



**RANCANG BANGUN SISTEM ARTIKEL DAN
FORUM E-COMMERCE PRELOVED FASHION**

PASTIORI

LAPORAN SKRIPSI

AZKA MIFTAH MUHAMMAD 2007412018

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER**

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024



**RANCANG BANGUN SISTEM ARTIKEL DAN
FORUM E-COMMERCE PRELOVED FASHION
PASTIORI**

LAPORAN SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

AZKA MIFTAH MUHAMMAD

2007412018

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER**

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIRISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azka Miftah Muhammad

NIM : 2007412018

Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika dan Komputer/Teknik Informatika

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM ARTIKEL DAN FORUM
E-COMMERCE PRELOVED FASHION PASTIORI

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 18 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Azka Miftah Muhammad

NIM. 2007412018



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Azka Miftah Muhammad
NIM : 2007412018
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM ARTIKEL DAN FORUM E-COMMERCE PRELOVED FASHION PASTIORI

Telah diuji oleh tim penguji dalam sidang skripsi pada Hari Jumat, Tanggal 2, Bulan Agustus, Tahun 2024 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan Oleh

Pembimbing I : Bambang Warsuta, S.Kom., M.T.I. ()
Penguji I : Iklima Ermis Ismail, S.Kom., M.Kom. ()
Penguji II : Risna Sari, S.Kom., M.T.I. ()
Penguji III : Euis Oktavianti, S.Si., M.T.I. ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr. Anfa Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat-Nya dan berkah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar, adapun judul dari skripsi ini adalah “Rancang Bangun Sistem Artikel Dan Forum E-Commerce Preloved Fashion Pastiori”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan yang telah ditempuh penulis selama 4 tahun di Politeknik Negeri Jakarta. Dalam proses penyusunannya, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. yang telah memberikan berkah berupa kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
2. Ibu Isnayenti selaku pihak Istana Thrift yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengangkat materi skripsi ini.
3. Bapak Bambang Warsuta, S.Kom., M.T.I. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, serta tenaga dan pikiran untuk membimbing dan memberikan solusi yang baik pada saat penulis menyusun skripsi ini.
4. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan moral, materi, dan doa yang sangat berarti untuk penulis hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan pendidikan ini.
5. Davi Rama Fadillah dan Mochamad Athar Rizaldi sebagai rekan seperjuangan dan anggota kelompok pada penyusunan skripsi ini yang selalu meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk sama-sama berjuang menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman kelas TI-CCIT 8 2024 selaku rekan seperjuangan selama 4 tahun yang telah berbagi ilmu, canda, serta kenangan yang sangat berkesan.
7. Serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan serta dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu komputer ke depannya.

Depok, 18 Juli 2024

Azka Miftah Muhammad

NIM. 2007412018



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Azka Miftah Muhammad

NIM : 2007412018

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / Teknik Informatika

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Rancang Bangun Sistem Artikel dan Forum E-Commerce Preloved Fashion Pastiori

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalih mediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 18 Juli 2024

