

ABSTRAK

Berkontribusi pada proyek *open source software* (OSS) dapat memberikan wawasan dan pengalaman yang berharga bagi mahasiswa di bidang *software engineering*. Namun, mahasiswa sering menghadapi berbagai hambatan dalam berkontribusi yang menyebabkan mereka tidak terlibat lebih jauh dalam proyek OSS. Penelitian ini menyelidiki dampak gamifikasi terpersonalisasi terhadap motivasi dan *engagement* mahasiswa dalam proyek OSS. Dengan menerapkan Hexad Framework, elemen-elemen permainan disesuaikan untuk mencocokkan preferensi mahasiswa yang beragam, menciptakan pengalaman kontribusi OSS yang lebih menarik dan mendukung. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan mahasiswa dalam proyek OSS nyata untuk menguji *engagement* dan motivasi mereka terhadap proyek dan lingkungan tersebut. Melalui wawancara semi-terstruktur, hasil menunjukkan bahwa lingkungan gamifikasi terpersonalisasi dapat mempertahankan *engagement* dengan memfasilitasi proses *onboarding* mahasiswa ke dalam proyek OSS dan memotivasi mereka menggunakan elemen yang sesuai dengan preferensi individual mereka, seperti poin, *achievements/badges*, dan *leaderboard*. Temuan ini menyarankan penggunaan gamifikasi sebagai strategi dalam proyek OSS untuk mempertahankan kontributor baru, terutama di kalangan mahasiswa.

Kata Kunci: gamifikasi, hexad, open source software, tipe pemain, *engagement* mahasiswa