serta opsi jawaban untuk setiap pertanyaan yang ada. Setelah selesai mengerjakan kuis, jawaban kuis akan dikirimkan. Apabila nilai memenuhi kriteria, pengguna akan mendapatkan *mystery box*. Sedangkan ketika gagal, pengguna akan diarahkan untuk mengakses kuis kembali.

### 3.2.3 Perancangan Tampilan Antarmuka

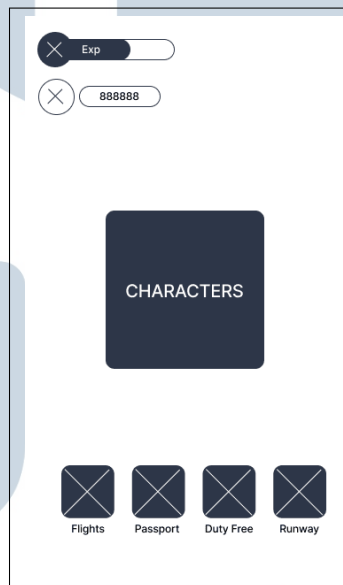


Gambar 3.11. Desain antarmuka Onboarding

Gambar 3.11 dan 3.12 menampilkan desain antarmuka halaman *onboarding*, *register*, dan *login* pada aplikasi Avia Saga. Gambar 3.11 (a) akan ditampilkan ketika aplikasi pertama kali ter-*install* dan pertama kali dibuka oleh pengguna. Gambar 3.11 (b) merepresentasikan petugas imigrasi yang ada di bandara. Pada halaman ini pengguna memiliki opsi untuk registrasi ataupun masuk menggunakan akun yang sudah ada. Ketika melakukan registrasi, aplikasi akan menanyakan data pengguna. Terdapat satu pertanyaan untuk setiap halamannya. Dengan total 3 buah halaman, pengguna dapat berlanjut ke halaman *login* dan masuk ke halaman utama setelah selesai registrasi akun. Gambar 3.12 (a) menampilkan desain antarmuka halaman registrasi dan Gambar 3.12 (b) menampilkan desain antarmuka halaman



Gambar 3.12. Desain antarmuka halaman Register dan Login

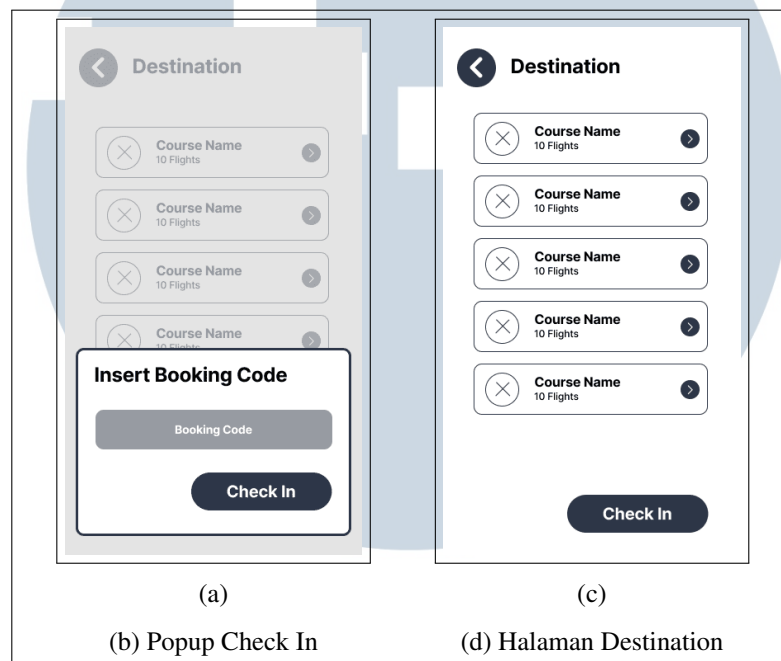


Gambar 3.13. Desain antarmuka halaman Home

Gambar 3.13 menampilkan desain antarmuka halaman *home* atau halaman utama aplikasi. Pada halaman ini akan menampilkan *badge*, *points*, *miles*, karakter, serta menu aplikasi. Karakter yang ditampilkan akan menyesuaikan dengan karakter yang sedang aktif digunakan oleh pengguna. Terdapat 4 buah menu yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengakses fitur yang ada, yaitu *flights*, *passport*, *duty-free*, *Frequent Flyer*, dan *Runway*. Seluruh menu akan menampilkan



