

ABSTRAK

Faris Purnomo, 2024. **Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Perpustakaan Digital: Studi Kasus Perpustakaan STIKI Malang.** Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Siti Aminah, Co. Pembimbing: Hilman Nuril Hadi

Kata kunci: gamifikasi, perpustakaan digital, sistem informasi

Perpustakaan digital (*digilib*) merupakan solusi inovatif dengan menyimpan koleksi bahan pustaka dalam bentuk format digital yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun. STIKI Malang merupakan salah satu yang telah menerapkan perpustakaan digital. *Digilib* STIKI menyediakan beberapa koleksi seperti buku digital, artikel jurnal, dokumen skripsi dan lain sebagainya. Namun, minat dan daya tarik pengguna terhadap sistem ini masih rendah. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penerapan elemen gamifikasi. Gamifikasi merupakan konsep unik yang memasukkan elemen permainan ke dalam konteks non-permainan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, merancang dan mengembangkan sistem informasi perpustakaan digital dengan menerapkan empat elemen gamifikasi, yaitu: (1) **challenge & quest** yang diterapkan pada misi utama dan sampingan dan bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi pengguna; (2) **leaderboard** yang diterapkan untuk pemeringkatan pengguna berdasarkan poin yang diperoleh yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan membangun lingkungan yang kompetitif; (3) **point** yang diterapkan sebagai imbalan bagi pengguna ketika menyelesaikan sesuatu, elemen ini memicu emosi positif agar pengguna terus menggunakan layanan; (4) **badge** yang diterapkan sebagai simbol saat pemain mencapai titik poin tertentu, elemen ini meningkatkan motivasi pengguna agar terus menggunakan layanan dan mendapatkan semua lencana yang ada.

ABSTRACT

Faris Purnomo, 2024. **Implementing Gamification on a Digital Library Information System: A Case Study of the STIKI Malang Library.**
Final Project, Study Program Informatics Engineering Bachelor's Degree,
STIKI – MALANG, Advisor 1 : Siti Aminah, Advisor 2 : Hilman Nuril
Hadi

Keyword: gamification, digital library, information system

*The Digital Library (digilib) is an innovative solution by storing library materials in a digital format for easy access anywhere and anytime. STIKI Malang has implemented a digilib, provides various collections such as ebooks, journal articles, thesis documents, and more. However, user interest and attraction with the system remains low. One potential solution is the implementation of gamification elements. Gamification is a unique concept that incorporates game elements into non-game contexts. This research aims to analyze, design, and develop a digital library information system by applying four gamification elements were: (1) **challenge & quest** applied to primary and secondary missions to increase user interest and motivation; (2) **leaderboard** implemented to rank users based on points earned to enhance user engagement and build a competitive environment; (3) **points** awarded to users for completing tasks, triggering positive emotions to encourage continued service usage; (4) **badges** awarded as symbols upon reaching certain point thresholds to motivate users to continue using the service and collect all badges.*