Yang Menyatakan



Azka Miftah Muhammad

NIM. 2007412018

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



ABSTRAK

Perkembangan teknologi membawa perubahan yang signifikan ke dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam kegiatan thrifting atau pembelian dan penjualan barang bekas. Thrifting ini berfokus pada barang bekas berupa pakaian, mulai dari pakaian bekas yang tidak memiliki merek sampai pakaian bekas yang bermerek internasional. Permasalahan tentang minimnya informasi mengenai pakaian bekas yang berkualitas menjadi landasan untuk pengembangan sistem artikel dan forum, sehingga solusi berupa sistem artikel dan forum akan dirancang untuk meningkatkan kemudahan informasi mengenai thrifting. Solusi berupa sistem artikel ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem artikel dan forum yang mengandung konten-konten wawasan mengenai thrifting dengan menerapkan Headless CMS, gamifikasi, dan Google Analytics. Sistem artikel dan forum ini akan dibangun di dalam website e-commerce Pastiori, dimana website Pastiori merupakan website yang dimiliki oleh salah satu toko pakaian thrift yaitu Istana Thrift. Pihak Istana Thrift akan memanfaatkan sistem Artikel dan forum untuk menjadi alat pemasaran dari produk-produk yang akan dijual pada halaman e-commerce di website Pastiori. Sistem artikel dan forum juga akan menjadi wadah bagi pelaku kegiatan thrifting untuk bertukar informasi di dalam halaman forum dan memperoleh informasi mengenai produk dan kegiatan thrifting melalui halaman artikel. Rancang bangun halaman artikel dan forum website Pastiori juga mengimplementasikan Headless CMS sebagai manajemen konten yang menyediakan wawasan berupa artikel tentang dunia thrifting. Pada halaman artikel dan forum juga akan memanfaatkan Google Analytics untuk memberikan hasil analisis perilaku pengunjung dan lalu lintas dari website Pastiori. Selain Headless CMS dan Google Analytics, gamifikasi juga diimplementasikan untuk meningkatkan interaksi dan pengalaman pengunjung. Fitur-fitur gamifikasi, seperti point exp, rank atau badge, ditambahkan untuk memberikan pengalaman kepada pengguna agar lebih aktif berpartisipasi dalam platform. Rancang bangun halaman artikel dan forum menggunakan metode pengembangan waterfall, dengan menerapkan tahapan-tahapan dari metode waterfall seperti analisis kebutuhan, perancangan aplikasi, pengembangan aplikasi, dan testing aplikasi. Sistem artikel dan forum website Pastiori juga diharapkan dapat menerapkan Headless CMS sebagai manajemen konten, Google Analytics sebagai analisis perilaku pengguna, dan fitur gamifikasi dapat diimplementasikan untuk memberikan interaksi yang lebih untuk pengunjung. Hasil penelitian ini menghasilkan sistem artikel dan forum serta gamifikasi yang berhasil dibangun pada website Pastiori sebagai platform pemasaran produk yang dijual pada sistem penjualan website Pastiori. Melalui penelitian ini juga Contentful Headless CMS dan Google Analytics berhasil diintegrasikan dengan website Pastiori. Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa website Pastiori mendapatkan skor SUS sebesar 85,71 dan dapat dinyatakan bahwa website Pastiori berada pada tingkatan “Acceptable” yang merupakan tingkatan tertinggi dari pengelompokan skor SUS.

Kata Kunci: *Artikel, Forum, Gamification, Google Analytics, Headless CMS, Thrifting, Website.*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Forum	7
2.2 Artikel.....	7
2.3 <i>Thrifting</i>	7
2.4 <i>Website</i>	8
2.5 HTML.....	8
2.6 CSS.....	8
2.7 JavaScript	8
2.8 PHP.....	9
2.9 <i>Database</i>	9
2.10 <i>Framework</i>	9
2.11 Tailwind.....	10
2.12 Laravel	10
2.13 <i>Headless CMS</i>	10
2.14 <i>Google Analytics</i>	11
2.15 Gamifikasi.....	11
2.16 <i>Use case diagram</i>	12
2.17 <i>Activity diagram</i>	13
2.18 Entity Relationship Diagram (ERD).....	14
2.19 Blackbox Testing	14
2.20 System Usability Scale (SUS)	15
2.21 Waterfall	15
2.22 Penelitian Sejenis.....	15

