

Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen

Qurotul Aini¹, Untung Rahardja², Anoesyirwan Moeins³, Dewi Mariana Apriani⁴

¹Dosen STMIK Raharja Jurusan Sistem Informasi, ²Dosen STMIK Raharja Jurusan Sistem Informasi, ³Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Y.A.I, ⁴Mahasiswi STMIK Raharja Jurusan Sistem Informasi

[1aini@raharja.info](mailto:aini@raharja.info), [2untung@raharja.info](mailto:untung@raharja.info), [3dewi.mariana@raharja.info](mailto:dewi.mariana@raharja.info)

Abstract – The development of technology and information very rapidly make educational institutions, especially in Higher Education continues to improve the quality of academics, one of which is a scoring system that allows lecturers and students. In Higher Education Raharja lecturers can input value online and students can see the value on the PEN + system (Rating Plus). The timeliness or ontime of the lecturer in input value is very important so that the student can receive the value in a timely manner. But the current system is still less effective and efficient because there are still 3 (three) problems that occur. First, many lecturers input the value over a predetermined time limit or overdue. Second, the lack of motivation factors for lecturers to input value in a timely manner (overdue), this is not effective because it can reduce the performance of lecturers and students late in receiving and seeing the value. Third, the need for appreciation given to lecturers who input value on time (ontime) so as to motivate lecturers. So there needs to be problem solving done in this research. First, the development of gamifikasi on PEN + for lecturer performance can run effectively and efficiently. Secondly, at PEN + there is a trophy given to 10 (ten) large PEN gamification ranks. Third, lecturers get 1 (one) trophy if entered into 10 (ten) big gamification rank. Application of PEN gamification uses data collection methods, system development, system analysis, design, and testing that can provide benefits. First, students can see the value on time. Second, motivate lecturers to input value quickly and on time. Third, to maintain the discipline of lecturers so as to improve the quality of lecturers.

Keywords: Gamification, Trophy. PEN+(Penilaian Plus), Lecturer, Motivation.

Abstrak – Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat membuat lembaga pendidikan khususnya di Perguruan Tinggi terus meningkatkan mutu akademika, salah satunya adalah sistem penilaian yang memudahkan dosen dan mahasiswa. Dalam Perguruan Tinggi Raharja dosen menginput nilai secara online dan mahasiswa dapat melihat nilai pada sistem PEN+ (Penilaian Plus). Ketepatan waktu atau ontime dalam proses penginputan nilai sangat penting agar mahasiswa dapat dengan cepat menerima nilai. Namun konsep gamifikasi saat ini masih kurang menarik karena masih ada 3 (tiga) permasalahan yang terjadi. Pertama, keterlambatan dosen dalam menginput nilai dari batas waktu yang ditentukan. Kedua, kurangnya faktor motivasi bagi dosen untuk menginput nilai secara ontime, hal ini tidak efektif karena dapat menurunkan kinerja dosen serta mahasiswa terlambat dalam menerima dan melihat nilai. Ketiga, perlu adanya apresiasi guna mendukung dosen yang telah menginput nilai dengan tepat waktu (ontime) sehingga dapat memotivasi dosen. Maka perlu adanya pemecahan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini. Pertama, pengembangan gamifikasi pada PEN+ agar kinerja dosen dapat berjalan secara efektif dan efisien. Kedua, pada PEN+ terdapat trophy yang diberikan kepada 10 (sepuluh) besar rank gamifikasi PEN+. Ketiga, dosen mendapatkan 1 (satu) trophy jika masuk dalam 10 (sepuluh) besar ranking gamifikasi. Penerapan gamifikasi PEN+ menggunakan metode pengumpulan data, pengembangan sistem, analisa sistem, perancangan, dan pengujian yang dapat memberikan keuntungan. Pertama, mahasiswa dapat melihat nilai dengan cepat. Kedua, memotivasi dosen dalam proses penginputan nilai. Ketiga, dapat menjaga kedisiplinan dosen sehingga dapat meningkatkan mutu dosen.

Kata Kunci : Gamifikasi, Trophy. PEN+ (Penilaian Plus), Dosen, Motivasi.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komputer memungkinkan pengembangan sistem akademik berbasis komputer yang memudahkan dalam proses menyimpan, mengorganisasi, dan mengolah

berbagai data. Salah satunya yaitu sistem penilaian pada Perguruan Tinggi Raharja yang dapat dilakukan secara online oleh dosen yaitu sistem PEN+ (Penilaian Plus).

