

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

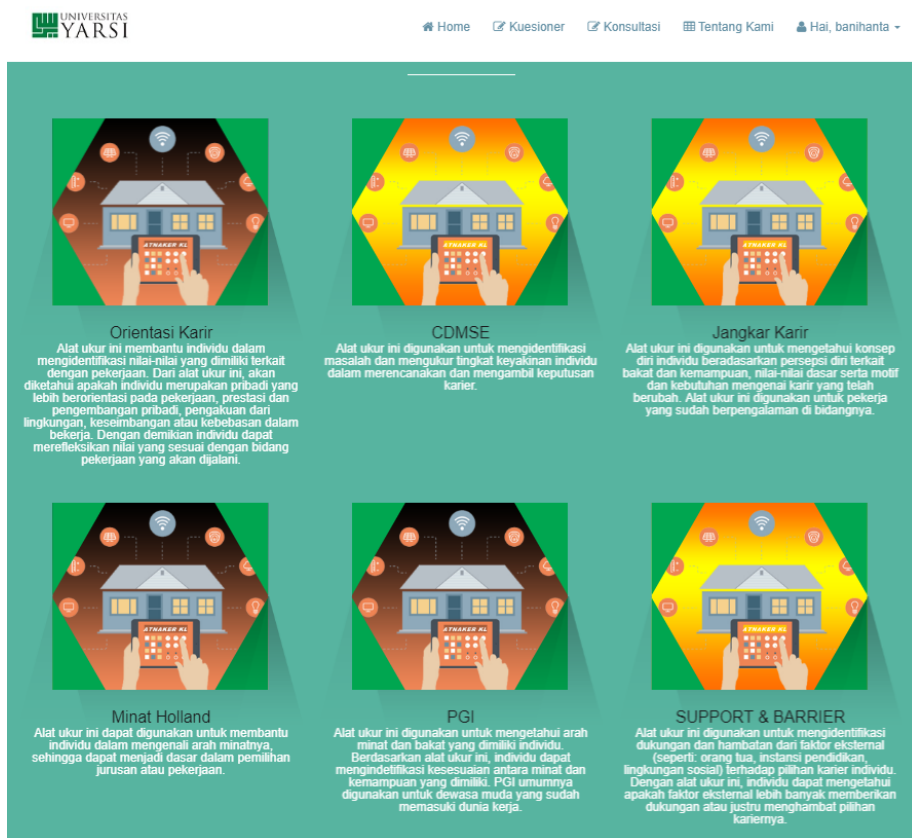
Karier merupakan ambisi atau tujuan hidup secara jangka panjang yang ditekuni dan diyakini sebagai panggilan hidup, sedangkan pekerjaan merujuk pada kegiatan yang menghasilkan barang dan jasa (Widarto, 2015). Menurut Liu (2017), Perencanaan karier adalah salah satu aspek pengembangan diri masyarakat modern dan memiliki nilai penting untuk pengembangan karier individu pada tahapan eksplorasi karier. Eksplorasi ini terdiri atas tiga subtahap, yaitu pada usia 15 – 17 tahun dimana remaja mulai membatasi pilihan pekerjaan, usia 18 – 21 tahun remaja mempersempit pilihannya serta mengarahkan tingkah laku sesuai dengan kebutuhan, dan usia 22 – 24 tahun mereka mulai berkomitmen pada suatu bidang tertentu meskipun masih dipengaruhi oleh pengalaman kerja apa yang akan didapatkan (Izzawati, 2015).

Pada umumnya, para ahli Psikologi menggunakan pendekatan pribadi untuk mengetahui perkembangan karier seseorang, seperti bimbingan konseling dan pemberian angket atau kuesioner dengan teori yang telah teradaptasi dengan perilaku masyarakat Indonesia. Namun, untuk mendapatkan hasilnya membutuhkan waktu yang cukup lama.

Pada tahun 2015, dibuatlah Sistem Perencanaan Karier (SICAKAR) berbasis *web* untuk menganalisa serta mengolah angket atau kuesioner seperti pada Gambar 1. *Web* tersebut memanfaatkan sistem informasi dan beberapa metode alat ukur, seperti Orientasi Karier, *Career Decision Making Self Efficacy* (CDSME), Jangkar Karier, Minat Holland, PGI, *Support and Barrier*, dan Eksplorasi Karier. Penelitian ini telah berlangsung sejak Januari 2014 yang dijalin oleh Fakultas Psikologi dan Teknologi Informasi, Universitas Yarsi.



Gambar 1. Halaman Awal *web* SICAKAR



Gambar 2. Tampilan Web SICKAR

Namun, tampilannya yang masih sangat sederhana seperti terlihat pada Gambar 1. dan 2. serta jumlah kuesioner yang dikerjakan cukup banyak cenderung membosankan bagi pengguna, terutama remaja, sehingga menghasilkan perilaku negatif. Perilaku yang ditimbulkan ini berupa pengerjaan terlalu cepat, jawaban atau tanggapan yang serampangan, pengerjaan terhenti, dan kurangnya perhatian terhadap soal yang dikerjakan (Harms *et al.*, 2015).

