

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Sebagai landasan untuk menemukan celah penelitian (*research gap*) dan menegaskan kebaruan (*novelty*) dari sistem yang akan dibangun, dilakukan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu dan aplikasi sejenis yang relevan. Perbandingan difokuskan pada tiga aspek, yaitu ruang lingkup sistem (*habit tracker*), *framework* gamifikasi yang digunakan (Octalysis), dan algoritma penilaian (*rule-based scoring*). Hasil perbandingan penelitian terdahulu dan sistem sejenis tersebut disajikan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Matriks Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Sistem Sejenis

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
1	Lieder et al. (2024)	Gamification of Behavior Change: Mathematical Principle and Proof-of-Concept Study [22]	Pemodelan Matematis dan Eksperimen (Algoritma Dinamis)	Algoritma matematis terbukti mampu mengoptimalkan <i>reward</i> dan <i>punishment</i> secara dinamis, namun pendekatannya masih sangat kompleks dan tidak mengintegrasikan <i>framework</i> Octalysis maupun <i>rule-based scoring</i> .

Lanjut ke halaman berikutnya

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 2.1 Matriks Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Sistem Sejenis (Lanjutan)

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
2	Endrayadi et al. (2022)	Habit Tracker Gamification Software Development in Community-Based Daily Personal Hygiene Using Octalysis Framework [23]	Pengembangan Perangkat Lunak terintegrasi Octalysis Framework	Menghasilkan sistem <i>habit tracker</i> kebersihan diri berbasis komunitas menggunakan Octalysis dan melaporkan perubahan kebersihan harian rata-rata 82%, tetapi tidak menjabarkan algoritma <i>rule-based scoring</i> sebagai mekanisme penilaiannya.
3	Diefenbach et al. (2019)	Counterproductive Effects of Gamification: An Analysis on the Example of the Gamified Task Manager Habitica [11]	Analisis Aplikasi <i>Habit Tracker</i> berkonsep <i>Role-Playing Game</i> (RPG)	Mengidentifikasi tujuh bentuk efek kontraproduktif pada Habitica, termasuk cara <i>user</i> menghindari penalti atau memperoleh imbalan dengan mengakali mekanisme yang tersedia ketika aturan sistem tidak sesuai dengan situasi nyata.

Tabel 2.1 menjelaskan penelitian lain dan aplikasi sejenis yang membahas mengenai penerapan algoritma dan gamifikasi pada sistem perubahan perilaku. Pada penelitian pertama, Lieder et al. (2024) membahas penerapan algoritma matematis dinamis. Didapat hasil bahwa algoritma tersebut mampu mengoptimalkan sistem *reward*, namun masih menggunakan perhitungan yang kompleks dan tidak menggunakan pendekatan gamifikasi terstruktur seperti Octalysis. Pada penelitian kedua, Endrayadi et al. (2022) melakukan pengembangan sistem *habit tracker* menggunakan *Octalysis Framework* dan didapat hasil bahwa motivasi *user* meningkat, namun kelemahannya sistem tersebut belum memiliki algoritma penilaian (*scoring*) yang jelas di dalam prosesnya.

Kemudian, pada penelitian ketiga, Diefenbach et al. (2019) mengevaluasi

aplikasi Habitica dan menghasilkan temuan bahwa meskipun konsep RPG berhasil, sistem pelaporan mandiri dapat menimbulkan efek kontraproduktif karena tidak diatur oleh mesin penilaian objektif.

Dari komparasi ketiga rujukan tersebut, terlihat jelas rumusan masalah dan celah penelitian (*research gap*) yang ada: belum ada penelitian yang menggabungkan kekuatan struktur logika algoritma penilaian dengan kedalaman motivasi psikologis. Penelitian yang telah menerapkan *Octalysis* belum dilengkapi algoritma penilaian terstruktur, sedangkan penelitian yang menekankan algoritma penilaian menggunakan pendekatan matematis kompleks yang kurang *interpretable*, dan aplikasi populer seperti *Habitica* masih mengandalkan pelaporan mandiri tanpa mesin penilaian objektif. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menegaskan kebaruannya (*novelty*) dengan membangun sistem *habit tracker* yang secara spesifik mengintegrasikan algoritma *rule-based scoring* sebagai mesin penilaian, dipadukan dengan strategi desain motivasi berbasis *Octalysis Framework*.

