IMPLEMENTASI GAMIFIKASI PADA WEB STMIK PPKIA PRADNYA PARAMITA

Samsul Arifin¹⁾, Dinny Wahyu Widarti²⁾

^{1,2)} Program Studi Teknologi Informasi, STMIK PPKIA Pradnya Paramita

Email: samsularifin@stimata.ac.id ¹⁾

Indonesia

ABSTRAK

Dalam menerbitkan Surat Keterangan pendamping Ijazah (SKPI) di Kampus STMIK PPKIA Pradnya Paramita, dibutuhkan data yang akurat dari mahasiswa, namun mahasiswa seringkali mengumpulkan diakhir masa kuliah mereka (menjelang lulus). Hal ini menyebabkan sekretaris Program Studi menjadi kewalahan. STMIK PPKIA Pradnya Paramita sudah memiliki aplikasi portal mahasiswa yang berfungsi untuk proses KRS, KHS, Jadwal Kuliah, Biodata Mahasiswa dan SKPI. Penggunaan aplikasi portal ini berjalan dengan baik, kecuali bagian SKPI. Didapat data bahwa 100% mahasiswa tidak ada yang mengisi formulir SKPI semasa mereka kuliah. Mahasiswa mengisi hanya ketika menjadi syarat penerbitan ijazah. Untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dan ketersediaan data dalam penerbitan SKPI, maka diusulkan pengembangan aplikasi portal mahasiswa yang dapat menarik mahasiswa untuk mengisi data SKPI. Kesukaan orang untuk bermain aplikasi permainan mendorong pengembang aplikasi menerapkan fitur layaknya game dalam aplikasi merekam. Untuk itu perlu ditambahkan fitur seperti *point*, *level*, *badges*, *leaderboard* seperti layaknya aplikasi permainan. Pengembangan aplikasi portal mahasiswa ini menggunakan SDCL dengan metode *waterfall*. Aplikasi yang sudah ada dikembangkan dengan menambah fitur gamifikasi dengan tujuan meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi portal, khususnya untuk melengkapi dan memperbarui prestasi dan keterampilan yang sudah dikuasai. Setelah 1 bulan implementasi, diperoleh partisipasi mahasiswa sebanyak 10 orang dan dokumen SKPI yang terunggah sebanyak 48 berkas. Jumlah ini merupakan hasil yang baik bila dibandingkan pada sistem sebelumnya yang tidak ada partisipasi dari mahasiswa dan tidak ada dokumen SKPI yang dikumpulkan.

Kata kunci: Aplikasi portal mahasiswa, dokumen SKPI, gamifikasi, partisipasi.

ABSTRACT

In issuing a companion diploma (SKPI) certificate at the STMIK PPKIA Pradnya Paramita Campus, accurate data is needed from students, but students often collect at the end of their college period (before graduating). It used the study program secretary to be overwhelmed. STMIK PPKIA Pradnya Paramita already has a student portal application that functions for the KRS, KHS, Class Schedule, Student Biodata, and SKPI processed. The use of this portal application is running well, except for the SKPI section. Data was obtained that 100% of students did not fill out the KPI formulas during their studies. Students complete only when it becomes a condition for issuing a diploma. To increase student participation and data availability in the issuance of SKPI, it is proposed to develop a students to fill in SKPI data. People's love for playing game applications encourages application developers to implement features like games in recording applications. It is necessary to add features such as point, levels, badges, and leaderboard like a game application uses SDLC with the waterfall method. Existing applications are developed by adding gamification features to increasing in using the portal application, especially to complement and update achievements and skills already mastered. After one month of implementation, ten student participants were obtained and 48 SKPI documents were uploaded. This number is a good result when compared to the previous system where there was no participation from students and no SKPI documents were collected.

Keywords: student portal application, SKPI documents, gamification, participation.

