

**PERBANDINGAN FUN EXPERIENCE BERDASARKAN TIPE  
USER PERSONA PADA KONSEP GAMIFIKASI**

**JALUR SCIENTIST**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Teknologi Informasi



disusun oleh

**Sindi Octaviana**

**21.82.1111**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**PERBANDINGAN FUN EXPERIENCE BERDASARKAN TIPE USER  
PERSONA PADA KONSEP GAMIFIKASI**

**JALUR SCIENTIST**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program Studi S1  
Teknologi Informasi



diajukan oleh  
**Sindi Octavianna**  
**21.82.1111**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI NON REGULER**

**PERBANDINGAN FUN EXPERIENCE BERDASARKAN TIPE USER  
PERSONA PADA KONSEP GAMIFIKASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sindi Octaviana**

**21.82.1111**

Tanggal, 24 Juni 2025  
Dosen Pembimbing



**Rizky, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302311**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI NON REGULER**  
**PERBANDINGAN FUN EXPERIENCE BERDASARKAN TIPE USER PERSONA**  
**PADA KONSEP GAMIFIKASI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Sindi Octaviana**

**21.82.1111**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juni 2025

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Haryoko, S.Kom., M.Cs.**  
**NIK. 190302286**

**Buyut Khoiril Umri, M.Kom**  
**NIK. 190302652**

**Rizky, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302311**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juni 2025

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.**  
**NIK. 190302106**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sindi Octaviana  
NIM : 21.82.1111

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### PERBANDINGAN FUN EXPERIENCE BERDASARKAN TIPE USER PERSONA PADA KONSEP GAMIFIKASI

Dosen Pembimbing: Rizky, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 24 juni 2025

Yang Menyatakan,

  
Sindi Octaviana

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, Karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dan dengan tulus penulis ini mempersembahkannya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Rizky, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis serta memberikan support dalam penyusunan skripsi ini.
3. Agus Purwanto, selaku kaprodi dan Haryoko selaku Sekprodi dari program studi Teknologi Informasi yang telah berperan penting dalam meningkatkan kualitas Prodi Teknologi Informasi menjadi lebih baik.
4. Tunut Waseso dan Siti Maesaroh, selaku ayah dan ibu penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
5. Teman-teman Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menjadi teman dan memberikan bantuan selama masa perkuliahan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan Syukur kepada Allah SWT. Karena Rahmat dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perbandingan Fun Experience Berdasarkan Tipe User Persona Pada Konsep Gamifikasi” Penyusunan skripsi ini adalah hasil dedikasi dan kerja keras selama beberapa tahun mengejar ilmu computer, dan juga merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana computer. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu, karena tanpa dukungan, bimbingan dan doa skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Rizky, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis serta memberikan support dalam penyusunan skripsi ini.
3. Agus Purwanto, selaku kaprodi dan Haryoko selaku Sekprodi dari program studi Teknologi Informasi yang telah berperan penting dalam meningkatkan kualitas Prodi Teknologi Informasi menjadi lebih baik.
4. Tunut Waseso dan Siti Maesaroh, selaku ayah dan ibu penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
5. Teman-teman Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menjadi teman dan memberikan bantuan selama masa perkuliahan.

Yogyakarta, 24 Juni 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI .....	ix
ABSTRAK .....	x
PENDAHULUAN .....	1
METODE PENELITIAN .....	3
2.1 Metode Penyelesaian Masalah .....	4
2.2 Populasi Dan Sampel .....	6
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	6
KESIMPULAN DAN SARAN .....	8
DAFTAR PUSTAKA .....	8
LAMPIRAN.....	10

## INTISARI

Penelitian yang dibuat untuk membangun pengalaman yang menyenangkan khususnya di kalangan remaja, khususnya penelitian dalam gamifikasi. Upaya untuk memberikan kegiatan yang menyenangkan dilakukan oleh remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan seseorang berdasarkan pengalaman yang menyenangkan. Oleh karena itu, selama 1 jam dilakukan pengisian kuesioner tentang model hexad dan pengukuran kesenangan dengan mengisi kuesioner Fun Q. Total responden sebanyak 142 mahasiswa berusia sekitar 20-23 tahun. Pengisian kuesioner menggunakan metode random sampling dan skala likert yang terdiri dari 5-6 poin dengan hasil pengumpulan data hexad yaitu Achievements (23), Disruptors (12), Philanthropists (31), Free Spirits (34), Players (24), Socializers (18) dan secara total Fun Q yang sesuai dengan tipe Heksad maka dihitung rata-rata Fun Q dengan hasil sebagai berikut; Achiever (118,6), Disruptor (125,1), Philanthropist (115,7), Free Spirit (105,9), Player (115,1), Socializer (114,7). Hasil penelitian ini untuk membantu peneliti lain yang sedang mengembangkan gamifikasi untuk menemukan persona dalam penelitian selanjutnya.

**Kata kunci:** *User persona, Pengalaman menyenangkan, Skala, Gamifikasi, Aplikasi*

## **Abstract**

*Research created to build a fun experience especially among teenagers, especially research in gamification. Efforts to provide fun activities carried out by teenagers. This study aims to create someone based on a fun experience. Therefore, for 1 hour a questionnaire was filled out about the hexad model and measuring fun by filling out the Fun Q questionnaire. The total respondents were 142 students aged around 20-23 years. Filling out the questionnaire using the random sampling method and a Likert scale consisting of 5-6 points with the results of the hexad data collection Achievements (23), Disruptors (12), Philanthropists (31), Free Spirits (34), Players (24), Socializers (18) and in total Fun Q matched with the Hexad type then the average Fun Q was calculated with the following results; Achiever (118.6), Disruptor (125.1), Philanthropist (115.7), Free Spirit (105.9), Player (115.1), Socializer (114.7). The results of this study are to help other researchers who are developing gamification to find personas in further research.*

**Keywords:** *User persona, Fun experience, Scale*