Menurut Neng Enay, Penilaian merupakan informasi yang sangat dibutuhkan

oleh peserta didik baik itu siswa dalam instansi sekolah ataupun mahasiswa pada Perguruan Tinggi karena nilai menjadi tolak ukur peserta didik dalam mengukur kemampuan pembelajaran selama mengikuti pembelajaran. Proses penginputan nilai oleh dosen dilakukan melalui sistem PEN+ dengan cara login menggunakan email Rinfo (raharja.info).

Pada sistem PEN+ (Penilaian Plus) dilakukan pengembangan konsep gamifikasi yang bertujuan untuk memotivasi dosen dan memberikan semangat lebih agar dosen dapat menginput nilai dengan cepat. Namun konsep gamifikasi saat ini belum efektif dan kurang menarik karena saat dosen telah selesai memasukkan nilai, gamifikasi hanya berperan menampilkan data perhitungan jumlah total waktu input keseluruhan kelas saja dan ranking jumlah dosen yang telah memasukkan nilai dengan cepat dan terlambat.

Dari permasalahan diatas, maka perlu pengembangan konsep gamifikasi agar lebih efektif dan menarik lagi untuk dosen termotivasi dan semangat dalam proses memasukkan nilai sehingga dapat menumbuhkan rasa kompetitif untuk berlomba-lomba mendapatkan ranking paling atas. Bagi dosen yang telah memasukkan nilai dengan cepat dan masuk kedalam 10 (sepuluh) besar ranking gamifikasi maka setiap dosen akan akan mendapatkan kemenangan berupa 1 (satu) trophy, sehingga memotivasi dosen agar dapat memasukkan nilai dengan lebih cepat.

Penelitian yang dilakukan oleh Qurotul Aini (2017) membahas tentang pembelajaran sistem iLearning Plus dapat memudahkan dosen untuk menjalankan konten materi yang dapat disampaikan oleh mahasiswa, dengan adanya iLearning Plus proses perkuliahan tidak harus bertemu dengan dosen secara langsung, karena sudah langsung terkoneksi dengan internet menggunakan ipad laptop, PC dan lainnya, sehingga mahasiswa sudah dapat melakukan proses pembelajaran dengan baik. Efektifitas implementasi terhadap Gamification pada class iDu iLP untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan optimal agar tidak jenuh dalam pembelajaran dan lebih semangat untuk

mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh dosen. Selain itu, mahasiswa juga dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan dalam semua bidang yang diampuh selama diperkuliahan.

Penelitian yang dilakukan oleh Qurotul Aini (2017) membahas tentang strategi yang diterapkan untuk menaikkan ranking pada website ZPreneur dilakukan dengan beberapa strategi, salah satu strateginya adalah dengan cara menerapkan Feature Gamification contohnya adalah sistem Sending Gifts pada website ZPreneur untuk mendorong motivasi serta minat agar Alur aktivitas didalam website ZPreneur menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penulis juga menerapkan Toolbar Alexa Rank pada Web Browser agar Traffic Rank ZPreneur dapat dipantau setiap saat. Sistem Sending Gifts dapat bermanfaat untuk meningkatkan ranking pada website ZPreneur salah satunya adalah dengan diterapkannya sistem Feature Gamification.

Penelitian yang dilakukan oleh Dhanar Intan Surya Saputra (2016) membahas tentang kepuasan dan loyalitas pelanggan adalah tujuan inti yang diupayakan dalam pemasaran modern. Konsep gamifikasi yang berhasil diterapkan ke dalam sistem dengan menggunakan MDA (Mechanic, Dynamic, and Aesthetic) framework sehingga membantu dan mempermudah pelanggan dalam berlangganan dan pemesanan iklan, serta dapat menyajikan data berupa loyalitas dan kepuasan pelanggan melalui konsep gamifikasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Farozi (2015) membahas tentang kualitas sumber daya manusia dalam perusahaan banyak ditentukan oleh sejauh mana sistem yang ada diperusahaan mampu menunjang, memberikan motivasi dan memuaskan keinginan pegawai maupun dari organisasi perusahaan. Rancangan sistem informasi penilaian kinerja sumber daya manusia dengan metode gamifikasi ditampilkan melalui website dan memungkinkan challenge (tugas dan tanggung jawab) karyawan lebih termotivasi untuk mengerjakan, user (karyawan) akan diberikan point dan badge

