

ISSN 2548-8368 (media online)

Jurnal
Media Informatika Budidarma

MIB
STMIK Budi Darma Journal

Diterbitkan Oleh :



STMIK Budi Darma Medan

Jl. Sisingamangaraja No.338 Simpang Limun Medan

Telp. 061-7875998

<http://www.stmik-budidarma.ac.id>

Jurnal Media Informatika Budidarma	Volume : 6 No. 1	Halaman: 491-499	Medan	ISSN 2548-8368 (media online)
---------------------------------------	---------------------	---------------------	-------	-------------------------------------

Editorial Team

Editor in Chief

[Surya Darma Nasution, M.Kom](#), (SCOPUS ID: 57202607800, Universitas Budi Darma, Medan), Indonesia

Editorial Board

[Prof. Dr. Dahlan Abdullah, ST, M.Kom, IP](#), (SCOPUS: 57205132023, Universitas Malikussaleh)
[Tengku Mohd Diansyah, M.Kom](#), (SCOPUS ID: 57200092375, Universitas Harapan Medan, Medan), Indonesia
[Fadlina Fadlina, M.Kom](#), (SCOPUS ID: 57202939718, Universitas Budi Darma, Medan), Indonesia
[Khasanah Khasanah, M.Kom](#), (SCOPUS ID: 57205060611, Universitas Siber Asia, Jakarta Selatan), Indonesia
[Akbar Iskandar, M.T.](#), (SCOPUS ID: 57203122768, STMIK AKBA Makasar), Indonesia

Section Editor

[Dr. Suginam Suginam](#), (SCOPUS ID: 57202060942, Universitas Budi Darma, Medan), Indonesia
[Dwika Assrani, M.Kom](#), (STMIK Mulia Darma, Rantoprapat), Indonesia
[Alwin Fau, M.Kom](#), (Universitas Budi Darma, Medan), Indonesia

JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA

STMIK Budi Darma

Secretariat: Sisingamangaraja No. 338 Telp 061-7875998

Email: mib.stmikbd@gmail.com



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](#).






Vol 6, No 1 (2022)

Januari 2022


DOI: <http://dx.doi.org/10.30865/mib.v6i1>

Table of Contents



Articles

- Pengujian Sistem Informasi Pelayanan Desa Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Webqual 4.0** 1-8
✎ **Kornelius Reinand Prasianto** (Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia)
✎ **Kristoko Dwi Hartomo** (Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia)
DOI: 10.30865/mib.v6i1.3286 Abstract View 899 times  0
- Klasifikasi Kematangan Buah Pisang Ambon Menggunakan Metode KNN dan PCA Berdasarkan Citra RGB dan HSV** 9-17
✎ **Setya Putra Adenugraha** (Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Jakarta, Indonesia)
✎ **Veri Arinal** (Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Jakarta, Indonesia)
✎ **Dadang Iskandar Mulyana** (Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Jakarta, Indonesia)
DOI: 10.30865/mib.v6i1.3287 Abstract View 1821 times  2
- Klasifikasi Dehidrasi Tubuh Manusia Berdasarkan Citra RGB Pada Warna Urine Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor** 18-26
✎ **Putri Nugraheni Utami** (Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Jakarta, Indonesia)
✎ **Veri Arinal** (Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Jakarta, Indonesia)
✎ **Dadang Iskandar Mulyana** (Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Jakarta, Indonesia)
DOI: 10.30865/mib.v6i1.3290 Abstract View 1049 times  0
- Penerapan Data Mining Dalam Pemilihan Produk Unggulan dengan Metode Algoritma K-Means Dan K-Medoids** 27-34
✎ **Reza Gustrienda** (Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Jakarta, Indonesia)
✎ **Dadang Iskandar Mulyana** (Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Jakarta, Indonesia)
DOI: 10.30865/mib.v6i1.3294 Abstract View 1159 times  1
- Application of The Equivalent Partitioning Method in Testing for Automatic Test Case Generation on The Digi-OTA System** 35-40
✎ **Silfi Nur Amalia** (Telkom University, Bandung, Indonesia)
✎ **Sri Widowati** (Telkom University, Bandung, Indonesia)
✎ **Donni Richasdy** (Telkom University, Bandung, Indonesia)
DOI: 10.30865/mib.v6i1.3326 Abstract View 288 times  0
- Fully Communication Oriented Information Modeling On SME Information Systems Development** 41-48
✎ **Ela Nadila** (Telkom University, Bandung, Indonesia)

 **Endang** (Telkom University, Bandung, Indonesia)
 **Kemas Muslim Lhaksana** (Telkom University, Bandung, Indonesia)
 **Seno Adi Putra** (Telkom University, Bandung, Indonesia)






DOI: 10.30865/mib.v6i1.3327 Abstract View 257 times  Citations { 0 }


Klasifikasi Status Stunting Pada Balita Menggunakan K-Nearest Neighbor Dengan Feature Selection Backward Elimination 49-56

 **Syahrani Lonang** (Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia)
 **Dwi Normawati** (Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia)



DOI: 10.30865/mib.v6i1.3312 Abstract View 1473 times  Citations { 1 }


Analisis Penerapan Metode Scrum Pada Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Koperasi 57-67

 **Alexander Rizaldi** (Universitas Kritis Satya Wacana, Salatiga, Indonesia)
 **Evi Maria** (Universitas Kritis Satya Wacana, Salatiga, Indonesia)
 **Teguh Wahyono** (Universitas Kritis Satya Wacana, Salatiga, Indonesia)
 **Purwanto Purwanto** (Universitas Kritis Satya Wacana, Salatiga, Indonesia)
 **Kristoko Dwi Hartomo** (Universitas Kritis Satya Wacana, Salatiga, Indonesia)



DOI: 10.30865/mib.v6i1.3349 Abstract View 2084 times  Citations { 3 }


Perbandingan Algoritma Regresi Linier dan Regresi Random Forest Dalam Memprediksi Kasus Positif Covid-19 68-73

 **Syakirah Fachid** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Agung Triayudi** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3492 Abstract View 1072 times  Citations { 0 }


Pengembangan Sistem Point Of Sale Berbasis User Centered Design 74-80

 **Muhammad Rafi Raihan** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Deny Hidayatullah** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)



DOI: 10.30865/mib.v6i1.3412 Abstract View 474 times  Citations { 0 }


Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Geopark Ciletuh Menerapkan Metode User Centered Design 81-89

 **Hafidh Firdaus** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Deny Hidayatullah** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)





DOI: 10.30865/mib.v6i1.3413 Abstract View 542 times  Citations { 0 }


Pengembangan Sistem Informasi Media Promosi UMKM Menerapkan Metode User Centered Design 90-98

 **Viki Saputra** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Deny Hidayatullah** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3411 Abstract View 556 times  Citations { 0 }


User Experience Lifecycle pada Aplikasi Knowledge Management System Inovasi Desa 99-109

 **Ariq Cahya Wardhana** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)
 **Condro Kartiko** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)
 **Wahyu Andi Saputra** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)
 **Tio Fani** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)






DOI: 10.30865/mib.v6i1.3431 Abstract View 782 times  Citations { 0 }

Komparasi QoS Load Balancing Pada 4 Line Internet dengan Metode PCC, ECMP dan NTH 110-119

 **Ahmad Tantoni** (STMIK Lombok, Lombok Tengah, Indonesia)
 **Mohammad Taufan Asri Zaen** (STMIK Lombok, Lombok Tengah, Indonesia)
 **Lalu Mutawalli** (STMIK Lombok, Lombok Tengah, Indonesia)



DOI: 10.30865/mib.v6i1.3436 Abstract View 473 times  Citations { 0 }


Prototype Sterilisasi Virus Barang Belanjaan Online Berbasis Arduino 120-127

 **Maulana Ashari** (STMIK Lombok, Lombok Tengah, Indonesia)
 **Mohammad Taufan Asri Zaen** (STMIK Lombok, Lombok Tengah, Indonesia)
 **Juliyantika Ayudita Putri** (STMIK Lombok, Lombok Tengah, Indonesia)
 **Khairul Imtihan** (STMIK Lombok, Lombok Tengah, Indonesia)
 **Wire Bagye** (STMIK Lombok, Lombok Tengah, Indonesia)






DOI: 10.30865/mib.v6i1.3437 Abstract View 418 times  Citations { 0 }


Model Pengetahuan Berbasis Ontologi pada Domain Big Data di Perguruan Tinggi 128-137

 **Yunizar Fahmi** (Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia)
 **Dhomas Hatta Fudholi** (Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3424 Abstract View 198 times  Citations { 0 }


Penerapan Metode PROMETHEE-GAIA Dalam Pemeringkatan Perguruan Tinggi di Indonesia 138-143

 **Ronal Watrionthos** (Universitas Al Washlyyah, Rantauprapat, Indonesia)
 **Reti Handayani** (AMIK Bukittinggi, Bukittinggi, Indonesia)
 **Wakhinuddin Simatupang** (Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia)
 **Dedy Irfan** (Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia)
 **Mukhlidi Muskhir** (Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3419 Abstract View 361 times  0