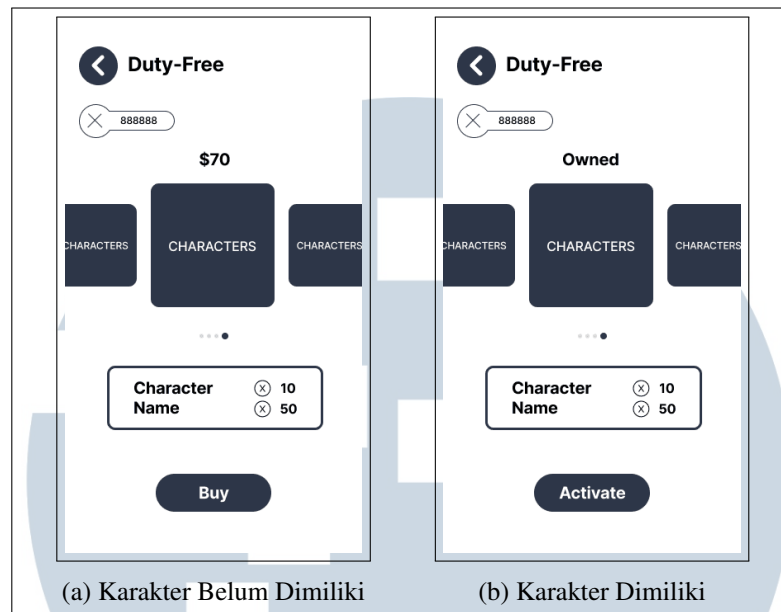
Gambar 3.15 menampilkan desain antarmuka profil pengguna yang direpresentasikan sebagai halaman paspor. Paspor ditampilkan berupa *pop up* ketika pengguna memilih menu *passport* pada halaman home. Terdapat nama lengkap beserta username pengguna. Pada tampilan inilah pengguna dapat *sign out* dari aplikasi melalui tombol keluar pada kanan atas. Terdapat pula *icon* tutup untuk menutup *pop up*.



Gambar 3.16. Desain antarmuka fitur Flights

Gambar 3.16 menampilkan desain antarmuka fitur *check in* dan *flights* yang akan dimunculkan ketika pengguna memilih menu yang ada pada halaman *home*. Pada fitur *check in*, pengguna akan memasukan kode pemesanan yang diberikan oleh tenaga pendidik. Dengan menggunakan kode pemesanan, pengguna mendapatkan akses untuk setiap *course* yang terkait dengan tenaga pendidik tersebut. Gambar 3.16 (a) menampilkan desain popup menu untuk melakukan *check in*. *Course* terkait dapat terlihat pada halaman *flights* yang berisikan seluruh *course* yang dapat diakses oleh pengguna. Pengguna dapat masuk ke dalam halaman *course* dengan menekan tombol panah pada *course* terkait. Desain antarmuka untuk menampilkan daftar *course* terdapat pada Gambar 3.16 (b).