(reward) ketika berhasil menyelesaikan challenge dan user (karyawan) lain dapat melihat performa dari masing-masing user (karyawan) melalui leaderboard dan dengan memasukkan unsur-unsur permainan didalamnya serta memastikan produktivitas dan semangat kerja karyawan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sitaresmi Wahyu Handani (2016) membahas tentang e-learning merupakan sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan pembelajaran menggunakan media internet dan lainnya. Salah satunya dengan menerapkan konsep gamifikasi. Pada penelitian ini telah berhasil menerapkan konsep gamifikasi dengan menggunakan MDA (Mechanic, Dynamic, Aesthetic) framework ke dalam sistem/e-learning kemudian materi Animasi 3D yang disajikan dalam sistem/e-learning didesain menjadi beberapa level untuk mempermudah pengguna dalam mempelajari Animasi 3D dari tahap Modeling sampai dengan Rendering.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardha Putra Santika (2016) konsep gamifikasi menggunakan Octalysis Framework untuk menganalisis 8 (delapan) psikologi game. Perancangan gamifikasi kemudian dikembangkan melalui Machinations Framework. Kemudian diimplementasikan dan memiliki dampak membuat aplikasi lebih menarik edukatif dan tidak membosankan sehingga meningkatkan minat belajar anak.

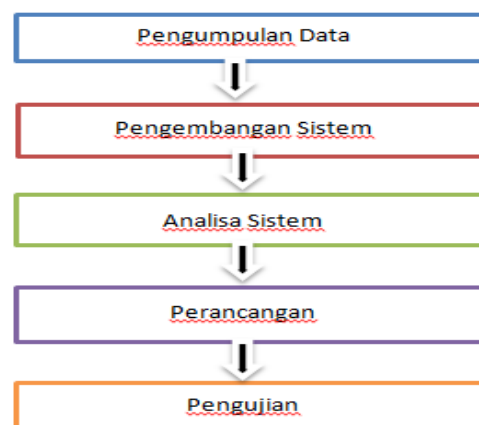
Penelitian yang dilakukan oleh Pranatha Widya Pradana (2016) membahas tentang aplikasi Liva yang bertujuan untuk membantu mengurangi kebiasaan penggunaan smartphone. Penulis mengembangkan konsep gamifikasi berupa game untuk menumbuhkan rasa semangat para pengguna untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

Penelitian yang dilakukan oleh Heni Jusuf (2016) gamification adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game yang bertujuan memotivasi pelajar dalam proses pembelajaran, selain itu media ini dapat digunakan untuk

menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran dan memaksimalkan perasaan menyenangkan terhadap proses pembelajaran. Menggunakan Foursquare, SimCity dan Pokemon, mewakili gamified sistem yang menggabungkan pengguna dengan geo-location. Karena syarat gamifikasi harus mengandung fitur Point, Badges, Levels, Leaderboards, Challenges, Reward, OnBordings, dan Engagement loops. Dalam proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternative untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Walaupun menggunakan mekanika permainan, menerapkan gamifikasi tidak selalu harus membuat sebuah games, tetapi bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membangun engagement dengan tanpa disadari oleh para pembelajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Hery Maryanto (2017) membahas tentang penerapan konsep gamifikasi di kelas, menjadikan belajar lebih menyenangkan, siswa terdorong untuk menyelesaikan tugasnya, siswa lebih fokus dan konsentrasi dalam memahami materi pelajaran yang sedang dipelajarinya. Dan hasil diuji validasi penerapan gamifikasi pada materi bidang studio IPS dengan Standar Kompetensi Cara Mengelola Uang dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas 3 SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Anugerah Bagus Wijaya (2017) membahas tentang pelajaran sejarah menggunakan metode Scott karena peran pelajaran sejarah sangat penting namun masih banyak yang kurang minat dalam pembelajarannya. Penelitian ini difokuskan pada kesesuaian materi game dengan standar kompetensi yang digunakan. Game yang dibangun dengan metode Scott dan GaML memuat isi dari indikator kompetensi



menunjukkan nilai interpretasi sangat baik. Pengguna pembelajaran game mampu mempengaruhi nilai indikator kompetensi. Kemudian untuk menentukan Class gamifikasi pada game menggunakan elemen-elemen gamifikasi.

Gambar 1.1 Metode Penelitian

2. METODE PENELITIAN

Gambar 1.1 merupakan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, metode analisa sistem, metode perancangan, metode pengujian. Tujuan metode ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang sedang terjadi. Berikut ini ada 5 (lima) penjelasan dari metode yang digunakan, pertama yaitu metode pengumpulan data yang terdiri dari observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap sistem gamifikasi pada PEN+ (Penilaian Plus) dengan meneliti dan menerima data yang diperlukan., wawancara dengan cara mempersiapkan pertanyaan dan melakukan proses tanya jawab bersama narasumber terkait dan studi pustaka dengan cara mencari informasi di sumber-sumber literatur seperti jurnal, buku dan lainnya yang membahas penelitian tentang gamifikasi.