Membangun Framework Konseptual Terintegrasi Menggunakan Metode Composite Logic untuk Cloud Forensic Readiness pada Organisasi 144-153

 **Merisa Kurniasari Fadilla** (Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia)
 **Bambang Sugiantoro** (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia)
 **Yudi Prayudi** (Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia)



DOI: 10.30865/mib.v6i1.3427 Abstract View 408 times  0


Penerapan Forward Chaining dan Certainty Factor Pada Sistem Pendeteksi Penyakit Hewan Qurban Berbasis Android 154-165

 **Nabila Tiara Nuraini** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Rima Tamara Aldisa** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Iskandar Fitri** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)



DOI: 10.30865/mib.v6i1.3516 Abstract View 603 times  0


Analisis Sentimen Pembelajaran Campuran Menggunakan Twitter Data 166-170

 **Ronal Watrighthos** (Universitas Al Washliyah, Rantauprapat, Indonesia)
 **Muhammad Giatman** (Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia)
 **Wakhinuddin Simatupang** (Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia)
 **Rahmi Syafriyetti** (Universitas Al Washliyah, Rantauprapat, Indonesia)
 **Nelly Khairani Daulay** (Universitas Bina Insan, Lubuk Linggau, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3383 Abstract View 1286 times  0


Penggunaan Metode Prototype dalam Pengembangan Aplikasi Monitoring dan Evaluasi Terhadap Renja SKPD Kab Lombok Tengah 171-179

 **Hairul Fahmi** (STMIK Lombok, Lombok Tengah, Indonesia)
 **Wafiah Murniati** (STMIK Lombok, Lombok Tengah, Indonesia)



DOI: 10.30865/mib.v6i1.3444 Abstract View 640 times  1


Penerapan Metode Joint Application Design (JAD) dalam Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Jacket Hoodie Berbasis Website 180-186

 **Rima Tamara Aldisa** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Sechan Alfarisi** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Muhammad Furqon** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3438 Abstract View 668 times  1


Sistem Cerdas Berbasis Android Untuk Diagnosa Penyakit Betta Fish (Ikan Cupang) Menggunakan Metode Dempster Shafer 187-197

 **Deski Helsa Pane** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Muhammad Gilang Suryanata** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3414 Abstract View 483 times  0


Penerimaan Bantuan Pangan Non Tunai (BPNT) Menggunakan Metode ARAS 198-207

 **Juniar Hutagalung** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Dicky Nofriansyah** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Mufthi Adi Syahdian** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3478 Abstract View 956 times  1


Komparasi Metode K-Nearest Neighbor dan Random Forest Dalam Prediksi Akurasi Klasifikasi Pengobatan Penyakit Kulit 208-214

 **Umri Erdiansyah** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Ahmadi Irmansyah Lubis** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Kamil Erwansyah** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3373 Abstract View 1272 times  1


Implementasi Metode Weighted Product dan Pembobotan Rank Order Centroid Dalam Pemberian Penghargaan Predikat Kader Terbaik 215-221

 **Feri Setiawan** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Lusiyanti Lusiyanti** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Dedi Setiawan** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)



DOI: 10.30865/mib.v6i1.3375 Abstract View 308 times  0

Penerapan Kombinasi Metode MOORA dengan Pembobotan Rank Order Centroid Dalam Penentuan Guru Terbaik 222-228

 **Lusiyanti Lusiyanti** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Feri Setiawan** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Puji Sari Ramadhan** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3374 Abstract View 366 times  1




Klasifikasi Jenis Kelamin Wajah Bermasker Menggunakan Algoritma Supervised Learning 229-235


 **Faisal Dharma Adinata** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia)
 **Jaenal Arifin** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3377 Abstract View 1272 times  0

Kombinasi Metode VIKOR dan Rank Order Centroid Dalam Pemilihan E-Marketplace



236-242

-  **Ahmadi Irmansyah Lubis** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
-  **Umri Erdiansyah** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
-  **Mukhlis Ramadhan** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3376 Abstract View 347 times  0

Penerapan Metode Dempster Shafer Pada Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Usus Halus




243-250


-  **Fifto Nugroho** (Universitas Bung Karno, Jakarta, Indonesia)
-  **Alexius Ulan Bani** (Universitas Bung Karno, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3468 Abstract View 1036 times  1

Penerapan Sensor Ultrasonik HC-SR04 dan Hujan untuk Memantau Ketinggian Air dan Pendeteksi Hujan




251-257


-  **Mardi Hardjianto** (Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia)
-  **Dimas Ariyanto** (Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia)
-  **Agnes Aryasanti** (Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3486 Abstract View 607 times  0

Pengembangan Sistem Pemantauan Aktivitas Pengawasan Satpam dengan Proses Validasi Dinamis QR-Code pada Aplikasi Patrolee




258-270


-  **Laurentius Kuncoro Probo Saputra** (Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta, Indonesia)
-  **Willy Sudiarto Raharjo** (Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta, Indonesia)
-  **Restyandito Restyandito** (Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3368 Abstract View 452 times  0

Perbandingan Algoritma Stochastic Gradient Descent dan Naïve Bayes Pada Klasifikasi Diabetic Retinopathy



271-277


-  **Ryan Rinaldi Hadistio** (University of Sumatera Utara, Medan, Indonesia)
-  **Herman Mawengkang** (University of Sumatera Utara, Medan, Indonesia)
-  **Muhammad Zarlis** (University of Sumatera Utara, Medan, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3426 Abstract View 462 times  1

Penerapan Metode Haversine Formula Pada Pencarian Lokasi Fasilitas Kesehatan Terdekat




278-286


-  **Rahmi Hidayati** (Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia)
-  **Nurul Mutiah** (Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3445 Abstract View 839 times  1

Klasifikasi Penyakit Diabetes Pada Imbalanced Class Dataset Menggunakan Algoritme Stacking





287-293


-  **Yoga Pristyanto** (Universitas Amikom Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia)
-  **Achmah Sidauruk** (Universitas Amikom Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia)
-  **Atik Nurmasani** (Universitas Amikom Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3442 Abstract View 545 times  0

Identifikasi Objek Menggunakan Proses Deteksi Tepi Metode Laplacian of Gaussian Dan Canny Terhadap Citra Sidik Jari

294-302


-  **Edi Suharto** (Politeknik Piksi Ganesha, Bandung, Indonesia)
-  **Muhammad Yasin Simargolang** (Universitas Asahan, Kisaran, Indonesia)
-  **Muhammad Noor Hasan Siregar** (Universitas Graha Nusantara, Padangsidempuan, Indonesia)
-  **Agus Perdana Windarto** (STIKOM Tunas Bangsa, Pematangsiantar, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3459 Abstract View 398 times  0

Review: Metode-Metode Ekstraksi Ciri dan Klasifikasi Identifikasi Pembicara




303-312


-  **Faisal Dharma Adhinata** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia)
-  **Nur Ghaniyiyanto Ramadhan** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3469 Abstract View 1144 times  0

Integration of Design Thinking and Scrum in Development of Retail Marketplace Website




313-319

-  **Ivan Naufal Islami Al-Faridzqi** (Telkom University, Bandung, Indonesia)
-  **Eko Darwiyanto** (Telkom University, Bandung, Indonesia)
-  **Jati Hiliamsyah Husen** (Telkom University, Bandung, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3370 Abstract View 468 times  0

Rancang Bangun Pengukur Detak Jantung Non Kontak Menggunakan Pencitraan Termal untuk Robot Security

320-328

-  **Riza Agung Firmansyah** (Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia)
-  **Yuliyanto Agung Prabowo** (Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia)
-  **Titiek Suheta** (Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Surabaya, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3416 Abstract View 369 times  0

Penerapan Algoritma Genetika untuk Penjadwalan Mata Pelajaran

329-336

-  **Hendri Ardiansyah** (Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia)

 **Mochammad Bagoes Satria Junianto** (Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia)


DOI: 10.30865/mib.v6i1.3418 Abstract View 1134 times  0


Audit Evaluasi Pemanfaatan Sistem Informasi Akademik di Universitas Kristen Wira Wacana Sumba Menggunakan Framework Cobit 5

337-346

 **Trisari D. N. B. Mira** (Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia)

 **Eko Sedyono** (Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia)

 **Ade Iriani** (Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia)


DOI: 10.30865/mib.v6i1.3334 Abstract View 590 times  0


Monitoring Banjir Berbasis Wireless Sensor Network


347-354

 **Abdul Jahir** (Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)

 **Kuat Indartono** (Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)

 **Bagus Adhi Kusuma** (Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)

 **Abdul Ghofur** (Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)


DOI: 10.30865/mib.v6i1.3470 Abstract View 479 times  0


Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kerani Timbang Lapangan Terbaik Menerapkan Metode Operational Competitiveness Rating Analysis (OCRA)


