

**PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA DESAIN *UI/UX* APLIKASI
BERBASIS *MOBILE* HEMAT ENERGI DI LINGKUNGAN KAMPUS
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

Skripsi



Disusun oleh

**Dhewanda Putro Laksono
20SA1170**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2024**

**PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA DESAIN *UI/UX* APLIKASI
BERBASIS *MOBILE* HEMAT ENERGI DI LINGKUNGAN KAMPUS
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Dhewanda Putro Laksono
20SA1170

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2024**

PERSETUJUAN

Skripsi

**PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA DESAIN *UI/UX* APLIKASI
BERBASIS *MOBILE* HEMAT ENERGI DI LINGKUNGAN KAMPUS
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dhewanda Putro Laksono

20SA1170

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 11 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.

NIDN. 0611118204

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 26 Juli 2024

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,**

Kaprodi Informatika

**Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009**

**Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017**

PENGESAHAN

Skripsi

**PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI PADA DESAIN *UI/UX* APLIKASI
BERBASIS *MOBILE* HEMAT ENERGI DI LINGKUNGAN KAMPUS
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*
(Studi Kasus: Universitas Amikom Purwokerto)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dhewanda Putro Laksono

20SA1170

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 26 Juli 2024

Kuat Indartono, S.T., M.Eng.
NIDN. 0629068105

Dani Arifudin, M.Kom.
NIDN. 0609109202

Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.
NIDN. 0611118204

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 26 Juli 2024

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Dhewanda Putro Laksono
NIM : 20SA1170
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Desain UI/UX Aplikasi Berbasis *Mobile* Hemat Energi Di Lingkungan Kampus Menggunakan Metode *Design Thinking*

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : -

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,

Bermaterai

10.000

Dhewanda Putro Laksono
NIM. 20SA1170

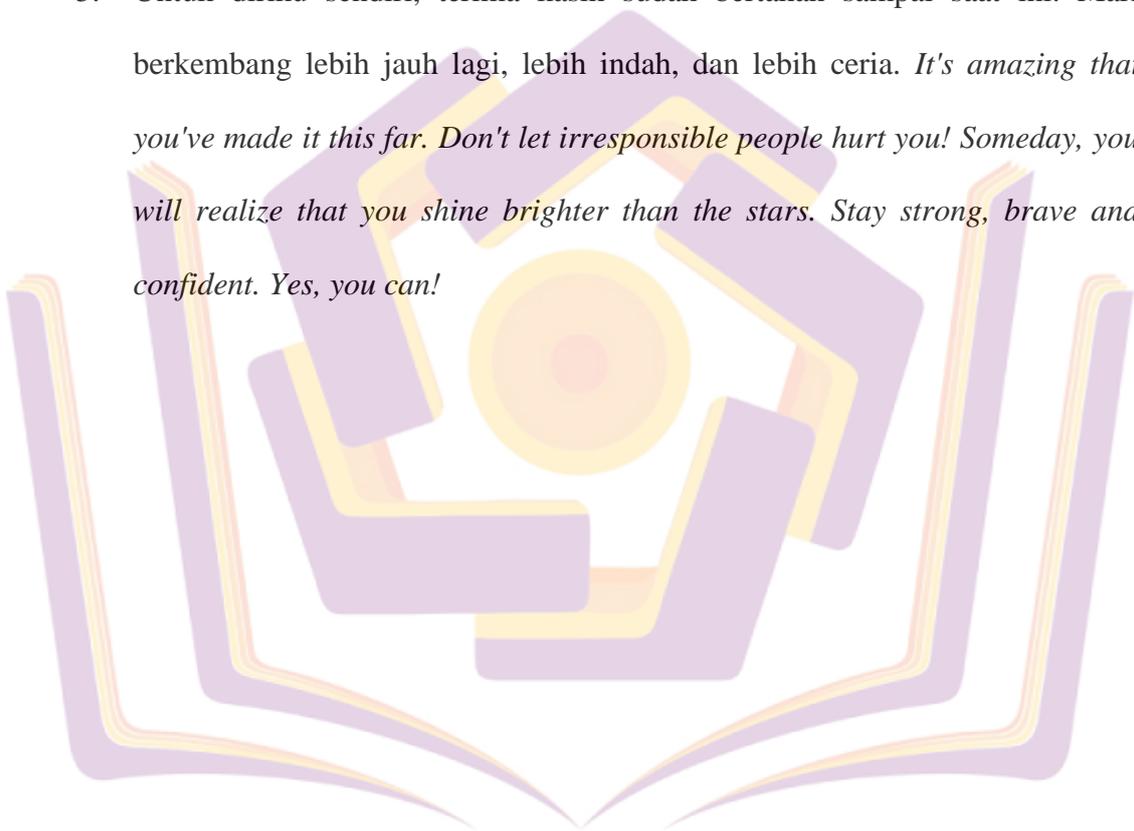
HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya mengucapkan syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan berupa kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang melimpah selama proses penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya dedikasikan sebagai bukti dari semangat dan usaha saya, serta cinta dan kasih sayang kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidup saya. Untuk karya sederhana ini, saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Laksono Cahyo Kuncoro dan Ibu Sri Lestari. Terima kasih atas perjuangan kalian dalam mendukung kehidupan saya. Meskipun kalian tidak sempat merasakan pendidikan hingga bangku perkuliahan, kalian mampu mendidik, memotivasi, dan memberikan dukungan yang tak ternilai, sehingga saya dapat menyelesaikan studi hingga meraih gelar sarjana. Terima kasih atas segala bentuk bantuan, dukungan, semangat, dan doa yang kalian berikan selama ini. Terima kasih sekali lagi.
2. Teman-teman *Senthot Squad*, yaitu Aji Dwianto, Akhil Nur Riyady, Alfin Wahyu Subekti, Dwi Hasta Anjung Sampurna, Sidiq Nur Fahreza dan Rafi Aqila Nurfauzi. Terima kasih telah menjadi sumber keceriaan dengan candaan dan tawa kalian. Dukungan dan semangat yang kalian berikan sangat berarti dan membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman Distrik Cendana, yaitu Muhammad Syafiq Masrur dan Ahmad Zamrudin. Terima kasih telah memberikan tumpangan di kos selama penulisan

