**PERANCANGAN APLIKASI PROFIL KABUPATEN LAMPUNG BARAT MENGGUNAKAN GAMIFIKASI BERBASIS ANDROID**

Proposal Skripsi

Oleh

CAHYANI MUTIARAWAN.P

13411014



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNVERSITAS BANDAR LAMPUNG**

**2016**

**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Saat ini teknologi informasi berkembang begitu cepat dengan menghubungkan internet yang menjembatani komunikasi tanpa batas. Salah satu contoh teknologi yang menggunakan internet yaitu adalah Sistem Informasi Geografis. Sistem Informasi Geografis adalah salah satu teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini. Adanya sistem informasi geografis telah menjadi salah satu kebutuhan teknologidi masyarakatyang dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari contohnya sebagai alat berkomunikasi dengan orang lain guna untuk bertukar informasi atau menerima informasi melalui media aplikasi yang terhubung dengan internet, tentunya informasi akan sangat mudah untuk didapatkan dengan penyajian yang menarik dan mudah dipahami tanpa harus menghabiskan waktu yang cukup lama. Khususnya informasi data profil suatu daerah ini sangat dibutuhkan bagi para pendatang baru atau wisatawan disuatu daerah seperti halnya di di wilayah kabupaten Lampung Barat.

Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan sebuah sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk mengambil, menyimpan, menganalisa, dan menampilkan informasi dengan referensi geografis. Manfaat SIG secara umum adalah memberikan informasi yang mendekati kondisi dunia nyata, memprediksi suatu hasil dan perencanaan strategis, menjelaskan tentang lokasi atau letak, menjelaskan kondisi ruang, menjelaskan suatu kecenderungan, dan menjelaskan tentang pola spasial (*Spatial Pattern*). (Budianto. 2010).

Kabupaten Lampung Barat merupakan salah satu daerah yang berada di provinsi Lampung, pada daerah ini banyak lokasi seperti objek wisata, penginapan, rumah makan, pendidikan, dan pasar atau swalayan yang belum ter-*ekspose* sehingga dengan

masalah yang terjadi pada saat ini adalah belum adanya informasi geografis tentang profil daerah Kabupaten Lampung Barat Provinsi Lampung sehingga dengan munculnya permasalahan ini masyarakat di daerah sendiri maupun pendatang tidak banyak yang tahu letak tempat-tempat di daerah misalnya objek wisata, penginapan, rumah makan, pendidikan, dan rumah sakit. Hal ini pula menyebabkan informasi-informasi baru tentang daerah Kabupaten Lampung Barat akan terlalu lambat penyampaiannya. (Sumber : http://www.lampungbaratkab.go.id/ . Diakses pada pukul 15.00 WIB, tanggal 23 September 2016)

Dalam penyelesaian masalah yang telah di uraikan diatas upaya untuk meningkatkan informasi yang terdapat di Kabupaten Lampung Barat perlunya suatu inovasi yaitu penerapan gamifikasi dalam Aplikasi Profil Lampung Barat. Tujuannya adalah mendorong pengguna dan melibatkan pengguna untuk menggunakan Aplikasi Profil Kabupaten Lampung Barat dengan cara memberikan *reward* atau *rating* nilai setiap pengguna menginputkan sebuah informasi serta mengupload foto tentang profil daerah Kabupaten Lampung Barat seperti objek wisata, penginapan, rumah makan, pendidikan, dan rumah sakit, dengan begitu pengguna lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Gamifikasi adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah *non-game contex.* Gamifikasi bekerja dengan membuat teknologi yang lebih menarik, dengan mendorong pengguna untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan, dengan menunjukkan jalan untuk penguasaan dan otonomi, dengan membantu untuk memecahkan masalah dan tidak menjadi gangguan, dan dengan mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia “untuk terlibat dalam *game*”. Teknik ini dapat mendorong orang untuk melakukan pekerjaan mereka yang biasanya membosankan, seperti menyelesaikan survei, belanja, mengisi formulir pajak, atau membaca situs web. Data yang tersedia dari situs-situs gamified, aplikasi, dan proses perbaikan menunjukkan potensi di daerah seperti keterlibatan pengguna, ROI, kualitas data, ketepatan waktu, atau belanja. (Takasahi, 2010).