355-361


 **Asyabri Hadi Nasyuha** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)


 **Zulkifli Zulkifli** (Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Setih Setio Muara Bungo, Jambi, Indonesia)

 **Iwan Purnama** (Universitas Labuhanbatu, Rantoprapat, Indonesia)

 **Agustina Sidabutar** (Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia)

 **Abdul Karim** (Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia)


 **Mesran Mesran** (Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3475 Abstract View 744 times  0


Analisis Usability pada Situs Perpustakaan UC dengan Menggunakan System Usability Scale

362-369

 **Indra Maryati** (Universitas Ciputra Surabaya, Surabaya, Indonesia)

 **Elisabeth Inez Nugroho** (Universitas Ciputra Surabaya, Surabaya, Indonesia)


 **Zefanya Oktaviana Indrasanti** (Universitas Ciputra Surabaya, Surabaya, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3472 Abstract View 1000 times  0


Komparasi Performa Tree-Based Classifier Untuk Deteksi Anomali Pada Data Berdimensi Tinggi dan Tidak Seimbang

370-377

 **Kurniabudi Kurniabudi** (Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia)


 **Abdul Harris** (Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia)


 **Veronica Veronica** (Universitas Dinamika Bangsa, Jambi, Indonesia)


DOI: 10.30865/mib.v6i1.3473 Abstract View 308 times  0


Penerapan Metode Hybrid Case Base Pada Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Obesitas


378-385

 **Fauzi Erwis** (STKIP Rokania, Langkitin, Indonesia)

 **Devri Suherdi** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)

 **Ardianto Pranata** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)


 **Asyabri Hadi Nasyuha** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3491 Abstract View 521 times  0

Implementasi User Centered Design dan Reporting Services Pada Sistem Informasi Laporan Izin dan Kinerja Siswa Pada Sekolah Umum

386-394


 **Dika Irawan** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)


 **Ucuk Darusalam** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3494 Abstract View 418 times  0

Prediksi Harga Saham Subsektor Farmasi Menggunakan Geometric Brownian Motion

395-403


 **Henny Dwi Bhakti** (Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Indonesia)


DOI: 10.30865/mib.v6i1.3415 Abstract View 450 times  0

Sistem Pendukung Keputusan Penerima Bantuan Langsung Tunai Dana Desa di Pekandangan Menggunakan Metode AHP-TOPSIS

404-413

 **Umu Habibah** (Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia)


 **Miftahurrahma Rosyda** (Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia)


DOI: 10.30865/mib.v6i1.3471 Abstract View 2037 times  2


Diagnosa Penyakit Tulang Belakang Menggunakan Metode Forward Chaining dan Certainty Factor

414-423

 **Riza Dwi Jayanti** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

 **Ben Rahman** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)


 **Iskandar Fitri** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)


DOI: 10.30865/mib.v6i1.3497 Abstract View 726 times  0

Pengembangan Sistem Informasi Peminjaman Alat Laboratorium Berbasis Android dan Realtime Database Menerapkan Framework FAST




424-433


 **Dimas Jayadi** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

 **Ucuk Darusalam** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3495 Abstract View 920 times  0


Sistem Pakar Delirium Pasien COVID-19 Pada Lansia Menggunakan Metode Certainty Factor dan Forward Chaining 434-442

 **Ernawati Ernawati** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Deny Hidayatullah** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Iskandar Fitri** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)


DOI: 10.30865/mib.v6i1.3503 Abstract View 559 times  0

Prediction of Basic Material Prices on Major Holidays Using Multi-Layer Perceptron 443-452

 **Rivan Nur Ihsan** (Telkom University, Bandung, Indonesia)
 **Siti Saadah** (Telkom University, Bandung, —)
 **Gia Septiana Wulandari** (Telkom University, Bandung, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3508 Abstract View 264 times  0


Sistem Peringatan Dini Kebakaran Dengan Flame Sensor dan Arduino Uno R3 453-458

 **Rima Tamara Aldisa** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Phizyel Nazareta Karel** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Mohammad Aldinugroho** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3499 Abstract View 1048 times  1


Komparasi Model Klasifikasi Sentimen Issue Vaksin Covid-19 Berbasis Platform Instagram 459-466

 **Primandani Arsi** (Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)
 **Laili Nur Hidayati** (Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)
 **Azizan Nurhakim** (Universitas Amikom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3509 Abstract View 511 times  0


Ekstraksi Fitur Menggunakan Haar Wavelet Transformation Pada Klasifikasi Jenis Bakteri Air 467-472

 **Sepyan Purnama Kristanto** (Politeknik Negeri Banyuwangi, Banyuwangi, Indonesia)
 **Lutfi Hakim** (Politeknik Negeri Banyuwangi, Banyuwangi, Indonesia)
 **Dianni Yusuf** (Politeknik Negeri Banyuwangi, Banyuwangi, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3340 Abstract View 568 times  0


Sistem Monitoring Tekanan Pada Pipa Air Menggunakan Arduino Uno Pada Jaringan Lora 920-923 Mhz 473-483

 **Sigit Pramono** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)
 **Prasetyo Yuliantoro** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)
 **Savena Rinda Pamungkas** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)


DOI: 10.30865/mib.v6i1.3448 Abstract View 573 times  0


Kombinasi Pembobotan Symmetrical Uncertainty Pada K-Means Clustering Dalam Peningkatan Kinerja Pengelompokan Data 484-490

 **Suranta Bill Fatric Ginting** (Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia)
 **Sawaluddin Sawaluddin** (Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia)
 **Muhammad Zarlis** (Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia)



DOI: 10.30865/mib.v6i1.3366 Abstract View 210 times  0


Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Mobile Apps Gamification Tari Rakyat di Indonesia 491-499

 **Arief Rais Bahtiar** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)
 **Muhamad Azrino Gustalika** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia)



DOI: 10.30865/mib.v6i1.3510 Abstract View 476 times  0


Analisa dan Perbandingan Performa Tools Forensik Digital pada Smartphone Android menggunakan Instant Messaging Whatsapp 500-506

 **Ilhami Algi Plianda** (Universitas AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia)
 **Rini Indrayani** (Universitas AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia)




DOI: 10.30865/mib.v6i1.3487 Abstract View 685 times  0

Pengembangan Model Fast Incremental Gaussian Mixture Network (IGMN) pada Interpolasi Spasial 507-512

 **Prati Hutari Gani** (Telkom University, Bandung, Indonesia)
 **Gusti Ayu Putri Saptawati** (Institut Teknologi Bandung, Bandung, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3490 Abstract View 299 times  0



Optimasi Protokol LEACH Menggunakan PSO Pada Mobile Ad-Hoc Network 513-518


 **Affah Dwi Ramadhani** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia)
 **Alon Jala Tirta Segara** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia)
 **Aditya Wijayanto** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3455 Abstract View 384 times  1

Penerapan Metode SAW (Simple Additive Weighting) Dalam Pemilihan Saham Terbaik Pada Sektor Teknologi 519-524



 **Rosma Siregar** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)


 **Kartika Sari** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Siti Julianita Siregar** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3425 Abstract View 486 times  0

Evaluasi Kinerja Karyawan Kontrak Menggunakan Metode Fuzzy Tsukamoto




525-530


 **Kartika Sari** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)
 **Rosma Siregar** (STMIK Triguna Dharma, Medan, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3441 Abstract View 444 times  0

Analisis Performa Algoritma Machine Learning pada Prediksi Penyakit Cerebrovascular Accidents




531-534

 **Robi Aziz Zuama** (Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia)
 **Syaifur Rahmatullah** (Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia)
 **Yuri Yuliani** (Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3488 Abstract View 803 times  0

Analisis Sentimen Evaluasi Terhadap Pengajaran Dosen di Perguruan Tinggi Menggunakan Metode LSTM




535-541


 **Muhammad Afrizal Amrustian** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia)
 **Widi Widayat** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia)
 **Arif Muhammad Wirawan** (Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3527 Abstract View 1161 times  1

Analisis Sentimen Gofood Berdasarkan Twitter Menggunakan Metode Naïve Bayes dan Support Vector Machine



542-550

 **Melati Indah Petiwi** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Agung Triayudi** (Universitas Nasional, Jakarta, —)
 **Ira Diana Sholihati** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3530 Abstract View 1517 times  0

Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale




551-559

 **Cintya Damayanti** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Agung Triayudi** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Ira Diana Sholihati** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3526 Abstract View 3406 times  0

Penerapan Metode Agile Scrum Pada Rancangan SisIAM4

560-568


 **Faza Nadhira** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Moh. Iwan Wahyuddin** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Ratih Titi Komala Sari** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3525 Abstract View 1258 times  2

Penerapan Metode Quota Based Pada Sistem Informasi Monitoring Pendistribusian Bantuan Sapi Berbasis Website



569-579


 **Rizki Adhi Saputra** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Ucuk Darusalam** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3520 Abstract View 319 times  2