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB III Perancangan dan Realisasi atau Rancang Bangun.....	17
3.1 Rancangan Penelitian	17
3.2 Tahapan Penelitian	17
3.3 Objek Penelitian	18
3.4 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Analisis Kebutuhan	19
4.1.1. Gamifikasi	21
4.1.2. Use Case Diagram.....	23
4.1.3. Activity Diagram.....	26
4.1.4. Sequence Diagram	52
4.2 Perancangan Sistem/Aplikasi	73
4.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)	73
4.2.2. <i>Wireframe</i>	75
4.3 Implementasi Sistem/Aplikasi.....	99
4.3.1. Implementasi Routes	100
4.3.2. Implementasi Antar Muka Sistem Artikel dan Forum <i>Website</i> Pastiori 105	
4.3.3. Implementasi Gamifikasi Pastiori	136
4.3.4. Implementasi Contentful <i>Headless CMS</i>	137
4.3.5. Implementasi Google Analytics Pastiori.....	142
4.4 Pengujian	144
4.4.1. Deskripsi Pengujian	144
4.4.2. Prosedur Pengujian	144
4.4.3. Data Hasil Pengujian.....	147
4.4.4. Analisis Data Pengujian	161
BAB V PENUTUP.....	166
5.1 Kesimpulan.....	166
5.2 Saran	166
DAFTAR PUSTAKA	167
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	169
LAMPIRAN.....	170



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Komponen <i>Use case diagram</i>	13
Gambar 2.2	Komponen <i>activity diagram</i>	13
Gambar 4.1	Unsur Gamifikasi Pastiori pada Penelitian ini	22
Gambar 4.2	Use case diagram sistem Artikel <i>website</i> Pastiori.....	23
Gambar 4.3	Use case diagram sistem Forum <i>website</i> Pastiori	24
Gambar 4.4	Activity Diagram Login	27
Gambar 4.5	Activity Diagram <i>Admin</i> – Membuat <i>Content Type</i> Artikel	28
Gambar 4.6	Activity Diagram <i>Admin</i> – Manajemen <i>Content Items</i>	29
Gambar 4.7	Activity Diagram Pelanggan – Membaca Artikel.....	30
Gambar 4.8	Activity Diagram <i>Admin</i> – <i>Takedown</i> Forum	31
Gambar 4.9	Activity Diagram <i>Admin</i> – Mengirim Peringatan Pelanggaran Forum	32
Gambar 4.10	Activity Diagram <i>Admin</i> – <i>Takedown</i> Forum <i>Response</i>	33
Gambar 4.11	Activity Diagram <i>Admin</i> – Mengirim Peringatan pada Forum <i>Response</i>	34
Gambar 4.12	Activity Diagram <i>Admin</i> – Manajemen Forum Category	35
Gambar 4.13	Activity Diagram <i>Admin</i> – Mengaktifkan kembali Forum <i>Response</i>	36
Gambar 4.14	Activity Diagram <i>Admin</i> – Mengaktifkan kembali Forum	37
Gambar 4.15	Activity Diagram <i>Admin</i> – Manajemen Forum <i>Response</i> Saya.....	38
Gambar 4.16	Activity Diagram Pelanggan – Manajemen Forum Saya.....	39
Gambar 4.17	Activity Diagram Pelanggan – Memberi Solve pada Forum Saya ..	40
Gambar 4.18	Activity Diagram Pelanggan – Memberikan Forum <i>Response</i> Pada Forum	41
Gambar 4.19	Activity Diagram Pelanggan – Mereport Forum <i>Response</i>	42
Gambar 4.20	Activity Diagram Pelanggan – Me-report Forum.....	43
Gambar 4.21	Activity Diagram <i>Admin</i> – Manajemen <i>Quiz</i> Isian Singkat.....	44
Gambar 4.22	Activity Diagram <i>Admin</i> – Manajemen <i>Quiz</i> Pilihan ganda.....	45
Gambar 4.23	Activity Diagram <i>Admin</i> – Menampilkan Akun Pelanggan.....	46
Gambar 4.24	Activity Diagram Pelanggan – Interaksi <i>Quiz</i> dengan Avatar Gamifikasi.....	47
Gambar 4.25	Activity Diagram Pelanggan – Register Akun Pelanggan	48
Gambar 4.26	Activity Diagram Pelanggan – Edit Profile Pelanggan.....	49
Gambar 4.27	Activity Diagram Pelanggan – Lihat Progress Badge Gamifikasi...50	
Gambar 4.28	Activity Diagram Pelanggan – Penambahan Badges Pelanggan	51

