



### **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 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Keaktifan belajar merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran, jumlah mahasiswa yang terus bertambah namun partisipasi yang dilakukan oleh mahasiswa untuk aktif dalam belajar belum juga terealisasi dengan baik. Keaktifan mahasiswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Hal ini disebabkan dari tidak adanya rasa keinginan atau motivasi mahasiswa untuk mengikuti atau menghadiri suatu kegiatan atau acara, yang dimana kegiatan atau acara tersebut dibutuhkan mahasiswa yang dapat menjadi aspek penting berkaitan dengan kelulusan.

Universitas Multimedia Nusantara, salah satu universitas yang terletak di daerah Gading Serpong, Tangerang memiliki kendala seperti ini, dari banyaknya kegiatan atau acara atau aktivitas yang diselenggarakan oleh pihak universitas maupun pihak himpunan mahasiswa akan tetapi partisipasi atau keaktifan mahasiswa sangatlah kurang.

Oleh karena itu diperlukan suatu dorongan yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi juga keinginan mahasiswa agar dapat menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan atau acara yang telah diselenggarakan oleh pihak yang

terkait, yaitu dengan menggunakan teknik *gamification* dimana teknik ini digunakan untuk mengaplikasikan mekanisme permainan ke aktivitas yang tidak memiliki unsure permainan didalamnya, dan dapat menjadi sebuah perantara yang baik untuk mengajarkan, memotivasi, juga meyakinkan banyak orang. Teknik ini sudah banyak diimplementasikan pada seluruh organisasi-organisasi besar di dunia seperti Nike, Starbucks dan Foursquare.

Dengan menerapkan *gamification* diharapkan dapat meningkatkan motivasi juga keinginan mahasiswa untuk dapat lebih aktif dalam kegiatan atau acara yang sudah diselenggarakan oleh pihak tertentu.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dirancang sebuah situs web berbasis PHP yang menerapkan teknik *gamification* untuk menarik partisipasi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam mengikuti kegiatan seminar.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana cara menumbuhkan keinginan atau motivasi mahasiswa agar dapat lebih berperan aktif dalam kegiatan atau acara yang diselenggarakan oleh pihak kampus atau pihak luar kampus dengan membangun sebuah situs web berteknologi gamification untuk Universitas Multimedia Nusantara.

### 1.3. Rumusan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan menjadi bagaimana cara membangun situs web berteknologi gamification untuk kegiatan seminar pada Universitas Multimedia Nusantara?

### 1.4. Batasan Masalah

1. Penggunaan teknik *gamification* ini masih terbatas pada kegiatan seminar, belum untuk kegiatan mahasiswa lainnya.
2. Belum mencakup *single sign-on* dengan EUIS UMN, data untuk melakukan login masih menggunakan *sample data*.
3. Situs web ini dibangun dengan konsep *waterfall process model* dimana tidak termasuk *maintenance process*.

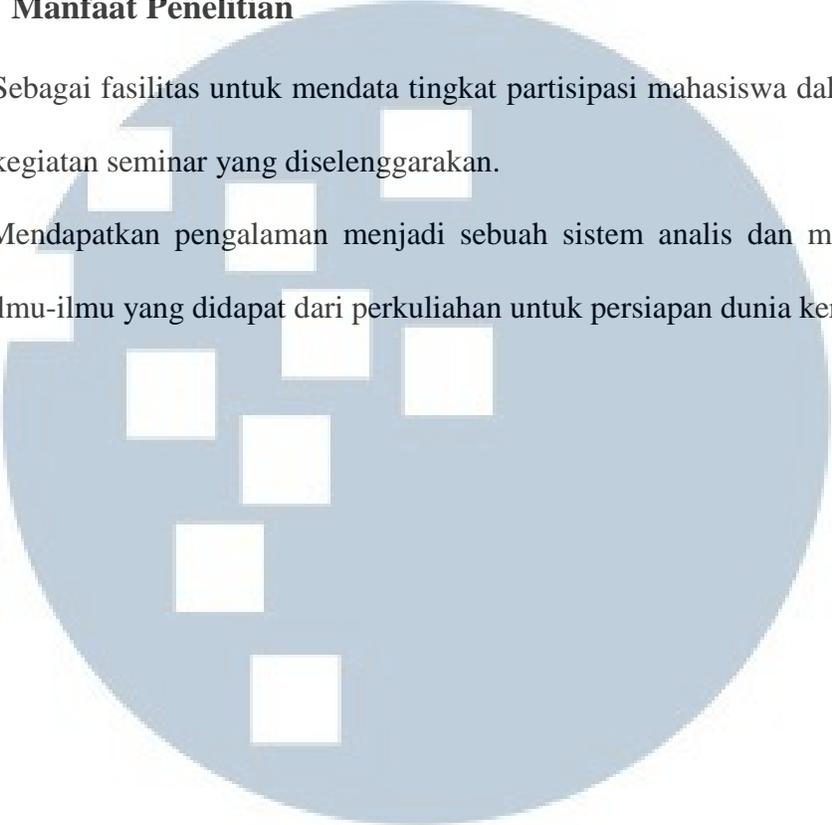
### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk membangun situs web untuk seminar berbasis PHP yang menggunakan teknik *gamification* untuk Universitas Multimedia Nusantara.

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **1.6. Manfaat Penelitian**

1. Sebagai fasilitas untuk mendata tingkat partisipasi mahasiswa dalam mengikuti kegiatan seminar yang diselenggarakan.
2. Mendapatkan pengalaman menjadi sebuah sistem analis dan mempraktekkan ilmu-ilmu yang didapat dari perkuliahan untuk persiapan dunia kerja.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA