

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai pendahuluan penelitian. Pokok bahasan yang terdapat pada bab ini adalah latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan tugas akhir.

1.1. Latar Belakang

Sistem layanan aspirasi dan pengaduan *online* Daerah Istimewa Yogyakarta yang selanjutnya disebut E-Lapor DIY, adalah sistem yang disediakan oleh Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (Pemda DIY) untuk menangani persoalan yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Namun dalam praktiknya, Pemda DIY hanya menunggu aduan yang masuk dan tidak secara aktif memberikan timbal balik kepada para penggunanya yang telah melaporkan aduan. Selain itu, sistem ini juga tidak dimanfaatkan sebagai metode untuk menggalang pendapat mengenai apa yang akan dilakukan oleh Pemda DIY. Dengan tidak adanya komunikasi yang interaktif antara Pemda DIY dengan pengguna sistem, membuat layanan ini menjadi tidak menarik.

Salah satu hal yang membuat sistem menjadi menarik adalah dengan adanya gamifikasi di dalamnya. Pengguna akan merasa terhibur dan tertantang, sehingga muncul keinginan untuk terus melakukan aktivitas-aktivitas yang ada di sistem tersebut. Inilah yang mendasari dibuatnya aplikasi JOGJAReward sebagai hasil penerapan konsep gamifikasi pada aplikasi E-Lapor DIY. Beberapa elemen dari gamifikasi yang dapat diimplementasikan dalam sistem ini adalah poin, *achievement badges* (lencana), *quest* (tantangan) dan papan peringkat.

Masalah tersebut diharapkan dapat teratasi dengan pembaruan sistem ini. Konsep gamifikasi yang akan diimplementasikan pun menuntut pengguna untuk terus aktif berpartisipasi. Sehingga pengalaman pengguna yang selama ini terasa monoton, akan menjadi hal yang baru dan berbeda, karena ada sebuah tantangan

dan apresiasi di dalamnya. Pemerintah pun juga mendapatkan keuntungan, karena semakin dikenal dalam responsnya menanggapi setiap umpan balik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana menerapkan gamifikasi ke dalam aplikasi layanan aspirasi dan pengaduan *online*?

1.3. Batasan Masalah

Aplikasi layanan aspirasi dan pengaduan *online* Daerah Istimewa Yogyakarta ini memiliki beberapa batasan yaitu:

1. Aplikasi secara khusus dibuat untuk ponsel pintar dengan sistem operasi Android
2. Gamifikasi yang ada di dalam aplikasi hanya sebatas pada poin, lencana, peringkat dan tantangan
3. Gamifikasi tersebut ditujukan untuk masyarakat yang tinggal di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta yang menggunakan aplikasi E-Lapor DIY.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan gamifikasi ke dalam aplikasi layanan aspirasi dan pengaduan *online*.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Studi Pustaka/Literatur

Metode ini digunakan untuk mengetahui penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis dengan topik penelitian penulis. Selain itu, metode ini juga digunakan oleh penulis untuk mencari teori yang sesuai dengan topik permasalahan. Literatur yang digunakan antara lain adalah jurnal, buku, dan halaman web Internet

2. Metode Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak

a. Analisis

Proses untuk mengetahui proses bisnis pada perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan dengan topik penulis. Analisa ini diperlukan untuk memahami penerapan proses bisnis dari aplikasi berkaitan, sehingga dapat ditemukan kelemahan dan kelebihanannya agar dapat dikembangkan lebih baik

b. Perancangan Perangkat Lunak

Proses mengidentifikasi deskripsi arsitektual perangkat lunak, deskripsi kebutuhan data, deskripsi lingkup masalah dan deskripsi antarmuka sistem, serta deskripsi *procedural*.

3. Metode Pengkodean dan Pengujian Perangkat Lunak

a. Pengkodean

Proses penerjemahan desain yang didapat dari perancangan ke dalam bahasa pemrograman, dan mengikuti kaidah bahasa pemrograman yang berlaku

b. Implementasi

Proses pengujian langsung terhadap sistem yang dibangun.

1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai landasan, masalah, tujuan, batasan-batasan serta metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang uraian singkat mengenai hasil penelitian yang dilakukan terdahulu yang berhubungan dengan permasalahan yang ditinjau oleh penulis sesuai dengan topik penelitian dalam Tugas Akhir ini.

BAB III: LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan sistem aplikasi, seperti: lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak, ERD, *sequence diagram*, *class diagram*, *class diagram specific descriptions*, dan deskripsi perancangan antarmuka.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan membahas penggunaan aplikasi yang meliputi implementasi dan pengujian perangkat lunak yang akan dibuat. Implementasi digunakan untuk menjabarkan atau mendeskripsikan bagian-bagian dalam aplikasi. Sedangkan pengujian digunakan untuk menganalisis apakah aplikasi yang dibuat sudah memenuhi target yang ingin dicapai.

BAB VI: PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup, yang berisikan kesimpulan serta saran yang didapatkan selama proses pembuatan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Menguraikan referensi yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir.

Demikian akhir dari bab pendahuluan ini, pada bab selanjutnya akan dibahas mengenai tinjauan pustaka yang merupakan uraian singkat mengenai hasil penelitian terdahulu berkaitan dengan topik penelitian dalam tugas akhir ini.