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.29 Sequence Diagram <i>Admin</i> – Membuat Content Type Artikel.....	52
Gambar 4.30 Sequence Diagram <i>Admin</i> – Manajemen Content Items.....	53
Gambar 4.31 Sequence Diagram Pelanggan – Membaca Artikel.....	53
Gambar 4.32 Sequence Diagram <i>Admin</i> – Manajemen Forum.....	54
Gambar 4.33 Sequence Diagram <i>Admin</i> – Mengaktifkan kembali Forum <i>Response</i>	55
Gambar 4.34 Sequence Diagram <i>Admin</i> – Mengaktifkan kembali Forum	56
Gambar 4.35 Sequence Diagram <i>Admin</i> – Mengirim Peringatan kepada Pemilik Forum <i>Response</i>	57
Gambar 4.36 Sequence Diagram <i>Admin</i> – <i>Takedown</i> Forum <i>Response</i>	58
Gambar 4.37 Sequence Diagram <i>Admin</i> – Mengirim Peringatan kepada Pemilik Forum	59
Gambar 4.38 Sequence Diagram <i>Admin</i> – <i>Takedown</i> Forum	60
Gambar 4.39 Sequence Diagram Pelanggan – Manajemen Forum Saya.....	61
Gambar 4.40 Sequence Diagram Pelanggan – Manajemen Forum <i>Response</i> Saya	62
Gambar 4.41 Sequence Diagram Pelanggan – Memberikan Forum <i>Response</i> pada Forum	63
Gambar 4.42 Sequence Diagram Pelanggan – Memberikan Solve pada Forum Saya	64
Gambar 4.43 Sequence Diagram Pelanggan – Mereport Forum	65
Gambar 4.44 Sequence Diagram Pelanggan – Mereport Forum <i>Response</i>	66
Gambar 4.45 Sequence Diagram <i>Admin</i> – Manajemen <i>Quiz</i> Pilihan Ganda.....	67
Gambar 4.46 Sequence Diagram <i>Admin</i> – Manajemen <i>Quiz</i> Isian Singkat.....	68
Gambar 4.47 Sequence Diagram <i>Admin</i> – Lihat Akun Pelanggan	69
Gambar 4.48 Sequence Diagram Pelanggan – Register Akun Pelanggan	70
Gambar 4.49 Sequence Diagram Pelanggan – <i>Update</i> Profile Saya	71
Gambar 4.50 Sequence Diagram Pelanggan – Lihat Progress Badge Gamifikasi.....	72
Gambar 4.51 Sequence Diagram Pelanggan – Dashboard Pelanggan.....	73
Gambar 4.52 ERD sistem forum dan gamifikasi <i>website</i> Pastiori.....	74
Gambar 4.53 Wireframe <i>Admin</i> – Manajemen Forum.....	75
Gambar 4.54 Wireframe <i>Admin</i> – Manajemen <i>Quiz</i> Pilihan Ganda.....	76
Gambar 4.55 Wireframe <i>Admin</i> – Manajemen <i>Quiz</i> Isian Singkat.....	76
Gambar 4.56 Wireframe <i>Admin</i> – Reported Forum List.....	77
Gambar 4.57 Wireframe <i>Admin</i> – Detail Reported Forum	77
Gambar 4.58 Wireframe <i>Admin</i> – Reported Forum <i>Response</i> List	78
Gambar 4.59 Wireframe <i>Admin</i> – Detail Reported Forum <i>Response</i>	78



