

ABSTRACT

Internet is no longer a foreign word in the era of the so-called information age. Various kinds of transactions carried out through internet, such as bank transactions, view a map, store data, and distance learning. Distance learning using the Internet is an emerging case study. But there is advantages and disadvantages from distance learning using the Internet. Some of its advantages is that it can save costs, reduce learning time, and reach distant regions. While its disadvantages is, the lack of emotional interaction which causes a lack of motivation and lack of time users in the use of learning. Gamification is a technique that can improve the user interest on applications. In designing gamification, the user needs to know the characteristics of the prospective user. Game elements are selected and designed according to the characteristics of prospective users. By applying gamification in elearning, elearning systems interest to the user can be increased as much as 56% of the time online and as much as 181% of the traffic intensity.

Keywords: *gamifikasi, elearning, game elements*

ABSTRAK

Media internet bukan lagi kata yang asing di era yang disebut sebagai era informasi. Berbagai macam transaksi dilakukan melalui media internet, seperti transaksi bank, melihat peta, menyimpan data, hingga pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh menggunakan media internet merupakan suatu hal yang sedang marak diteliti. Banyak kelebihan dan kekurang dari pembelajaran jarak jauh menggunakan media internet. Beberapa kelebihannya yaitu dapat menghemat biaya, mengurangi waktu pembelajaran, dan menjangkau wilayah yang jauh. Sedangkan kekurangannya yaitu, kurangnya sisi interaksi emosional yang menyebabkan kurangnya motivasi pengguna dan kurangnya waktu dalam penggunaan pembelajaran tersebut. Gamifikasi merupakan teknik yang dapat meningkatkan ketertarikan pengguna pada suatu sistem. Dalam mendesain gamifikasi, perlu mengetahui karakteristik calon pengguna user. Elemen game dipilih dan didesain sesuai dengan karakteristik calon pengguna. Dengan menerapkan gamifikasi pada elearning, ketertarikan pengguna terhadap sistem elearning dapat meningkat sebanyak 56% dari sisi waktu online dan sebanyak 181% dari sisi intensitas kunjungan.

Kata kunci: *gamifikasi, elearning, elemen game*