

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tidur merupakan kebutuhan dasar yang dibutuhkan oleh setiap orang. Setiap orang memerlukan kebutuhan istirahat dan tidur yang cukup agar tubuh dapat berfungsi secara normal. Pada kondisi istirahat dan tidur, tubuh melakukan proses pemulihan untuk mengembalikan stamina tubuh agar kembali ke kondisi optimal [1]. Pengaturan mekanisme tidur dan bangun sangat dipengaruhi oleh sistem yang disebut *Reticular Activity System*. Bila aktivitas *Reticular Activity System* meningkat maka orang tersebut akan dalam keadaan sadar dan jika *Reticular Activity System* dalam keadaan menurun orang tersebut akan dalam keadaan tidur [2]. Kebanyakan orang terbangun saat alarm jam weker yang keras, yang sengaja di-*setting* di pagi hari, tetapi tidak jarang juga kembali tidur lagi setelah menekan tombol tunda (*snooze*) untuk beberapa menit yang mengakibatkan *Reticular Activity System* menurun, maka hal tersebut akan kurang efektif untuk membangunkan seorang yang sedang tidur.

Diangkat dari tugas Gracia Ivana, Rian Wijaya, dan Karina Suhairy yang merupakan mahasiswi S1 Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha yang berjudul *WakeyWakey*. *WakeyWakey* adalah aplikasi *alarm* dengan sistem gamifikasi yang merupakan konsep yang cukup unik untuk diterapkan dalam sebuah aplikasi *mobile* Android. Aplikasi *alarm* ini bertujuan untuk membangunkan *user* atau pengingat suatu kegiatan, dan untuk mematikan *alarm* dibutuhkan tindakan penyelesaian permainan kecil (*games*). Adapun sistem gamifikasi di sini disematkan supaya memacu *user* untuk rajin dalam bangun dan memberhentikan *alarm* dengan cara memainkan *games* dan diberikannya reward berupa *point* yang membuat antar *user* dapat saling berpacu dalam bangun dan mematikan *alarm*. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam aplikasi ini adalah dengan memberikan penghargaan dalam bentuk *virtual* yaitu dengan mengumpulkan *point* yang dapat diukur statistiknya dalam jangka waktu tertentu.

Gamifikasi merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk mengubah *non-games context* menjadi lebih menarik dengan menambahkan dan mengintegrasikan

konsep *games* seperti *game thinking*, *game design*, dan *game mechanics*. Biasanya gamifikasi digunakan untuk mendorong orang berpacu dalam segmen *games* untuk membuat teknologi lebih interaktif dan lebih menarik. Teknik ini dapat membuat orang yang melakukan pekerjaan yang biasanya membosankan seperti mengisi survey, belanja, mengisi formulir pajak, menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Adapun beberapa penerapan teknik gamifikasi yang dapat dilihat pada kehidupan sehari-hari adalah dalam bidang marketing yaitu gamifikasi untuk mengumpulkan poin tiap kali belanja di online shop. Gamifikasi lainnya yang dapat dilihat adalah sebagai bentuk *followers* Instagram, *like* Instagram dan lain lain [3].

Karena itu, maka dibuatlah sebuah aplikasi alarm yang berbasis *mobile* dalam hal ini Android, yang dimana aplikasi *alarm* tersebut mengusung permainan untuk mengoptimalkan fitur *alarm*-nya, dan dilengkapi dengan konsep gamifikasi untuk memacu *user* untuk semangat bangun pagi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas dapat diambil beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi *alarm* di Android?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan konsep gamifikasi dalam aplikasi *alarm* tersebut?

## 1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi *alarm* di Android.
2. Menerapkan konsep gamifikasi di aplikasi *alarm* di Android.

## 1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Program hanya terdapat pada Android dengan minimal os Android 7.
2. Fitur yang dibuat berupa *alarm*, *games*, pengumpulan *point*, dan *leaderboard*.

## 1.5 Sumber Data

Adapun sumber data daripada penelitian pada topik ini bersumber dari :

1. Jurnal, *website* terkemuka yang berhubungan dengan konsep gamifikasi dan aplikasi *alarm*.

## 1.6 Sistematika Penyajian

### Bab 1 Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penulisan. dalam bab ini pembaca dapat mengetahui gambaran kasar mengenai isi laporan ini.

### Bab 2 Landasan Teori

Bab ini berisi seluruh teori yang di pakai dan relevan dengan pengembangan proyek yang dibahas dalam laporan.

### Bab 3 Analisis

Bab ini berisikan analisis dari fitur-fitur yang akan tersedia pada aplikasi mobile dalam hal ini Android.

### Bab 4 Implementasi

Bab ini berisi screenshot aplikasi dan implementasi pemodelan yang telah dibuat dalam bab sebelumnya.

### Bab 5 Pengujian

Bab ini terdiri dari hasil pengujian dari aplikasi yang terah dibuat

### Bab 6 Penutup

Bab ini terdiri dari simpulan mengenai proyek yang telah dibuat dan saran-saran untuk perbaikan serta penyempurnaan proyek ini.