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.60 Wireframe <i>Admin – Takedowned Forum List</i>	79
Gambar 4.61 Wireframe <i>Admin – Takedowned Forum Response List</i>	79
Gambar 4.62 Wireframe <i>Admin – List Akun Pelanggan</i>	80
Gambar 4.63 Wireframe <i>Admin – Detail Pelanggan</i>	80
Gambar 4.64 Wireframe Pelanggan – Halaman Utama Pastiori.....	81
Gambar 4.65 Wireframe Pelanggan – Modal <i>Login Akun</i>	82
Gambar 4.66 Wireframe Pelanggan – Modal Register Akun Pelanggan.....	83
Gambar 4.67 Wireframe Pelanggan – Detail Profile Pelanggan.....	84
Gambar 4.68 Wireframe Pelanggan – Dashboard Pelanggan	85
Gambar 4.69 Wireframe Pelanggan – Halaman Tracker Badges	85
Gambar 4.70 Wireframe Pelanggan – Halaman Utama Artikel	86
Gambar 4.71 Wireframe Pelanggan – Halaman Detail Artikel	87
Gambar 4.72 Wireframe Pelanggan – Halaman Utama Forum	88
Gambar 4.73 Wireframe Pelanggan – Halaman Buat Forum	89
Gambar 4.74 Wireframe Pelanggan – Halaman Detail Forum	90
Gambar 4.75 Wireframe Pelanggan – Halaman Forum Saya	91
Gambar 4.76 Wireframe Pelanggan – Halaman Comment Saya.....	92
Gambar 4.77 Wireframe Pelanggan – Halaman Forum yang Saya Sukai	93
Gambar 4.78 Wireframe Pelanggan – Halaman Forum <i>Response</i> yang Saya Sukai	94
Gambar 4.79 Wireframe Pelanggan – Detail Report Anda.....	95
Gambar 4.80 Wireframe Pelanggan – Detail Report Forum.....	96
Gambar 4.81 Wireframe Pelanggan – Detail Report Forum <i>Response</i>	97
Gambar 4.82 Wireframe Pelanggan – Modal <i>Quiz</i> Pilihan Ganda	98
Gambar 4.83 Wireframe Pelanggan – Modal <i>Quiz</i> Isian Singkat	99
Gambar 4.84 Halaman Utama Pastiori.....	106
Gambar 4.85 Modal <i>Login</i>	107
Gambar 4.86 Modal Register Akun Pelanggan.....	107
Gambar 4.87 Pelanggan – Halaman Dashboard Pelanggan.....	108
Gambar 4.88 Pelanggan – Modal <i>Quiz</i> Pilihan Ganda	109
Gambar 4.89 Pelanggan – Modal <i>Quiz</i> Isian Singkat	109
Gambar 4.90 Pelanggan – Halaman Tracker Badges.....	110
Gambar 4.91 Pelanggan – Halaman Detail Profile Pelanggan	111
Gambar 4.92 Halaman Utama Artikel	112
Gambar 4.93 Halaman Detail Artikel	114
Gambar 4.94 Halaman Utama Forum	115



