**PERANCANGAN APLIKASI PROFIL KOTA BANDAR LAMPUNG 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 yang memanfaatkan teknologi telepon pintar atau *Smartphone* sebagai perangkat yang mendukung beberapa aplikasi sistem informasi berbasis digital seperti Sistem Informasi Geografis atau GIS dengan menghubungkan internet yang menjembatani komunikasi tanpa batas. Sistem Infromasi Geografis atau pemetaan digital ini menampilkan informasi berupa letak lokasi suatu wilayah tertentu dengan adanya data titik koordinat *Latitude* dan *Longitudinal,* beberapa sistem informasi geografis yang popular adalah *Open Street Map* atau OSM. OSM merupakan sistem informasi geografis berbasis *Open Data,* data titik koordinat dalam sistem tersebut di peroleh dari beberapa user yang melakukan *share* lokasi, akan tetapi aktivitas ini akan lebih menarik user dalam melakukan *share* lokasi apabila adanya sistem seperti permainan atau *game* dengan pemberian *reward*  dan *rating* kepada setiap user yang melakukan penginputan data titik koordinat tersebut. Penerapan sistem seperti ini dapat diterapkan pada aplikasi berbasis *mobile* android sebagai informasi data profil pada suatu daerah, aplikasi seperti ini sangat dibutuhkan bagi para pendatang baru atau wisatawan disuatu daerah seperti halnya di wilayah Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung yang dapat memperkenalkan dan menunjukan tempat-tempat wisata maupun lokasi penting di wilayah kota Bandar Lampung.

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).

Kota Bandar Lampung merupakan salah satu daerah pusat kota yang berada di provinsi Lampung, pada daerah ini dianggap sangat menguntungkan bagi pertumbuhan perekonomian masyarakat kota Bandar Lampung karena merupakan jalur transportasi darat dan aktivitas pendistribusian logistik dari Jawa menuju Sumatra maupun sebaliknya. Selain dari segi perekonomian, dari segi Pendidikan, Kesehatan, Tempat wisata Bandar Lampung merupakan salah satu tujuan bagi masyarakat dari dalam maupun luar Lampung untuk sekolah/kuliah, berobat ataupun berkunjung ketempat pariwisata yang ada di Bandar Lampung. Namun, minimnya informasi yang berkaitan dengan lokasi-lokasi umum yang ada di Bandar Lampung membuat wisatawan/masyarakat yang akan ke Bandar Lampung kesulitan menemui lokasi - lokasi yang akan dituju. sehingga dengan masalah yang terjadi pada saat ini adalah belum adanya informasi geografis tentang profil Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung. Khususnya, 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 karena banyak lokasi – lokasi tertentu yang belum ter-*ekspose* Hal ini pula menyebabkan informasi - informasi baru tentang daerah Kota Bandar Lampung akan terlalu lambat penyampaiannya.

Dalam penyelesaian masalah yang telah di uraikan diatas upaya untuk meningkatkan informasi yang terdapat di wilayah Kota Bandar Lampung perlunya suatu inovasi yaitu penerapan gamifikasi dalam Aplikasi Profil Kota Bandar Lampung. Tujuannya adalah mendorong pengguna dan melibatkan pengguna untuk menggunakan Aplikasi Profil Kota Bandar Lampung dengan cara memberikan *reward* atau *rating* nilai setiap pengguna menginputkan sebuah informasi serta mengupload foto tentang profil wilayah Kota Bandar Lampung 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 Kota Bandar Lampung Menggunakan Gamifikasi Berbasis Android”.**

* 1. **Identifikasi Masalah**

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

penelitian ini yaitu :

1. Masih minimnya informasi profil kota Bandar Lampung yang mencangkup lokasi wisata, penginapan, rumah makan, pendidikan, dan rumah sakit berbasis aplikasi mobile android sebagai media yang banyak digunakan oleh para pendatang atau wisatawan.
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**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah *“Apakah perancangan sistem informasi geografis pada aplikasi profil Kota Bandar Lampung dengan metode gamifikasi berbasis android dapat memotivasi pengguna untuk melakukan kegiatan yang ada di dalam sistem ? “.*

* 1. **Batasan Masalah**

Untuk menghindari penyimpangan dari permasalahan 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 Bandar 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 Kota Bandar Lampung menggunakan metode Gamifikasi.
3. Data informasi yang diberikan hanya untuk lokasi di sekitar Kota Bandar Lampung.

* 1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Melibatkan pengguna ke dalam sistem untuk membantu penginputan data lokasi profil Kota Bandar Lampung 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 lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi profil Kota Bandar Lampung dan membantu memberikan informasi tentang profil Kota Bandar Lampung 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 Kota Bandar Lampung.
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 Kota Bandar Lampung dan bagaimana cara kerja aplikasi profil Kota Bandar Lampung.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV ini merupakan penjelesan tentang hasil penelitian Apakah perancangan sistem informasi geografis pada aplikasi profil Kota Bandar Lampung. 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).*

5 ] Arif Prambayun, Mohamad Parozi . (2015).Pola Perancangan Gamifikasi Untuk Membangun *Engagement* Siswa Dalam Belajar (Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, *ISSN : 2302-3805*).

**LAMPIRAN**