

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Survei merupakan metode yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan data. Banyak organisasi maupun individu yang menggunakan survei sebagai acuan untuk mengukur kepuasan atau dasar suatu pengembangan [1]. Survei dapat dilakukan dengan berbagai cara, contohnya survei dilakukan secara manual dengan cara pengisian sebuah formulir yang nantinya formulir tersebut akan diisi di *counter* pengisian survei [2]. Tetapi dengan perkembangan teknologi yang pesat, saat ini survei dapat dilakukan secara *online* dengan menggunakan bantuan *website*.

Survei berbasis *website* merupakan solusi yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, karena *website* dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa batasan ruang dan waktu [3]. Tetapi walaupun dengan kemudahan yang telah diberikan, pengisian survei menggunakan bantuan *website* sering kali menyebabkan fenomena *survey fatigue*. *Survey fatigue* adalah fenomena yang terjadi ketika responden tidak termotivasi untuk berpartisipasi pada pengisian survei atau merasa bosan saat melaksanakan survei [4]. Fenomena *survey fatigue* juga diperparah ketika waktu dan usaha yang dibutuhkan responden dianggap lebih berharga daripada melaksanakan survei [4]. Mahasiswa lebih sering mengalami fenomena *survey fatigue* yang menyebabkan rendahnya tingkat partisipasi mahasiswa pada kegiatan survei, yang dapat mempengaruhi penurunan kualitas data, sehingga mengakibatkan hasil data yang bias atau tidak representatif [5]. Meskipun dengan adanya perkembangan teknologi, fenomena *survey fatigue* tetap menjadi masalah, teknik survei yang inovatif seperti penerapan gamifikasi dapat dipertimbangkan untuk menghindari perasaan bosan saat melaksanakan survei [4].

Gamifikasi adalah sebuah konsep yang dapat memberikan semangat dan motivasi bagi pengguna untuk menyelesaikan suatu masalah dengan mekanika berbasis game, dalam kasus ini adalah pengisian survei [6][7].

Survei berbasis *website* dipilih karena kemudahan yang diberikan, dengan adanya survei berbasis *website* responden dapat melaksanakan survei tanpa ada batasan ruang dan waktu, survei berbasis *website* juga membantu pembuat survei untuk mengarsipkan dan mengolah data [8]. Peneliti akan membangun *platform website* survei tersebut dengan menggunakan metode *Scrum*.

Scrum adalah sebuah kerangka kerja pada pengembangan perangkat lunak, *Scrum* memiliki lima proses yaitu *Backlog Grooming*, *Sprint Planning*, *Daily Scrum*, *Sprint Review* dan *Sprint Restrospective* [9]. Pemilihan metode *scrum* didasarkan pada kemampuan beradaptasi pada perubahan selama proses pengembangan, sehingga *scrum* dapat diterapkan kepada pengembangan *website* yang kompleks dengan solusi yang adaptif [10][11]. *Scrum* menjadi pilihan karena memiliki level produktivitas yang tinggi [12].

System usability scale dan *black box* akan digunakan dalam pengujian *website* survei ini, *system usability scale* banyak digunakan untuk melakukan kuesioner yang bertujuan untuk mengukur kegunaan dari sebuah sistem. *System usability scale* memiliki sepuluh pertanyaan dengan masing-masing penilaian satu sampai lima poin yang menggambarkan penilaian positif atau negatif [13]. *Black box* testing merupakan metode pengujian yang berfokus pada pengujian fungsionalitas yang ada pada *software* yang sedang diuji [14].

Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk membangun sebuah *platform* berbasis *website* menggunakan metode *scrum* yang nantinya akan diterapkan elemen *game* berupa *experience*, *level*, *badge* dan *leaderboard*. Peneliti berharap *platform* tersebut dapat membantu meningkatkan motivasi responden untuk berpartisipasi pada kegiatan pengisian survei.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah, bagaimana membangun sebuah *platform website* survei dengan menerapkan konsep gamifikasi yang bertujuan untuk memotivasi pengguna untuk berpartisipasi pada kegiatan pengisian survei.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan yang peneliti sering hadapi adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menerapkan metode *scrum* untuk membuat *website* survei ?
- b. Bagaimana penerapan gamifikasi pada *website* survei ?
- c. Seberapa besar tingkat kepuasan pengguna dan fungsionalitas pada *website* survei yang menerapkan gamifikasi ?

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian ini yaitu:

- a. Konsep penerapan gamifikasi meliputi *experience*, *level*, *badge* dan *leaderboard*.
- b. Pengujian dilakukan menggunakan *system usability scale* dan *black box testing*.
- c. Pengujian *system usability scale* dilaksanakan oleh mahasiswa Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Membangun *website* survei dengan menerapkan metode *scrum*.
- b. Menerapkan elemen gamifikasi pada *website* survei.
- c. Mengukur tingkat kepuasan pengguna menggunakan *system usability scale* dan menguji fungsionalitas *website* survei menggunakan *black box testing*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan dapat membantu mengatasi fenomena *survey fatigue*.
- b. Diharapkan dapat memotivasi responden untuk berpartisipasi pada kegiatan pengisian survei.