

## ABSTRAK

Nama : Farhan Adli Darmawanto (140 2015 038)  
Program Studi : S-1 Teknik Informatika  
Judul : Penerapan Gamification Untuk Mendapatkan Data Tentang Kesehatan Jiwa Remaja Serta Tinjauan Menurut Agama Islam

*Gamification* adalah penggunaan elemen *game* dan desain dalam konteks *non-game*. Metode *gamification* melibatkan penggunaan elemen-elemen *game* seperti papan peringkat, tingkat kesulitan, dan hadiah. Pada penelitian ini pendekatan *gamification* digunakan untuk mendapatkan data kesehatan mental pengguna. Penggunaan pendekatan metode *gamification* dalam penelitian ini dapat memudahkan dalam pengambilan data. Dengan adanya penelitian ini, variasi metode pengambilan data menjadi bertambah, tidak hanya wawancara, kuesioner atau observasi. Penelitian ini menggunakan *Data of Depression, Anxiety, Stress Scale* (DASS) sebagai acuan untuk membuat *gamification*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data dari seorang pengguna dengan mudah, efisien dan menyenangkan. Metode *gamification* juga dapat digunakan sebagai metode lain untuk pengambilan data selain wawancara, kuesioner atau pun observasi. Pembuatan *gamification* diawali dengan melakukan pengambilan data. Pengambilan data dilakukan dengan metode *Forum Group Discussion* (FGD) dengan melibatkan 6 siswa dan 6 siswi SMKN 31 Jakarta. Tahap selanjutnya yaitu membuat skenario atau penggambaran situasi. Skenario dibuat untuk mewakili setiap pertanyaan dalam DASS. Agar terlihat menyenangkan penggambaran situasi atau skenario penulis membuat aktor. Pada tahap implementasi, Penulis membuat aplikasi *gamification* dalam platform *Android*. Penulis juga membuat *website* yang berguna untuk menampilkan data kesehatan jiwa pengguna. Pada tahap pengujian, Penulis menggunakan *User Experience Questioner* (UEQ) untuk mengetahui impresi pengguna ketika menjalankan aplikasi. Hasil dari pengujian ini didapatkan bahwa pengguna merasakan kesenangan, efisien, dan mudah ketika menjalankan aplikasi ini.

**Keyword:** *Gamification, Kesehatan Jiwa, DASS.*