2.2 Gamifikasi dalam Sistem Informasi

Gamifikasi (*gamification*) merupakan pendekatan yang menerapkan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan dengan tujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan (*engagement*) *user*. Elemen gamifikasi yang umum digunakan meliputi sistem poin, level, *badge*, dan *leaderboard*. Pendekatan ini banyak diterapkan pada sistem informasi digital untuk mendorong perubahan perilaku *user* secara bertahap dan berkelanjutan [22].

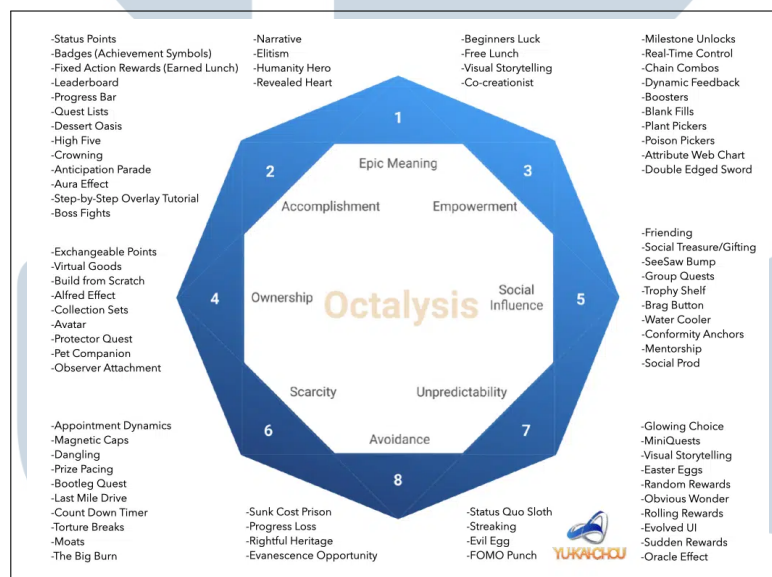
Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak signifikan terhadap perubahan perilaku ketika dikombinasikan dengan mekanisme penilaian yang terstruktur dan umpan balik yang jelas. Melalui pemberian skor dan penghargaan yang konsisten, *user* terdorong untuk mempertahankan perilaku positif dalam jangka panjang [24]. Oleh karena itu, gamifikasi menjadi pendekatan yang relevan dalam pengembangan sistem *habit tracker* berbasis digital.

Dalam konteks evaluasi sistem berbasis gamifikasi, penelitian lain menunjukkan bahwa elemen penilaian dan penghargaan memiliki pengaruh langsung terhadap persepsi *user* terhadap keadilan sistem dan tingkat partisipasi berkelanjutan [25]. Hal ini menunjukkan bahwa desain sistem gamifikasi tidak hanya bergantung pada elemen permainan, tetapi juga pada mekanisme evaluasi yang diterapkan dalam sistem.

2.3 Octalysis Framework

Dalam merancang sistem gamifikasi yang terstruktur, diperlukan kerangka kerja yang berorientasi pada motivasi manusia. Salah satu kerangka kerja yang komprehensif adalah *Octalysis Framework* yang dikembangkan oleh Yu-Kai Chou [12]. *Framework* ini mengidentifikasi delapan *core drives* motivasi manusia, yaitu *Epic Meaning & Calling*, *Development & Accomplishment*, *Empowerment of Creativity & Feedback*, *Ownership & Possession*, *Social Influence & Relatedness*, *Scarcity & Impatience*, *Unpredictability & Curiosity*, serta *Loss & Avoidance*.

Berbeda dengan pendekatan gamifikasi konvensional yang hanya berfokus pada poin dan *badge*, *Octalysis Framework* menekankan keseimbangan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Penerapan *framework* ini memungkinkan sistem dirancang lebih terarah dalam membangun keterlibatan jangka panjang *user* [26]. Oleh karena itu, *Octalysis Framework* digunakan sebagai landasan konseptual dalam perancangan sistem *habit tracker* pada penelitian ini.