1. PENDAHULUAN

Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) merupakan dokumen penting yang dikeluarkan oleh kampus STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang di saat menyerahkan ijazah kepada mahasiswa yang telah lulus. SKPI berisi data mahasiswa tentang prestasi, keahlian dan keterampilan baik *softskills* maupun *hardskill*. Namun, SKPI yang sudah diterapkan seringkali tidak didukung oleh data yang lengkap. Dalam penerbitan SKPI dibutuhkan data

yang akurat dari mahasiswa, namun mahasiswa seringkali mengumpulkan data tersebut di akhir masa kuliah (menjelang kelulusan), sehingga membuat sekretaris Program Studi menjadi kewalahan. Sekalipun mahasiswa disediakan aplikasi untuk mengisi data SKPI secara online namun tetap saja mahasiswa mengisi data SKPI menjelang kelulusan, bahkan ada mahasiswa yang tidak mengisi.

STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang sudah memiliki aplikasi portal mahasiswa yang

berfungsi untuk proses KRS, KHS, Jadwal Kuliah, Biodata Mahasiswa dan SKPI. Penggunaan aplikasi portal ini sudah berjalan dengan baik, namun SKPI belum. Hal ini disebabkan 100% mahasiswa tidak ada yang mengisi formulir SKPI semasa mereka aktif kuliah. Mereka mengisi formulir SKPI hanya Ketika kelulusan, karena terpaksa sebagai syarat penerbitan Ijazah. Dari 100% mahasiswa yang tidak mengisi SKPI tersebut, 80% menyatakan malas mengisi, sisanya 20% tidak ada data. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa malas mengisi formulir SKPI, sekalipun mereka tahu ada aplikasi SKPI secara online di portal mahasiswa, bahkan Ketika dianjurkan oleh Ketua Program Studi pun masih tetap malas untuk mengisi formulir SPKI.

Untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dan ketersediaan data dalam penerbitan SKPI, maka diusulkan pengembangan aplikasi portal mahasiswa yang dapat menarik perhatian mahasiswa untuk menggunakan aplikasi portal mahasiswa secara keseluruhan, terutama mengisi formulir SKPI.

Kesukaan orang untuk bermain aplikasi permainan mendorong pengembang untuk menerapkan fitur layaknya gim dalam aplikasi mereka. Untuk itu perlu ditambahkan aplikasi portal mahasiswa seperti *poin*, *level*, *voucher* seperti aplikasi permainan pada umumnya. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi portal mahasiswa dengan menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dan mendukung penerbitan SKPI.

Pada penelitian sebelumnya dengan judul “Pengaruh Gamifikasi pada iDU (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”, oleh Untung Rahardja dkk. Data yang digunakan adalah penerapan *poin*, *level*, dan *leaderboard*, dengan metode gamifikasi. [1] Hasil penelitiannya bahwa implementasi gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengerjakan tugas secara maksimal.

Kemudian ada juga penelitian dengan judul “Implementasi Gamification pada Aplikasi Perkuliahan Mahasiswa dengan Metode Feature Driven Development” oleh Mumahhad Setiyawan dkk. Menggunakan data berupa *poin*, bintang, *level*, challenge, obstacle, *leaderboard* dan badges. Menggunakan metode Feature Driven Development. [2] Hasil penelitiannya adalah implementasi gamifikasi dengan metode Feature Driven Development dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa pada aplikasi perkuliahan.

1.1. SKPI

SKPI adalah singkatan dari Surat Keterangan Pendamping Ijazah.

Berdasarkan Permenristek nomor 59 tahun 2018, tentang Ijazah, Serifikasi Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar, dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi, dijelaskan bahwa Surat Keterangan pendamping Ijazah yang selanjutnya

disingkat SKPI adalah dokumen yang memuat informasi tentang pemenuhan kompetensi kelulusan dalam suatu Program Pendidikan Tinggi. SKPI dapat memuat informasi tentang capaian pembelajaran lulusan Program Studi sesuai kompetensi lulusan secara naratif, peringkat kompetensi kerja sesuai Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia, prestasi akademik mahasiswa, mencakup prestasi mahasiswa bidang kokurikuler, ekstrakurikuler atau Pendidikan normal. [3]

1.2. Gamifikasi

Menurut Ali Akbar (2018), gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen dan Teknik desain gim dalam konteks non-gim. [4]

Dalam Heni Jusuf (2016), Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (Technology, Entertainment, Design). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam gim atau video gim dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat pembelajaran. [5]

Definisi gamifikasi pada Kamus Oxford, dalam artikel Siti Zaimar Wahid (2018), [6] bahwa gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan elemen tipikal permainan gim (aturan main, penilaian poin, persaingan dengan orang lain) ke area aktivitas lain, khususnya untuk pengguna pemecahan masalah.