Kedua yaitu metode pengembangan sistem dilakukan dengan 3 (tiga) tahap yang diolah dan dianalisa sehingga memberikan hasil yang bermanfaat bagi penelitian yaitu tahap survey sistem yang berjalan, dengan mengetahui sistem saat ini maka penulis dapat mengetahui apa saja yang perlu dikembangkan dalam sistem tersebut agar dapat berkembang lebih baik lagi. Analisa temuan survey yaitu melakukan analisa terhadap hasil yang telah disurvey yaitu menentukan apa yang harus dilakukan untuk mengembangkan sistem. Identifikasi temuan sistem yaitu menanyakan kebutuhan informasi yang dibutuhkan dalam perkuliahan..

Ketiga yaitu metode analisa sistem merupakan metode lanjutan dari pengumpulan data yang mana data dikumpulkan dan dianalisa serta dijadikan strategi. Untuk mencapai strategi perlu pengelompokan yaitu pengelompokan elisitasi kebutuhan di mulai dari tahap satu

sampai dengan final draft elisitasi yang ditinjau dari 2 (dua) segi yaitu fungsional sistem dan non fungsional system.

Keempat yaitu metode perancangan yang menggambarkan rancangan program yang dibutuhkan dan tata cara dalam penggunaan sistem gamifikasi PEN+ (Penilaian Plus) menggunakan metode HIPO (Hierarchy Input Process Output) merupakan teknik pendokumentasian suatu program yang digunakan untuk mengkomunikasikan sistem kepada programmer melalui proses perancangan. Dan merancang prototype sistem sebagai pemenuhan kebutuhan dari pengguna sistem.

Dan yang terakhir adalah metode pengujian yaitu proses pengujian program untuk menemukan error warning menggunakan metode black-box testing merupakan pengujian yang berfokus pada hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Permasalahan

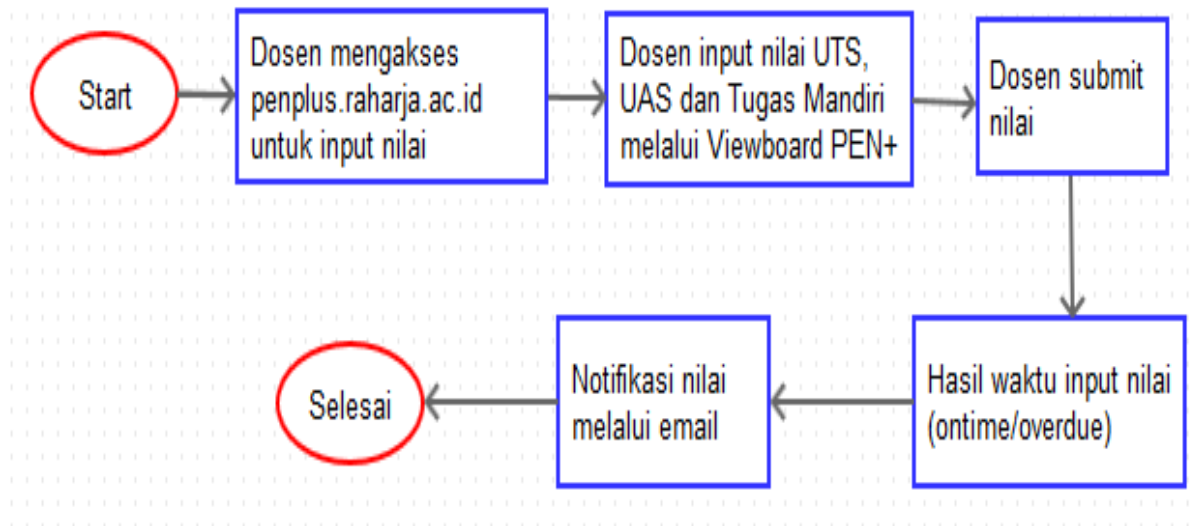
PEN+ (Penilaian Plus) merupakan sistem penginputan nilai oleh dosen yang dilakukan secara online. Melalui sistem PEN+ (Penilaian Plus) dosen dapat memasukan nilai dan mahasiswa juga dapat melihat nilai secara online selama terkoneksi dengan jaringan internet. Setelah proses ujian selesai tentunya mahasiswa ingin segera mengetahui berapa nilai yang didapat karena nilai ini untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam memahami pelajaran yang telah di ikuti selama perkuliahan sehingga jika hasilnya tidak memuaskan dapat memperbaikinya lagi.