Gambar 2.1. *Octalysis Framework* oleh Yu-Kai Chou

Gambar 2.1 menunjukkan struktur *Octalysis Framework* yang terdiri dari delapan sisi yang merepresentasikan delapan *core drives*. Setiap sisi menggambarkan faktor motivasi yang memengaruhi perilaku *user* dalam sistem gamifikasi. Bagian sisi kanan umumnya berkaitan dengan motivasi ekstrinsik, sedangkan sisi kiri lebih berfokus pada motivasi intrinsik. Selain itu, bagian atas cenderung bersifat *white hat* yang memberikan pengalaman positif, sedangkan

bagian bawah bersifat *black hat* yang mendorong tindakan melalui tekanan atau rasa kehilangan.

Delapan *core drives* dalam *Octalysis Framework* dapat dijelaskan sebagai berikut [12]:

1. *Epic Meaning & Calling*

Core drive ini muncul ketika *user* merasa menjadi bagian dari sesuatu yang lebih besar atau memiliki tujuan yang bermakna. Dalam konteks gamifikasi, *user* dapat merasa memiliki peran penting dalam suatu sistem atau misi tertentu, sehingga meningkatkan motivasi untuk terus berpartisipasi.

2. *Development & Accomplishment*

Core drive ini berkaitan dengan dorongan untuk berkembang dan mencapai suatu tujuan. *User* termotivasi melalui pencapaian seperti penyelesaian tugas, perolehan poin, *badge*, maupun peningkatan level yang memberikan rasa bangga atas hasil yang dicapai.

3. *Empowerment of Creativity & Feedback*

Core drive ini memberikan kesempatan kepada *user* untuk mengekspresikan kreativitas dalam menyelesaikan suatu tantangan. Sistem menyediakan umpan balik secara langsung, sehingga *user* dapat terus memperbaiki strategi dan merasa terlibat dalam proses tersebut.

4. *Ownership & Possession*

Core drive ini muncul ketika *user* merasa memiliki sesuatu dalam sistem, seperti poin, aset virtual, atau progres tertentu. Rasa kepemilikan ini mendorong *user* untuk menjaga, mengembangkan, dan meningkatkan apa yang telah dimiliki.

5. *Social Influence & Relatedness*

Core drive ini berkaitan dengan interaksi sosial dan pengaruh dari *user* lain. Elemen seperti kompetisi, kolaborasi, maupun pengakuan sosial dapat meningkatkan motivasi *user* melalui keterlibatan dengan komunitas.

6. *Scarcity & Impatience*

Core drive ini muncul karena adanya keterbatasan atau kelangkaan suatu hal. Ketika suatu fitur, hadiah, atau kesempatan hanya tersedia dalam waktu atau jumlah terbatas, *user* terdorong untuk segera bertindak agar tidak melewatkannya.

7. *Unpredictability & Curiosity*

Core drive ini berasal dari rasa penasaran terhadap hal yang tidak terduga. Elemen seperti hadiah acak atau kejutan dalam sistem dapat meningkatkan keterlibatan *user* karena adanya ekspektasi terhadap hasil yang tidak pasti.

8. *Loss & Avoidance*

Core drive ini berkaitan dengan keinginan *user* untuk menghindari kehilangan, baik berupa progres, kesempatan, maupun penghargaan yang telah diperoleh. Hal ini mendorong *user* untuk terus berinteraksi dengan sistem agar tidak mengalami kerugian.

2.4 Habit Tracker dan Self-Monitoring

Monitoring kebiasaan harian merupakan proses pencatatan aktivitas rutin *user* untuk mendukung pembentukan kebiasaan (*habit formation*). Pendekatan *self-monitoring* terbukti efektif dalam membantu individu meningkatkan kesadaran terhadap perilaku yang dijalani [4].

Sistem digital memungkinkan pencatatan aktivitas secara terstruktur serta penyajian progres dalam bentuk visual yang mudah dipahami. Studi menunjukkan bahwa integrasi antara monitoring aktivitas dan elemen gamifikasi dapat meningkatkan konsistensi *user* dalam mempertahankan kebiasaan positif [27]. Dengan demikian, sistem monitoring kebiasaan tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatat, tetapi juga sebagai sarana motivasional yang dioptimalkan dalam penelitian ini.