Menurut Fuchs (2014) bahwa salah satu pendekatan gamifikasi adalah sebagai proses umum dimana permainan dan pengalaman bermain dipahami sebagai komponen penting dari masyarakat dan budaya. [7]

Menurut Tondello (2016), bahwa gamifikasi merupakan penggunaan elemen desain gim dalam hal ini non-gim, telah dioperasionalkan untuk meningkatkan keterlibatan, aktivitas, dan kesenangan pengguna. [8]

Menurut Karen (2015), bahwa gamifikasi memiliki aplikasi yang berpotensi luas dalam konteks seperti perawatan Kesehatan, keberlanjutan, pemerintahan, transportasi, Pendidikan, dan lain-lain. [9] Hal ini sangat sesuai dengan gamifikasi yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu untuk dalam konteks penunjang SPKI.

Menurut Rahardja (2018), ada kriteria untuk penukaran *point* yang telah didapatkan oleh mahasiswa agar lebih semangat dalam melakukan pembelajaran *online*, serta terdapat juga *leaderboard* yang gunanya untuk mengetahui seberapa besar *point* yang telah didapatkan oleh mahasiswa. [10]

Menurut Takasahi, dalam Handani (2016), Gamifikasi adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah *non-game context* (Contoh: belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi

jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan *game thinking*, *game design*, dan *game mechanics*. [11]

2. METODE

Pengembangan aplikasi portal mahasiswa ini menggunakan SDLC dengan metode *waterfall*. Penelitian dilakukan di kampus STMIK PPKIA Pradnya Paramita dengan melibatkan beberapa pihak yang terkait, seperti Program Studi, BAAK, LRPPM dan Mahasiswa.

Pengembangan aplikasi portal mahasiswa dengan dengan fitur gamifikasi pada SKPI dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Agustus 2020.

SDLC (*System Development Life Cycle*) atau dalam bahasa Indonesia adalah Siklus hidup Pengembangan Sistem. Menurut Rani Susanto (2016), SDLC adalah metodologi umum yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi. SDLC terdiri dari fase perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, hingga pemeliharaan sistem. [12]

Menurut Jogianto, dalam Yuarita, T.G. (2017) bahwa SDLC adalah proses evolusioner yang diikuti dalam menerapkan sistem atau subsistem informasi berbasis komputer. [13]

Menurut Erwin Sutanto (2020), secara umum ada empat tahap dalam konsep SDLC. Keempat tahap dalam siklus pengembangan dapat dilihat pada gambar 1. [14]

Gambar 1. Empat tahap dasar dari SDLC

Pengertian Metode *Waterfall* menurut Sanubari (2020) – Metode air terjun atau yang sering disebut metode waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak. [15]

Menurut Prayitno, dalam Susilo, M. (2018), metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic cycle*). Metode air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). [16]

Menurut Solehatin model Waterfall seperti gambar 2, adalah rekursif dalam setiap fase yang

dapat diulang tanpa henti sampai itu disempurnakan dimulai dari identifikasi masalah, desain sistem, implementasi, testing, uji coba dan maintenance. [17]

Gambar 2. Model waterfall

Pengembangan aplikasi portal mahasiswa menggunakan SDLC dengan metode *waterfall*. Aplikasi portal mahasiswa yang sudah ada dikembangkan dengan menambahkan fitur gamifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi portal mahasiswa, tidak hanya digunakan untuk proses KRS, KHS, tapi juga melengkapi dan memperbarui prestasi dan keterampilan yang sudah dikuasai. Untuk menghasilkan aplikasi portal mahasiswa maka digunakan metode penelitian berikut seperti pada gambar 3.

Gambar 3. Diagram alir penelitian

Pada tahap awal, dilakukan edentifikasi terkait kebutuhan implementasi gamifikasi dalam aplikasi portal mahasiswa, seperti unsur-unsur gamifikasi, dokumen SKPI, SOP, dll

Tahap berikutnya mendesain aplikasi SKPI yang memiliki unsur-unsur gamifikasi dan dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi SKPI tersebut.