Penerapan Metode First Come First Served Pada Sistem Informasi Layanan Reservasi Futsal Berbasis Website

580-587


 **Rahmat Widodo Aji** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Ucuk Darusalam** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3519 Abstract View 722 times  0

Penerapan Metode Pencatatan Perpetual Pada Sistem Informasi Kasir Penjualan dan Pencatatan Barang

588-596

 **Fikri Syah Putra Muchtar** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Ucuk Darusalam** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3518 Abstract View 670 times  0

Clustering Kebutuhan Makanan untuk Meminimasi Standar Deviasi Angka Kebutuhan Gizi Menggunakan Algoritma K-Means dan K-Medoids




597-607

 **Resha Anjariansyah** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Agung Triayudi** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3522 Abstract View 1282 times  0

Analisa Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan End User Computing Satisfaction pada Website Infobengkel













608-617

 **Bernardito Jordan** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Agung Triayudi** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)
 **Ben Rahman** (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)

DOI: 10.30865/mib.v6i1.3534 Abstract View 891 times  0

Penerapan Metode Cooperative Learning Pada Anlikasi Pembelajaran Siswa Berbasis Website

618-626

<p>Aqil Naufal Gifari (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Ucuk Darusalam (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3538 Abstract View 292 times  0</p>	620-620
<p>Penerapan Metode Forward Chaining dan Algoritma Certainty Factor Untuk Mendiagnosa Penyakit Pada Kucing Berbasis Web</p> <p>Irham Rafi Mahreza (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Fauziah Fauziah (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Novi Dian Natahsia (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3535 Abstract View 488 times  0</p>	627-634
<p>Penerapan Konsep Sistem Pendukung Keputusan terhadap Kepemimpinan dan Komunikasi v 1.0 pada Media Sosial</p> <p>Sasna Khairunnisa Wibowo (Diponegoro University, Semarang, Indonesia) Suharnomo Suharnomo (Diponegoro University, Semarang, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3548 Abstract View 396 times  0</p>	635-644
<p>Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Penyakit Mata Menerapkan Metode Certainty Factor dan Forward Chaining</p> <p>Marcelino Oktaviansyah (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Rima Tamara (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Iskandar Fitri (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3542 Abstract View 1174 times  0</p>	645-654
<p>Implementasi Metode First Come First Served Dalam Sistem Informasi Rental Mobil</p> <p>Ilham Indra Saputra (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Ucuk Darusalam (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3537 Abstract View 714 times  0</p>	655-662
<p>Implementasi Algoritma Haversine Formula dan Location Based Service Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Bird Contest Berbasis Android</p> <p>Dimas Dwi Prihantoro (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Mohammad Iwan Wahyuddin (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3546 Abstract View 463 times  0</p>	663-671
<p>Sentiment Analysis of Indonesian Digital Payment Customer Satisfaction Towards GOPAY, DANA, and ShopeePay Using Naive Bayes and K-Nearest Neighbour Methods</p> <p>Anggita Putri Maharani (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Agung Triayudi (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3545 Abstract View 493 times  1</p>	672-680
<p>Penerapan Metode Time Charter Party Pada Sistem Informasi Penyewaan Alat Camping Berbasis Web</p> <p>Andi Hidayat (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Ucuk Darusalam (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3539 Abstract View 663 times  0</p>	681-691
<p>Implementasi Algoritma Base64 Sebagai Tingkat Keamanan Data Pada Website Sistem Informasi Pencatatan Barang</p> <p>Tio Lovian (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Iskandar Fitri (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3513 Abstract View 576 times  0</p>	692-700
<p>Implementasi Metode Naive Bayes Dalam Penilaian Kinerja Sales Marketing Pada PT. Pachira Distrinusa</p> <p>Anis Senika (STIKOM CKI, Jakarta, Indonesia) Rasiban Rasiban (STIKOM CKI, Jakarta, Indonesia) Dadang Iskandar (STIKOM CKI, Jakarta, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3331 Abstract View 773 times  0</p>	701-709
<p>Konsep Sistem Pendukung Keputusan & Pengembangan Sistem Informasi Media Sosial Dalam Menghasilkan Framework Empathy Netizen</p> <p>Mardella Maulida Nurdayana (Diponegoro University, Semarang, Indonesia) Suharnomo Suharnomo (Diponegoro University, Semarang, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3564 Abstract View 424 times  0</p>	710-719
<p>Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire</p> <p>Salsabilah Salsabilah (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Moh. Iwan Wahyuddin (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia) Ratih Titi Komala Sari (Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia)</p> <p>DOI: 10.30865/mib.v6i1.3547 Abstract View 1671 times  0</p>	720-727
<p>Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Wali Kelas Berdasarkan Prestasi Guru Dengan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) Berbasis Web</p>	728-737



Penerapan Metode *System Usability Scale* dalam Pengujian Rancangan *Mobile Apps Gamification* Tari Rakyat di Indonesia

Arief Rais Bahtiar^{1*}, Muhamad Azrino Gustalika²

¹ Fakultas Informatika, Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia

² Fakultas Informatika, Program Studi Teknik Informatika, Institusi Teknologi Telkom Purwokerto, Banyumas, Indonesia

Email: ^{1,*}ariefbahtiar@ittelkom-pwt.ac.id, ²azrino@ittelkom-pwt.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ariefbahtiar@ittelkom-pwt.ac.id

Abstrak—Indonesia memiliki banyak tari-tarian di tiap daerah. Tari tradisional dan tari rakyat merupakan tari yang ada di Indonesia sebelum berkembangnya tari kontemporer. Sebagai salah satu budaya lokal di masing-masing daerah kesenian tari dimasukkan dalam muatan lokal pada jenjang sekolah dasar sampai menengah atas. Kurikulum yang berubah-ubah membuat edukasi budaya lokal dalam dunia Pendidikan agak terganggu beberapa waktu yang lalu. Selain faktor tersebut, kurangnya media pembelajaran yang interaktif sedikitnya mempengaruhi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan pola pembelajaran tari rakyat sebagai budaya lokal yang ada di Indonesia melalui aplikasi *mobile* yang interaktif. Selain itu penelitian ini digunakan untuk membantu melestarikan dan mengenalkan kesenian tari rakyat masing-masing daerah kepada siswa-siswa di Indonesia. Gamification dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan pembelajaran tari rakyat. Hal yang biasanya terjadi adalah kurangnya inovasi media pembelajaran yang konvensional untuk menarik minat siswa dalam mempelajari budaya lokal khususnya tari rakyat sebagai mata pelajaran muatan lokal. Kegiatan ini merupakan edukasi tari rakyat tentang sejarah, asal daerah dan Gerakan tari. Hasil dari aplikasi ini adalah permainan tari rakyat di Indonesia. Ada beberapa level yang harus dilalui untuk dapat menyelesaikan permainan ini. Setiap musim akan diambil 3 orang yang mendapatkan *reward*. *Reward* yang kami rancang berdasarkan hadiah yang disukai oleh siswa sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Berdasarkan hasil evaluasi *System Usability Scale* pada *prototype* yang dirancang mendapatkan skor sebesar 86.25% dan dianggap telah memenuhi unsur *usability*.

Kata Kunci: User-Centered-Design; Gamification; Aplikasi Mobile; System Usability Scale; Tari Rakyat

Abstract—Indonesia has many dances in each region. Traditional dance and folk dance are dances that existed in Indonesia before the development of contemporary dance. As one of the local cultures in each area, dance art is included in local content at the elementary to high school level. The changing curriculum has disrupted local cultural education in the world of education some time ago. In addition to these factors, the lack of interactive learning media at least affects. The purpose of this study is to develop a learning pattern for folk dance as a local culture in Indonesia through an interactive mobile application. In addition, this research is used to help preserve and introduce the folk dance arts of each region to students in Indonesia. Gamification can be an alternative for developing folk dance learning. What usually happens is the lack of innovation in conventional learning media to attract students' interest in studying local culture, especially folk dance as a local content subject. This activity is a folk dance education about history, regional origins and dance movements. The result of this application is a folk dance game in Indonesia. There are several levels that must be passed to be able to complete this game. Each season will be taken 3 people who get the reward. The rewards that we design are based on the prizes preferred by elementary, junior high and high school students. Based on the results of the System Usability Scale evaluation, the prototype designed got a score of 86.25% and was considered to have met the usability element.