2.5 Algoritma Rule-Based Scoring

Algoritma *rule-based scoring* merupakan metode penilaian yang menggunakan aturan logika eksplisit berbentuk pernyataan *if-then* untuk menentukan skor berdasarkan kondisi tertentu. Sistem berbasis aturan banyak digunakan dalam sistem informasi karena memiliki tingkat keterbacaan (*interpretability*) yang tinggi serta memungkinkan transparansi dalam proses pengambilan keputusan [28].

Dibandingkan dengan pendekatan *machine learning*, metode *rule-based* tidak memerlukan data latih dalam jumlah besar dan memungkinkan pengembang untuk mengontrol logika penilaian secara langsung. Transparansi ini menjadi faktor penting dalam sistem gamifikasi, karena *user* dapat memahami hubungan antara

aktivitas yang dilakukan dan skor yang diperoleh [29]. Oleh karena itu, algoritma ini digunakan dalam sistem yang dikembangkan.

2.6 Penerapan Rule-Based Scoring dalam Sistem Gamifikasi

Dalam sistem gamifikasi, mekanisme pemberian skor menentukan efektivitas elemen permainan terhadap perilaku *user*. Penerapan algoritma *rule-based scoring* memungkinkan sistem memberikan skor berdasarkan frekuensi, konsistensi, atau tingkat pencapaian aktivitas yang telah ditentukan sebelumnya.

Penelitian menunjukkan bahwa sistem penilaian yang terstruktur dan konsisten mampu meningkatkan efektivitas gamifikasi dalam mendorong perubahan perilaku [24]. Dengan pendekatan berbasis aturan, sistem memberikan umpan balik yang adil dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga mendukung motivasi *user* dalam jangka panjang.

Beberapa prinsip desain menjadi dasar dalam menentukan parameter penilaian pada sistem gamifikasi. Pertama, imbalan dirancang proporsional terhadap tingkat kesulitan (*effort*) mengikuti praktik desain gamifikasi, yaitu aktivitas yang lebih menantang diberi imbalan lebih besar agar terasa adil dan memotivasi *user* mengambil tantangan yang lebih tinggi [30]. Efektivitas pendekatan berbasis elemen *reward* semacam ini juga didukung tinjauan empiris terhadap gamifikasi [8]. Kedua, sistem poin pengalaman (XP) dan kenaikan level (*leveling*) disusun progresif untuk memberikan rasa pencapaian berkelanjutan [30], sejalan dengan *core drive Development & Accomplishment* pada *Octalysis Framework* [12]. Ketiga, pemberian bonus atas konsistensi (*streak*) memperkuat pengulangan perilaku dalam proses pembentukan kebiasaan [22], sebagaimana ditekankan pula pada desain intervensi perubahan perilaku digital [4]. Keempat, mekanisme penalti berbasis rasa kehilangan (*loss aversion*) mendorong *user* menjaga kedisiplinan, sebagaimana dijelaskan dalam teori prospek [31] dan tercermin pada *core drive Loss & Avoidance* [12].

Penyeimbangan (*balancing*) antara tingkat tantangan dan besaran imbalan merupakan aspek penting agar sistem tetap memotivasi namun tidak mudah dieksploitasi [32]. Penerapan prinsip-prinsip tersebut telah dicontohkan oleh aplikasi *habit tracker* tergamifikasi seperti *Habitica*, yang memberikan imbalan berjenjang sesuai tingkat kesulitan tugas, menerapkan sistem poin kesehatan (*Health Points*) yang berkurang ketika tugas harian terlewat, serta progresi level untuk menjaga keterlibatan jangka panjang [11]. *Habitica* mendokumentasikan

pengali tingkat kesulitan tugas, yaitu mudah, sedang, dan sulit dengan rasio 1 : 1,5 : 2 yang berlaku baik untuk perolehan imbalan maupun besar potongan kesehatan [33]. Dengan demikian, nilai-nilai numerik pada mekanisme penilaian (besaran XP, koin, maupun potongan HP per tingkat kesulitan) ditetapkan dengan mengikuti pengali kesulitan baku tersebut, sehingga besaran reward terikat pada rasio yang telah terdokumentasi dan bukan ditetapkan tanpa dasar.