Setelah aplikasi SKPI selesai, diintegrasikan ke dalam portal mahasiswa, kemudian diuji coba.

Tahap terakhir adalah implementasi kepada mahasiswa, dimana mahasiswa diperintahkan untuk berpartisipasi dalam mengisi atau mengupload dokumen SKPI sesuai dengan dokumen yang mereka miliki.

Unsur-unsur yang terdapat dalam aplikasi permainan antara lain: *points*, *badges*, *leaderboards* dan *levels*.

- 1) *Points* merupakan imbalan untuk Tindakan baik maupun buruk dalam melaksanakan aktivitas permainan.
- 2) *Badges* merupakan emblem atau lencana digitas yang dapat diperoleh apabila telah berhasil menuntaskan misi atau tantangan tertentu atau telah mencapai *point* tertentu.
- 3) *Leaderboards* merupakan daftar individu yang memiliki skor tertinggi atau point terbanyak atau yang telah mencapai level yang lebih tinggi.
- 4) *Levels* merupakan jenjang atau tingkat kesulitan, semakin tinggi level maka semakin tinggi pula kesulitan misi atau tugas yang harus diselesaikan.

Unsur gamifikasi yang diterapkan dalam web SKPI ini antara lain *point*, *leaderboard*, dan *levels*.

Dashboard milik setiap mahasiswa berisi informasi secara umum, yaitu:

- 1) Jumlah dokumen yang diunggah
- 2) Jumlah dokumen yang berhasil diverifikasi
- 3) Informasi poin dan *level*
- 4) *Leaderboard* berdasarkan rangking setiap kategori.

Point merupakan hasil yang diperoleh ketika pemain menyelesaikan tugas. Dalam web SKPI, mahasiswa akan memperoleh *point* Ketika mahasiswa tersebut telah menyelesaikan tugas, dalam hal ini tugasnya adalah mengunggah dokumen SKPI sesuai *task* yang tersedia.

Kategori dibuat berdasarkan jenis dokumen SKPI atau pun berdasarkan jenis kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa selama mereka kuliah di STMIK PPKIA Pradnya Paramita. Kategori yang disediakan dalam web SKPI saat ini ada 11 kategori yang bisa bertambah sesuai kebutuhan.

Kategori saat ini antara lain:

- 1) Prestasi lomba
- 2) Sertifikat keahlian
- 3) Kerja praktek/magang
- 4) Karya ilmiah
- 5) Kontent digital
- 6) Hibah mahasiswa
- 7) Pengajaran
- 8) Pengabdian
- 9) Penelitian
- 10) Promosi kampus dan PMC
- 11) Keaktifan organisasi

Web SKPI ini memiliki fitur *leaderboard* setiap kategori. Harapan yang ingin dicapai dengan *leaderboard* setiap kategorinya adalah mahasiswa termotivasi berdasarkan kategori, *leaderboard* kategori di dashboard dapat bertambah juga secara otomatis.

Task merupakan tugas yang memiliki *point*. Setiap dokumen yang diunggah oleh mahasiswa harus berdasarkan *task*. *Task* dibuat oleh administrator harus berdasarkan kategori. *Task* juga konfigurasi berdasarkan jadwal atau tenggat waktu pengunggahan dokumen.

Reward merupakan apresiasi yang diberikan oleh pihak STMIK PPKIA Pradnya Paramita kepada mahasiswa berdasarkan *point* yang diperoleh. *Reward* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam setiap *task* yang disediakan dan mengunggah dokumen-dokumen yang diperlukan.

Tabel 1 merupakan *task* dan poin yang akan dimasukkan ke dalam web SKPI.