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.95 Halaman Detail Forum	117
Gambar 4.96 Pelanggan – Halaman Buat Forum	118
Gambar 4.97 Pelanggan – Modal Aturan Forum	119
Gambar 4.98 Pelanggan – Halaman Daftar Forum Saya	120
Gambar 4.99 Pelanggan – Halaman Daftar Komentar Saya.....	121
Gambar 4.100 Pelanggan – Halaman Daftar Forum yang disukai.....	122
Gambar 4.101 Pelanggan – Halaman Daftar komentar yang disukai	123
Gambar 4.102 Pelanggan – Formulir Report Forum atau Komentar Forum	124
Gambar 4.103 Pelanggan – Halaman Pengajuan Report Saya	124
Gambar 4.104 Pelanggan – Modal Pengajuan Report Forum	125
Gambar 4.105 Pelanggan – Modal Pengajuan report Forum <i>Response</i>	125
Gambar 4.106 <i>Admin</i> – Halaman Dashboard <i>Admin</i>	126
Gambar 4.107 <i>Admin</i> – Halaman Daftar Akun Pelanggan	126
Gambar 4.108 <i>Admin</i> – Halaman Detail Akun Pelanggan.....	127
Gambar 4.109 <i>Admin</i> – Halaman Manajemen Forum <i>Admin</i>	127
Gambar 4.110 <i>Admin</i> – Modal Detail Manajemen Forum.....	128
Gambar 4.111 <i>Admin</i> – Halaman Reported Forum List	128
Gambar 4.112 <i>Admin</i> – Modal Reported Forum.....	129
Gambar 4.113 <i>Admin</i> – Halaman <i>Takedowned</i> Forum List.....	130
Gambar 4.114 <i>Admin</i> – Modal <i>Takedowned</i> Forum	130
Gambar 4.115 <i>Admin</i> – Halaman Reported Forum <i>Response</i> List	131
Gambar 4.116 <i>Admin</i> – Modal Reported Forum <i>Response</i>	131
Gambar 4.117 <i>Admin</i> – Halaman <i>Takedowned</i> Forum <i>Response</i> List.....	132
Gambar 4.118 <i>Admin</i> – Modal <i>Takedowned</i> Forum <i>Response</i>	133
Gambar 4.119 <i>Admin</i> – Manajemen <i>Quiz</i> Pilihan Ganda	133
Gambar 4.120 <i>Admin</i> – Modal Buat <i>Quiz</i> Pilihan Ganda	134
Gambar 4.121 <i>Admin</i> – Manajemen <i>Quiz</i> Isian Singkat	134
Gambar 4.122 <i>Admin</i> – Modal Buat <i>Quiz</i> Isian Singkat.....	135
Gambar 4.123 Halaman Tidak ditemukan	135
Gambar 4.124 Contentful – Halaman Utama Contentful Headless CMS.....	138
Gambar 4.125 Contentful – Halaman Content Model List	138
Gambar 4.126 Contentful – Menu Detail Content Model Artikel	139
Gambar 4.127 Contentful – Halaman Manajemen Content Item Artikel	140
Gambar 4.128 Contentful – Halaman Utama Content Items Artikel.....	141
Gambar 4.129 Pastiori – Kode Program Memanggil Contentful API yang Berisi Artikel	141



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.130 Pastiori – Halaman Artikel Pastiori Berhasil Mengambil Data Artikel	142
Gambar 4.131 Pastiori – Kode Program Integrasi Google Analytics dan <i>Website</i> Pastiori	142
Gambar 4.132 Google Analytics – Halaman Utama atau Dashboard.....	143
Gambar 4.133 Google Analytics – <i>Highlight</i> Laporan Jumlah Pengunjung Halaman	143
Gambar 4.134 Google Analytics – Laporan Detail Jumlah Pengunjung di Setiap Halaman	143
Gambar 4.135 Rumus Hitung Skor Tiap Responden.....	163



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Routes dan API	100
Tabel 4.1 Prosedur Blackbox Testing	144
Tabel 4.2 Pertanyaan SUS	147
Tabel 4.3 Pengujian Halaman Utama.....	147
Tabel 4.4 Pengujian Halaman Utama Artikel	148
Tabel 4.5 Pengujian Autentikasi	148
Tabel 4.6 Pengujian Halaman Utama Forum.....	149
Tabel 4.7 Pengujian Halaman Detail Forum.....	151
Tabel 4.8 Pengujian Halaman Buat Forum	152
Tabel 4.9 Pengujian Halaman Forum Saya.....	152
Tabel 4.10 Pengujian Halaman Komentar Saya	153
Tabel 4.11 Pengujian Halaman Forum yang disukai	153
Tabel 4.12 Pengujian Halaman Jawaban Forum yang disukai	154
Tabel 4.13 Pengujian Halaman Dashboard Pelanggan	154
Tabel 4.14 Pengujian Halaman Interaksi dengan Avatar.....	154
Tabel 4.15 Pengujian Halaman Tracker Badges	155
Tabel 4.16 Pengujian Halaman Profile Saya.....	155
Tabel 4.17 Pengujian Halaman Manajemen Forum.....	156
Tabel 4.18 Pengujian Halaman Reported Forum	157
Tabel 4.19 Pengujian Halaman <i>Takedowned</i> Forum	158
Tabel 4.20 Pengujian Halaman Reported Forum <i>response</i>	158
Tabel 4.21 Pengujian Halaman <i>Takedowned</i> Forum <i>Response</i>	159
Tabel 4.22 Pengujian Halaman Manajemen <i>Quiz</i> Pilihan Ganda	159
Tabel 4.23 Pengujian Halaman Manajemen <i>Quiz</i> Isian Singkat.....	160
Tabel 4.24 Hasil Survei SUS	162
Tabel 4.25 Penghitungan Skor Tiap Responden	163
Tabel 4.26 Hasil Perhitungan Skor SUS Tiap Responden.....	164