2.7 Sistem Berbasis Web dalam Implementasi Gamifikasi

Sistem berbasis web memungkinkan akses lintas perangkat tanpa memerlukan instalasi tambahan. Platform ini mendukung integrasi pencatatan aktivitas, perhitungan skor otomatis, serta visualisasi progres secara *real-time* melalui *web browser*.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa sistem gamifikasi berbasis web mampu meningkatkan keterlibatan *user* pada berbagai konteks, seperti pembelajaran dan evaluasi kinerja [34]. Oleh karena itu, pengembangan sistem *habit tracker* berbasis web menjadi pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini.

2.8 Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM)

HMSAM merupakan model yang digunakan untuk mengevaluasi penerimaan sistem yang berorientasi pada motivasi intrinsik, khususnya yang berkaitan dengan kesenangan dan pengalaman *user* dalam menggunakan sistem [19]. Model ini dikembangkan sebagai perluasan dari pendekatan adopsi teknologi dengan menekankan aspek hedonik, seperti rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan *user*.

HMSAM terdiri dari beberapa konstruk utama yang digunakan untuk mengukur pengalaman *user* terhadap suatu sistem, yaitu [19]:

1. *Perceived Ease of Use (PEOU)*

Menggambarkan tingkat kemudahan *user* dalam memahami dan menggunakan sistem tanpa memerlukan usaha yang besar.

2. *Perceived Usefulness (PU)*

Menunjukkan sejauh mana sistem dianggap memberikan manfaat atau membantu *user* dalam mencapai tujuan tertentu.

3. *Curiosity (CUR)*

Mengukur tingkat rasa ingin tahu *user* yang muncul selama berinteraksi dengan sistem.

4. *Joy (JOY)*

Menggambarkan tingkat kesenangan atau perasaan positif yang dirasakan *user* saat menggunakan sistem.

5. *Control (CTL)*

Menunjukkan persepsi *user* terhadap kendali yang dimiliki selama berinteraksi dengan sistem.

6. *Behavioral Intention to Use (BIU)*

Mengukur niat *user* untuk terus menggunakan sistem di masa mendatang.

7. *Focused Immersion (FI)*

Menggambarkan tingkat keterlibatan *user* secara mendalam hingga mampu mengabaikan gangguan dari lingkungan sekitar.

Untuk mengukur masing-masing konstruk dalam model HMSAM, penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh peneliti sebelumnya [19]. Instrumen tersebut mengacu pada format standar HMSAM yang digunakan dalam penelitian asli.

Tabel 2.2 menyajikan daftar butir pertanyaan yang diadaptasi dari penelitian Lowry *et al.* [19]. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diterjemahkan dan disesuaikan dengan konteks sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini, tanpa mengubah substansi dari instrumen aslinya.

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

Tabel 2.2. Daftar Pertanyaan Metode Evaluasi HMSAM

Konstruk	Pernyataan
<i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i>	PEOU1. <i>My interaction with the system was clear and understandable.</i> PEOU2. <i>Interacting with the system did not require a lot of mental effort.</i> PEOU3. <i>I found the system to be easy to use without problems.</i> PEOU4. <i>I found it easy to get the system to do what I want it to do.</i> PEOU5. <i>Learning to operate the system was easy for me.</i> PEOU6. <i>It was simple to accomplish what I wanted with the system.</i> PEOU7. <i>It was easy for me to become skillful at using the system.</i> PEOU8. <i>Overall, I found the system easy to use.</i>
<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	PU1. <i>The system helped reduce my stress.</i> PU2. <i>The system helped me pass the time more effectively.</i> PU3. <i>The system provided a useful form of escape.</i> PU4. <i>The system helped me think more clearly.</i> PU5. <i>The system helped feel refreshed.</i>
<i>Curiosity (CUR)</i>	CUR1. <i>This experience stimulated my curiosity.</i> CUR2. <i>This experience made me feel curious.</i> CUR3. <i>This experience triggered my imagination.</i>
<i>Joy (JOY)</i>	JOY1. <i>I found using the system enjoyable.</i> JOY2. <i>I had fun using the system.</i> (*JOY3). <i>Using the system felt boring.</i> (*JOY4). <i>The system felt annoying to use.</i> JOY5. <i>The experience was pleasurable.</i> (*JOY6). <i>The system left me unsatisfied.</i>

Lanjut ke halaman berikutnya

Tabel 2.2 Daftar Pertanyaan Metode Evaluasi HMSAM (Lanjutan)

