

**ANALISIS VALUE DARI REWARD PADA E-LEARNING GAMIFIKASI
SISTEM INFORMASI UAJY**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Cornelius Excel Simamora

NPM: 181709740

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS VALUE DARI REWARD PADA E-LEARNING GAMIFIKASI SISTEM INFORMASI UAJY

yang disusun oleh

CORNELIUS EXCEL SIMAMORA

181709740

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 16 Juni 2022

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.	Telah menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.	Telah menyetujui
Penguji 2	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng	Telah menyetujui
Penguji 3	: Elisabeth Marsela, S.S., M.Li.	Telah menyetujui

Yogyakarta, 16 Juni 2022

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan atas semua berkat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Tugas akhir menjadi tugas yang diwajibkan pada mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta setelah lulus perkuliahan dan praktikum. Tujuan dari pembuatan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam perjalanan pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, tenaga, dukungan, panduan, dan doa kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan petunjuk, penyertaan, serta melimpahkan berkat dan karunia-Nya yang luar biasa kepada penulis.
2. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan waktu serta pikiran untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan kepada penulis dari awal hingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
3. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta memberikan bimbingan, petunjuk dan pengarahan kepada penulis dari awal hingga akhir sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Ibu FL. Spty Rahayu, S.T., M.Kom. yang telah memberikan kesempatan untuk mengambil topik dari mata kuliah metode penilitan, dan yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta , terutama pada Program Studi Sistem Informasi yang telah membantu

penulis selama masa kuliah di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta

6. Ayah, Ibu dan Mas Dito yang selalu mendoakan serta memberikan semangat dan motivasi kepada penulis agar dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi dengan baik dan tepat waktu.
7. Seluruh keluarga besar tercinta yang selalu memberikan dorongan dan motivasi untuk penulis selama masa kuliah.
8. Kesepuluh partisipan penelitian yang bersedia meluangkan waktu untuk mengikuti wawancara dan *Focus Group Discussion*.
9. Semua teman dan sahabat Sistem Informasi Atma Jaya Yogyakarta, Zico, Quincy, Bebe, Wilson, Yoyo, Gabby, Yakub dan teman-teman Gabut Corp lain serta semua teman Sistem Informasi Atma Jaya Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
10. Semua orang yang secara tidak langsung memberikan dukungan dan semangat.

Yogyakarta, 21 Juni 2022

Penulis

ABSTRAK

Dalam sebuah sistem edukasi, proses belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang dilakukan oleh siswa dan pengajar. Salah satu metode belajar mengajar yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini adalah e-learning. Penerapan gamifikasi pada proses e-learning dilakukan dengan beberapa alasan yang mendasar seperti untuk mempromosikan proses belajar mengajar dengan lebih baik kepada siswa. Alasan lain yang digunakan pengajar seperti untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap topik yang dibahas, terutama bagi proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring. Penelitian ini berfokus pada sistem *e-learning* gamifikasi yang terdapat pada program studi Sistem Informasi UAJY untuk mengidentifikasi aspek value dari reward pada sistem tersebut bagi pengguna, yang dalam hal ini merupakan mahasiswa yang terlibat dalam tahap uji coba implementasi *e-learning* gamifikasi pada mata kuliah Metode Penelitian. Hasil analisa dari penelitian ini telah berhasil mengidentifikasi berbagai value dari rewards pada elemen gamifikasi yang ada pada situs kuliah gamifikasi untuk mata kuliah metode penelitian. Penelitian ini juga telah melihat pengalaman mahasiswa terkait berbagai value yang sudah diidentifikasi. Pada penelitian ini, telah berhasil menemukan 11 bentuk value dari hasil wawancara 10 mahasiswa yang menjadi pengguna dari situs kuliah gamifikasi tersebut.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 : PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Bagan Keterkaitan.....	5
BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Sebelumnya.....	6
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 <i>E – Learning</i>	11
2.2.2 Gamifikasi.....	12
2.2.3 <i>Reward</i>	13
2.2.4 <i>Value</i>	15
2.2.4.1 Teori untuk Value.....	15
2.2.4.2 <i>Schwartz Theory of Basic Values</i>	17
2.4.5 <i>Value</i> dari <i>Reward</i> Elemen Gamifikasi.....	20
BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Tahapan Penelitian.....	22
3.1.1 Perumusan Masalah.....	23
3.1.2 Studi Literatur.....	23
3.1.3 Menentukan Objek Penelitian.....	24
3.1.4 Pengumpulan Data.....	25
3.1.4.1 Wawancara.....	25
3.1.4.2 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	27
3.1.5 Pengolahan dan Analisis Data.....	28