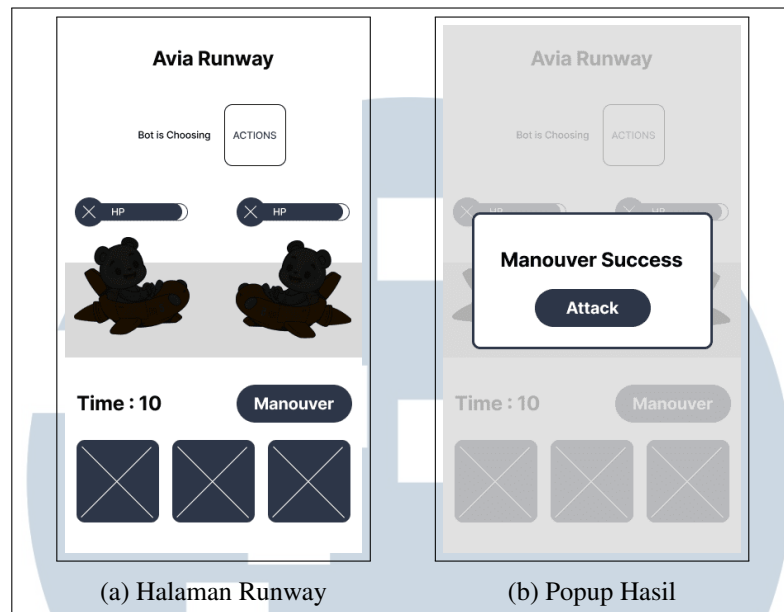




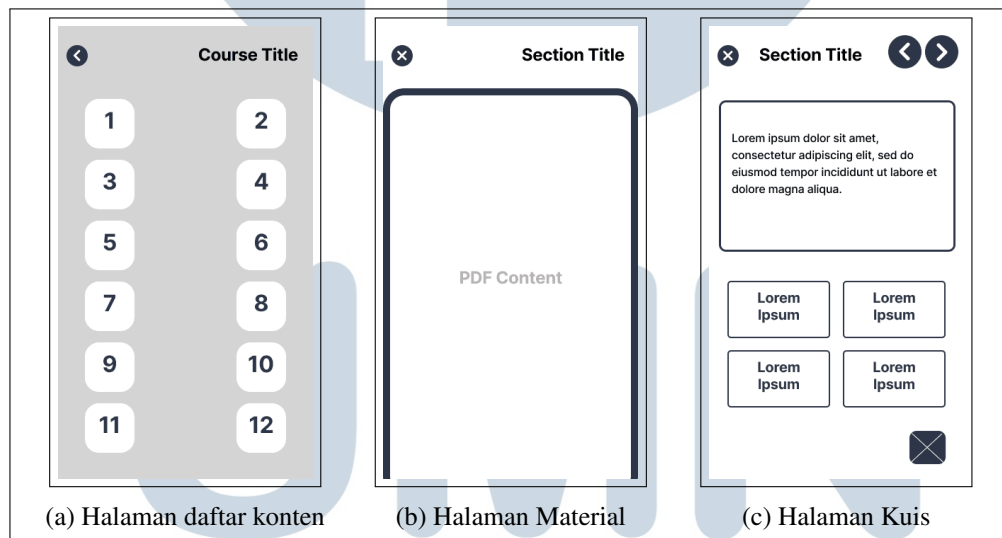
Gambar 3.17. Desain antarmuka fitur Duty-Free

Gambar 3.17 menampilkan desain antarmuka halaman *duty-free*. Halaman *duty-free* berisikan daftar karakter yang dimiliki, dibeli, dan diaktifkan oleh pengguna. Pengguna dapat memilih karakter yang diinginkan dengan cara *swipe* pada daftar karakter yang ada. Ketika pengguna belum memiliki karakter tersebut, akan menampilkan harga, detail untuk karakter tersebut, beserta tombol untuk membeli karakter. Detail karakter akan menampilkan nama, *power*, dan *health* yang dimiliki karakter tersebut. Ketika karakter tersebut telah dimiliki pengguna, akan menampilkan tulisan "owned" serta tombol untuk mengaktifkan karakter apabila belum teraktifkan. Halaman ini muncul ketika pengguna memilih menu *duty-free* pada halaman *home*. Gambar 3.17 (a) menampilkan desain antarmuka untuk karakter yang belum dimiliki dan bagian (b) untuk karakter yang telah dimiliki.

Gambar 3.18 menampilkan desain antarmuka untuk fitur *runway*. Halaman akan menampilkan karakter serta *HP* dalam bentuk *progress bar* yang dimiliki oleh pengguna dan *boss*. Kedua karakter tersebut akan berada di atas *runway* pesawat terbang. Di bawah kedua karakter, terdapat 3 buah *manouver* yang dapat dipilih pengguna pada setiap ronde permainan. Karakter yang kalah pada setiap ronde akan menerima *damage* berupa pengurangan *HP*. Desain antarmuka untuk proses permainan ditampilkan pada Gambar 3.18 (a). Gambar 3.18 (b) menampilkan *popup* hasil permainan.

