

**ACTIONABLE GAMIFICATION BERBASIS FRAMEWORK OCTALYSIS  
PADA APLIKASI MOBILE "JELAJAH" SEBAGAI UPAYA  
MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH**

**MUH. MIRZA**

(Pembimbing : Ajib Susanto, M.Kom)

*Teknik Informatika - S1, FIK, Universitas Dian Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201307613@mhs.dinus.ac.id*

**ABSTRAK**

Penetrasi penggunaan aplikasi mobile dalam berbagai aktifitas bisnis yang terus meningkat dan rendahnya tingkat kesadaran sejarah masyarakat di Indonesia mendorong penyelesaian masalah tersebut dengan pendekatan teknologi. Sebagai kontribusi untuk mencapai tujuan tersebut, diawali dengan bagaimana membangun aplikasi mobile kesejarahan dengan penerapan elemen gamifikasi sehingga mampu memberikan keseimbangan motivasi yang baik dalam mempengaruhi pengalaman penggunaannya. Pada penelitian ini, dibahas proses pengembangan aplikasi mobile kesejarahan "Jelajah" dengan menggunakan metode pengembangan RAD (Rapid Application Development) yang dikombinasikan dengan Octalysis Strategy Dashboard sehingga delapan elemen core drive Framework Octalysis dapat diterapkan dengan baik. Hasil dari pengembangan aplikasi dengan memanfaatkan metode yang diajukan terbukti mampu memberikan keseimbangan motivasi antar elemen yang baik saat dilakukan penilaian menggunakan Octalysis-Tools. Meskipun demikian untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal terdapat 2 elemen yang perlu lebih ditingkatkan lagi, yakni pada drive Empowerment of Creativity & Feedback serta drive Loss & Avoidance.

Kata Kunci : kesadaran sejarah, gamifikasi, Rapid Application Development, Octalysis

## **OCTALYSIS-FRAMEWORK BASED ACTIONABLE GAMIFICATION ON JELAJAH MOBILE APPLICATION AS AN EFFORT TO INCREASE THE HISTORICAL AWARENESS**

**MUH. MIRZA**

(Lecturer : Ajib Susanto, M.Kom)

*Bachelor of Informatics Engineering - S1, Faculty of Computer  
Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 111201307613@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Penetration of using mobile application within every business activities continue to increase, and condition of the historical awareness in Indonesia's society at the lower levels, encourage to solve this problem with technological approach. As a contribution to accomplish the purpose, begins with how to build a historical mobile application with the application of gamification elements in order to provide a good balance of motivation in affect of the users. In this paper discusses the development process of historical mobile application named "Jelajah" by using RAD (Rapid Application Development) development method combined with Octalysis Strategy Dashboard so that eight elements of Octalysis Framework cores can be applied properly. The results of the application development using the proposed method proved able to provide a good balance of motivation between elements when evaluated by using Octalysis-Tools. Nevertheless, in order to get the maximum results there are 2 elements that need more upgraded again, which is the drive Empowerment of Creativity & Feedback and drive Loss & Avoidance.

**Keyword** : Historical awareness, gamification, Rapid Application Development, Octalysis