Tabel 1. Standar poin untuk setiap *task*

No	Kegiatan	Poin
1	Asisten Pelatihan	10
2	Pemateri/Instruktur	20
3	Pembicara Promosi	5
4	Jaga stand dan promosi	5
5	PMC dengan jumlah maba registrasi	5
6	Share link dari web STIMATA tanpa konten pribadi	1
7	Share link dari web STIMATA dengan konten pribadi tentang STIMATA	2
8	Artikel blog pribadi tentang STIMATA	10
9	Vlog tentang STIMATA	25
10	Vlog yang menyisipkan tentang STIMATA	10
11	Video Instastory/feed/post/ di medsos	5
12	Lomba kategori regional: Peserta	5
13	Lomba kategori regional: harapan	10
14	Lomba kategori regional: Juara 3	15
15	Lomba kategori regional: Juara 2	20
16	Lomba kategori regional: Juara 1	25
17	Lomba kategori propinsi: Peserta	15
18	Lomba kategori propinsi: harapan	30
19	Lomba kategori propinsi: Juara 3	45
20	Lomba kategori propinsi: Juara 2	60
21	Lomba kategori propinsi: Juara 1	75
22	Lomba kategori internasional: Peserta	20
23	Lomba kategori internasional: harapan	40
24	Lomba kategori internasional: Juara 3	60
25	Lomba kategori internasional: Juara 2	80
26	Lomba kategori internasional: Juara 1	100
27	Hibah mahasiswa: proposal	20
28	Hibah mahasiswa: lolos seleksi internal	25
29	Hibah mahasiswa: memperoleh dana	50
30	Hibah mahasiswa: pinnas	75
31	Organisasi dalam dan luar STIMATA: anggota	10
32	Organisasi dalam dan luar STIMATA: kepanitiaan	10
33	Organisasi dalam dan luar STIMATA: pengurus/struktur	15

No	Kegiatan	Poin
34	Organisasi dalam dan luar STIMATA: keaktifan pengurus	25
35	Organisasi dalam dan luar STIMATA: peserta PEMILU	20
36	Mengikuti pelatihan < 10 jam	5
37	Mengikuti pelatihan < 10 jam	10
38	Mengikuti pelatihan < 10 jam	15
39	Mengikuti pelatihan < 10 jam	20
40	Mengikuti pelatihan < 10 jam	25
41	Mengikuti pelatihan < 10 jam	30
42	Sertifikasi: local	10
43	Sertifikasi: nasional	20
44	Sertifikasi: internasional	30
45	Seminar	5
46	Pembicara seminar ilmiah	10
47	Publikasi karya ilmiah: Procising	20
48	Publikasi karya ilmiah: Jurnal	25
49	Asisten Laboratorium: Daftar	5
50	Asisten Laboratorium: Lolos seleksi	10
51	Asisten Laboratorium: Aktif asisten	15
52	Keaktifan mahasiswa dalam penelitian/pengabdian: internal	10
53	Keaktifan mahasiswa dalam penelitian/pengabdian: hibah DIKTI	20
54	Magang non PKTI	50
55	Asisten dari staff	50

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Web SKPI memiliki beberapa perubahan dalam pengembangan web SKPI, perubahan ini ditujukan untuk mendukung beberapa unsur berlangsung. Task ini juga dapat memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi pada kegiatan tersebut.

gamifikasi sehingga dalam implementasi gamifikasi bisa berhasil dengan baik. Perubahan tersebut antara lain:

- 1) Dashboard
Dashboard mahasiswa di web SKPI, seperti pada gambar 4, berisi informasi:
 - a) Dokumen apa saja yang sudah diajukan dan diverifikasi oleh administrator.
 - b) Profil Nama, *Point*, dan *Levels*.
 - c) Grafik perkembangan.
 - d) Kotak-kotak kategori yang berisi info jumlah pengajuan dokumen, info poin dan rangkingnya.

Dengan melihat *dashboard*, dapat mempermudah mahasiswa untuk mengetahui di kategori apa saja yang masih kosong. Serta mahasiswa dapat mengetahui di peringkat berapa mereka berada baik secara keseluruhan maupun berdasarkan kategori masing-masing. Dengan informasi yang ditampilkan di kategori, dapat memotivasi mahasiswa untuk berlomba-lomba memenuhi kategori yang masih kosong ataupun untuk mencapai rangking tertinggi.