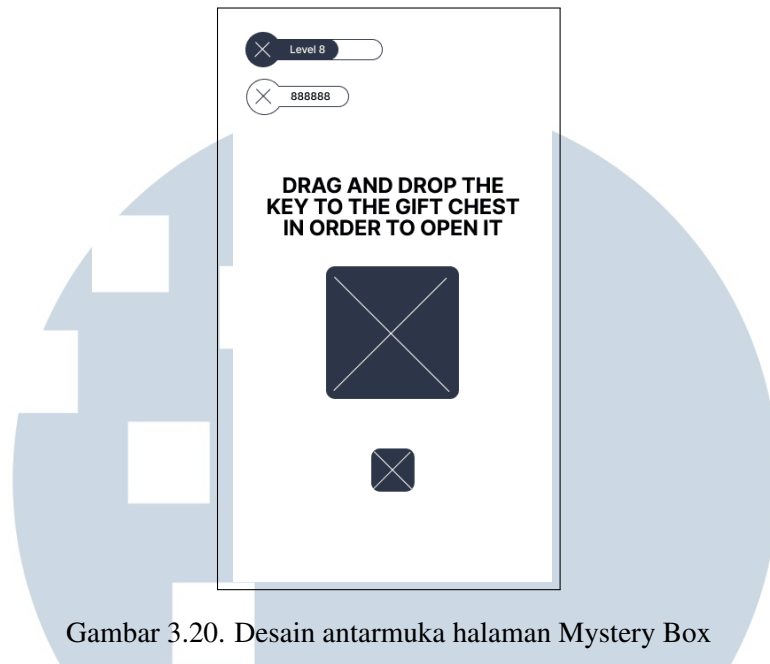


Gambar 3.18. Desain antarmuka fitur Runway



Gambar 3.19. Desain antarmuka fitur Course

Gambar 3.19 menampilkan desain antarmuka fitur *course*. Gambar 3.19 (a) menampilkan daftar *sections* atau kelompok yang ada pada *course* terkait. Pengguna dapat menekan *sections* yang ada untuk kemudian memilih ingin membaca materi ataupun mengerjakan kuis yang tersedia. Gambar 3.19 (b) menampilkan desain untuk halaman materi dan Gambar 3.19 (c) menampilkan desain untuk halaman kuis.



Gambar 3.20. Desain antarmuka halaman Mystery Box




Setelah pengguna berhasil menyelesaikan dan melewati nilai minimal untuk kuis, mengalahkan boss, ataupun melakukan *claim* hadiah melalui halaman *quest*, pengguna akan mendapatkan tambahan poin dan sebuah *mystery box*. Desain antarmuka halaman *mystery box* dapat terlihat pada Gambar 3.20. Untuk membuka *mystery box*, pengguna dapat menggerakkan kunci ke arah kotak. Ketika kunci dilepas, akan menampilkan animasi beserta *pop up* hadiah yang diterima oleh pengguna.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

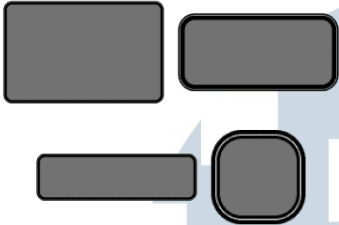



### 3.2.4 Perancangan Aset

Daftar aset yang digunakan pada aplikasi Avia Saga terdapat pada tabel 3.2.

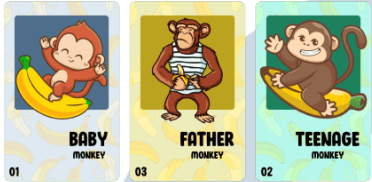



Tabel 3.2. Daftar aset

Gambar	Keterangan	Sumber Gambar
	Logo Aplikasi	Freepik <a href="http://www.freepik.com">www.freepik.com</a> (Modifikasi Pribadi)
	Latar belakang halaman utama dan <i>course</i>	Freepik <a href="http://www.freepik.com">www.freepik.com</a>
	<i>Badge</i> untuk menunjukkan tingkatan pengguna	Freepik <a href="http://www.freepik.com">www.freepik.com</a>
Lanjut pada halaman berikutnya		

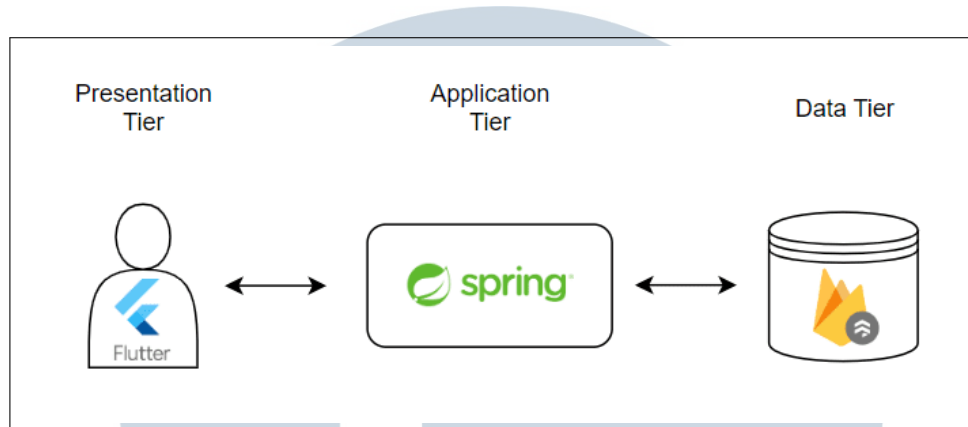
Tabel 3.2 Perancangan aset (lanjutan)