Keywords: User-Centered-Design; Gamification; Mobile Apps; System Usability Scale; Folk Dance

1. PENDAHULUAN

Pada masa lampau, tari-tarian banyak dimiliki oleh masyarakat Indonesia, salah satunya adalah tari rakyat. Tari rakyat merupakan kesenian yang diselenggarakan dalam bentuk tontonan sebagai media untuk menghubungkan pencipta seni dengan penonton [1]. Pengetahuan tari rakyat di Indonesia mulai memudar. Pudarnya pengetahuan ini disebabkan banyak faktor diantaranya adalah kurang menarik dan interaktifnya media edukasi saat di bangku sekolah. Media edukasi yang interaktif tentu akan mendorong generasi muda dalam belajar suatu hal yang baru, salah satunya adalah Seni Tari. Tari adalah seni gerak tubuh ekspresi secara sadar dengan unsur keindahan yang sudah terolah dan mengalami penghalusan gerak [2]. Indonesia memiliki 345 seni pertunjukan termasuk didalamnya adalah tari rakyat [3]. Tari di Indonesia dapat dikategorikan menjadi dua jenis yaitu tari klasik dan tari rakyat [4]. Tari klasik merupakan tari yang berasal dari keraton atau kerajaan yang identik dengan *adiluhung*. *Adiluhung* merupakan gambaran seni yang mewah, indah dan hebat. Tak seperti tari klasik, tari rakyat berasal dari rakyat dengan penuh kesederhanaan [5]. Tari Rakyat umumnya ada dua yaitu tari tunggal dan tari kelompok [6]. Indonesia telah menerapkan Pendidikan karakter pada kurikulum Pendidikan di semua jenjang, khususnya Sekolah Dasar sebesar 60% [7].

Beberapa daerah di Indonesia yang memasukan seni tari rakyat sebagai Pendidikan karakter untuk melestarikan kebudayaan asli daerah tersebut [7]. dengan keaneragaman tari tersebut tentu perlu diwariskan dan dilestarikan kepada anak cucu kita agar Indonesia tidak kehilangan identitas budaya [8]. Tujuan dari melestarikan budaya tari rakyat ini untuk memberikan pengetahuan, ketrampilan kepada siswa agar lebih mengenal keragaman budaya di Indonesia. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dengan multimedia. Pembelajaran ini dilakukan dengan merancang aplikasi multimedia pembelajaran berbasis android bagi siswa [9]. Pembelajaran



ini menggunakan teknik dari *Gamification*. *Gamification* bisa disebut juga dengan permainan yang dibuat untuk aplikasi non permainan [10]. Penambahan *Gamification* tentu akan semakin membuat aplikasi yang dibangun akan lebih menarik. *Gamification* akan menumbuhkann motivasi siswa dalam belajar tari rakyat dengan cara yang berbeda.

Dalam penelitian sebelumnya *Gamification* banyak digunakan dalam media pembelajaran seperti pengaruh gamifikasi terhadap tingkat keterikatan terhadap karyawan the park lane jakarta dengan dengan skor 38,4 % akan tetapi memiliki kekurangan yakni belum optimalnya penggunaan website sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan engagement karyawan [11]. Kemudian pada penelitian milik devi amany tetang pembelajaran interaktif berbasis *Gamification* guna mendukung program wfh pada saat covid yang memberikan dampak terhadap kegiatan belajar suapaya lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi memiliki kelemahan ketika siswa atau siswa bosan terhadap media pembelajaran tersebut sehingga harus tetap berinovasi agar meningkatkan motivasi siswa[12]. Selanjutnya penelitian milik kristiadi david tentang media *Gamification* untuk perkuliahan yang mana media ini memiliki skor *System Usability Scale* sebesar 60% akan tetapi memiliki masalah yakni aplikasi yang digunakan sangat berat sehingga perlu disederhanakan serta penambahan plugin untuk *Gamification* [13]. Sedangkan muhammad takdir meneliti tentang penerapan *Gamification* dalam pembelajaran matematika dimana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, aplikasi tersebut memiliki *reward* dalam permainannya tetapi kurangnya waktu yang dimiliki oleh siswa dalam mengerjakan soal matematika berbasis petualangan [14]. Penelitian berikutnya merupakan penelitian milik harharja untung yang membahas tentang implementasi *Gamification* untuk manajemen pendidikan yang menghasilkan minat siswa lebih antusias dan lebih aktif dalam pembelajaran, penelitian ini mempunyai kelemahan yakni keefektifan yang hanya bertahan beberapa tahun saja sehingga harus digantikan oleh keterbaruan teknologi [15].

Aplikasi *mobile Gamification* tari rakyat ini digunakan untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang sejarah, jenis-jenis tari rakyat dan gerakan tari rakyat di Indonesia. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *user center design* (UCD). Pendekatan ucer centered design merupakan metode perancangan awal analisis hingga pengujian[16]. Perancangan menempatkan pengguna sebagai pusat dari suatu proses pengembangan sistem [17]. Pengujian dalam perancangan ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* merupakan metode pengujian yang melibatkan user. SUS memiliki kelebihan berupa hasil yang maksimal ketika menggunakan sampel yang sedikit [18]. *System Usability Scale* juga digunakan untuk mengevaluasi UI/UX *prototype* yang dikembangkan ini [19]. SUS banyak digunakan dalam evaluasi usability, diantaranya penggunaan *System Usability Scale* dalam evaluasi sistem operasi komputer apple dan windows [20]. Dengan adanya aplikasi *mobile* tari rakyat yang menggunakan metode UCD dan evaluasi *prototype* dengan SUS ini diharapkan para pengguna dalam hal ini siswa dapat memiliki wawasan atau pengetahuan tari rakyat yang ada di Indonesia. Pada perancangan ini siswa menjadi lebih memahami kenakearagaman budaya yang ada di Indonesia terutama tari rakyat agar tidak termakan oleh waktu. perancangan ini memiliki empat komponen yang digunakan yakni level, *reward*, progress bar, dan papan peringkat.

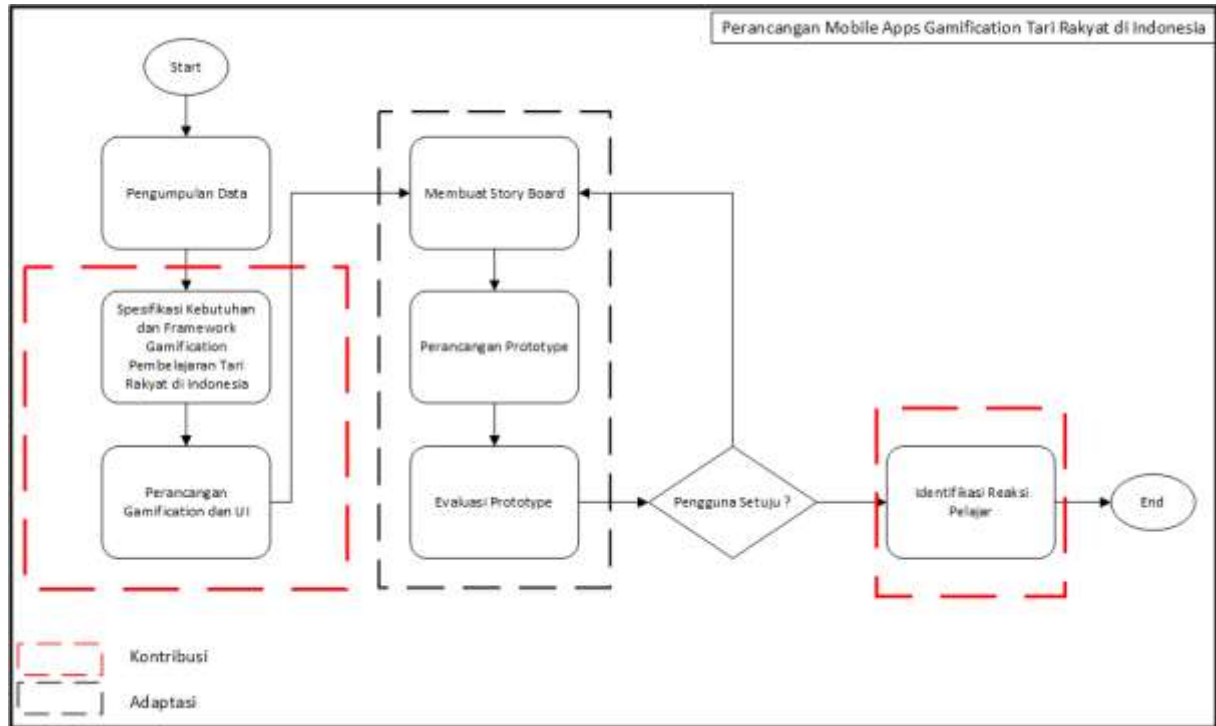
2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan UCD pada perancangan aplikasi *mobile gamification* tari rakyat di Indonesia. Diagram alir penelitian ditunjukkan pada Gambar 1. Gambar 1 merupakan alur penelitian yang memiliki beberapa tahapan antara lain yaitu identifikasi kebutuhan pengguna dan framework *gamification*, perancangan UI, kemudian pembuatan prototipe aplikasi *mobile* yang terdiri dari pembuatan storyboard, perancangan prototipe, dan evaluasi prototipe. Langkah terakhir adalah identifikasi reaksi dari pengguna. Penelitian serupa telah diterapkan dalam menarik orang untuk mengenalkan wisata desa di bidang pertanian [21]. Hasilnya, *Gamification* dapat menjadi media promosi wisata desa sekaligus edukasi kegiatan pedesaan seperti menanam padi dan memanen buah dengan keunggulan konten game *Gamification*. *Gamification* dipilih dalam perancangan aplikasi ini karena dianggap sebagai teknologi yang dapat memotivasi penggunaannya untuk memahami pengetahuan baru dengan cara yang menyenangkan.