- 2) Task

Laman task berisi informasi tugas-tugas yang masih aktif. Task berisi jadwal dan rentang waktu pengumpulan dokumen, serta setiap task memiliki jumlah poin yang berbeda-beda. Interface halaman task seperti pada gambar 5. Mahasiswa mengunggah dokumen SKPI berdasarkan task ini. Administrator juga dapat membuat task berdasarkan kegiatan yang sudah

Gambar 4. Dashboard mahasiswa

3) Input SKPI

Laman input SKPI merupakan laman yang berfungsi untuk mengunggah dokumen SKPI berdasarkan task yang aktif. Jika tidak ada task yang aktif, maka mahasiswa tidak dapat mengunggah dokumen SKPI. Untuk itu ada beberapa task yang dikonfigurasi untuk aktif sepanjang tahun seperti yang terlihat pada gambar 6

4) Verifikasi SKPI

Laman verifikasi SKPI seperti gambar 7, berfungsi untuk memverifikasi dokumen-

dokumen yang diunggah oleh mahasiswa. Dokumen yang diunggah akan dicek dan diteliti dengan baik. Saat ini web SKPI masih proses implementasi ke mahasiswa sejak 01 September 2020. Selama 7 hari implementasi sudah berhasil memperoleh 48 dokumen yang terunggah di web SKPI. Hasil ini memang angka yang kecil, namun jika dibandingkan dengan kondisi sebelumnya, ada pengembangan web SKPI, maka angka yang dihasilkan cukup signifikan, hal ini dapat dilihat pada tabel 2.

Gambar 5. Task yang aktif.

Gambar 6. Input dokumen SKPI.

Pilihan	Nama	Point	Batas akhir	Jenis id	Deskripsi
	Sertifikat Keahlian Nasional	20	2020-09-30 - 23:59	Sertifikat Keahlian	Sertifikat Keahlian Nasional ini adalah...
	Sertifikat Keahlian Internasional	20	2020-09-30 - 23:59	Sertifikat Keahlian	Sertifikat Keahlian Internasional ini adalah...
	Sertifikat Keahlian Lokal	10	2020-09-30 - 23:59	Sertifikat Keahlian	Sertifikat Keahlian Lokal ini adalah sertifikat...
	Asisten Praktikum	10	2020-09-30 - 23:59	Pengajaran	Asisten Praktikum adalah kegiatan mengaj...
	Pembaca Praktikum	20	2020-09-30 - 23:59	Pengajaran	Pembaca Praktikum adalah kegiatan menjaj...
	Pembaca Promosi Kampus	5	2020-09-30 - 23:59	Promosi Kampus dan PMC	Pembaca Promosi Kampus adalah kegiatan...
	Pembaca Skripsi Promosi Kampus	5	2020-09-30 - 23:59	Promosi Kampus dan PMC	Pembaca Skripsi Promosi Kampus adalah kegiatan...

Gambar 7. Verifikasi SKPI.

Tabel 2. Partisipasi mahasiswa

Uraian	Sistem Tradisional	Sistem Gamifikasi
Jumlah mahasiswa	0	10
Jumlah dokumen	0	48

Proses implementasi ini, berlangsung selama 2 bulan, yaitu bulan September sampai dengan bulan Oktober 2020. Dengan jumlah target partisipasi mahasiswa sebesar 25% dari total mahasiswa aktif STMIK PPKIA Pradnya Paramita. Lalu target diakhir tahun akademik menjadi 100% mahasiswa akan siding Skripsi atau Tugas Akhir telah mengisi data SKPI.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil implementasi web SKPI, maka dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi metode gamifikasi dalam pengembangan web SKPI berhasil meningkatkan partisipasi mahasiswa STMIK PPKIA Pradnya Paramita dan partisipasi mahasiswa STMIK PPKIA Pradnya Paramita dalam mengunggah dokumen SKPI menunjukkan peningkatan sekalipun proses implementasi baru berlangsung 3 hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terimakasih kepada Kampus STMIK PPKIA Malang atas terselesainya penelitian Implementasi Gamifikasi ini.

Selain itu, Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada tim Jurnal Poligon yang telah memberi kesempatan untuk dipublikasikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

A. Akbar, *DIGITAL EKOSISTEM*. Jakarta: Republika. E. Sutanto, *PEMROGRAMAN ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN*

ECLIPSE DAN STARUML. Surabaya: Airlangga, 2019.