Namun permasalahan yang terjadi adalah terkadang dosen telat dalam menginput nilai. UTS (Ujian Tengah Semester), UAS (Ujian Akhir Semester) dan Tugas Mandiri yaitu melebihi batas waktu yang telah ditentukan atau overdue sehingga mahasiswa telat dalam melihat nilai. Walaupun ada dosen yang menginput nilai dengan cepat dan tepat waktu namun peran gamifikasi dalam sistem PEN+ (Penilaian Plus) yang berjalan saat ini

kurang efektif dan menarik karena penerapan gamifikasi hanya menampilkan ranking dosen dan total jumlah waktu input nilai saja.

Bagi dosen yang melakukan penginputan nilai dengan cepat dan tepat waktu perlu mendapatkan apresiasi yang lebih demi mendukung kinerjanya yang telah efektif. Maka

dosen akan termotivasi dan merasa senang dengan adanya penerapan gamifikasi karena kedisiplinan dan keefektifan dosen di nilai tanggung jawabnya dalam menginput nilai agar mahasiswa cepat dan tepat dalam melihat nilai ujian mereka. Dibawah ini merupakan 5 (lima) proses dosen dalam menginput nilai kedalam sistem PEN+ :



Gambar 1.2 Alur Proses Input Nilai

1. Proses pertama, setelah ujian selesai dan dosen memeriksa soal ujian lalu dosen menginput nilai melalui penplus.raharja.ac.id.
2. Proses kedua, setelah nilai siap untuk di input langkah selanjutnya adalah dosen menginput nilai UTS, UAS, dan Tugas Mandiri melalui Viewboard PEN+.
3. Proses ketiga, dosen harus melakukan submit nilai yang telah di input.
4. Proses keempat, setelah dosen melakukan submit nilai maka akan terlihat hasil waktu saat dosen input nilai apakah *ontime* atau *overdue* dan ranking.
5. Proses terakhir yaitu setelah proses input nilai selesai maka akan ada notifikasi nilai melalui email.

3.2 Rancangan dan Implementasi Program

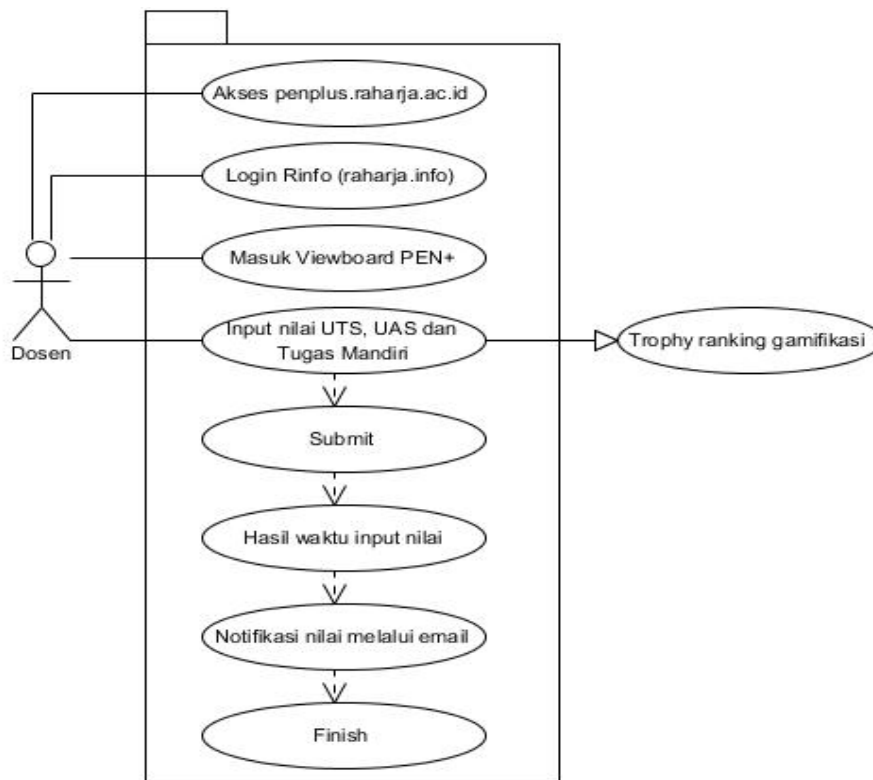
Use Case Diagram menggambarkan sebuah proses mengenai siapa (user) yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukan oleh user dalam sistem tersebut. Use Case diagram hanya menggambarkan alur proses secara singkat dan tidak detail antara use case, aktor, dan sistem.

Dalam merancang sebuah sistem harus terlebih dahulu menggambarkan alur proses singkatnya seperti apa dan siapa nanti yang akan menggunakan sistem tersebut agar pengembangan sistem dapat berjalan dengan lancar dan bermanfaat bagi pihak yang menggunakan.