Konstruk	Pernyataan
<i>Control (CTL)</i>	CTL1. <i>I felt that I had control when using the system.</i> CTL2. <i>I could freely choose what I wanted to do.</i> (*CTL3). <i>I felt limited in controlling the system.</i> CTL4. <i>I felt in control of my interaction.</i> (*CTL5). <i>I had no control over my interaction.</i> CTL6. <i>I was able to control my actions within the system.</i>
<i>Behavioral Intention to Use (BIU)</i>	BIU1. <i>I plan to use this system in the future.</i> BIU2. <i>I intend to continue using this system.</i> BIU3. <i>I expect to keep using this system in the future.</i>
<i>Focused Immersion (FI)</i>	FI1. <i>I was able to ignore most distractions.</i> FI2. <i>I was deeply focused on what I was doing.</i> FI3. <i>I felt fully immersed in the system.</i> (*FI4). <i>I was easily distracted by other things.</i> FI5. <i>My attention was not easily diverted.</i>

2.9 Skala Likert

Skala Likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, atau pendapat responden terhadap suatu pernyataan dalam bentuk kuantitatif [35]. Skala ini banyak digunakan dalam penelitian berbasis kuesioner karena mampu mengubah data kualitatif menjadi data numerik yang dapat dianalisis secara statistik melalui variabel-variabel yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini, responden diminta untuk memberikan tanggapan melalui lima poin skala penilaian yang merepresentasikan tingkat persetujuan mereka. Berikut adalah rincian rentang penilaian yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Sangat Setuju (SS) = 5
2. Setuju (S) = 4
3. Netral (N) = 3

4. Tidak Setuju (TS) = 2

5. Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Setiap jawaban yang diberikan oleh responden akan dikonversikan menjadi skor numerik untuk kemudian diolah guna memperoleh nilai persentase akhir. Proses ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan penilaian responden terhadap setiap pernyataan yang diberikan di dalam kuesioner, baik itu pernyataan yang bersifat mendukung (*favourable*) maupun yang tidak mendukung (*unfavourable*).

Perhitungan persentase skor dilakukan menggunakan dua pendekatan rumus yang berbeda tergantung pada sifat pernyataan yang diajukan. Rumus (2.1) digunakan untuk menghitung skor pada pernyataan positif, sedangkan Rumus (2.2) digunakan untuk pernyataan negatif dengan sistem skala terbalik [35].

$$PS = \frac{(SS \times 5) + (S \times 4) + (N \times 3) + (TS \times 2) + (STS \times 1)}{5 \times \text{Jumlah Responden}} \times 100\% \quad (2.1)$$

$$PS = \frac{(STS \times 5) + (TS \times 4) + (N \times 3) + (S \times 2) + (SS \times 1)}{5 \times \text{Jumlah Responden}} \times 100\% \quad (2.2)$$

Keterangan variabel pada rumus di atas adalah sebagai berikut:

PS : Persentase skor

SS : Jumlah responden yang memilih Sangat Setuju

S : Jumlah responden yang memilih Setuju

N : Jumlah responden yang memilih Netral

TS : Jumlah responden yang memilih Tidak Setuju

STS : Jumlah responden yang memilih Sangat Tidak Setuju

Setelah nilai persentase diperoleh melalui perhitungan di atas, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan hasil tersebut ke dalam kategori kualitatif yang lebih mudah dipahami. Pengelompokan ini didasarkan pada interval nilai tertentu yang membagi total persentase ke dalam lima tingkatan kategori penilaian.

Tabel 2.3 merinci interval nilai persentase yang digunakan untuk mengklasifikasikan jawaban responden, mulai dari kategori sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

Tabel 2.3. Interval Nilai dan Kategori Jawaban

Interval Nilai	Kategori
0% – 20%	Sangat Tidak Setuju
> 20% – 40%	Tidak Setuju
> 40% – 60%	Netral
> 60% – 80%	Setuju
> 80% – 100%	Sangat Setuju

Berdasarkan interval nilai yang tertera pada tabel di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai persepsi *user* terhadap sistem yang dibangun. Jika hasil akhir perhitungan menunjukkan persentase di atas 60%, maka dapat disimpulkan bahwa responden memberikan respon positif terhadap implementasi gamifikasi dan algoritma *rule-based scoring* pada sistem *habit tracker* ini.