- G. F. Tondello, R. R. Wehbe, L. Diamond, M. Busch, A. Marczewski, dan L. E. Nacke, "THE GAFIFICATION USER TYPES HEXAD SCALE," *Chi Play*, vol. 16, hlm. 229–243, 19 Oktober 2016, doi: <http://dx.doi.org/10.1145/2967934.2968082>.
- H. Jusuf, "PENGUNAAN GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN," *J. TICOM*, vol. Nol. 5 No. 1, Sep 2016.
- H. Sitaesmi Wahyu, M. Suyanto, dan A. F. Sofyan, "PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI," *J. Telematika*, vol. Vol. 9 No. 1, hlm. 42–53, Feb 2016, doi: <http://dx.doi.org/10.35671/telematika.v9i1.413>.
- K. Robson, K. Plangger, I. M. Kietzmann, dan L. Pitt, "IS IT ALL A GAME? UNDERSTANDING THE PRINCIPLES OF GAMIFICATION," *Bus. Horiz.*, vol. 58, hlm. 411–420, 2015, doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>.
- M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino, dan N. Schrape, *RETHINKING GAMIFICATION*. Germany: Meson Press, 2014.
- M. Nasir, "PERATURAN MENTERI RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI REPUBLIK INDONESIA NOMOR 59 TAHUN 2018 TENTANG IJAZAH, SERTIFIKAT KOMPETENSI, SERTIFIKAT PROFESI, GELAR, DAN TATA CARA PENULISAN GELAR DI PERGURUAN TINGGI." Berita Negara Republik Indonesia tahun 2018 nomor

- 1763, Desember 2018, [Daring]. Tersedia pada: <https://pddikti.kemdikbud.go.id/asset/data/regulasi/Permenristekdikti-Nomor-59-Tahun-2018-1-1.pdf>. M. Setiyawan, W. W. Wing, dan A. Sunyoto, "Implementasi Gamification pada Aplikasi Perkuliahan Mahasiswa dengan Metode Feature Driven Development (Studi Kasus: AMIK Cipta Darma Surakarta)," *J. IT CIDA*, vol. Vol. 5 No. 1, hlm. 16–30, Jun 2019.
- M. Susilo, R. Kurniati, dan Kasmawi, "RANCANG BANGUN WEBSITE TOKO ONLINE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL," *J. Nas. Inform. Dan Teknol. Jar.*, vol. Vol 2 No 2, hlm. 98–105, Mar 2018, doi: <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>.
- R. Susanto dan A. D. Andriana, "PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN PROTOTYPING UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI," *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. Vo. 14 No. 1, hlm. 41–46, Nov 2016.
- Solehatin dan C. Anam, *E-QUISIONER TERHADAP TINGKAT PEMANFAATAN LAYANAN WI-FI KABUPATEN BANYUWANGI*. DEPUBLISH, 2019.
- S. Z. Wahid, "THE EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION IN IMPROVING STUDENT PERFORMANCE FOR PROGRAMMING LESSON," oktober 2018.
- T. G. Yuarita dan F. Marisa, "PERANCANGAN APLIKASI POINT OF SALES (POS) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE SIKLUS HIDUP PENGEMBANGAN SISTEM," *J. Teknol. Dan Manaj. Inform.*, vol. Vol. 3 No. 2, hlm. 167–171, Jul 2017, doi: <https://doi.org/10.26905/jtmi.v3i2.1514>.
- T. Sanubari, C. Prianto, dan N. Riza, *ODOL (ONE DESA ONE PRODUCT UNGGULAN ONLINE) PENERAPAN METODE NAIVE BAYES PADA PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN CODEIGNITER*. Bandung: Informatics Engineering, 2020.
- U. Rahardja, Q. Aini, H. D. Ariessanti, dan A. Khoirunisa, "PENGARUH GAMIFIKASI PADA IDU (ILEARNING EDUCATION) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA," *J. NJCA*, vol. Vol 3, No 2 (2018), hlm. 120–124, Desember 2018, doi: <http://dx.doi.org/10.36564/njca.v3i2>