



BUKU PANDUAN APLIKASI GAMIFIKASI ORGANISASI INFORMASI (OIAPP)

BUKU PANDUAN APLIKASI GAMIFIKASI ORGANISASI INFORMASI
(OIAPP) Oleh Satria Fikri Hidayatullah | 180214606546
S1 Perpustakaan dan Sains Informasi Universitas Negeri Malang
Offering KA 2018



KATA PENGANTAR

OIAPP adalah aplikasi gamifikasi materi matakuliah organisasi informasi untuk prodi ilmu perpustakaan Universitas Negeri Malang. Aplikasi ini dikembangkan sebagai pemecahan masalah pembelajaran daring matakuliah organisasi informasi. Dengan adanya aplikasi ini mahasiswa diharapkan bisa mengerti materi organisasi informasi lebih baik dan membuat proses pembelajaran matakuliah organisasi informasi lebih menarik, engaging, dan interaktif.

Saya berterima kasih kepada Tuhan YME karena telah memberikan saya anugerahnya sehingga saya dapat menyelesaikan pedoman ini. Juga terima kasih kepada Dosen pembimbing saya Pak Moh. Safii , S.Kom, M.Hum yang telah membimbing dan memberikan saran dan masukan untuk pedoman saya.

Saya berharap kritik dan saran dari kalian semua sehingga kedepannya bisa lebih baik lagi. Selamat Menggunakan!

Penulis,

Satria



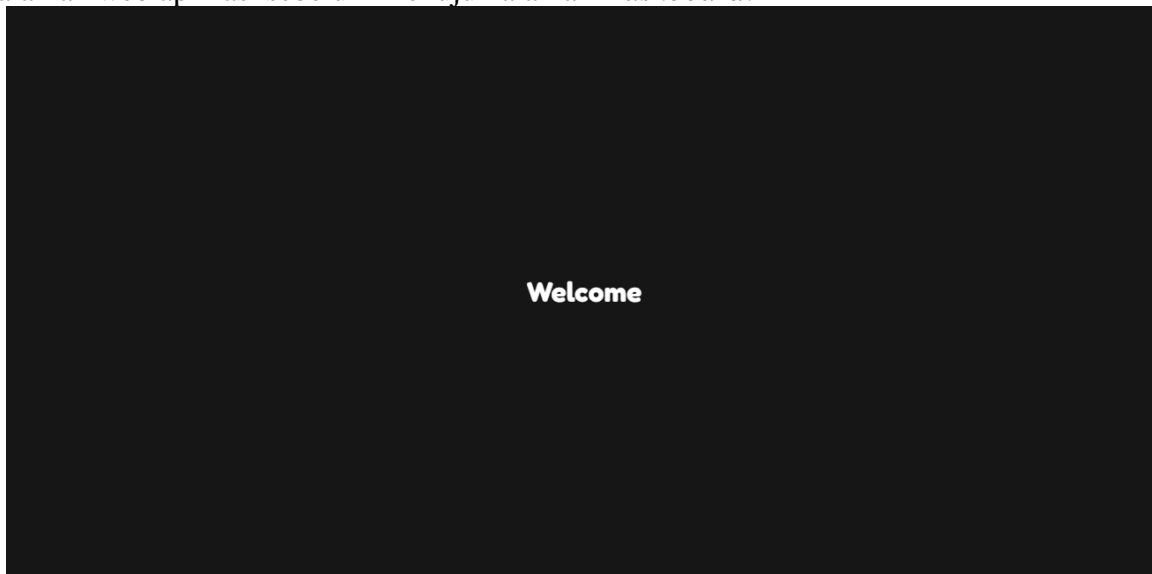
DAFTAR ISI

COVER	1
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI.....	1
a. INTRO APLIKASI.....	4
b. DASHBOARD	4
c. REFERENSI, ABOUT US, DAN PENDUAN	5
d. MENU UTAMA PERMAINAN	7
e. HALAMAN SAAT BERMAIN	7
f. HALAMAN SELESAI BERMAIN	9
g. HALAMAN HIGHSCORES.....	10



a. INTRO APLIKASI

Intro aplikasi adalah animasi pembuka aplikasi yang muncul disaat pengguna membuka halaman web aplikasi sebelum menuju halaman *Dashboard*.



