

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengelolaan tugas dalam lingkungan kerja khususnya kolaboratif, merupakan aspek penting dalam meningkatkan produktivitas. Kompleksitas tugas dan kebutuhan koordinasi tim yang semakin meningkat menuntut adanya sistem manajemen tugas yang efektif [1]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa organisasi mengalami kesulitan dalam mengelola tugas secara kolaboratif, yang berdampak pada penurunan produktivitas [2]. Sistem manajemen tugas kolaboratif memungkinkan tim untuk mengorganisir, mendistribusikan, dan memantau progres pekerjaan secara real-time [3].

Penggunaan teknologi digital dalam manajemen tugas telah menjadi kebutuhan dasar dalam lingkungan kerja modern. Platform digital memfasilitasi komunikasi yang lebih efisien, transparansi dalam pembagian tugas, dan kemudahan dalam tracking progress [4]. Studi lain menunjukkan bahwa implementasi sistem manajemen tugas digital dapat meningkatkan efisiensi kerja tim [5]. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah rendahnya tingkat adopsi dan keterlibatan pengguna dalam menggunakan sistem tersebut secara konsisten [6].

Hambatan terkait keterlibatan pengguna (*user engagement*) inilah yang menjadi fokus utama penelitian ini. Penelitian lebih lanjut mengidentifikasi bahwa akar masalahnya terletak pada kegagalan sistem konvensional dalam mempertahankan motivasi pengguna dalam jangka panjang [7]. Faktor-faktor seperti antarmuka yang monoton dan pengalaman yang kurang menarik berkontribusi signifikan terhadap rendahnya *engagement*, seperti yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Urgensi dari penelitian ini muncul karena rendahnya keterlibatan pengguna berdampak langsung pada penurunan efektivitas dan produktivitas tim. Dengan demikian, masalah yang perlu diselesaikan bukanlah sekadar menyediakan alat, melainkan merancang sebuah sistem yang secara fundamental dapat mengatasi masalah motivasi pengguna [6].

Kebutuhan akan sebuah solusi yang berfokus pada motivasi, gamifikasi dipilih sebagai pendekatan utama dalam penelitian ini. Alasan utamanya adalah karena gamifikasi secara langsung menyoroti akar permasalahan yang telah diidentifikasi, yaitu rendahnya motivasi intrinsik dan kebosanan pengguna [6].

Berbeda dengan sistem tradisional yang hanya berfokus pada fungsionalitas, gamifikasi mengubah interaksi pengguna dengan menerapkan elemen-elemen permainan untuk menjadikan pengalaman manajemen tugas lebih menarik dan memuaskan [8]. Pendekatan ini terbukti efektif; sebuah studi menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan karyawan dari 25% menjadi 60% melalui penerapan tantangan dan penghargaan [9]. Keberhasilannya juga telah terdokumentasi luas di berbagai bidang, mulai dari bisnis [10], finansial [11], kesehatan [12], hingga pendidikan [13], yang menunjukkan potensinya yang besar untuk meningkatkan *engagement* pada sistem produktivitas [14].

Framework Octalysis merupakan kerangka kerja gamifikasi yang komprehensif untuk merancang sistem berbasis motivasi manusia. Octalysis mengidentifikasi delapan *core drives* yang memotivasi perilaku manusia: *Epic Meaning & Calling, Development & Accomplishment, Empowerment of Creativity & Feedback, Ownership & Possession, Social Influence & Relatedness, Scarcity & Impatience, Unpredictability & Curiosity, serta Loss & Avoidance* [15]. Penerapan *Octalysis* pada sistem manajemen telah terbukti meningkatkan *user retention rate* dan *daily active users* [16].

Penelitian serupa dilakukan untuk meningkatkan kebiasaan menjaga kebersihan diri harian berbasis komunitas dengan mengembangkan perangkat lunak gamifikasi. Penelitian tersebut menggunakan *framework Octalysis* untuk menganalisis dan merancang perangkat lunak, sementara evaluasinya menggunakan model *Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM)* yang diujikan kepada 30 responden selama 14 hari. Hasil studi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam perubahan kebiasaan kebersihan diri harian dengan rata-rata kenaikan mencapai 82% [17].