skripsi ini serta untuk candaan dan tawa meskipun bersama kalian membuat dompet penulis terkuras habis.

4. Teman-teman IF20D dan semua teman di Universitas Amikom Purwokerto yang tidak disebutkan, terima kasih banyak telah menjadi keluarga selama masa perkuliahan ini.
5. Untuk diriku sendiri, terima kasih sudah bertahan sampai saat ini. Mari berkembang lebih jauh lagi, lebih indah, dan lebih ceria. *It's amazing that you've made it this far. Don't let irresponsible people hurt you! Someday, you will realize that you shine brighter than the stars. Stay strong, brave and confident. Yes, you can!*



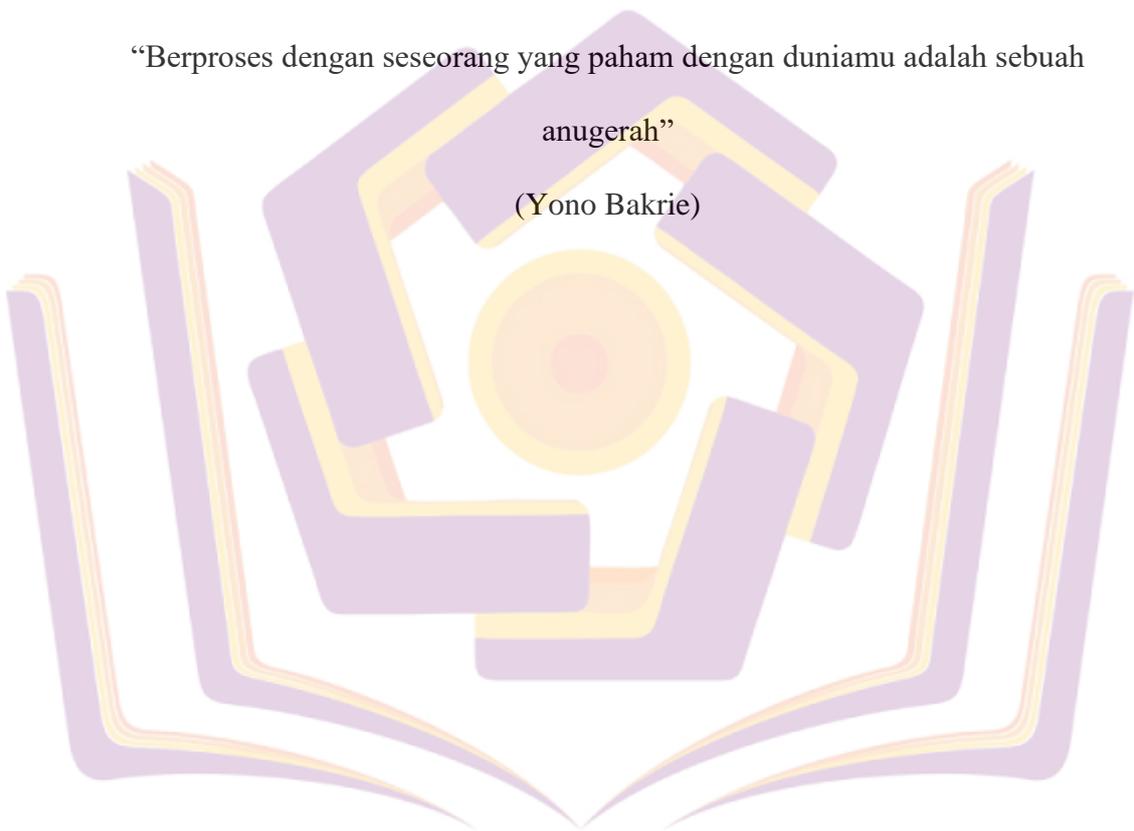
HALAMAN MOTTO

“Kalau bukan kamu yang menguatkan diri kamu sendiri untuk berjuang, mau siapa lagi yang bisa kamu andalkan?”