Gambar 1 Intro Aplikasi

b. DASHBOARD

Halaman *dashboard* adalah halaman yang muncul setelah animasi intro aplikasi. Pada halaman ini terdapat judul, menu referensi, daftar materi yang dapat dimainkan oleh pemain dengan keterangan sebagai berikut.

- Materi 1: Perkembangan *Dewey Decimal Classification* (DDC) dan Organisasi Informasi;
- Materi 2: Penggunaan *Dewey Decimal Classification* dan (DDC) Kelebihan serta kelemahan *Dewey Decimal Classification* (DDC);
- Materi 3: Katalogisasi perpustakaan;
- Materi 4: Perkembangan Aturan Pengkatalogan (Mulai Panizzi's 91 Rules s/d AACR2R98)
- Materi 5: Macam-macam metadata dan format data *Machine Readable Cataloging* (MARC);
- Materi 6: Seputar *Functional Requirements for Bibliographic Records* (FRBR), *Resource Description and Access* (RDA), *Online Computer Library Center* (OCLC), dan *WorldCat*.
- Ujian Tengah Semester: Berisi materi 1 – materi 3
- Ujian Akhir Semester: Berisi materi 4 – materi 6
- *Challenge* 100 Soal: Berisi materi 1 – materi 6



GAMIFIKASI ORGANISASI INFORMASI

REFERENSI



Gambar 2 *Dashboard Aplikasi (1)*

GAMIFIKASI ORGANISASI INFORMASI

REFERENSI



Gambar 3 *Dashboard Aplikasi (2)*

c. REFERENSI, ABOUT US, DAN PENDUAN

Halaman referensi berisikan daftar rujukan untuk setiap materi yang ada di aplikasi. Halaman ini berbentuk pdf *viewer*. Berisi pengarang, tahun terbit, judul koleksi, tempat terbit, penerbit, dan akses koleksi yang bisa langsung digunakan oleh pengguna.



REFERENSI

[DASHBOARD](#) [ABOUT US](#) [PANDUAN](#)

referensiaplikasi.xlsx : Sheet1					
PENGARANG	TAHUN	JUDUL	TEMPAT	PENERBIT	AKSES
Buku					
Descriptive Cataloging D Gartner, Richard	1949	Rules for Descriptive Cataloging in the Library of Congress	Washington, D.C.	Library of Congress	https://ia903103.us.archive.org/22/items/rulesfordescript00libr/rulesfordescrpt00libr.pdf
	2021	Metadata in the Digital Library: Building an Integrated Strategy with XML	London	Facet Publishing	
Gorman, Michael	1989	The Concise AACR2 1988 revision	London	The Library Association	https://archive.org/details/conciseaacr28800mich
Library of Congress	1978	Anglo-American Cataloguing Rules Second Edition	London	The Library Association	https://archive.org/details/angloamericanca0002unse
Maxwell, Margaret	1989	Handbook for AACR2 1988 Revision	Chicago	American Library Association	https://archive.org/details/aacr200maxw
					https://web.archive.org/web/20170201234427/http://www.wiso.org/apps/group_public/download.php/17446/Un

ABOUT US

[DASHBOARD](#) [REFERENSI](#) [PANDUAN](#)

Matakuliah organisasi informasi merupakan salah satu matakuliah praktikum sehingga sulit untuk dilaksanakan secara daring. Kegiatan pembelajaran daring matakuliah organisasi informasi di prodi ilmu perpustakaan Universitas Negeri Malang memiliki beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Pengambilan data di awal peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dialami oleh mahasiswa ilmu perpustakaan Universitas Negeri Malang angkatan 2020 selama menjalani pembelajaran daring matakuliah organisasi informasi, yaitu: (1) Materi sulit untuk dipahami, membingungkan, dan kurang jelas, (2) Kurangnya jam praktikum, (3) Kurangnya sumber referensi, (4) Kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa, dan (5) Membosankan, jenuh, dan repetitif.

