

Rancangan dan Analisis Pengaruh Gamifikasi terhadap Keterlibatan dan Penerimaan Pengguna pada Aplikasi Mobile Health = Design and Analyze The Effect of Gamification for User Engagement and User Acceptance on Mobile Health Application

Winayaka Ruhur Sandhya Pamungkas, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20515966&lokasi=lokal>

Abstrak

Kesehatan adalah masalah serius di seluruh dunia termasuk Indonesia. Lima penyebab kematian di Indonesia adalah masalah kesehatan. Salah satu solusi untuk masalah kesehatan adalah dengan menerapkan pola hidup sehat. Penerapan pola hidup sehat menjadi tantangan, karena dibutuhkan konsistensi yang tinggi sehingga sulit untuk dilakukan. Ditambah lagi kesadaran masyarakat Indonesia tentang kesehatan masih cukup rendah. Mengetahui hal tersebut peneliti ingin memberikan motivasi pada masyarakat Indonesia agar dapat menerapkan hidup sehat dengan mengembangkan aplikasi mobile health (mHealth) yang mengimplementasikan konsep gamifikasi. Pengembangan aplikasi mHealth dilakukan menggunakan metode waterfall. Aplikasi yang dikembangkan ada dua, yaitu gamifikasi dan non gamifikasi. Requirement dari mHealth diambil dari Gerakan Masyarakat Sehat (Germas) dan anjuran kementerian kesehatan. Rancangan aplikasi menggunakan lima elemen gamifikasi, yaitu: poin, progress bar, leaderboard, badge, dan feedback. Aplikasi yang sudah jadi kemudian diujikan ke 64 responden, 32 responden menggunakan aplikasi gamifikasi dan 32 lainnya menggunakan aplikasi non gamifikasi. Responden tersebut menggunakan aplikasinya selama tiga hari. Setelah tiga hari log aktivitas pengguna dianalisis dan pengguna diberikan kuesioner mengenai keterlibatan pengguna dan akseptabilitas pengguna. Hasil analisis dari kuesioner menunjukkan pengguna aplikasi gamifikasi memiliki potensi keterlibatan dengan aplikasi mHealth gamifikasi. Hal itu didukung dari aktivitas log pengguna yang menandakan pengguna gamifikasi lebih aktif menggunakan aplikasi mHealth.

.....Health is a serious problem in the world, including Indonesia. The top five causes of death in Indonesia are health problems. One of the solutions to this problem is a healthy lifestyle. The implementation of this solution is difficult, because it needs high consistency. Moreover, Indonesian people have a little bit of health awareness. Therefore, this research wants to raise the motivation and engagement for Indonesian people in a healthy lifestyle with mobile health (mHealth) that implements gamification. The waterfall method has been used for developing the mHealth application. The application was developed into two, gamification and non gamification. Requirement for this application was taken from healthy community movement (Germas) and suggestion from ministry of health. The application implements five elements of gmaification. These elements are point, progress bar, leaderboard, badge, and feedback. This application was tested on 64 respondents, 32 respondents use gamification and the rest use non gamification. The respondents use the application for three days. After that, the activity log was analyze and the respondents were given engagement questionnaire and acceptance questionnaire. The result from the questionnaires are the respondents that use gamification application have potential for being engaged with mHealth application. Furthermore, the result for users log activity are the respondents with mHealth gamification are

more active using the mHealth application.