

ABSTRAK

Nama : Nadya Aprilliani (140 2017 115)

Program Studi : Teknik Informatika

Judul : Aplikasi Pengenalan Profesi TI Pada Siswa SMA Menerapkan
Gamifikasi Berbasis Android

Anak-anak terlahir pada zaman teknologi digital seperti *gadget* atau komputer. Membuat penggunaan *gadget* semakin banyak termasuk anak-anak. Pada saat ini dunia telah memasuki era Revolusi Industri 4.0. Seiring perkembangan teknologi pada saat ini profesi dibidang teknologi informasi (TI) sangat dibutuhkan. Profesi sendiri merupakan bidang pekerjaan yang mempunyai keahlian atau keterampilan tertentu. Gamifikasi merupakan suatu metode yang menerapkan elemen-elemen *game* pada sebuah aplikasi agar dapat menarik bagi pengguna. Pada umumnya anak-anak hanya mengenal profesi umum atau yang dikenal di lingkungan masyarakat dan kurangnya penggunaan gadget pada anak dalam hal pembelajaran. Tujuan penelitian ini memberikan informasi atau pengetahuan seputar profesi dibidang teknologi informasi (TI) meliputi tugas dan tanggung jawab, serta kemampuan yang harus dimiliki dan mengukur sejauh mana siswa dapat mengenal profesi yang disampaikan. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *prototype*. Sedangkan untuk metode pengujian dari aplikasi ini menggunakan metode *black-box* dengan menunjukkan 100% sesuai dan uji beta menunjukkan rata-rata 78%. Menurut Islam, aplikasi pengenalan profesi TI pada siswa SMA menerapkan gamifikasi berbasis android diperbolehkan. Seperti dalam kaidah fikih “*Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)*”.

Keyword : Profesi, Gamifikasi, *Prototype*, dan Teknologi Informasi