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan tren berpakaian yang sangat cepat merupakan salah satu penyumbang polusi terbesar di dunia. Limbah pakaian meningkat seiring dengan cepatnya perubahan tren berpakaian, menyebabkan pakaian yang sudah tidak dipakai atau ketinggalan tren menjadi terbengkalai dan akhirnya menjadi limbah. *Thrifting* yang merupakan tren berpakaian berkelanjutan diserukan untuk mengurangi polusi dengan menggunakan pakaian bekas, diharapkan dapat mengurangi emisi karbon, mengurangi limbah pakaian, dan pada akhirnya mengurangi permintaan produk tekstil. Kegiatan *thrifting* menjadi salah satu cara untuk memerangi perubahan tren berpakaian yang sangat cepat dengan mengutamakan sikap hati-hati, realistis, dan hemat (Valenzuela, 2024). *Thrifting* tidak lagi sekedar kegiatan yang memiliki tujuan untuk mencari pakaian bekas yang murah dan berkualitas saja, tetapi menjadi sebuah tren di kalangan anak muda yang ingin mendapatkan kualitas pakaian yang bagus tapi tidak perlu mengeluarkan jumlah uang yang besar (Adji and Claretta, 2023).

Penelitian ini penulis akan berfokus pada pengembangan sistem artikel dan forum serta gamifikasi pada *website* Pastiori milik penjual pakaian *thrift* yaitu Istana Thrift. Istana Thrift merupakan salah satu toko penjualan pakaian bekas atau *thrift* yang membutuhkan aplikasi *e-commerce* untuk menjual produknya secara online dengan harapan dapat menggapai pelanggan yang lebih luas lagi. Sementara ini pihak Istana Thrift belum memiliki aplikasi *website* apa pun, semua proses bisnis dilakukan secara luring di toko atau gerai yang mereka miliki. Pihak Istana Thrift juga membutuhkan wadah untuk pemasaran produk-produk yang dijual dan memutuskan untuk membuat sistem artikel dan forum sebagai wadah untuk pemasaran. Sistem artikel dan forum diharapkan dapat memberikan wadah dan jalur informasi mengenai dunia *thrift* untuk para pengunjung, pelanggan, dan para pelaku kegiatan *thrift*. Sistem artikel dan forum juga akan menampilkan iklan-iklan yang terafiliasi dengan sistem *e-commerce website* Pastiori yang menjual produk-produk *thrift*, sehingga sistem artikel dan forum juga diharapkan dapat menarik pelanggan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

atau pengunjung sistem artikel dan forum untuk membeli produk-produk yang dijual pada sistem *e-commerce website* Pastiori.

Kesulitan dalam mendapatkan informasi yang akurat dan berkualitas mengenai pakaian bekas atau *thrift* juga menjadi alasan kenapa halaman artikel dan forum menjadi fitur atau halaman tambahan pada *website* Pastiori. Keterbatasan informasi yang terjadi menyebabkan pelaku kegiatan *thrifting* tidak dapat menggali dan berdiskusi mengenai informasi dan wawasan mengenai kegiatan *thrifting* ini. Untuk melihat permasalahan yang terjadi lebih jelas dan terperinci, penulis mengadakan survei pada komunitas *thrifting*.