Tahap pertama dari sistem yang diusulkan adalah pengumpulan data, pada tahap ini pengumpulan data menggunakan metode studi literatur dan observasi. Studi literatur ini akan mengumpulkan teori-teori yang berkaitan dengan tari rakyat dari buku-buku, dan jurnal-jurnal penelitian. Kemudian melakukan observasi ke sekolah dan wawancara langsung ke guru kesenian sebagai praktisi tari rakyat di dunia Pendidikan formal. Data yang terkumpul kemudian di analisis spesifikasi kebutuhannya. Analisis ini akan mengali apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi *mobile Gamification* tari rakyat. Setelah diketahui kebutuhannya maka tahap selanjutnya adalah perancangan. Pada tahap perancangan ini dibagi menjadi 2 yaitu, perancangan *Gamification* dan perancangan UI. Perancangan *Gamification* ini akan menggambarkan elemen-elemen *Gamification* apa saja yang akan digunakan. Setelah diketahui elemen-elemen *Gamification* yang akan digunakan maka perlu dibuat *role* sistemnya agar *Gamification* ini dapat mendorong siswa untuk mempelajari tari rakyat yang ada di Indonesia. Salah satu role yang bisa digunakan adalah memberikan *reward* bagi siswa yang masuk 3 besar *leader board* dalam satu musim. Tahap perancangan *Gamification* untuk aplikasi *mobile* tari rakyat di Indonesia ini merupakan salah satu kontribusi penelitian yang dilakukan. Tahapan selanjutnya adalah perancangan UI. Perancangan UI ini



nanti akan menggambarkan apa saja komponen warna, text, dan ukuran objek yang akan digunakan pada tahap *prototype* [22].



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Tahap perancangan *prototype* ini akan menggunakan Adobe XD. *Prototype* ini merupakan implentasi perancangan *Gamification* dan UI. *Prototype* yang telah jadi akan di evaluasi menggunakan *System Usability Scale*. *System Usability Scale* adalah salah satu standard kuesioner penilaian terhadap suatu aplikasi atau prototipe [23]. Usability juga berfungsi sebagai tolak ukur kepuasan pengguna terhadap sebuah produk [24]. Hasil penilaian ini akan dijadikan bahan evaluasi untuk mendapatkan design sistem terbaik yang user inginkan. Klasifikasi peringkat nilai dari *System Usability Scale* ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu *Not Acceptable*, *Marginal*, dan *Acceptable* [25]. Untuk abjektif rating yang akan digunakan adalah Awful, Poor, OK, Good, Excellent seperti gambar 3 [26]. Adapun pembobotan skor kuesioner *System Usability Scale* ini dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Pembobotan Skor SUS

No	Abjektif Rating	Letter Grade	Skor SUS
1	Awful	F	<25
2	Poor	D	25>39
3	OK	C	39>52
4	Good	B	52>73
5	Excellent	A	73>85

Pada tahap evaluasi prototipe ini akan mengadopsi kuisioner *System Usability Scale* yang berjumlah 10 pernyataan yang akan diberikan kepada responden. Pernyataan ini memiliki 5 point skala likert dari Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju. Kuisioner ini berkaitan tentang desain awal aplikasi yang dibuat pada penelitian ini. Adapun responden yang dari survey ini adalah 10 siswa aktif di Indonesia. Pilihan jawaban kuisioner meliputi Sangat Setuju (SA), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (T) dan Sangat Tidak Setuju (ST). Untuk kesederhanaan, SA, S, N, T dan ST secara kolektif disebut sebagai jawaban responden dalam teks berikutnya. Dalam perhitungannya menggunakan timbangan liqueur. Nilai dari setiap respon yang diberikan berbeda-beda. Sangat setuju bernilai 5, setuju 4, netral 3, tidak setuju bernilai 2 dan tidak setuju bernilai 1. Hasil kuisioner inilah yang akan menjadi bahan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi reaksi user tentang aplikasi yang di usulkan. Berdasarkan kuisioner desain awal akan dievaluasi sesuai keinginan user. Adapun kesepuluh pertanyaan terkait desain awal aplikasi *mobile Gamification* tari rakyat dapat dilihat di table 2.

Tabel 2. Pertanyaan SUS Kuisioner

No	Pertanyaan	Pendapat Responden				
		SS	S	N	T	ST
1	Saya akan menggunakan aplikasi ini					
2	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan					



No	Pertanyaan	Pendapat Responden				
		SS	S	N	T	ST
3	Saya merasa aplikasi ini membingungkan					
4	Saya merasa tampilan awal tidak menarik					
5	Saya merasa fitur-fitur berjalan dengan baik					
6	Saya merasa orang lain akan mudah memahami penggunaan aplikasi ini dengan cepat					
7	Saya merasa perpaduan warna kurang tepat					
8	Saya merasa teks tidak mudah dibaca					
9	Saya merasa ukuran teks terlalu kecil					
10	Saya merasa butuh adaptasi yang lama dalam menggunakan aplikasi ini					

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap ini merupakan hasil dari analisis kebutuhan, observasi dan studi literatur tentang tari rakyat maka dibuatlah desain *prototype*. Tampilan *prototype* saat aplikasi dijalankan dapat di lihat pada Gambar 2. Tahapan ini akan membahas penentuan *reward*, desain *prototype* dan hasil evaluasi *System Usability Scale* prototype yang dibuat.

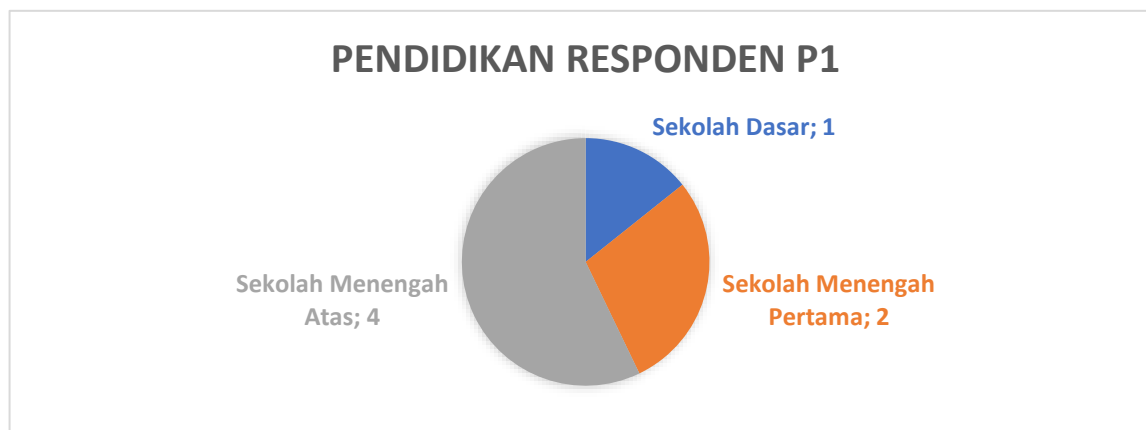
3.1 Penentuan *Reward*

Penentuan *reward* dalam tulisan ini menggunakan sampel wawancara langsung siswa sekolah dasar di Indonesia. Pertanyaan yang di ajukan adalah *reward* apa yang diinginkan siswa sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas jika memenangkan suatu perlombaan. Siswa diminta untuk memilih antara voucher wisata edukasi, voucher Perlengkapan Sekolah, Voucher Buku. Hasil angket alamat 7 dari 20 siswa memilih hadiah Voucher Buku sebagai hadiah yang mereka inginkan. Tabel 1 menunjukkan rincian hasil kuesioner.

Tabel 3. Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	Jumlah Penjawab
P1	Jika saya memenangkan kompetisi saya ingin voucher buku sebagai hadiahnya	4
P2	Jika saya memenangkan kompetisi saya ingin voucher bimbingan online sebagai hadiahnya.	7
P3	Jika saya memenangkan kompetisi saya ingin voucher wisata edukasi sebagai hadiahnya	1
P4	Jika saya memenangkan kompetisi saya ingin voucher perlengkapan sekolah sebagai hadiahnya	2
P5	Jika saya memenangkan kompetisi saya ingin e-sertifikat juara sebagai hadiahnya	6

Berdasarkan hasil kuesioner yang terbanyak bisa di gambarkan bahwa latar belakang Pendidikan responden yang memilih voucher bimbingan online seperti yang ditampilkan pada grafik 1. Siswa sekolah menengah atas banyak memilih voucher bimbingan online sebanyak 4 orang, disusul siswa sekolah menengah pertama sebanyak 2 orang dan siswa sekolah dasar sebanyak 1 orang.



