

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Survei adalah pengumpulan sampel dari responden yang kemudian dikelola untuk menghasilkan informasi. Informasi dari survei dapat digunakan untuk mendukung sebuah karya ilmiah atau mengukur hasil implementasi sebuah sistem. Untuk mendapatkan data yang dapat diolah menjadi informasi, survei dapat dilakukan secara lisan, tertulis, atau gabungan antara keduanya [1].

Seiring dengan perkembangan teknologi, survei yang dilakukan secara tertulis, juga hadir dalam bentuk *online* menggunakan *website* dan *e-mail*. Penyedia layanan *online survey* menawarkan beberapa layanan, mulai dari proses pembuatan sampai pengolahan hasil survei. Perkembangan ini memudahkan proses pembuatan survei dibandingkan dengan cara konvensional yang menggunakan kertas, salah satunya adalah keuntungan dalam memproses hasil survei menjadi lebih cepat [2].

Pada penelitian ini, teknik survei yang digunakan adalah dengan menyebarkan survei menggunakan *website*. Sementara itu, untuk meningkatkan kualitas survei, *website online survey* juga dikembangkan dengan menggunakan teknik gamifikasi, dengan bertujuan untuk meningkatkan motivasi penyurvei. Seiring dengan meningkatnya motivasi penyurvei, maka kualitas hasil pekerjaan yang dilakukan juga akan menjadi semakin baik [3]. Elemen-elemen pada permainan tersebut akan diimplementasikan pada sistem untuk mengatasi permasalahan motivasi pada individu. Pada penerapannya, gamifikasi dibagi menjadi 2 (dua), yaitu penerapan gamifikasi pada konten dan lingkungan sistem [4].

Penerapan gamifikasi konten dilakukan lewat Kerja Praktek dengan judul “*Online Survey Berbasis Gamifikasi*” [5]. *Online survey* dibuat berbasis *website*, dan pertanyaan yang ditampilkan menggunakan animasi. Hasil dari penelitian menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi secara kualitatif mampu meningkatkan kualitas data hasil survei namun kurang efektif dalam meningkatkan motivasi responden pada saat mengisi survei [5].

Didasari oleh permasalahan dan saran pengembangan pada dokumen laporan yang dirujuk, fokus penelitian ini adalah menerapkan gamifikasi pada lingkungan sistem *online survey* dan penyurvei. Metode gamifikasi yang digunakan akan dirancang dengan menggunakan *Octalysis Framework*. *Octalysis Framework* mempelajari 8 (delapan) *Core Drives* yang mempengaruhi motivasi manusia dan menerapkannya pada sistem. Penerapan *Octalysis Framework* memiliki 5 (lima) level kompleksitas, yang pada penelitian ini dibatasi hingga 3 (tiga) level; level pertama menganalisa 8 *Core Drives* pada diagram *Octalysis Framework*, level kedua menganalisa fase-fase pengguna dalam permainan dan penerapannya pada 8 *Core Drives*, dan level ketiga menganalisa tipe pengguna dalam permainan dan tindakan yang diambil pada setiap fase pengguna lalu menerapkannya pada 8 *Core Drives*. Penerapan *Octalysis Framework* ini diharapkan akan meningkatkan motivasi pengguna dalam mengisi survei.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada bagian 1.1 maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa saja fitur gamifikasi dalam *Octalysis Framework* yang meningkatkan motivasi penyurvei untuk membuat *online survey*?
2. Apa fitur gamifikasi yang memberi pengaruh terbesar dalam meningkatkan motivasi penyurvei untuk membuat *online survey*?
3. Seberapa besar pengaruh gamifikasi pada *online survey* dalam meningkatkan motivasi penyurvei untuk membuat *online survey* jika dibandingkan dengan *website online survey* yang tidak menggunakan gamifikasi?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2 terdapat beberapa tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi fitur gamifikasi dalam *Octalysis Framework* yang meningkatkan motivasi penyurvei untuk membuat *online survey*.
2. Mengidentifikasi fitur gamifikasi yang memberi pengaruh terbesar dalam meningkatkan motivasi penyurvei untuk membuat *online survey*.

3. Mengidentifikasi pengaruh gamifikasi pada *online survey* dalam meningkatkan motivasi penyurvei untuk membuat *online survey* jika dibandingkan dengan *website online survey* yang tidak menggunakan gamifikasi.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup kajian yang dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode gamifikasi diterapkan menggunakan *Octalysis Framework*.
2. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada *online survey* akan dibuat oleh pengguna survei sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. *Website online survey* dibuat dengan menerapkan metode gamifikasi yang dapat diakses oleh umum untuk melihat respon pengguna dan tingkat keberhasilan survei dalam mengatasi masalah kualitas data survei.
4. Penerapan *Octalysis Framework* pada sistem *online survey* berfokus pada lingkungan sistem yang telah dirancang.
5. Penerapan *Octalysis Framework* pada sistem *online survey* dibatasi sampai 2 (dua) level.
6. Pengolahan data survei yang dilakukan pada penelitian ini akan menampilkan total pengisi, rata-rata, terbesar, dan terkecil bagi jawaban pilihan berganda atau angka.
7. Teknik gamifikasi yang diimplementasikan mengombinasikan dari referensi implementasi gamifikasi pada *Facebook*, *Instagram*, *KASKUS*, *Wattpad*, *Pokemon Go*, *Blinddatewithabook.com*, *Wattpad*, dan *Parallel Kingdom*.
8. Tampilan *website online survey* berjalan dengan baik dan optimal pada resolusi 1728 piksel × 972 piksel.
9. *Website online survey* berjalan dengan optimal pada koneksi jaringan dengan kecepatan 1000 Kbps.

1.5 Sumber Data

Adapun sumber data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

Data didapat dari survei penyebaran kuesioner.

2. Data Sekunder

Data didapat dari buku, internet dan jurnal tentang survei, online survei, dan gamifikasi.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan yang akan digunakan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian dari tugas akhir ini.

BAB II. KAJIAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan proses analisis dan desain dari aplikasi yang dibutuhkan, yaitu mengenai survei, *online survey*, gamifikasi, *MDA Framework*, *Octalysis Framework*, referensi implementasi gamifikasi, *design pattern*, bahasa pemodelan, dan pengujian aplikasi.

BAB III. ANALISIS DAN RANCANGAN

Bab ini akan berisi *Octalysis Strategy Dashboard*, implementasi fitur gamifikasi, proses bisnis, ERD, *use case diagram*, *class diagram*, dan desain tampilan aplikasi untuk membantu dalam pembuatan sistem aplikasi.

BAB IV. IMPLEMENTASI

Bab ini akan berisi implementasi *class diagram*, implementasi basis data, dan tampilan dari aplikasi yang sudah dibuat.

BAB V. PENGUJIAN

Bab ini berisi pengujian terhadap aplikasi dengan *black box testing* dan metode kualitatif survei.

BAB VI. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberikan kesimpulan dan saran yang bertujuan untuk memperbaiki segala kelemahan yang ada pada aplikasi ini.