(A. Wildan Hilmi)

“Berproses dengan seseorang yang paham dengan duniamu adalah sebuah anugerah”

(Yono Bakrie)



KATA PENGANTAR

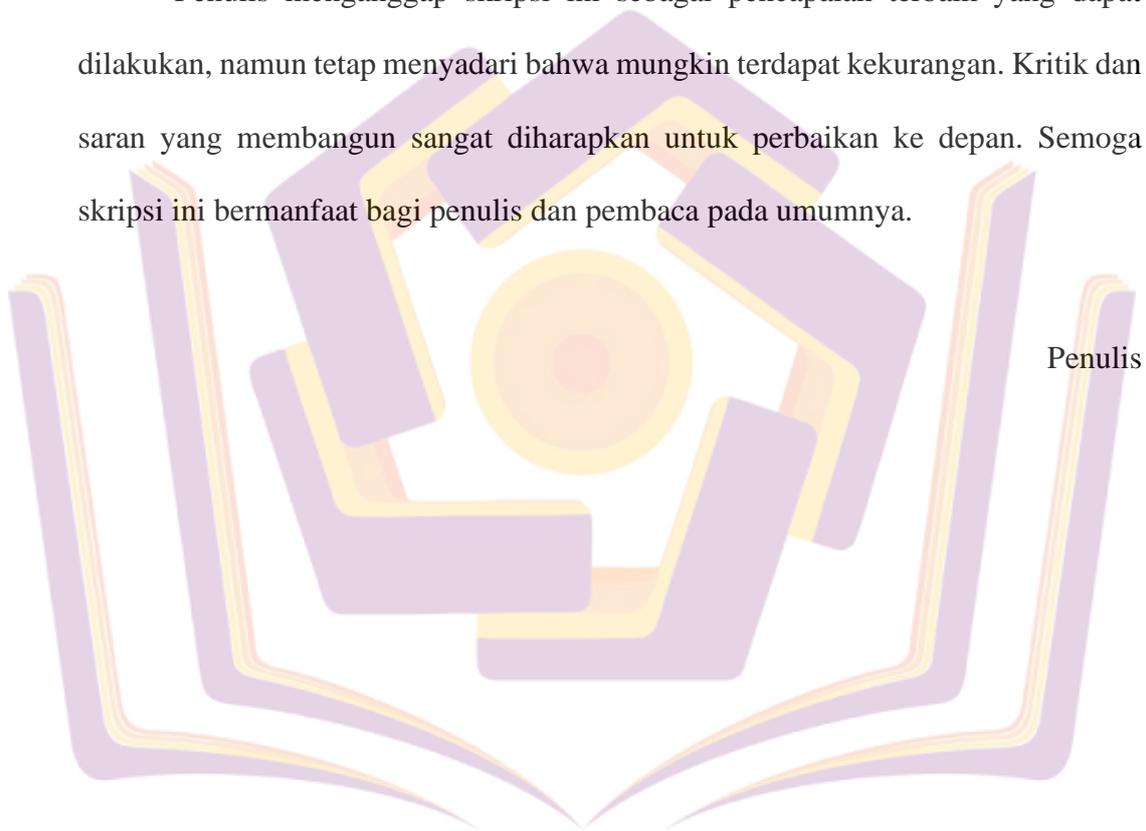
Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya yang telah memudahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi berjudul "Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Desain Ui/Ux Aplikasi Berbasis Mobile Hemat Energi Di Lingkungan Kampus" dengan baik dan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S1 jurusan Informatika di Universitas Amikom Purwokerto.

Proses penyelesaian skripsi ini didorong oleh kerja keras dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas praktik ini. Meskipun banyak hambatan yang dihadapi selama penelitian dan penulisan, namun dengan bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama proses penulisan skripsi ini kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si., selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom, M.Cs., selaku ketua program studi Informatika.

4. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro M.Kom. selaku ketua program studi Teknologi Informasi serta selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto yang sudah berkenan memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.

Penulis menganggap skripsi ini sebagai pencapaian terbaik yang dapat dilakukan, namun tetap menyadari bahwa mungkin terdapat kekurangan. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan ke depan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.



Penulis