Gambar	Keterangan	Sumber Gambar
	<p><i>Board</i> yang digunakan untuk menampilkan informasi kepada pengguna</p>	<p>Aset Pribadi</p>
	<p><i>Button</i> untuk aksi yang dilakukan oleh pengguna</p>	<p>Freepik www.freepik.com (Modifikasi Pribadi)</p>
	<p>Karakter maskapai pada halaman <i>onboarding</i></p>	<p>Freepik www.freepik.com</p>
	<p>Karakter pengguna dan <i>boss</i></p>	<p>Freepik www.freepik.com</p>
<p>Lanjut pada halaman berikutnya</p>		

Tabel 3.2 Perancangan aset (lanjutan)

Gambar	Keterangan	Sumber Gambar
	<p>Kartu penanda pencapaian dalam mengalahkan boss</p>	<p>Aset Pribadi</p>
	<p>Icon yang digunakan pada menu menu</p>	<p>Flaticon www.flaticon.com</p>
	<p><i>Mystery gift</i></p>	<p>Freepik www.freepik.com</p>
	<p><i>Miles/Mata uang</i></p>	<p>Freepik www.freepik.com</p>

### 3.3 Pengembangan Aplikasi



Gambar 3.21. Arsitektur aplikasi Avia Saga

Gambar 3.21 menampilkan *software architecture pattern* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi, yaitu 3-Tier Architecture. Arsitektur ini terdiri dari *Presentation Tier*, *Application Tier*, dan *Database Tier*. *Application Tier/API* akan berperan sebagai jembatan penghubung CRUD data antara *Presentation Tier* dan *Database Tier*. *Presentation Tier* dibuat menggunakan bahasa pemrograman Dart dengan *framework* Flutter, *Application Tier* menggunakan bahasa pemrograman Java dengan *framework* Spring Boot, dan *Data Tier* atau penyimpanan data akan menggunakan fasilitas Cloud Firestore yang disediakan oleh Firebase.

### 3.4 Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode HMSAM dengan skala likert untuk setiap pertanyaan yang diberikan kepada responden. Pertanyaan yang terdapat pada HMSAM diterjemahkan dan disesuaikan dengan LMS. Daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden terdapat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Pertanyaan evaluasi Avia Saga

Kategori	Items
Perceived Ease-of-Use	<p>PEOU1. Interaksi ketika menggunakan Avia Saga jelas dan mudah dimengerti.</p> <p>PEOU2. Berinteraksi dengan Avia Saga tidak memerlukan upaya mental berlebih.</p> <p>PEOU3. Saya merasa Avia Saga bebas dari masalah.</p> <p>PEOU4. Saya merasa mudah untuk Avia Saga melakukan apa yang saya ingin lakukan.</p> <p>PEOU5. Saya merasa mudah mempelajari cara menggunakan Avia Saga.</p> <p>PEOU6. Mudah untuk melakukan apa yang saya inginkan dengan Avia Saga.</p> <p>PEOU7. Mudah bagi saya untuk mahir dalam menggunakan Avia Saga.</p> <p>PEOU8. Saya merasa Avia Saga mudah untuk digunakan.</p>
Perceived Usefulness	<p>PU1. Avia Saga mengurangi tingkat stress saya.</p> <p>PU2. Avia Saga membantu saya menghabiskan waktu lebih baik.</p> <p>PU3. Avia Saga memberikan pelarian yang bermanfaat.</p> <p>PU4. Avia Saga membantu saya untuk berfikir lebih jernih.</p> <p>PU5. Avia Saga membantu saya merasa lebih teremajakan.</p>
Curiosity	<p>CUR1. Pengalaman menggunakan Avia Saga membangkitkan rasa ingin tahu saya.</p> <p>CUR2. Pengalaman menggunakan Avia Saga membuat saya penasaran.</p> <p>CUR3. Pengalaman menggunakan Avia Saga memicu imajinasi saya.</p>
Lanjut pada halaman berikutnya	