Aplikasi gamifikasi materi matakuliah organisasi informasi prodi ilmu perpustakaan Universitas Negeri Malang penting dikembangkan sebagai pemecahan masalah pembelajaran daring matakuliah organisasi informasi. Dengan adanya aplikasi ini mahasiswa diharapkan bisa mengerti materi organisasi informasi lebih baik dan membuat proses pembelajaran matakuliah organisasi informasi lebih menarik, engaging, dan interaktif.

Satria Fikri Hidayatullah



Kelahiran March 30, 2000
Tanjung Redeb, Berau
Gender Laki-laki
Agama Islam
Pekerjaan Mahasiswa
Email Kirm.Distal



Gambar 4 Halaman Referensi, About Us, dan Halaman Panduan

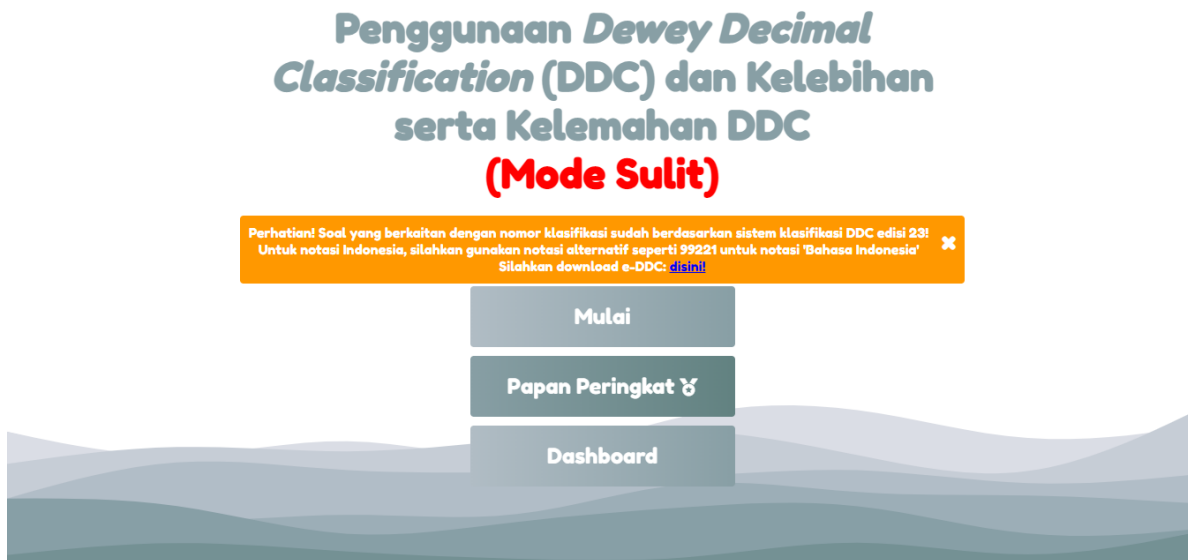


d. MENU UTAMA PERMAINAN

Menu utama adalah halaman yang tampil ketika pengguna mengklik bermain di materi yang telah dipilih. Menu ini terdapat tombol ‘materi sebelumnya’ dan ‘materi selanjutnya’ yang berfungsi untuk menuju materi sebelum dan selanjutnya. Selanjutnya terdapat tombol mulai yang berfungsi untuk memulai permainan. Lalu tombol papan peringkat yang berfungsi untuk menampilkan papan skor pengguna yang telah memainkan materi tersebut. Terakhir adalah tombol *dashboard* yang berfungsi untuk mengembalikan pengguna ke menu *dashboard*. Untuk beberapa materi terdapat peringatan untuk pemberitahuan tentang bagian materi yang perlu diperhatikan oleh pengguna seperti di gambar 12.