Penelitian lainnya pada aplikasi manajemen waktu *cross platform* dengan menerapkan metode gamifikasi. Penelitian tersebut menggunakan *framework* gamifikasi Octalysis untuk merancang berbagai elemen permainannya. Metode evaluasi yang digunakan adalah model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* melalui penyebaran kuesioner kepada 31 responden mahasiswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi manajemen waktu dengan gamifikasi Octalysis diterima dengan baik oleh pengguna, dengan rata-rata skor penerimaan keseluruhan mencapai 83,20% [16].

Evaluasi efektivitas sistem gamifikasi memerlukan metode yang tepat untuk mengukur aspek motivasi pengguna [18]. *Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM)* telah terbukti sebagai *framework* evaluasi yang efektif untuk

sistem berbasis gamifikasi [18]. HMSAM mengukur konstruk seperti *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *curiosity*, *joy*, *control*, *focused immersion*, dan *behavioral intention to use*, menunjukkan bahwa HMSAM memberikan hasil evaluasi yang tepat untuk mengukur *Behavioral intention to use (BIU)* dan *Perceived Usefulness* [19].

Meskipun *framework Octalysis* dan metode evaluasi HMSAM telah diterapkan dalam penelitian lain, penelitian ini memiliki kebaruan dari segi konteks dan fokus evaluasi. Jika penelitian-penelitian sebelumnya berfokus pada kebiasaan personal atau manajemen waktu untuk mahasiswa [16, 17], penelitian ini secara spesifik merancang dan mengevaluasi sistem manajemen tugas untuk lingkungan kerja kolaboratif. Lebih lanjut, peningkatannya diukur secara kuantitatif terhadap Notion, yang dipilih sebagai *benchmark* karena merupakan aplikasi produktivitas populer yang telah digunakan secara luas oleh berbagai organisasi [20].

Platform berbasis web menawarkan aksesibilitas yang optimal untuk sistem manajemen tugas kolaboratif [21]. Keunggulan web mencakup kemudahan akses lintas perangkat, tidak memerlukan instalasi, dan kemampuan real-time [22]. Penelitian lain menunjukkan bahwa pengguna lebih memilih platform web untuk *tools* kolaboratif dibandingkan aplikasi *desktop* atau *mobile* [23].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun Sistem Manajemen Tugas berbasis web menggunakan metode gamifikasi *Octalysis*?
2. Bagaimana hasil perbandingan *perceived usefulness* dan *behavioral intention to use* antara sistem yang dikembangkan dengan aplikasi produktivitas populer sebagai tolok ukur?

1.3 Batasan Permasalahan

Batasan masalah terkait penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengujian dilakukan pada kelompok responden pekerja (magang, karyawan, wiraswasta, atau *freelancer*) untuk memastikan data evaluasi yang diperoleh

relevan dengan konteks penggunaan sistem manajemen tugas di lingkungan kerja profesional, yang merupakan fokus utama dari penelitian ini.

2. Sistem yang dikembangkan dapat mengelola dua jenis tugas utama: tugas pribadi (*personal tasks*), dan tugas kolaboratif berbasis proyek tim yang diorganisir menggunakan papan Kanban.
3. Fokus perbandingan penelitian ini hanya terbatas pada dua platform website, yaitu, Notion dan Space Quest.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun Sistem Manajemen Tugas berbasis web menggunakan metode gamifikasi *Octalysis*.
2. Menganalisis hasil perbandingan *perceived usefulness* dan *behavioral intention to use* antara sistem yang dikembangkan dengan aplikasi produktivitas populer untuk mengukur efektivitas penerapan gamifikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan pada penelitian ini adalah membantu memberikan pengalaman yang menarik serta meningkatkan motivasi pengguna dalam meningkatkan produktivitas.

1.6 Sistematika Penulisan

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

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Bab ini membahas landasan teori yang digunakan dalam proses penelitian.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Gamifikasi, Manajemen Tugas, *Octalysis*, *Hedonic Motivation System Adoption Model*, dan Skala *Likert*.

- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Berisikan tahapan metodologi yang digunakan dalam penelitian, yaitu studi literatur, perancangan aplikasi, pembangunan aplikasi, evaluasi, dan penulisan laporan.
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI
Berisikan hasil perancangan sistem yang telah diselesaikan beserta dengan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun.
- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN
Berisikan simpulan terkait dengan penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang.

