

Abstrak

Universitas Telkom memiliki *digital library* yang dinamakan *website open library* yang memiliki salah satu misi menjadi media berbagi pengetahuan dengan mengajak pengguna turut berkontribusi dalam penyebaran pengetahuan melalui fitur yang ada pada *website open library*. Untuk mengetahui penerimaan mahasiswa terhadap *website open library* dilakukanlah evaluasi terhadap *website open library* menggunakan metode (TAM) *Technology Acceptance Model*, TAM merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi, dari hasil evaluasi tersebut menunjukkan terdapat 3 hipotesis yang ditolak. Dari hasil tersebut dikhawatirkan berpengaruh pada tidak optimalnya peranan *website open library* sebagai media berbagi pengetahuan.

Berdasarkan masalah tersebut maka diterapkan metode *gamification*, metode *gamification* adalah sebuah metode yang menerapkan elemen game ke dalam sistem non-game, Keuntungan dari penerapan *gamification* dalam sebuah sistem yaitu meningkatkan perasaan senang pada pengguna. Dengan penerapan *gamification* diharapkan mampu meningkatkan minat pengguna menggunakan *website open library*. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya penerapan metode *gamification* dimana terdapat beberapa tahapan diantaranya *understanding the target audience and the context, defining learning objective, structuring the experience, identifying resources, dan applying gamification elements*. Setelah selesai melakukan tahapan pada *gamification* maka akan dilakukan pengujian menggunakan kuisioner yang mengacu pada metode *Technology Acceptance Model*, setelah memperoleh data hasil pengujian, maka data tersebut diolah menggunakan *tools SmartPLS*.

Dari hasil evaluasi yang dilakukan, penerapan *gamification* berdampak positif terhadap meningkatkan minat mahasiswa menggunakan *website open library*, hal ini dibuktikan dengan diterimanya hipotesis yang sebelumnya ditolak pada evaluasi yang menyatakan tentang rendanya minat mahasiswa menggunakan *website open library*.

Kata Kunci : *Digital Library, Gamification, website open library, Library*