

Abstrak

Perkembangan website sebagai media pembelajaran banyak dimanfaatkan oleh khalayak ramai. Adanya online course atau kursus online hadir sebagai media pembelajaran yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. Permasalahan yang ada saat pembelajaran dengan kursus online berdasarkan user experience platform Buildwithangga yaitu motivasi pengguna dalam belajar berada dalam tingkat sedang dan dibuktikan dengan pengujian pra penerapan solusi yang telah dilakukan pada 30 orang pengguna kursus desain pada website Builwithangga didapat 63.33% motivasi berada di tingkat sedang dan diperlukan solusi untuk mendorong peningkatan motivasi. Solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu gamifikasi. Gamifikasi merupakan menambahkan elemen game ke dalam konteks non-game dengan melibatkan pengguna dan memotivasi pengguna. Metode yang digunakan dalam merancang design gamifikasi adalah design thinking. Pengujian untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan gamifikasi menggunakan Instructional Materials Motivation Survey (IMMS). Penggunaan metode design thinking pada penelitian ini dalam menerapkan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil pengujian setelah penerapan gamifikasi menunjukkan peningkatan motivasi pengguna, pengguna dengan tingkat motivasi tinggi dalam belajar yaitu sebesar 80%. Dari hasil pengujian motivasi didapat adanya peningkatan rata-rata tingkat motivasi dari 3.82 pada pra gamifikasi dan skor rata-rata 4.22 setelah penerapan gamifikasi.

Kata Kunci : *online course, user experience, motivasi, gamifikasi, design thinking, Instructional Materials Motivation Survey (IMMS).*