

INTISARI

Maraknya plagiasi pada dunia desain tidak hanya merugikan pemilik asli karya tapi juga dapat merusak integritas profesi desainer. Dalam pengembangan desain antarmuka pada sistem e-learning ELLS Universitas Amikom Purwokerto saat ini masih menggunakan desain lencana milik Duolingo, hal ini dapat mengakibatkan ELLS memiliki masalah plagiasi penggunaan desain. Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain lencana gamifikasi untuk sistem e-learning ELLS Universitas Amikom Purwokerto guna meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan menghindari plagiarisme. Pendekatan yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Referensi desain lencana diambil dari platform Duolingo dan Valorant untuk menghasilkan desain yang orisinal. Pengujian plagiasi dilakukan menggunakan platform Google Images, Shutterstock, dan TinEye, menunjukkan bahwa desain lencana tidak memiliki kesamaan persis dengan database pada platform tersebut. Hasil penelitian ini mencakup pengembangan desain lencana leveling dan experience, yang diadaptasi untuk kebutuhan ELLS. Rata-rata skor penilaian mahasiswa terhadap desain lencana adalah 78,94%, menunjukkan desain memenuhi ekspektasi pengguna. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam menyediakan desain lencana gamifikasi orisinal untuk mendukung pengembangan sistem e-learning.

Kata kunci: plagiarisme, gamifikasi, desain lencana, e-learning, R&D

ABSTRACT

The rise of plagiarism in the field of design not only harms the original owner of the work but can also damage the integrity of the designer's profession. In developing the interface design for the ELLS e-learning system at Amikom University, Purwokerto, currently still using Duolingo's badge design, this can result in ELLS having design plagiarism problems. This study aims to develop gamification badge designs for the ELLS e-learning system at Universitas Amikom Purwokerto to enhance students' learning motivation and avoid plagiarism. The approach used is the Research and Development (R&D) method with a development model consisting of the define, design, develop, and disseminate stages. Badge design references were taken from the Duolingo and Valorant platforms to produce original designs. Plagiarism testing was conducted using Google Images, Shutterstock, and TinEye platforms, showing that the badge designs did not have similarities with the databases of these platforms. The results of this study include the development of leveling and experience badge designs, which were adapted to the needs of ELLS. The average score of students' evaluations of the badge designs was 78.94%, indicating that the designs met user expectations. This study makes a significant contribution to providing original gamification badge designs to support the development of the e-learning system.

Keywords: plagiarism, gamification, badge design, e-learning, R&D