Dalam sistem PEN+ (Penilaian Plus) terdapat Use Case yang diusulkan untuk sistem yang akan dikembangkan dan mendukung konsep gamifikasi yang diberikan kepada dosen yaitu sebuah

trophy sebagai bentuk apresiasi yang diberikan karena dosen telah efektif dalam menginput nilai sehingga mahasiswa tidak

terlambat dalam menerima nilai.



Gambar 1.3 Use Case Diagram

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa dosen mengakses penplus.raharja.ac.id kemudian login menggunakan email Rinfo (raharja.info). Jika berhasil login maka akan masuk kedalam tampilan viewboard PEN+ (Penilaian Plus) untuk menginput nilai. Selanjutnya adalah dosen menginput nilai UTS, UAS dan Tugas Mandiri pada saat inilah terdapat sebuah gamifikasi berupa trophy bagi 10 (sepuluh) besar ranking dosen dengan cara memilih kode kelas yang ingin di input nilainya dan dosen yang menginput nilai dengan cepat dan ontime akan mendapatkan 1 (satu) trophy. Jika telah selesai input nilai kemudian dosen submit nilai dan terakhir akan ada notifikasi nilai melalui email.

atau aturan dalam game pada aktivitas non game dengan tujuan meningkatkan interaktivitas pengguna

1. Menurut Sitaresmi Wahyu Handani (2016), Gamifikasi merupakan proses menggunakan mekanisme

2. Berbasis Yii Framework. Yii singkatan dari Yes It Is sering disebut sebagai kerangka kerja PHP yang mana memiliki performa tinggi dalam membangun sebuah aplikasi web yang besar. Yii juga menyediakan resuabilitas dalam menjalankan program web agar lebih cepat dalam proses pengembangan sehingga baik untuk pengembangan sistem penilaian yang menerapkan gamifikasi.
3. Implementasi atau penerapan yang dilakukan setelah melalui berbagai tahap proses perancangan sistem.

Pada saat implementasi artinya sistem sudah melewati beberapa proses testing seperti Black-Box Testing untuk menguji kehandalan

sistem apakah sudah siap untuk digunakan oleh pengguna akhir atau user.

▲ LIST DOSEN Last Update 24 Nov17 12:05

Show 10 entries Search:

Rank	NID	Dosen	Kajur	Classes	Progress Non ILP	Progress All	Average Time
1	11010	Diah Aryani, ST.,M.Kom	Diah Aryani	3	100%	100%	6M 25S
2	14004	Dendy Jonas, M.Kom	Ferry Sudarto	2	100%	100%	24M 58S
3	16008	Eka Purnama Harahap, S.Kom	Nur Azizah	1	100%	100%	29M 52S
4	99001	Untung Rahardja, Ir.,M.T.I.,MM	Nur Azizah	5	100%	100%	32M 54S
5	09006	Sudaryono, Dr.,Ir.,M.Pd	Ferry Sudarto	1	100%	100%	36M 36S
6	14012	Qurotul Aini, S.Kom.,MTI	Nur Azizah	4	100%	100%	43M 2S
7	15005	Ahmad Roihan, S.Kom.,MTI	Ferry Sudarto	5	100%	100%	1H 28M
8	07132	Muhamad Yusup, M.Kom	Diah Aryani	3	100%	100%	2H 5M
9	16006	Jamaludin, M.Pd	Diah Aryani	1	100%	100%	2H 50M
10	16019	Siti Maesaroh, S.Kom	Nur Azizah	3	100%	100%	3H 4M

Showing 1 to 10 of 140 entries Previous 1 2 3 4 5 ... 14 Next

* D : Days , H : Hours , M : Minutes , S : Seconds









Gambar 1.4 Tampilan List Ranking Dosen

Gambar 1.4 diatas merupakan tampilan tabel list ranking dosen dalam menginput nilai berdasarkan Average Time (Days, Hours, Month, dan Second). Dalam list dosen terdapat tabel yang berisi Rank, NID, Nama Dosen, Nama Kajur (Kepala Jurusan), Jumlah kelas yang diampu, Progress Non iLP (dalam persen%), Progress All (dalam persen%) dan Average Time yang memberikan informasi jumlah total waktu dosen saat menginput nilai.

Dosen yang lebih cepat dan tepat waktu pada saat menginput nilai maka akan berada pada posisi teratas dan sebaliknya, bagi dosen yang berhasil masuk dalam ranking 10 (sepuluh) besar maka dosen tersebut akan mendapatkan 1 (satu) trophy gamifikasi sebagai bentuk apresiasi karena dosen tersebut telah

menginput nilai dengan cepat dan tepat waktu.

