

ABSTRAK

RANCANG BANGUN *WEBSITE* SURVEI DENGAN PENERAPAN GAMIFIKASI MENGUNAKAN METODE *SCRUM*

Oleh

Andika Bayu Santoso

19102129

Survei merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Survei dapat dilakukan dengan berbagai cara, contohnya survei dilakukan secara manual atau secara *online* dengan bantuan *website*. Tetapi, pengisian survei menggunakan bantuan *website* sering kali menyebabkan fenomena *survey fatigue* yang terjadi ketika responden tidak termotivasi untuk berpartisipasi pada pengisian survei atau merasa bosan saat melaksanakan survei. Teknik survei yang inovatif dan tidak membosankan dapat dilakukan seperti penerapan gamifikasi untuk menghindari perasaan bosan saat melaksanakan survei. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun *website* survei dengan penerapan gamifikasi menggunakan metode *scrum*. Elemen gamifikasi yang diterapkan adalah *experience*, *level*, *leaderboard* dan *badge*. Hasil dari pengujian penelitian berupa analisis fungsionalitas dengan menggunakan *black box testing* dan penilaian kepuasan pengguna dilakukan dengan metode *system usability scale*. Hasil pengujian menggunakan *black box testing* mendapat persentase 100% dengan menggunakan browser yaitu *Chrome* dan *Firefox* yang dapat disimpulkan bahwa *website* survei yang sudah dibangun dapat berjalan dengan baik. Hasil penilaian kepuasan pengguna menggunakan *system usability scale* mendapat total nilai rata - rata 66.66 atau dalam *grade scale* adalah D.

Kata Kunci: Gamifikasi, Metode *scrum*, *Website* survei, *Black box testing*, *System usability scale*.