3.1.5.1 Uji Validitas dan Reliabilitas	28
3.1.5.2 NVivo	29
3.1.5.3 <i>Qualitative Content Analysis</i>	30
3.1.6 Penarikan Kesimpulan.....	34
BAB 4 : PEMBAHASAN.....	35
4.2 Hasil Analisis	36
4.2.1 <i>Conservation</i>	36
4.2.1.1 <i>Conformity</i>	36
4.2.1.2 <i>Security</i>	39
4.2.1.3 <i>Tradition</i>	44
4.2.2 <i>Openness to Change</i>	46
4.2.2.1 <i>Hedonism (Openness to Change)</i>	46
4.2.2.2 <i>Self-Direction</i>	49
4.2.2.3 <i>Stimulation</i>	52
4.2.3 <i>Self-Enhancement</i>	56
4.2.3.1 <i>Achievement</i>	57
4.2.3.2 <i>Hedonisme (Self-enhancement)</i>	62
4.2.3.3 <i>Power</i>	63
4.2.4 <i>Self-Transcendence</i>	67
4.2.4.1 <i>Benevolence</i>	67
4.2.4.2 <i>Universalism</i>	70
4.3 Hasil Kategorisasi	72
4.3.1 Akses Situs.....	74
4.3.2 Badge.....	75
4.3.3 <i>Gamified Test</i>	77
4.3.4 <i>Leaderboard</i>	78
4.3.5 <i>Rank</i>	79
4.3.6 Sistem Poin.....	80
4.3.7 Team Battle	82
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	83
4.4.1 Akses Situs.....	84
4.4.1.1 Reaksi Awal	84
4.4.1.2 Keresahan dan Kecemasan yang dirasakan Partisipan	89
4.4.1.3 Frekuensi Akses.....	91
4.4.1.4 Alasan Utama	95
4.4.2 Badge.....	96

4.4.2.1 Perasaan Partisipan Saat Mendapatkan Badge	99
4.4.2.2 Pemberian <i>badge</i>	99
4.4.2.3 Seberapa Bernilainya Badge	101
4.4.3 Kuis Gamifikasi	105
4.4.3.1 Perasaan partisipan saat mengerjakan gamified test.....	109
4.4.3.2 Sentimen jika skor kuis gamifikasi diumumkan	111
4.4.3.3 Seberapa pentingnya kuis gamifikasi.....	112
4.4.4 Leaderboard	114
4.4.4.1 Akses <i>leaderboard</i>	116
4.4.4.2 Perasaan saat berada pada posisi tinggi di <i>leaderboard</i>	118
4.4.4.3 Pentingnya <i>leaderboard</i>	119
4.4.5 Rank.....	121
4.4.5.1 Perasaan saat <i>rank</i> naik	122
4.4.5.2 Target <i>rank</i> partisipan dengan poin rendah	125
4.4.5.3 Pentingnya <i>rank</i>	126
4.4.6 Sistem Poin.....	129
4.4.6.1 Perasaan partisipan saat mendapatkan atau melewati poin.....	132
4.4.6.2 Pendapat partisipan tentang poin bonus.....	136
4.4.6.3 Pentingnya poin bagi partisipan	137
4.4.7 Tim <i>Battle</i>	140
4.4.7.1 Pengalaman terkait tim <i>battle</i>	140
4.4.7.2 Pentingnya tim <i>battle</i>	142
4.4.8 Elemen <i>Reward</i> Terpenting.....	144
BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN	149 s
5.1 Kesimpulan.....	149
5.2 Saran	152
DAFTAR PUSTAKA.....	154
LAMPIRAN I : PERTANYAAN WAWANCARA	160
LAMPIRAN II : TRANSKRIP WAWANCARA	163
LAMPIRAN III : DAFTAR REVISI	224

