

ABSTRAK

Muhammad Muchlis, 2024. **Perancangan Gamifikasi Ujian Surat Ijin Mengemudi (SIM) C Berbasis Mobile.** Tugas Akhir, Program Studi Informatika (S1), Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Pembimbing: Subari

Kata kunci: Gamifikasi, *Aplikasi Mobile*, Ujian SIM C

Surat Izin Mengemudi (SIM) merupakan dokumen penting yang harus dimiliki oleh setiap pengendara sebagai bukti legalitas berkendara. Untuk memperoleh SIM, calon pengendara harus lulus serangkaian ujian, baik teori maupun praktik. Ujian teori menguji pengetahuan tentang peraturan lalu lintas dan etika berkendara, sedangkan ujian praktik menilai kemampuan teknis dalam mengoperasikan kendaraan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi gamifikasi berbasis *mobile* untuk ujian SIM C, dengan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan tantangan untuk meningkatkan motivasi dan kesiapan peserta. Data dikumpulkan melalui survei online yang menilai pengalaman pengguna dalam hal kepuasan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran. Hasil pengujian menggunakan metode Blackbox menunjukkan bahwa aplikasi ini berfungsi dengan baik, mudah digunakan, dan sesuai dengan standar ujian SIM C. Aplikasi ini dinilai positif oleh mayoritas pengguna, dengan nilai rata-rata 86,5%, meskipun masih ada area yang perlu diperbaiki, terutama terkait dengan UI dan respons sistem terhadap masukan pengguna. Kesimpulannya, aplikasi ini cukup matang dalam kinerja, desain UI, dan kesesuaian konten, namun memerlukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

ABSTRACT

Muhammad Muchlis, 2024. **Design of a Mobile-Based Gamification Application for the SIM C Driving License Exam.** Undergraduate Thesis, Informatics Study Program (Bachelor's Degree), Informatics Study Program (S1), STIKI – MALANG, Supervisor: Subari

Keyword: *Gamification, Mobile Application , C Driving License Tes*

The Driver's License (SIM) is an essential document for every driver as proof of legal authorization to operate a vehicle. To obtain a SIM, prospective drivers must pass a series of exams, including both theoretical and practical tests. The theoretical exam assesses knowledge of traffic regulations and driving etiquette, while the practical exam evaluates the technical ability to operate a vehicle safely. This study aims to design and implement a mobile-based gamification application for the SIM C exam, incorporating gamification elements such as points, badges, and challenges to enhance participant motivation and readiness. Data were collected through an online survey that evaluated user experiences in terms of satisfaction, motivation, and learning effectiveness. The results of Blackbox testing showed that the application functions well, is easy to use, and complies with SIM C exam standards. The application received positive feedback from the majority of users, with an average rating of 86.5%, though some areas still need improvement, particularly in UI design and system response to user inputs. In conclusion, the application is sufficiently mature in terms of performance, UI design, and content alignment, but further refinements are needed to enhance user experience.