

## ABSTRAK

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk merancang aplikasi sistem informasi untuk merubah lifestyle ataupun kebiasaan suatu masyarakat seperti kebiasaan membaca ataupun berolahraga yang berbasis android dan menilai apakah aplikasi *Dolife* dapat diterima di masyarakat. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini karena Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan Masyarakat di Indonesia. Tentu kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu besar pada pola hidup umat manusia. Saat ini dapat dilihat betapa kemajuan teknologi telah mempengaruhi pola hidup dan pola pikir masyarakat, terutama di kalangan remaja. Ironisnya setiap hari kita menghabiskan waktu sekitar 6-7 jam sehari dalam penggunaan internet, tetapi kita menghabiskan sekitar 2-3 jam untuk menggunakan sosial media dan itu belum dihitung lagi dengan bermain game. Aplikasi *Dolife* memiliki potensi untuk merubah pengguna internet di Indonesia terkhususnya mobile user untuk menggunakan smartphone dalam hal yang lebih berguna seperti perencanaan kehidupan sehari-hari. Aplikasi *Dolife* ini menggunakan konsep gamifikasi sehingga penggunaanya lebih tertarik dan termotivasi untuk mencatat dan melakukan kegiatan seperti olahraga dan membaca buku. Fitur gamifikasi yang dipakai adalah level, *challenge*, dan *stats*. Pada penilitan ini pun membahas bisnis model yang digunakan dan penilaian kelayakan bisnis. Bisnis model yang dipakai adalah *Lean Canvas*, ROI dan *User Accptence Testing* sebagai tolak ukurnya. Hasil yang didapat adalah presentase ROI sebesar 17,8 % dan hasil dari UAT adalah 81,16%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa *Dolife* memiliki kelayakan bisnis yang baik dan dapat diterima oleh masyarakat.

Kata Kunci: Aplikasi, internet, *social media*, UAT, ROI dan gamifikasi.