Saat dosen ingin menginput nilai kemudian mengakses penplus.raharja.ac.id dan login menggunakan Rinfo, maka dosen akan masuk kedalam tampilan Viewboard PEN+ (Penilaian Plus) dan akan muncul juga foto profil dosen tersebut. Peran gamifikasi yang berupa trophy disini adalah saat dosen belum menginput nilai maka tidak ada trophy yang terdapat dibawah foto profil dosen tersebut. Namun setelah dosen tersebut menginput nilai dan masuk kedalam 10 (sepuluh) besar ranking gamifikasi maka dosen tersebut akan mendapatkan 1 (satu) trophy yang akan muncul atau terdapat dibawah foto profil dosen tersebut didalam Viewboard PEN+ (Penilaian Plus).

List Trophy	
Nama Dosen	Trophy
 Ferry Sudarto, S.Kom,M.Pd.	
 Abdul Hayat, M.T.I.	
 Ahmad Roihan, S.Kom.,MTI	
 Euis Sitinur Aisyah, M.Kom.	

Gambar 1.5 List Trophy keseluruhan dosen

Gambar 1.5 yang terdapat pada sistem PEN+ (Penilaian Plus) merupakan tampilan list trophy keseluruhan dosen. Seluruh dosen dapat melihat menu list trophy tersebut untuk mengetahui jumlah trophy yang didapat periode UTS dan UAS dan juga dapat melihat jumlah trophy yang didapat oleh dosen lain. Hal ini bertujuan untuk dapat memotivasi sesama dosen sehingga memunculkan rasa kompetitif untuk berusaha memperoleh trophy sebanyak-banyaknya. Dengan begitu dosen akan berusaha menginput nilai lebih cepat lagi agar mendapatkan trophy.

Hal ini dapat menjaga kedisiplinan dosen dan meningkatkan kinerja dosen dalam menginput nilai dengan begitu Kajur (Kepala Jurusan) dapat mengetahui dosen-dosennya mana yang menginput nilai dengan tepat waktu atau overdue. Selain itu juga mahasiswa tidak terlambat dalam menerima dan melihat nilai yang mereka dapatkan.

4. KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan diatas sehingga terdapat 3 (tiga) kesimpulan, diantaranya :

- 1) Dengan adanya pengembangan konsep gamifikasi pada sistem PEN+ (Penilaian Plus) dapat berjalan efektif karena dosen dalam menginput nilai UTS, UAS, dan Tugas Mandiri dengan tepat waktu (*ontime*).
- 2) Dengan adanya trophy kemenangan bagi 10 (sepuluh) dosen ranking gamifikasi yang diapresiasi kepada dosen telah memasukkan nilai secara *ontime* berjalan efektif dan dapat memotivasi dosen untuk berlomba-lomba dalam proses memasukkan nilai secara *ontime* sehingga mutu dosen dapat terbentuk dengan baik.
- 3) Meningkatkan kinerja dosen dan mahasiswa dapat melihat nilai tepat waktu. Pada saat dosen tersebut menginput nilai UTS, UAS dan Tugas Mandiri dengan cepat sebelum melewati batas waktu yang ditentukan dan masuk dalam 10 (sepuluh) ranking

gamifikasi di PEN+ (Penilaian Plus) maka dosen tersebut akan mendapatkan 1 (satu) trophy. Dengan adanya pengembangan gamifikasi pada sistem PEN+ (Penilaian Plus) di Perguruan Tinggi Raharja dapat meningkatkan mutu dosen.

5. SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah di jelaskan di atas, penulis menyimpulkan 2 (dua) saran untuk pengembangan selanjutnya, yaitu:

1. Pengembangan konsep gamifikasi PEN+ selanjutnya dapat berkembang lagi yang mana dapat memberikan konsep gamifikasi yang lebih baik, menarik dan menyenangkan namun dosen tetap dapat menginput nilai sehingga dapat lebih memotivasi dosen dalam menginput nilai.
2. Lebih mengedepankan penginputan nilai yang tepat waktu (*ontime*) sehingga mahasiswa tidak terlambat dalam melihat nilai.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Ariessanti, H. D., & Aini, Q. (2017). Penerapan iDu iLearning Plus berbasis Gamification Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Perguruan Tinggi. *Technomedia Journal*, 1(2), 37-50.
- 2) Aini, Q., Febriyanto, E., & Pratama, D. (2017, August). PENERAPAN TEKNIK GAMIFIKASI DALAM BENTUK SENDING GIFTSUNTUK MENINGKATKAN TRAFFIC RANK. In *SISITI: Seminar Ilmiah Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*(Vol. 5, No. 1).
- 3) Saputra, D. I. S., & Handani, S. W. IMPLEMENTASI GAMIFIKASI PADA SISTEM INFORMASI PELANGGAN DAN PEMESANAN IKLAN BERBASIS ONLINE PADA SURAT KABAR.
- 4) Farozi, M., Suyanto, M., & Lutfi, E. T. (2015). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA SUMBER DAYA MANUSIA MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI. *Jurnal Teknologi Informasi Respati*, 10(30).
- 5) Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. *Telematika*, 9(1).
- 6) Kuswardayan, I., Herumurti, D., & Santika, A. P. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Edutainment untuk Anak SD dengan Teknik Gamifikasi Berbasis Octalysis dan Machinations Framework. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2), A679-A684.
- 7) Nasional, H. J. U. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICom*, 4(3).
- 8) Pradana, P. W. (2016). Perancangan Aplikasi Liva untuk Mengurangi Nomophobia dengan Pendekatan Gamifikasi. *Jurnal Teknik ITS*, 5(1).
- 9) Wijaya, A. B. (2017). GAMIFIKASI PELAJARAN SEJARAH PERJUANGAN KEMERDEKAAN MENGGUNAKAN METODE SCOTT. *Telematika*, 10(1).
- 10) Maryanto, H., Suyanto, M., & Al Fatta, H. (2017). PENERAPAN GAMIFICATION CASHFLOW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGELOLAAN KEUANGAN PRIBADI PADA ANAK USIA DASAR (STUDI KASUS: SDN PLUMPUNG 1 PLAOSAN MAGETAN). *Telematika*, 10(2), 166-178.
- 11) Rahardja, U., Aini, Q., & Enay, N. (2017). Optimalisasi Dashboard pada Sistem Penilaian Sebagai Media Informasi di Perguruan Tinggi. *SISFOTENIKA*, 7(2), 167-176.
- 12) Aini, Q., Rahardja, U., & Nurani, D. L. (2016). Penerapan Mata Uang Armo (AirzonE-Mall Money) Pada

- Marketplace AirzonE-Mall Sebagai Inovasi Pembelajaran Internet dan E-commerce. *Technomedia Journal*, 1(1), 114-125.
- 13) Rahardja, U., Handayani, I., & Firmansyah, R. A. L. (2016). Penerapan SPB Online Menggunakan Rinfo Transformation Pada Bagian Pengadaan Perguruan Tinggi. *CogITo Smart Journal*, 2(1), 69-81.
- 14) Rahardja, U., Tejosuwito, N. J., & Armansyah, F. S. (2017). PERANCANGAN APLIKASI PEN+ BERBASIS MOBILE UNTUK MEMUDAHKAN KINERJA DOSEN PADA PERGURUAN TINGGI. *Technomedia Journal*, 1(2), 51-62.
- 15) Tejosuwito, N, J., 2017, PENGEMBANGAN SISTEM PENILAIAN PLUS (PEN+) MENGGUNAKAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS DOSEN PADA PERGURUAN TINGGI, *Skripsi*, Program Studi Sistem Informasi, STMIK Raharja, Tangerang.
- 16) Rahardja, U., Fadillah, I., & Lestari, W. (2017, August). PENGGUNAAN SYSTEM SINGLE SIGN ON (SSO) DALAM MENDUKUNG KEMAJUANPADA FORUM RHJFOX DI PERGURUAN TINGGI RAHARJA. In *SISITI: Seminar Ilmiah Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* (Vol. 5, No. 1).
- 17) Aini, Q., Rahardja, U., & Allamiah, F. (2018). Perancangan Sistem Absensi Kinerja Pengabdian Tri Dharma secara Online pada Website Berbasis Yii Framework. *SISFOTENIKA*, 8(1), 13-22.
- 18) Warsito, A. B., Rahardja, U., & Suhainingsih, D. M. (2017). PENGEMBANGAN SIS+ KONSULTASI SEBAGAI MONITORING PELAYANAN DOSEN DAN MAHASISWA STUDI KASUS: STMIK RAHARJA. *CCIT Journal*, 10(2), 159-173.
- 19) Aini, Q., Graha, Y. I., & Zuliana, S. R. (2017). Penerapan Absensi QRCode Mahasiswa Bimbingan Belajar pada Website berbasis Yii Framework. *SISFOTENIKA*, 7(2), 207-218.
- 20) Rahardja, U., Dewi, E. N., & Lutfiani, N. (2017). Peningkatan Rank Webometrics Menggunakan Metode Inbound Dan Outbound Pada Perguruan Tinggi. *SISFOTENIKA*, 7(1).