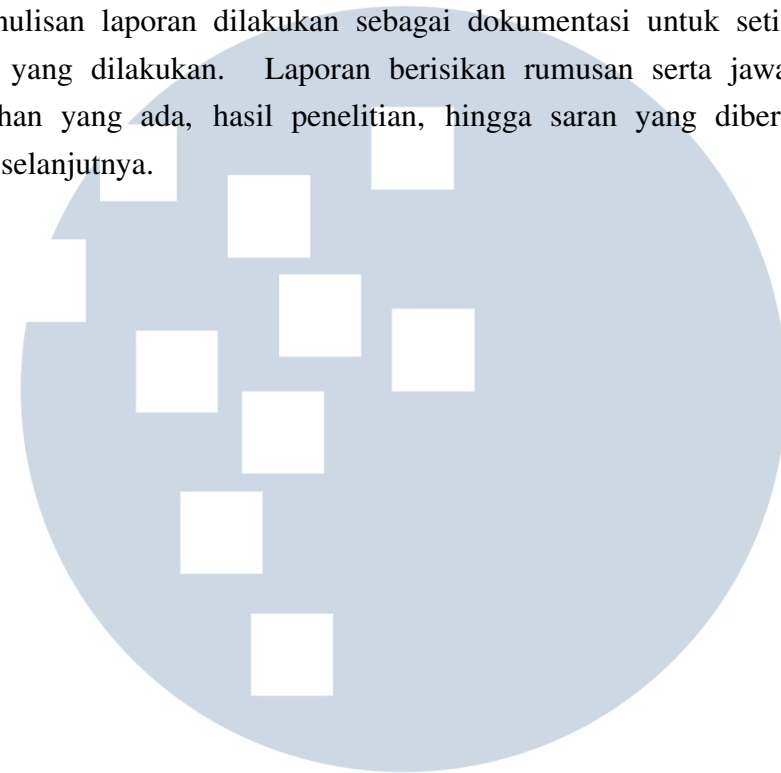


Tabel 3.3 Pertanyaan Evaluasi Avia Saga (lanjutan)

Kategori	Items
Control	<p>CTL1. Saya memiliki banyak kontrol.</p> <p>CTL2. Saya dapat memilih dengan bebas apa yang ingin saya lihat atau lakukan.</p> <p>*CTL3. Saya memiliki sedikit kontrol terkait apa yang bisa saya lakukan.</p> <p>CTL4. Saya memegang kendali.</p> <p>*CTL5. Saya tidak memiliki kendali atas interaksi yang saya lakukan.</p> <p>CTL6. Saya diperbolehkan untuk mengendalikan interaksi yang saya lakukan.</p>
Joy	<p>JOY1. Saya merasa nyaman ketika menggunakan Avia Saga.</p> <p>JOY2. Saya senang ketika menggunakan Avia Saga.</p> <p>*JOY3. Menggunakan Avia Saga membosankan.</p> <p>*JOY4. Avia Saga mengganggu saya.</p> <p>JOY5. Pengalaman menggunakan Avia Saga terasa menyenangkan.</p> <p>*JOY6. Avia Saga tidak membuat saya merasa puas.</p>
Behavioral Intention to Use	<p>BIU1. Saya berencana untuk menggunakan Avia Saga di masa yang akan datang.</p> <p>BIU2. Saya akan terus menggunakan Avia Saga di masa yang akan datang.</p> <p>BIU3. Saya berharap dapat menggunakan Avia Saga kembali di masa yang akan datang.</p>
Focused Immersion	<p>FI1. Saya dapat terlepas dari distraksi yang ada ketika menggunakan Avia Saga.</p> <p>FI2. Saya terserap kedalam penggunaan Avia Saga.</p> <p>FI3. Saya terjerumus kedalam penggunaan Avia Saga.</p> <p>*FI4. Saya mudah terdistraksi dengan hal lain ketika menggunakan Avia Saga.</p> <p>FI5. Perhatian saya tidak mudah teralihkan ketika menggunakan Avia Saga.</p>

### 3.5 Penulisan Laporan

Penulisan laporan dilakukan sebagai dokumentasi untuk setiap tahapan penelitian yang dilakukan. Laporan berisikan rumusan serta jawaban untuk permasalahan yang ada, hasil penelitian, hingga saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA