

# **PERANCANGAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN ENGAGEMENT PENGUNJUNG FISIK PERPUSTAKAAN UBAYA**

Michelle Hartono  
Akuntansi  
Dr. Bonnie Soeherman, S.E., M.Ak.

## **INTISARI**

Skripsi ini membahas tentang bagaimana penerapan perancangan gamifikasi didalam perpustakaan yang mampu meningkatkan *engagement* pengunjung secara fisik. Penerapan ini masih dianggap asing bagi beberapa pihak karena selama ini di beberapa perpustakaan Indonesia masih menggunakan sistem manual. Permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini yaitu bagaimana kerja gamifikasi di perpustakaan Ubaya yang mampu meningkatkan *engagement* sehingga adanya ketertarikan yang lebih untuk menggunakan layanan sekaligus mengenal lingkungan perpustakaan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi dan analisis dokumen. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa gamifikasi yang diterapkan di perpustakaan memiliki peluang besar untuk dilakukan yang mampu meningkatkan *engagement*.

Kata Kunci : Gamifikasi, *Engagement*, *Result Control*, Perpustakaan



## **ABSTRACT**

This thesis discusses how the application of gamification design in the library is able to increase physical engagement of visitors. This application is still considered foreign to some parties because so far in some Indonesian libraries it still uses a manual system. The problem that will be discussed in this thesis is how gamification works in the Ubaya library that can increase visitor engagement so there is more interest in using services while getting to know the environment.

This study uses qualitative methods with interview, observation and document analysis techniques. The results of this study reveal that gamification applied in the library has a great opportunity to be carried out which is able to increase visitor engagement.

Keyword : Gamification, Engagement, Result Control, Library

