

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Learning Management System (LMS) adalah sebuah sistem yang mengatur bagaimana jalannya pembelajaran pada suatu pengelompokan, termasuk juga konten dari pembelajaran itu [12]. Universitas Telkom juga menggunakan LMS sebagai media untuk mendukung pengajar dan mahasiswa secara daring. LMS juga merupakan e-learning dalam hal kegunaan website sebagai media pembelajaran di kelas [12].

Penyampaian materi pembelajaran yang cocok bagi para peserta didik untuk meningkatkan kepuasan, motivasi dan minat mereka dalam belajar [4]. Namun pada LMS Telkom University ditemukan dari hasil interview pra-penelitian, 9 dari 10 mahasiswa S1 Informatika tingkat 3 dan 4 sering tidak menyelesaikan course pada LMS (completion bar tidak penuh). Hal tersebut disebabkan oleh mahasiswa yang kurang memiliki motivasi untuk melengkapi beberapa task karena task tersebut tidak memiliki feedback berupa nilai ataupun komentar. Feedback utama yang bisa didapatkan dari LMS adalah nilai. Tetapi ada aktivitas pada LMS yang tidak memberikan feedback (membuka video dan materi pembelajaran). Tidak adanya feedback dari aktivitas tersebut menyebabkan tidak adanya motivasi untuk menyelesaikan aktivitas tersebut. Maka dari itu perlu sebuah metode untuk meningkatkan motivasi pengguna, pengimplementasian gamifikasi dinilai cukup efektif untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan pengguna [1]. Dengan motivasi yang cukup, seseorang bisa mencapai tingkat antusias dan semangat yang tinggi untuk melakukan sesuatu, dengan desain motivasi yang baik, hal tersebut dapat dicapai[3]. Sesuai dengan penjelasan motivasi, maka didapat desain motivasi yang baik dibutuhkan untuk membuat pengguna lebih tertarik dan terikat.

Gamifikasi adalah mengimplementasikan elemen pada teknik game design untuk konteks selain game [13]. Penggunaan gamifikasi ini telah mendapat perhatian dari banyak praktisi dan peneliti karena ini adalah salah satu cara yang efektif untuk memacu motivasi manusia yang mencakup emosi, kognitif, dan manfaat sosial [9]. Dalam menganalisis game design, mechanics, dynamics, aesthetics (MDA) framework merupakan metode analisis yang sesuai karena MDA framework dapat mem-breakdown elemen game desain menjadi mechanics, dynamic dan aesthetics[8]. Untuk menunjang penggunaan MDA framework digunakan desain motivasi model ARCS. Desain motivasi dengan model attention, relevance, confidence, satisfaction (ARCS) adalah desain yang sesuai untuk pemilihan elemen gamifikasi karena sub kategori dari ARCS memenuhi kebutuhan desain motivasi[6]. Digunakan desain motivasi model ARCS karena model desain ini berfokus pada kenaikan motivasi yang menjadi masalah utama pada penelitian[5]. Digunakan Technology Acceptance Model untuk evaluasi pada penelitian ini, sebab gamifikasi merupakan sistem baru yang akan ditambahkan pada LMS Universitas Telkom, sebab TAM adalah metode evaluasi yang valid untuk mengevaluasi motivasi dari penggunaan sebuah sistem baru [7]. Gamifikasi merupakan sebuah metode yang dapat membentuk sebuah kebiasaan pada pengguna sekaligus pengguna masuk ke sistem gamifikasi [11], maka perlu diukur penerimaan dan motivasi pengguna dalam sistem yang baru menggunakan TAM agar pengguna dapat masuk ke sistem gamifikasi dan pengguna termotivasi menyelesaikan task sebab gamifikasi tersebut.

1.2 Topik dan Batasannya

Perumusan masalah pada proposal kali ini adalah bagaimana meningkatkan motivasi pada platform Learning Management System yang belum menambahkan fitur gamifikasi dengan cara:

1. Bagaimana menerapkan gamifikasi menggunakan framework MDA dengan model desain motivasi ARCS pada LMS?
2. Bagaimana peningkatan motivasi user dari platform yang sudah memanfaatkan gamifikasi dengan MDA framework dengan model desain motivasi ARCS?

1.3 Tujuan

Berdasarkan Perumusan masalah sebelumnya ditetapkan tujuan tugas akhir ini adalah:

1. Membuat desain gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi pengguna LMS yang sesuai dengan konsep game design.
2. Menganalisis peningkatan motivasi pengguna LMS yang sudah menerapkan gamifikasi dengan MDA framework dan model desain motivasi ARCS.

1.4 Organisasi Tulisan

Dalam penelitian ini sistematika penulisan dibagi kedalam beberapa bagian sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan

Pada bab 1 ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan batasan masalah.

2. Bab 2 Kajian Pustaka

Pada bab 2 ini menjelaskan dasar dan teori untuk mendukung penelitian ini.

3. Bab 3 Alur Pemodelan

Pada bab 3 ini menjelaskan sistem apa saja yang dibangun dalam penelitian ini.

4. Bab 4 Pengujian Dan Analisis

Pada bab 4 ini menjelaskan pengujian dan analisis dari penelitian ini.

5. Bab 5 Kesimpulan Dan Saran

Pada bab 5 ini menjelaskan kesimpulan dan saran pada penelitian ini.