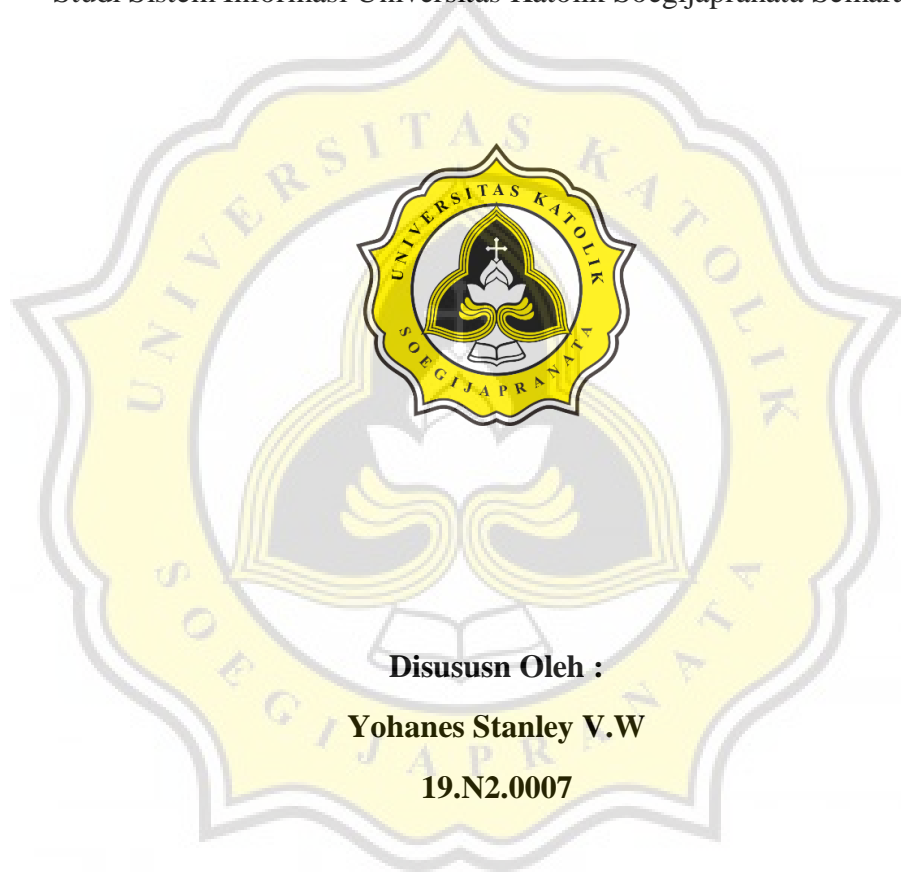


LAPORAN SKRIPSI

**GAMIFIKASI DALAM *META LIBRARY* DINAS ARSIP
DAN PERPUSTAKAAN KOTA SEMARANG**

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer Program
Studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



Disusun Oleh :

Yohanes Stanley V.W

19.N2.0007

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG**

2023

ABSTRAK

Dengan kemajuan teknologi, kita semua sekarang memiliki akses ke berbagai sumber informasi dan dengan adanya revolusi Industri 4.0, inovasi dalam menyebarkan informasi, belajar, hingga hiburan akan semakin banyak. Dinas Arpus merespons perkembangan ini dengan menciptakan *game* bernama *Meta Library*, yang dirancang untuk membantu masyarakat memahami apa itu Arpus dan fungsinya.

Meta Library dibuat dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas gamifikasi dalam menarik minat masyarakat, khususnya mereka yang suka bermain dan selalu mencari tantangan baru dalam permainan. *game* ini dikembangkan menggunakan metode AGILE, yang melibatkan perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, *review*, dan peluncuran.

Perencanaan awal melibatkan penentuan tujuan dan fitur utama dari *game*. Desain *game* kemudian dibuat berdasarkan perencanaan tersebut, dengan fokus pada interaktivitas dan tantangan yang menarik bagi pemain. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan teknologi terbaru dan standar industri tinggi.

Setelah *game* selesai dikembangkan, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan tidak ada *bug* atau *error*. *Review* dilakukan untuk mengevaluasi kekurangan dan area perbaikan dari *game*. Peluncuran *game* dilakukan setelah semua tahap pengembangan dan pengujian selesai dan *game* telah siap untuk digunakan oleh publik.

Hasil uji menunjukkan bahwa gamifikasi *Meta Library* sangat menarik bagi pemain, karena dianggap interaktif dan menantang. Hal ini disebabkan oleh kemudahan dalam memahami dan bermain *game* ini. *Game* ini juga dirancang untuk menarik pemain yang suka tantangan dan berani mencoba hal baru.

Secara keseluruhan, pembuatan dan pengujian *Meta Library* menunjukkan potensi gamifikasi dalam menarik minat masyarakat dan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan menantang. Ini menunjukkan bahwa dengan kombinasi teknologi dan desain yang tepat, *game* dapat menjadi *platform* yang efektif untuk edukasi dan hiburan.

Kata Kunci : literasi digital, *meta library*, *virtual reality*

ABSTRACT

With technological advancement, we all now have access to various information sources and with the advent of the Industry 4.0 revolution, innovation in spreading information, learning, up to entertainment will increase even more. Dinas Arpus responds to this development by creating a game called Meta Library, designed to help society understand what Arpus is and its function.

Meta Library was created with the aim of evaluating the effectiveness of gamification in attracting public interest, especially those who like to play and always seek new challenges in games. The game was developed using the AGILE method, involving planning, design, development, testing, review, and launch.

Initial planning involves determining the main purpose and features of the Game. The game design is then made based on this plan, focusing on interactivity and exciting challenges for players. Development is carried out using the latest technology and high industry standards.

After the game is fully developed, testing is conducted to ensure that all features work well and there are no bugs or errors. A review is conducted to evaluate the shortcomings and areas for improvement of the game. The game is launched after all development and testing stages are completed and the game is ready for public use.

Testing results show that the gamification of Meta Library is very attractive to players, as it is considered interactive and challenging. This is due to the ease of understanding and playing the game. The game is also designed to attract players who like challenges and are willing to try something new.

In summary, the creation and testing of Meta Library shows the potential of gamification in attracting public interest and providing an enjoyable and challenging gaming experience. This shows that with the right combination of technology and design, a game can become an effective platform for education and entertainment.

Keywords: digital literacy, meta library ,virtual reality