Gambar 2. Pendidikan Responden Pemilih *Reward* Terbanyak

Tabel 2 menunjukkan *reward* dan penentuan persyaratan reward berdasarkan peringkat skor tertinggi yang mendapatkan hadiah voucher bimbingan online. Adapun peringkat dua berdasarkan *reward* pilihan responden akan mendapatkan e-sertifikat dan peringkat ketiga mendapatkan voucher buku. Jika dianalisis voucher buku ini



merupakan pilihan responden siswa sekolah dasar. Saat ditanya kenapa memilih voucher buku rata-rata menjawab sangat membutuhkan buku pendukung yang harganya lumayan mahal jika harus meminta kepada orang tua. Sedangkan untuk siswa yang memilih *reward* e-sertifikat adalah siswa sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Adapun alasan yang di utarakan masing-masing siswa rata-rata ingin menggunakan e-sertifikat sebagai pendukung untuk mendaftar ke sekolah atau universitas favorit setelah lulus.

Tabel 4. Reward

No	Reward	Persyaratan
1	Voucher Bimbel Online	Memiliki skor tertinggi dan tercepat sampai akhir musim
2	e-sertifikat	Memiliki skor tertinggi dan tercepat kedua sampai akhir musim
3	Voucher Buku	Memiliki skor tertinggi dan tercepat ketiga sampai akhir musim

3.2 Desain Prototype

Gambar 3 merupakan desain awal UI aplikasi. Gambar 2a merupakan splashscreen yang menampilkan logo aplikasi. Setelah itu muncul halaman awal untuk memulai permainan seperti pada Gambar 3b. selanjutnya user akan dibawa ke halaman login saat klik mulai seperti pada gambar 3c. halaman ini menampilkan dua pilihan yaitu login dan daftar. Jika user sudah memiliki akun maka bisa mengklik tombol masuk. Namun jika user belum punya akun maka wajib daftar terlebih dahulu dengan klik tombol daftar. Adapun halaman yang akan muncul saat tombol login atau daftar dipilih dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 3. Tampilan Awal

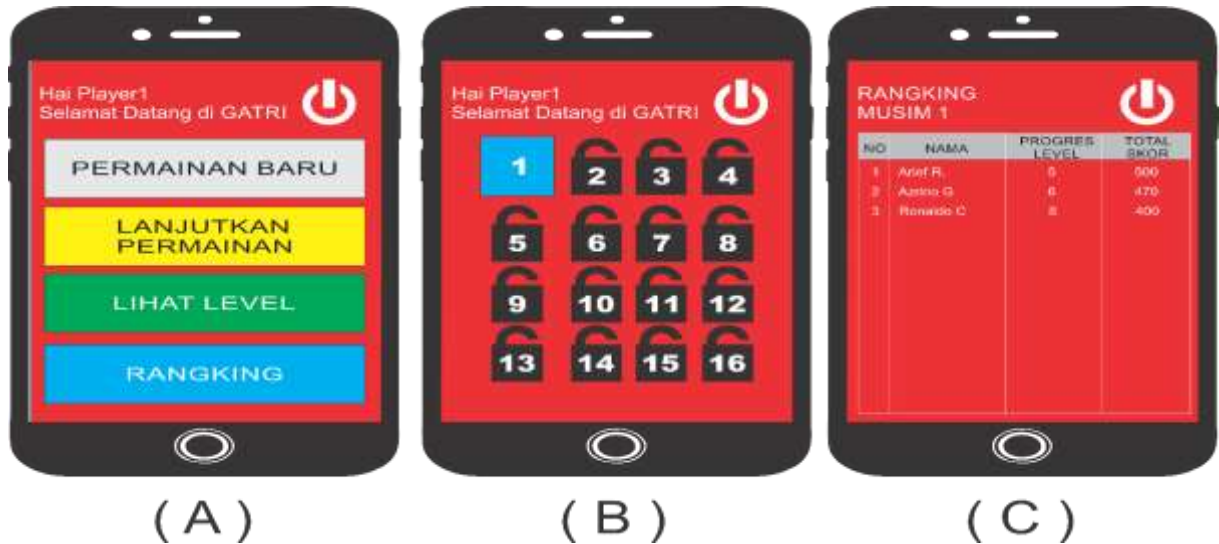
Gambar 4a menampilkan halaman masuk yang meminta user untuk memasukkan username dan password yang telah dibuat. Jika user lupa password bisa memilih lupa password yang akan menampilkan halaman reset seperti gambar 4c. user diminta untuk memasukkan email yang terdaftar. Sistem akan melakukan pengecekan otomatis saat user klik tombol reset. Verifikasi ini adalah untuk memastikan apakah benar email yang dimasukan ada disistem atau tidak. Jika ada maka sistem akan memberikan pesan bahwa link reset dikirimkan ke email tersebut. Sedangkan pada gambar 4b ini menampilkan halaman buat akun. User akan diminta untuk memasukkan username, password, nama lengkap, tanggal lahir dan email aktif. Kemudian jika user sudah berhasil masuk ke sistem maka akan di ditampilkan halaman utama seperti pada gambar 5.



Gambar 4. Halaman Login dan Register



Gambar 5A adalah halaman utama yang terdapat beberapa fitur. Fitur itu yaitu permainan baru, lanjutkan permainan, lihat level dan rangking. Tampilan yang akan muncul saat tombol permainan baru atau lanjutkan permainan dapat dilihat pada gambar 6A. Perbedaan jika user pilih lanjutkan permainan adalah posisi dia akan memulai permainan sesuai pada level yang telah berhasil dilewati. Sedangkan permainan baru akan membuat user Kembali ke level 1 dan skor yang telah didapat akan hanggus. Kemudian untuk dua tombol selanjutnya akan menampilkan halaman level seperti gambar 5B jika user kik tombol lihat level dan halaman rangking seperti pada gambar 5C jika user klik tombol rangking. Selain itu di halaman ini juga di lengkapi tombol keluar dari aplikasi dengan tombol warna merah di pojok kanan atas. Untuk permainannya akan di tampilkan di Gambar 6.



Gambar 5. Fitur halaman utama

Gambar 6A adalah halaman peta yang menggambarkan level yang sudah berhasil ditempuh. Detail peta dapat dilihat pada gambar 7. Peta menampilkan sebaran daerah yang memiliki tari rakyat dijadikan sebagai level yang harus diselesaikan. Pada gambar 6B menampilkan video Gerakan tari rakyat. User wajib menyimak detail Gerakan dari tari rakyat tersebut. Tombol lanjut akan aktif Ketika video selesai diputar. Setelah user menekan tombol lanjut makan diarahkan ke halaman deskripsi. Halaman ini terdapat teks dan audio penjelasan tari rakyat seperti gambar 6C. Tombol lanjut akan aktif ketika deskripsi audio selesai. Kemudian akan diarahkan ke halaman kuis setelah user klik tombol lanjut seperti pada gambar 8.



Gambar 6. Detail Peta



Gambar 7. Halaman Pembelajaran



Halaman kuis memiliki 2 jenis yaitu multiple choice dan praktek video. Gambar 8A adalah halaman kuis berupa multiple choices. Pada halaman ini juga ada fitur audio untuk membacakan soal dan jawaban yang tampil. Setelah menyimak soal user diminta memilih jawaban, kemudian menekan tombol lanjut untuk beralih ke soal berikutnya. Selain multiple choice ada jenis kuis action video berbasis AR (*Augmented Reality*) seperti gambar 8B, user diminta untuk melakukan Gerakan tari sesuai guide yang tampil di layar smartphone sesuai materi yang telah dipelajari sebelumnya dalam waktu 60 detik. Tombol lanjut akan aktif jika user telah selesai merekam Gerakan tari selama 60 detik. Gambar 8C adalah halaman level complete yang menampilkan rating yang diperoleh user dan beberapa tombol yaitu lihat level, ulangi level terakhir dan lanjut ke level selanjutnya.



