

INTISARI

PERANCANGAN UI/UX WEB TRY OUT UTBK-SNBT DAN ANALISIS PENGARUH ELEMEN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI PENGUNAAN APLIKASI

Aveenda Zhafira Yasmin

20/464389/SV/18708

Ujian Tulis Berbasis Komputer-Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (UTBK-SNBT) merupakan seleksi calon mahasiswa untuk masuk ke Perguruan Tinggi Negeri (PTN). Siswa dapat mempersiapkan UTBK-SNBT dengan mengikuti *try out*. Salah satu lembaga yang mengadakan *try out* adalah Integral Education yang merupakan sebuah bimbingan belajar yang mengakomodasi siswa SMA untuk melakukan persiapan masuk ke PTN. Integral Education mengadakan *try out* dengan menggunakan Google Form. Namun terdapat banyak kekurangan pada penggunaannya, seperti fitur *timer* yang tidak tersedia, sehingga terjadi penurunan motivasi siswa dalam menggunakan sistem *try out* dengan Google Form. Sebab itu diperlukan sebuah platform yang menarik dan lebih sesuai dengan sistem UTBK-SNBT asli agar motivasi penggunaan aplikasi meningkat. Pada penelitian ini dibuat sebuah rancangan UI/UX Web *Try Out* UTBK-SNBT Integral Education dengan penerapan *leaderboard*, *point*, dan *badge*. Rancangan ini akan dikembangkan oleh tim pengembang. Supaya lebih efisien, hanya elemen gamifikasi yang memiliki pengaruh terhadap motivasi penggunaan aplikasi yang diimplementasi pada pengembangan web. Oleh karena itu, analisis dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *leaderboard*, *point*, dan *badge* pada rancangan UI/UX web ini dan mengetahui elemen apa yang paling berpengaruh. Perancangan UI/UX pada penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) dan diuji menggunakan *usability testing*. Berdasarkan hasil pengujian, sistem ini efektif dan memenuhi kepuasan pengguna. Selain itu pada keseluruhan tugas yang diberikan, lebih dari 50% pengguna dapat menyelesaikan tugas tersebut di bawah rata-rata waktu. Berikutnya pengaruh *leaderboard*, *point*, dan *badge* terhadap motivasi penggunaan aplikasi dianalisis menggunakan regresi linear berganda. Hasil analisis menunjukkan bahwa *leaderboard*, *point*, dan *badge*, secara bersama-sama berpengaruh positif terhadap motivasi penggunaan aplikasi. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu Integral Education untuk menjangkau pasar yang lebih luas.

Kata kunci : Gamifikasi, Regresi Linear Berganda, *Try Out* UTBK, *User Centered Design*, *Usability Testing*

ABSTRACT

UI/UX DESIGN OF UTBK-SNBT TRY OUT WEB AND ANALYZE THE EFFECT OF GAMIFICATION ELEMENTS ON MOTIVATION TO USE THE APPLICATION

Aveenda Zhafira Yasmin

20/464389/SV/18708

The Computer-Based Written Test-National Selection Based Test (UTBK-SNBT) is a selection of prospective students to enter State Universities (PTN). Students can prepare for UTBK-SNBT by taking a try out. One of the institutions that hold try outs is Integral Education, which is a tutoring institution that accommodates high school students to make preparations to get a seat at PTN. Integral Education held a try out using Google Form. However, there are many shortcomings in its use, such as the timer feature that is not available, causing a decrease in student motivation to use the try out system with Google Form. Therefore, a platform that is attractive and more in line with the original UTBK-SNBT system is needed so that the motivation to use the application increases. In this study, a UI/UX design of Integral Education UTBK-SNBT Try Out Web was created with the implementation of leaderboards, points, and badges. This design will be developed by the developer. For efficiency, only gamification elements that have an influence on motivation to use the application are implemented in web development. Therefore, an analysis was conducted to find out how much the effect of leaderboards, points, and badges on the UI/UX design of this web and find out what elements have the most effect. The UI/UX design in this study uses the User Centered Design (UCD) method and is tested using usability testing. Based on the test results, this system is effective and fulfills user satisfaction. In addition, on the overall task given, more than 50% of users can complete the task under the average time. Then, the effect of leaderboards, points, and badges on motivation to use the application was analyzed using multiple linear regression. The analysis results show that leaderboard, points, and badges, simultaneously have a positive effect on motivation to use the application. This study is expected to help Integral Education to reach a wider market.

Keyword : Gamification, Multiple Linear Regression, UTBK Try Out, User Centered Design, Usability Testing