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Perancangan Aplikasi Profil Kabupaten Lampung Barat Menggunakan Gamifikasi Berbasis Android**

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas,identifikasi masalah yang muncul di dalam

penelitian ini yaitu :

1. Belum adanya Aplikasi profil Lampung Barat yang melibatkan pengguna ke dalam sistem dengan melakukan penginputan data informasi lokasi profil Kabupaten Lampung Barat tanpa adanya aktifitas *admin*.
2. Belum adanya penerapan metode Gamifikasi pada pemberian *rating/ranking user* untuk menambah ketertarikan *user* dalam melakukan penginputan data informasi lokasi pada aplikasi berbasis Sistem Informasi Geografis.
   1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya bahwa proses sistem informasi geografis berbasiskan android ,Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah *“Apakah perancangan sistem informasi geografis pada aplikasi profil Lampung Barat dengan metode gamifikasi berbasis android dapat memotivasi pengguna untuk melakukan kegiatan yang ada di dalam sistem ? “.*

* 1. **Batasan Masalah**

Untuk menghindari penyimpangan dari permasalahn yang ada dan tetap fokus

ke tujuan pembahasan yang sebenarnya, maka dibutuhkan uraian batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi profil lampung ini hanya untuk mencari dan memberikan informasi lokasi berdasarkan lima parameter, yaitu objek wisata, rumah sakit, rumah makan, sekolah, serta penginapan.
2. Penerapan sistem *ranking/rating user* yang akan diterapkan pada perancangan Aplikasi Profil Kabupaten Lampung Barat menggunakan metode Gamifikasi.
3. Data informasi yang diberikan hanya untuk lokasi di sekitar Kabupaten Lampung Barat.
   1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Keterlibatan pengguna dalam sistem guna untuk membantu penginputan data lokasi profil kabupaten Lampung Barat tanpa adanya aktifitas *admin* di dalam sistem.
2. Meningkatkan ketertarikan pengguna dalam penginputan data lokasi dengan menerapkan pemberian *rating/ranking user* menggunakan metode Gamifikasi*.*
   1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Diharapkan dengan adanya penelitian ini para pengguna dapat membantu memberikan informasi tentang profil Kabupaten Lampung Barat dan pengguna dapat berinteraksi dengan para pengguna untuk saling bertukar informasi tentang kondisi di lokasi .
2. Diharapkan tugas akhir ini dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan penyajian sistem informasi geografismenggunakan metode gamifikasi pada daerah Kabupaten Lampung Barat.
3. Dengan adanya tugas akhir ini diharapkan dapat dijadikan acuan pustaka untuk penelitian selanjutnya.
   1. **Kerangka Pemikiran**
   2. **Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan ini menjelaskan singkat tentang bab-bab yang ada dalam penulisan ini. Adapun penulisan ini terdiri dari 5 (Lima) Bab dan berikut uraian singkat dari bab-bab yang terdapat pada penulisan ini :

**BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah, batasan/ruang lingkup masalah, maksud dan tujuan, kerangka pemikiran dan sistematika penulisan.

**BAB II** **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Di dalam Bab II penulis menjelaskan mengenai tinjauan pustaka dan teori- teori yang mendasari dalam penelitian ini dan dipakai sebagai pedoman bagi penulis dalam penyusunan tugas akhir.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada Bab III menjelaskan tentang langkah-langkah perancangan profil Kabupaten Lampung Barat dan bagaimana cara kerja aplikasi profil Kabupaten Lampung Barat.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV ini merupakan penjelesan tentang hasil penelitian Apakah perancangan sistem informasi geografis pada aplikasi profil Lampung Barat dengan metode gamifikasi berbasis android dapat memotivasi pengguna untuk melakukan kegiatan yang ada di dalam sistem ?

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penulisan ilmiah ini yang berisikan uraian tentang kesimpulan dan saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

# **DAFTAR PUSTAKA**

1. http://www.lampungbaratkab.go.id/pages/visi-dan-misi . Diakses pada pukul 15.00 WIB, tanggal 23 September 2016
2. http://bpbd.probolinggokab.go.id/id/berita/pemanfaatan-sig-system-information-geografis-untuk-mitigasi-bencana. Diakses pada pukul 10.00 WIB, tanggal 20 September 2016
3. Kiki Supendi,Ari Setijadi Prihatmanto .(2015). Design And Implementation OF The Assesment Of Publik Officers Web Base With Gamification Method. *International Conference On Interactive Digital Media (ICDM).*
4. Supriyanto, Hilwadi Hindersah, dkk .(2015). Designing Gamification For taxi Booking System. *International Conference On Interactive Digital Media (ICDM).*