Untuk menghindari bentuk *user interface* yang monoton, birokratis dan membosankan maka ditambahkan permainan interaktif ke dalam sistem *non-game* di bidang edukasi, kesehatan, bisnis, survei ataupun kuesioner *online* dan lain sebagainya yang disebut dengan konsep gamifikasi. Secara harfiah gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen permainan di dalam konteks *non-game* sistem yang menggunakan mekanika berbasis permainan, dinamika dan estetika untuk menarik perhatian dan mengikat pengguna, tindakan memotivasi, mempromosikan suatu pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Harms *et al.*, 2015). Namun, meskipun menggunakan mekanika permainan, penerapan gamifikasi tidak selalu berbentuk sebuah *game* tetapi bagaimana cara membangun kesediaan pengguna untuk berpartisipasi (*engagement*) tanpa disadari (Jusuf, 2016).

Pada penelitian ini, penulis mencoba membangun aplikasi M-Epier (*Mobile Eksplorasi Karier*) dan membangun *game* Epier menggunakan konsep gamifikasi. Kemudian, untuk menentukan desain M-Epier yang sesuai dengan kebutuhan pengguna penulis menerapkan Metode GDS (*Google Design Sprints*). Sedangkan, untuk membuat desain *game* penulis menggunakan MDA (*mechanics-dynamics-aesthetics*) *Framework* yang dapat mengimplementasikan proses desain ke dalam beberapa area pada kuesioner seperti pendahuluan, pertanyaan, jawaban, navigasi dan submisi dengan 5 tahapan (Harms *et al.*, 2015), yaitu sebagai berikut:

1. *Game Elements for Inspiration*
2. *Aesthetics and the Relationship Layer*
3. *Dynamics and the Conversation Layer*
4. *Mechanics and the Conversation & Appearance Layers*
5. *Prototyping, Evaluation and Iteration*

Dalam pandangan Islam, setiap manusia perlu memperhatikan segala tindakan yang dilakukannya karena Allah SWT akan meminta pertanggung jawaban di akhirat nanti seperti dalam firman-Nya:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ ۚ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ  
أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya: “Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawaban.” (QS. Al-Isra: 36)

Makna firman diatas adalah larangan Allah SWT untuk melakukan sesuatu yang tidak kita ketahui hukumnya. Maka, sebelum membuat M-Epier dan *game* Epier terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar sesuai dengan prinsip-prinsip pokok agama Islam.

Maka dari itu, dengan penerapan gamifikasi pada kuesioner eksplorasi karier diharapkan akan mempermudah penggunaan kuesioner, memicu para pengguna menjadi lebih aktif dan termotivasi saat mengerjakan kuesioner serta dapat meningkatkan pemahaman pengguna terhadap kesiapan dirinya untuk menetapkan tujuan dalam proses perencanaan karier. Hal ini ditunjang oleh penelitian Edwin A. Locke yang mengungkapkan bahwa, menetapkan tujuan dalam hidup dapat memotivasi seseorang untuk melakukan pekerjaan dengan lebih baik. Di suatu instansi, karyawan dengan tujuan yang jelas bekerja lebih maksimal dibandingkan dengan mereka yang tidak terarah. Hal

ini dikarenakan, menentukan dan merencanakan tujuan secara efektif merupakan syarat yang akan mempengaruhi keberhasilan karier seseorang (Liu, 2017).

### 1.2. Identifikasi Masalah

1. Akses SICAKAR versi *web* masih cukup lambat dan rumit
2. Tampilan SICAKAR versi *web* dan android masih kurang menarik sehingga pengerjaan kuesioner cenderung membosankan, kurang diminati pengguna dan informasi yang tersedia belum cukup mendukung

### 1.3. Perumusan Masalah

1. Bagaimana cara membangun M-Epier dengan menerapkan konsep gamifikasi pada kuesioner eksplorasi karier serta apa saja kendalanya?
2. Apakah hukum pembangunan M-Epier menurut tinjauan Islam?

### 1.4. Batasan Masalah

1. M-Epier dibangun menggunakan *software* Android Studio dengan *minimum* sdk KitKat versi 4.4 (API level 19)
2. Resolusi layar yang digunakan adalah WSVGA atau *Wide Super* VGA (1024 x 600) *pixels*
3. Desain objek maupun tampilan dibuat menggunakan *software* Adobe Photoshop CC 2019
4. M-Epier diperuntukkan bagi remaja usia 17 – 20 tahun
5. M-Epier mencakup:
  - Menu *login* untuk pengguna
  - Menu registrasi untuk pengguna
  - Menu lupa *password* untuk pengguna
  - Menu *login* untuk pengelola
  - Menu kuesioner
  - *Game* Epier
  - Menu konsultasi *via email*
  - Menu informasi mengenai Epier
  - Menu profil pengguna
  - Menu tampilan data pengguna untuk pengelola
6. *Game* Epier dibangun dengan *software* GDevelop yang bersifat *open-source*

**1.5. Tujuan Penelitian**

1. Membangun M-Epier dengan akses yang mudah dan tampilan yang menarik
2. Memicu para pengguna menjadi lebih aktif dan termotivasi saat mengerjakan kuesioner
3. Mengkaji hukum pembangunan M-Epier menurut tinjauan Islam

**1.6. Manfaat Penelitian**

1. Memberikan informasi bagi pengguna yang ingin meningkatkan pemahaman terhadap kesiapan dirinya untuk menetapkan tujuan dalam proses perencanaan karier
2. Mengetahui hukum pembangunan M-Epier dalam tinjauan Islam