



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Partisipasi merupakan salah satu hal penting dalam komunitas atau kegiatan suatu universitas. Setiap tahunnya jumlah mahasiswa terus bertambah namun partisipan dalam kegiatan atau acara baik menyangkut hal akademis maupun tidak nyatanya tetap sama atau bahkan berkurang bila dibandingkan dengan jumlah mahasiswa yang ada.

Hal ini disebabkan dari kurangnya motivasi mahasiswa untuk mengikuti atau menghadiri suatu acara atau kegiatan, juga tidak ada yang dapat memicu keinginan mahasiswa untuk datang ke kegiatan tersebut. Sebenarnya banyak sekali cara yang dilakukan oleh panitia maupun pihak kampus agar mahasiswa dapat berpartisipasi. Padahal partisipasi merupakan salah satu aspek penting yang berkaitan dengan kelulusan.

Universitas Multimedia Nusantara, salah satu universitas di Gading serpong, Tangerang juga menemui kendala ini, dimana dari sekian banyaknya aktivitas, acara dan kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak kampus maupun himpunan mahasiswa namun partisipannya sangatlah terbatas.

Oleh karena itu diperlukan suatu teknik yang dapat digunakan untuk memicu hasrat dan keinginan dari diri mahasiswa agar lebih berperan aktif dalam suatu acara atau kegiatan. *Gamification* merupakan teknologi yang dapat memecahkan masalah

tersebut. *Gamification* telah banyak diimplementasi di berbagai perusahaan dalam bermacam-macam bidang terutama *marketing*.

Gamification bukan hanya dapat diterapkan didalam *marketing* namun juga dapat diimplementasi dalam bidang akademik. Ada beberapa contoh penerapan *gamification* dalam bidang akademik seperti <http://www.bigbrainz.com/Schools.php> dan <http://www.icivics.org/> merupakan beberapa contoh penerapan *gamification* pada bidang edukasi.

Android menjadi *device* yang dipilih karena selain memiliki *market share* yang besar yaitu sekitar 29% pada Oktober 2011 di Indonesia juga karena terdapat banyaknya *range* harga yang terjangkau serta *open source* yang membuat *device* Android dapat dengan mudah dimiliki oleh seluruh kalangan mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dirancang aplikasi *gamification* untuk *platform* Android guna menjangkau partisipasi mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Setiap acara memiliki *QR Code* yang didalamnya terdapat informasi mengenai acara tersebut.
- b. Menggunakan akses internet, *Wi-Fi* dan 3G dalam mengakses *link*.
- c. Aplikasi dibangun pada *operating system* Android dengan versi 2.3 ke atas.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana menjaring partisipasi mahasiswa untuk mengikuti acara di kampus Universitas Multimedia Nusantara dengan program point SKS partisipatif yang *history*-nya disimpan dalam *mobile phone* berbasis Android?”

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, antara lain:

1. Merancang aplikasi *QR Code Reader* sebagai pemicu motivasi mahasiswa.
2. Merancang aplikasi *QR Code Reader* yang *friendly* dan mudah dioperasikan.

Manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Menjaring partisipasi mahasiswa dalam mengikuti acara atau kegiatan.
2. Membangun motivasi mahasiswa untuk menghadiri acara atau kegiatan.
3. Meng-*engage* mahasiswa agar jika ada acara atau kegiatan selanjutnya, mahasiswa-mahasiswa termotivasi untuk mengikutinya.