

ABSTRAK

Open Library Universitas Telkom, sudah menerapkan *crowdsourcing* berupa fitur mengulas buku dan mengajukan buku untuk dijadikan koleksi. Namun, dari hasil evaluasi menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM), menyatakan bahwa anggota *Open Library* menunjukkan sikap berupa tidak merasa senang, nyaman dan menikmati ketika berpartisipasi pada *crowdsourcing* di *Open Library*, sehingga berpengaruh pada minat untuk berpartisipasi pada *crowdsourcing*. Kurangnya minat anggota *Open Library* untuk berpartisipasi pada *crowdsourcing*, bisa menyebabkan pemberian layanan perpustakaan terhadap anggotanya kurang maksimal. Maka dari itu, diperlukan sebuah metode yang bisa meningkatkan minat anggota *Open Library* untuk berpartisipasi dalam *crowdsourcing* di *Open Library*. Yaitu *gamification*, karena bisa membantu anggotanya untuk melakukan tugas lebih baik, memberikan *feedback* dan motivasi kepada pengguna. Selain itu, *gamification* bisa menambah *engagement* pengguna karena peningkatkan aktivitas, interaksi sosial dan produktivitas pengguna. Dari hasil penerapan *gamification* pada *Open Library* didapatkan bahwa *Gamification* yang diterapkan pada *Open Library* memengaruhi minat anggota *Open Library* sebanyak 24.4% untuk berpartisipasi pada *crowdsourcing* di *Open Library* dengan cara meningkatkan perasaan senang, nyaman dan menikmati. Namun, tidak untuk anggota *Open Library* yang mempunyai *player types* berjenis *explorer*, yang masih berada di kriteria buruk.

Kata Kunci: *Crowdsourcing, Digital Library, Gamification, Technology Acceptance Model, Open Library*