Gambar 8. Halaman Quiz

3.3 Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS)

Tabel 5 merupakan hasil dari pengujian rancangan aplikasi mobile gamification tari rakyat di Indonesia dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

Tabel 5. Hasil Pengujian SUS

Responden	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Skor SUS
1	3	4	2	5	4	5	5	2	3	4	92.5
2	5	4	3	3	2	1	4	5	1	3	77.5
3	2	5	4	4	4	3	3	5	3	5	95
4	4	2	5	5	3	3	1	2	4	6	87.5
5	4	4	3	3	4	5	3	2	5	2	87.5
6	3	3	5	4	5	2	5	3	3	4	92.5
7	2	4	3	5	2	5	2	4	5	5	92.5
8	5	3	2	3	3	5	4	3	2	3	82.5
9	2	3	4	4	1	4	2	2	4	4	75
10	4	5	5	4	3	2	3	1	3	2	80
Jumlah											862.5

Evaluasi *prototype* ini menggunakan *System Usability Scale* dengan menggunakan 10 responden yang diberikan pernyataan yang sudah penulis tulis untuk mengetahui score hasil akhir dalam aplikasi ini. Jumlah SUS score didapat dengan cara menjumlahkan semua skor SUS dari responden dan membagi sesuai jumlah responden seperti pada rumus 1. Berdasarkan tabel 5 skor rata-rata sebesar 86,25% yang merepresentasikan adjective rating *Excellent* dengan *Letter Grade A*

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \tag{1}$$

Hasil dari perancangan diatas telah dibuat *prototype* pada Adobe XD. Desain dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini, kami menemukan bahwa siswa akan merasa terdorong untuk melakukan sesuatu yang menantang jika diberi batas waktu tertentu [21]. Kemudian setelah kami melakukan angket acak ke beberapa sekolah, kami mendapatkan hasil bahwa siswa Indonesia lebih memilih untuk mendapatkan hadiah voucher bimbel online daripada yang lain karena kondisi adanya pandemi. Oleh karena itu voucher bimbel online menjadi pilihan utama. *Gamification* ini merupakan game yang digunakan untuk melatih pengetahuan dan ketrampilan menari tari rakyat di Indonesia. Kontribusi penelitian ini adalah memotivasi pelajar dalam hal ini siswa sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas untuk mengenal tari rakyat di Indonesia dengan GATRI. *Gamification* ini berbasis pada aplikasi *mobile*. Selain sebagai media pembelajaran juga sebagai media untuk promosi tari rakyat di Indonesia, GATRI juga menawarkan hadiah yang disukai oleh pelajar. Penentuan *Reward*, Rekam Video mengikuti dan kecepatan waktu adalah kontribusi dari penelitian ini.



4. KESIMPULAN

Siswa sekolah dasar sampai menengah atas lebih memilih voucher bimbel online sebagai hadiah utama jika dibandingkan dengan e-sertifikat dan voucher buku karena mengikuti siswa membutuhkan bimbel tambahan diluar sekolah sebagai pendukung belajarnya. Bimbel online dipilih karena masih adanya pandemi dan dianggap lebih aman dan murah dibandingkan dengan bimbel konvensional. *Gamification* merupakan media pembelajaran dan promosi dalam menarik siswa untuk lebih mengenal tari rakyat yang ada di Indonesia. Pada *prototype* dirancang ada kuis dengan dua jenis yaitu *multiple choice* dan *action video* berbasis AR (*Augmented Reality*). Hasil evaluasi prototipe menggunakan metode *System Usability Scale* menunjukkan bahwa siswa setuju dengan adanya aplikasi *mobile gamification* tari rakyat di Indonesia dengan hasil rata-rata sebesar 86.25% dengan *rating* "Excellent" dan *Letter Grade* "A". Kedepannya, konsep sistem ini dapat dilakukan penelitian lebih lanjut sehingga dapat diterapkan untuk membantu kemajuan Pendidikan khususnya muatan lokal dan dapat membantu siswa mempelajari kegiatan yang berhubungan dengan budaya khususnya tari rakyat dalam suatu cara yang menyenangkan.

REFERENCES

- [1] E. S. Han and A. Goleman, Daniel; Boyatzis, Richard; Mckee, "Bentuk Pertunjukan Drama Tari Bejoraq," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [2] M. Alkaf, "Tari Sebagai Gejala Kebudayaan: Studi Tentang Eksistensi Tari Rakyat Di Boyolali," *KOMUNITAS Int. J. Indones. Soc. Cult.*, vol. 4, no. 2, pp. 125–138, 2012, doi: 10.15294/komunitas.v4i2.2401.
- [3] W. Permanawiyat, N. Sambodo, Mas'ad, and A. O. Anindyatri, *Statistik Kebudayaan 2020*, Pertama. Tangerang Selatan: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- [4] R. Soedarsono, "Pola Kehidupan Seni Pertunjukan Masyarakat Pedesaan," *Gaya Hidup Masy. Jawa di Pedesaan Pola Hidup. Sos. dan Budaya*, 1985.
- [5] I. Indriyanto, "Kebangkitan Tari Rakyat Di Daerah Banyumas (the Resurgence of Folk Dances in Banyumas)," *Harmon. J. Arts Res. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 60–66, 2001.
- [6] J. S. Tari and F. S. Pertunjukan, "Repertoar jaipongan rasjati kreativitas dalam penyajian tari," *J. Seni Makalangan*, vol. 7, no. 1, pp. 104–115, 2020.
- [7] A. Febriansyah, A. Wedi, and A. Husna, "Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Instruksional Tari Reog Kendang Di Sekolah Dasar Negeri 2 Pucangan," *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 81–88, 2020, doi: 10.17977/um031v6i22020p081.
- [8] A. J. . T. Indra Kurniawan Pratama and S. Ulfa, "Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal Tari Boran Sebagai Langkah Pelestarian Kebudayaan Lamongan Pada Jenjang Sekolah Menengah Pertama," *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. mor 2, pp. 103–108, 2018.
- [9] H. Komalasari, A. Budiman, J. Masunah, and A. Sunaryo, "Desain Multimedia Pembelajaran Tari Rakyat Berbasis Android Sebagai Self Directed Learning Mahasiswa Dalam Perkuliahan," *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 36, no. 1, pp. 96–105, 2021, doi: 10.31091/mudra.v36i1.1260.
- [10] M. R. Rohaila and K. Fariza, "Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan," *Gamifikasi Konsep dan Implikasi dalam Pendidik.*, pp. 144–154, 2017.
- [11] A. Pratomio, "Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement," *J. Tour. Hosp. Essentials J.*, vol. 8, no. 2, p. 63, 2018, doi: 10.17509/thej.v8i2.13740.
- [12] D. Amany and A. Desire, "Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 1, no. 1, pp. 48–55, 2020, doi: 10.34306/abdi.v1i1.116.
- [13] D. Kristiadi and K. Mustofa, "Platform Gamifikasi untuk Perkuliahan," *IJCCS (Indonesian J. Comput. Cybern. Syst.*, vol. 11, no. 2, p. 131, 2017, doi: 10.22146/ijccs.17053.
- [14] M. Takdir, "Kepomath Go ' Penerapan Konsep Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa ," " *Penelit. Pendidik. Insa.*, vol. 20, pp. 1–6, 2017.
- [15] P. A. Sunarya, U. Rahardja, Q. Aini, and A. Khoirunisa, "Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran," *Edutech*, vol. 18, no. 1, p. 79, 2019, doi: 10.17509/e.v18i1.14697.
- [16] D. Ridzky, V. Effendy, and D. Junaedi, "User Interface Modelling for SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia/Indonesian Sign Language System) learning applications using the User-Centered Design Method," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1192, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1192/1/012033.
- [17] E. Widarti, D. Eman, and Suyoto, "User-centered design for mobile apps guide service heritage tourism in Indonesia," *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, vol. 14, no. 16, pp. 87–100, 2020, doi: 10.3991/ijim.v14i16.11312.
- [18] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, "Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale," *Regist. J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 63–76, 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.
- [19] S. Supardianto and A. B. Tampubolon, "Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau," *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 4, no. 1, pp. 74–83, 2020, doi: 10.30871/jaic.v4i1.2108.
- [20] J. R. Lewis, "Measuring Perceived Usability: The CSUQ, SUS, and UMUX," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 34, no. 12, pp. 1148–1156, 2018, doi: 10.1080/10447318.2017.1418805.
- [21] A. R. Bahtiar, A. J. T. Segara, and Suyoto, "Design of smart gamification in village tourism: An Indonesian case study," *Int. J. Eng. Pedagog.*, vol. 10, no. 1, pp. 82–93, 2020, doi: 10.3991/ijep.v10i1.11522.
- [22] H. Joo, "A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change," *Int. J. Appl. Eng. Res.*, vol. 12, no. 20, pp. 9931–9935, 2017.
- [23] J. R. Lewis, "The System Usability Scale: Past, Present, and Future," *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 34, no. 7, pp.



577–590, 2018, doi: 10.1080/10447318.2018.1455307.

- [24] S. Borsci, S. Federici, S. Bacci, M. Gnaldi, and F. Bartolucci, “Assessing User Satisfaction in the Era of User Experience: Comparison of the SUS, UMUX, and UMUX-LITE as a Function of Product Experience,” *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 31, no. 8, pp. 484–495, 2015, doi: 10.1080/10447318.2015.1064648.
- [25] A. Bangor, P. T. Kortum, and J. T. Miller, “An empirical evaluation of the system usability scale,” *Int. J. Hum. Comput. Interact.*, vol. 24, no. 6, pp. 574–594, 2008, doi: 10.1080/10447310802205776.
- [26] A. Bangor, T. Staff, P. Kortum, J. Miller, and T. Staff, “Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale,” *J. usability Stud.*, vol. 4, no. 3, pp. 114–123, 2009.