Gambar 11 Menu Utama Permainan (1)



Gambar 12 Menu Utama Permainan (2)

e. HALAMAN SAAT BERMAIN

Halaman saat bermain adalah halaman yang tampil ketika pengguna mengklik tombol mulai di halaman utama permainan. Halaman ini merupakan fitur utama dari aplikasi ini. Terdapat jumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna dan *progress bar* di pojok kiri atas dan skor yang didapatkan pengguna di pojok kanan atas. Pengguna bermain dengan menjawab pertanyaan yang tampil. Jika pengguna memilih jawaban yang salah maka pilihan



akan berubah warna menjadi merah. Sebaliknya jika pengguna menjawab dengan benar maka pilihan akan berubah warna menjadi hijau. Jika pertanyaan menginstruksikan untuk menampilkan gambar, pemain dapat menampilkan gambar tersebut dengan mengklik tombol ‘tampilkan gambar’ dan menutup gambar dengan mengklik tombol ‘tutup gambar’.

Pertanyaan 1 dari 20 Skor 0

Nomor klasifikasi buku dibawah adalah...(Silahkan klik tombol tampilkan gambar)

A 413

B 423

C 813

D 823

Gambar 13 Halaman Saat Bermain (1)

Pertanyaan 4 dari 20 Skor 100

Berikut yang merupakan kelebihan dari sistem klasifikasi DDC adalah...

A DDC merupakan sistem yang sangat rumit dan mendalam

B Cocok untuk pengolahan koleksi pada perpustakaan khusus

C Banyak memberikan notasi yang tidak terdaftar dalam bagan

D Indeks relatif menyatukan subjek yang sama dengan aspek berlainan yang terbesar dalam berbagai disiplin ilmu

Gambar 14 Halaman Saat Bermain (2)



Pertanyaan 1 dari 20

Skor

0

Jika ada buku dengan judul "Pendidikan Tinggi di Sumatera Barat", maka nomor kalsifikasinya adalah...

Tampilkan Gambar

Tutup Gambar

A 378.598

B 378.99221

C 378.59813

D 378.99224

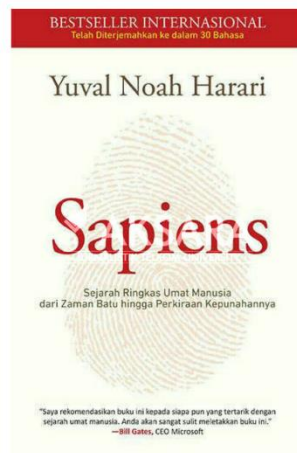
Gambar 15 Halaman Saat Bermain (3)

Pertanyaan 5 dari 20

Skor

100

Apakah nomor klasifikasi dari buku dibawah...
(Silahkan klik tombol tampilkan gambar)



