

ABSTRAK

PERANCANGAN *UI/UX* GAMIFIKASI APLIKASI *MOBILE* CAMPAIGN MENGUNAKAN METODE *DESIGN SPRINT*

Oleh

NADYA MARGARRETH

Campaign.com adalah sebuah platform yang digunakan untuk melakukan donasi atau aksi sosial. Pada aplikasi Campaign pengguna melakukan serangkaian aksi sosial (*Challenge*) secara konsisten selama beberapa hari kedepan. Setiap *Challenge* terdiri dari serangkaian tindakan sosial yang bertujuan untuk mendidik dan mengembangkan kebiasaan sosial baru dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang dihadapi oleh Campaign saat ini adalah mengajak pengguna menyelesaikan *challenge* dengan mengambil aksi selama beberapa hari tidaklah mudah sehingga target kampanye tidak tercapai. Berdasarkan masalah tersebut maka dibangunlah fitur gamifikasi yang dapat menambah motivasi pengguna dalam menyelesaikan *challenge*. Menurut hasil survei yang dilakukan pada tahapan *User Research* sebanyak 78,3% responden lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi dengan fitur gamifikasi. Berdasarkan hasil survei maka dibuatlah desain gamifikasi pada aplikasi Campaign dengan menggunakan metode *Design Sprint* yang melewati 6 tahapan yaitu *Understand, Define, Diverge, Decide, Prototype, Validate*. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe fitur gamifikasi yang telah selesai dirancang dengan tiga kali iterasi perubahan dan telah dilakukan uji kegunaan dengan mengacu kepada elemen yang dibutuhkan untuk mendapatkan hasil desain *UI/UX* yang baik. Hasil pengujian dengan pendekatan SEQ terhadap tiga informan menghasilkan nilai rata-rata 6,02 dari skala 7 dengan kategori *acceptable*. Beberapa elemen telah diperbaiki melalui tiga iterasi desain dan diuji kembali kepada tiga informan agar desain lebih siap untuk digunakan.

Kata Kunci : Campaign, Gamifikasi, *Design Sprint*, *UI/UX*

ABSTRACT

DESIGN GAMIFICATION OF MOBILE CAMPAIGN APPLICATION USING SPRINT DESIGN METHOD

By

NADYA MARGARRETH

Campaign.com is a platform used to make donations or social actions. In Campaign application users perform a series of social actions (Challenge) consistently over the next few days. Each Challenge consists of a series of social actions aimed at educating and developing new social habits in everyday life. The problem faced by Campaign today is that inviting users to solve the challenge by taking action for a few days is not easy so that the campaign is not achieved. Based on these problems, gamification features are built that can increase user motivation in completing challenges. According to the results of a survey conducted at the User Research stage, 78.3% of informants were more interested in using applications with gamification features. Based on the results of the survey, gamification design was made in the Campaign application using the Design Sprint method that passed through 6 stages, namely Understand, Define, Diverge, Decide, Prototype, Validate. The result of this study is a prototype gamification feature that has been completed designed with three iterations of the change. Usability tests have been conducted with reference to the elements needed to get good UI/UX design results. The test results are acceptable where the single ease question score results in three users with an average result of 6,02 out of a scale of 7. There are several elements that are improved in the design iteration so that the gamification design is better ready for use.

Keywords : Campaign, Gamification, Design Sprint, UI/UX