

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

**School of Computer Science
Computer Science Program
Bachelor Thesis
Odd Semester 2016/2017**

**ANALYSIS AND DESIGN OF GOORU APPLICATION: ANDROID-BASED SOCIAL
MEDIA FOR CONTENT COMMUNITIES AND SOCIAL MEDIA NETWORKING
USING GAMIFICATION CONCEPT**

Surya Abhimukhi Halim	1701289814
Willyanto	1701300880
Vincent Limonty	1701310124

ABSTRACT

Conversing the problem of difficulties in finding an accurate information in user-generated content inside social media, differentiate it from the fake information and the dispersion in social media, this thesis is intended to design and develop an application that can simplify and guide users on identifying reliable and accurate information. The application is made by analyzing the current situation and user requirements using questionnaire, collecting and listing the requisite features using waterfall method, portraying the design of the system design using UML diagrams, and building the application using Android Studio. In order to solve the problems and meet the user requirements, several features are created such as: tag hoax post, report post for moderation, and experience points for user-level systems, and more. Furthermore, assessment based on human and computer interaction has been done to the application. The result of this thesis is an application where users are able to gain answers for their questions and also interact with other users to share their knowledge, also user can have better digital media literacy by differentiate post that might contains hoax information and useful post.

Keywords: hoax, social media, user-generated content, question-answering, gamification

ABSTRAK

Berbicara tentang masalah kesulitan dalam menemukan informasi yang akurat dalam user-generated content di dalam media sosial, membedakannya dari informasi palsu dan penyebarannya di media sosial, tesis ini dimaksudkan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi yang dapat mempermudah dan membimbing pengguna dalam mengidentifikasi informasi yang andal dan akurat. Aplikasi ini dibuat dengan menganalisis situasi saat ini dan kebutuhan pengguna dengan menggunakan kuesioner, mengumpulkan dan menjabarkan fitur yang dibutuhkan dengan menggunakan metode waterfall, menggambarkan disain perancangan sistem dengan menggunakan diagram UML, dan membangun aplikasi menggunakan Android Studio. Untuk mengatasi masalah dan memenuhi persyaratan pengguna, beberapa fitur dibuat seperti: tag hoax post, report post untuk moderasi, dan experience point untuk sistem tingkat pengguna, dan banyak lagi. Selanjutnya penilaian berdasarkan interaksi manusia dan komputer telah dilakukan terhadap aplikasi. Hasil dari tesis ini adalah aplikasi dimana pengguna dapat memperoleh jawaban atas pertanyaan mereka dan juga berinteraksi dengan pengguna lain untuk berbagi pengetahuan, pengguna juga dapat memiliki literasi media digital yang lebih baik dengan membedakan pos yang mungkin berisi informasi hoax dan postingan bermanfaat.

Kata kunci: hoax, media sosial, user-generated content, tanya jawab, gamifikasi