Tampilkan Gambar

Tutup Gambar

A 909.99221

B 909.598

C 909

D 909.21

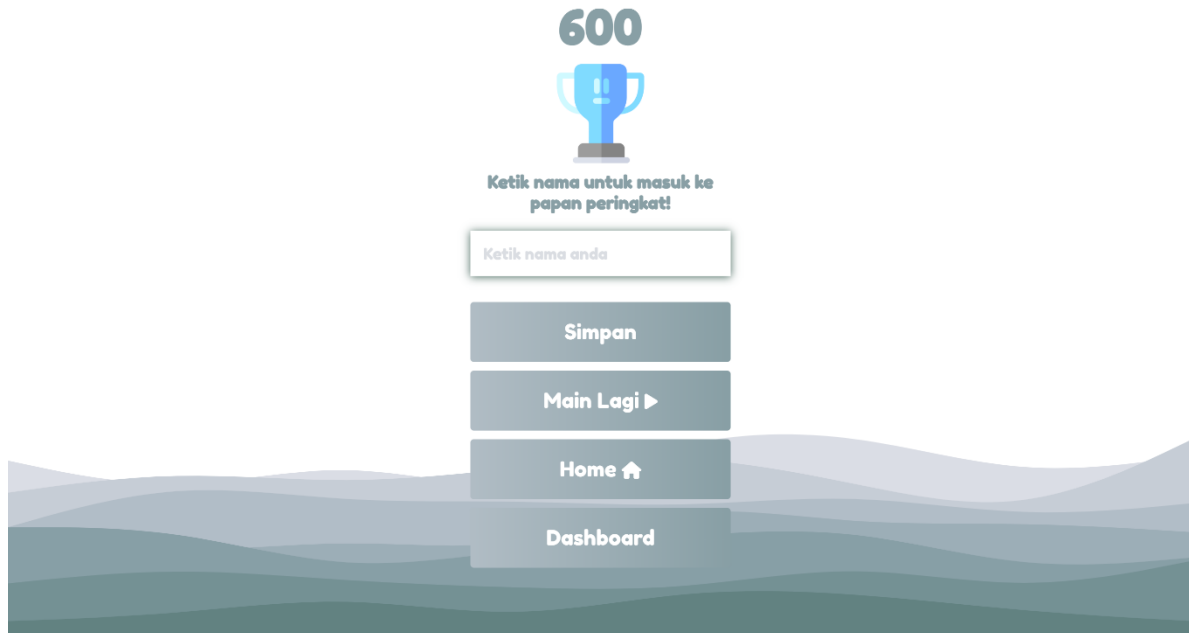
Gambar 16 Halaman Saat Bermain (4)

f. HALAMAN SELESAI BERMAIN

Halaman selesai bermain adalah halaman yang tampil setelah pengguna selesai bermain. Pada halaman ini tampil skor yang didapatkan oleh pengguna setelah selesai bermain dan diberikan *badges* sesuai dengan skor yang didapat. Setelah itu pengguna dapat menyimpan skor



mereka agar tampil di *highscores* dengan cara mengetikkan nama mereka di kolom nama dan mengklik tombol simpan. Setelah itu pengguna akan langsung diarahkan ke menu *highscores* agar papan skor dapat langsung dilihat oleh pengguna. Lalu terdapat tombol *home* yang akan menuju ke halaman utama permainan jika diklik oleh pengguna. Terakhir adalah tombol *dashboard* yang berfungsi untuk mengembalikan pengguna ke menu *dashboard*.



Gambar 17 Halaman Selesai Bermain



Gambar 18 Badges

g. HALAMAN HIGHScores

Halaman *highscores* merupakan halaman yang ditampilkan jika pengguna mengklik tombol *highscores* atau setelah pengguna menyimpan skor mereka setelah bermain. Halaman ini berisi sepuluh skor tertinggi. Butuh waktu satu menit untuk skor di-*update* dan dilakukan sorting di database. Lalu terdapat tombol *home* yang akan menuju ke halaman utama permainan jika diklik oleh pengguna. Terakhir adalah tombol *dashboard* yang berfungsi untuk mengembalikan pengguna ke menu *dashboard*.



Papan Peringkat

Butuh waktu 1 menit untuk update highscores terbaru!

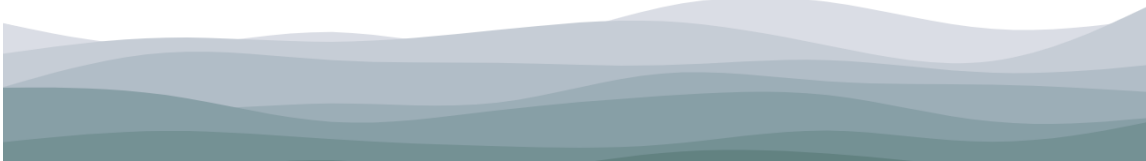
NAME SCORE

satria3 500

harits 200

Home 🏠

Dashboard



Gambar 19 Halaman *Highscores*