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan	5
Gambar 2.1 Model Nilai Motivasi Schwartz.....	20
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	22
Gambar 4.1 Tampilan awal situs kuliah gamifikasi	85
Gambar 4.2 Tampilan awal situs kuliah UAJY	85
Gambar 4.3 Tampilan situs kuliah gamifikasi saat mengakses salah satu mata kuliah	86
Gambar 4.4 Tampilan situs kuliah UAJY saat mengakses salah satu mata kuliah	86
Gambar 4.5 Grafik <i>flow</i> atau “alir” dari teori <i>flow</i> Mihaly.....	94
Gambar 4.6 Tampilan kuis teka-teki silang pada situs kuliah gamifikasi	105
Gambar 4.7 Tampilan kuis <i>cryptex</i> pada situs kuliah gamifikasi.....	106
Gambar 4.8 Tampilan kuis <i>millionaire</i> pada situs kuliah gamifikasi	107
Gambar 4.9 Tampilan game klasik Galaga	108
Gambar 4.10 Tampilan <i>quizventure</i> pada situs kuliah gamifikasi.....	108
Gambar 4.11 Tampilan leaderboard individu	115
Gambar 4.12 Tampilan leaderboard tim.....	115
Gambar 4.13 Berbagai rank yang ada di situs kuliah.....	121
Gambar 4.14 Log perolehan poin pada sidebar situs kuliah.....	129
Gambar 4.15 Fitur course log pada situs kuliah.....	130
Gambar 4.16 Tombol useful links pada situs kuliah	131
Gambar 4.17 Perbandingan pentingnya kuis gamifikasi dan sistem poin	148

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	8
Tabel 3.1 Pembagian Pertanyaan pada Wawancara Semi Terstruktur	26
Tabel 3.2 Langkah Analisis	30
Tabel 4.1 Hasil Analisis Value Konformitas yang ditunjukkan Partisipan	30
Tabel 4.2 Hasil Analisis Value Keamanan yang ditunjukkan Partisipan	43
Tabel 4.3 Hasil Analisis Value Tradisi yang ditunjukkan Partisipan.....	45
Tabel 4.4 Hasil Analisis Value Hedonisme (<i>openness to change</i>) yang ditunjukkan Partisipan..	48
Tabel 4.5 Hasil Analisis Value Arah Diri yang ditunjukkan Partisipan	52
Tabel 4.6 Hasil Analisis Value Stimulasi yang ditunjukkan Partisipan.....	55
Tabel 4.7 Hasil Analisis Value Pencapaian yang ditunjukkan Partisipan.....	61
Tabel 4.8 Hasil Analisis Value Hedonisme (<i>self-enhancement</i>) yang ditunjukkan Partisipan.....	62
Tabel 4.9 Hasil Analisis Value Kekuatan yang ditunjukkan Partisipan	66
Tabel 4.10 Hasil Analisis Value Kebajikan yang ditunjukkan Partisipan.....	69
Tabel 4.11 Hasil Analisis Value Universalisme yang ditunjukkan Partisipan.....	71
Tabel 4.12 Pemetaan setiap elemen reward dengan value yang teridentifikasi.....	72
Tabel 4.13 Daftar badge pada situs kuliah gamifikasi.....	96
Tabel 4.14 Seberapa pentingnya badge bagi partisipan	104
Tabel 4.15 Seberapa pentingnya kuis gamifikasi bagi partisipan	114
Tabel 4.16 Seberapa pentingnya <i>leaderboard</i> bagi partisipan	120
Tabel 4.17 Seberapa pentingnya <i>rank</i> bagi partisipan.....	128
Tabel 4.18 Seberapa pentingnya poin bagi partisipan.....	139
Tabel 4.19 Seberapa pentingnya tim battle bagi partisipan	144