Hasil survei yang terlampir pada lampiran 1 didapatkan oleh penulis untuk meneliti lebih dalam mengenai kebutuhan teknologi informasi pada kegiatan *thrifting*, menunjukkan sebanyak 54 responden cenderung merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai *thrifting* dengan perolehan 51.9% responden merasa kesulitan dan 14.8% responden merasa sangat kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai informasi *thrifting*. Melalui survei ini juga dapat ditemukan sebanyak 44.4% responden setuju dan 33.3% responden sangat setuju bahwa informasi mengenai lingkungan dan kualitas produk *thrifting* cukup terbatas. Lalu hasil survei juga menyatakan sebanyak 46.3% reponden setuju dan 48.1% responden sangat setuju bahwa teknologi informasi berupa *website* dapat menjadi solusi dari permasalahan keterbatasannya informasi mengenai lingkungan dan kualitas produk *thrifting*.

Berdasarkan hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi berupa *website* dapat menjadi solusi untuk permasalahan keterbatasan informasi tersebut. Penulis melalui survei juga menggali lebih dalam lagi pendapat responden mengenai *website* artikel dan forum, hingga menghasilkan sebanyak 48.1% responden sangat setuju dan sebanyak 44.4% responden setuju bahwa solusi dari keterbatasan informasi tersebut berupa teknologi informasi yang memuat informasi mengenai *thrifting* berupa *website* artikel dan forum.

Berdasarkan hasil analisis survei yang terlampir pada lampiran 1 dapat disimpulkan bahwa solusi yang akan diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

merupakan teknologi informasi berupa sistem artikel dan forum. Sistem artikel dan forum akan dibangun di dalam *website* Pastiori sebagai alat pemasaran bagi pihak Istana Thrift selaku dari pihak yang akan memelihara *website* Pastiori. Sistem artikel dan forum memiliki tujuan untuk dijadikan halaman pemasaran produk dari sistem *e-commerce* sekaligus menyediakan platform atau wadah bagi pelaku kegiatan *thrifting* untuk bertukar informasi, membuka wawasan, dan mendapatkan informasi mengenai kualitas pakaian bekas atau kegiatan *thrifting* melalui halaman artikel dan forum.

Teknologi *Headless CMS* akan digunakan sebagai manajemen konten pada halaman artikel, sehingga konten-konten artikel tentang dunia atau kegiatan *thrifting* dapat dikelola dengan mudah dan efisien. Selain *Headless CMS*, Google Analytics juga akan digunakan untuk memberikan analisis mengenai perilaku pengunjung *website* Pastiori, sehingga pihak Istana Thrift dapat menemukan preferensi konten atau halaman dari pengunjung *website*. Sementara itu, fitur gamifikasi seperti level dan poin akan diterapkan pada halaman forum untuk memberikan interaksi lebih dan memberikan keterlibatan pengunjung *website*, sehingga menciptakan pengalaman pengunjung yang lebih menarik dan berkesan. Sementara itu metode pengembangan yang digunakan yaitu *waterfall*, dengan menerapkan tahapan-tahapan dari metode *waterfall* seperti analisis kebutuhan, perancangan aplikasi, pengembangan aplikasi, dan testing aplikasi.

Hasil yang diharapkan dalam rancang bangun halaman artikel dan forum pada sistem *website* Pastiori yaitu berhasil menerapkan teknologi *Headless CMS*, Google Analytics, dan fitur gamifikasi sebagai perolehan poin untuk menaikkan level dengan cara menjawab forum dan meraih validasi dari pengunjung lain. Tidak lupa aplikasi ini juga diharapkan dapat menjadi alat pemasaran untuk pihak Istana Thrift sekaligus *platform* atau wadah bagi para pelaku kegiatan *thrifting* dalam mencari dan memperoleh informasi mengenai kualitas pakaian bekas atau *thrift*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah rancang bangun sistem artikel dan forum adalah “Bagaimana merancang dan membangun sistem artikel dan forum serta gamifikasi pada pastiori?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan dan pembuatan halaman artikel dan forum ini sebagai berikut:

- a. Fokus rancangan penelitian ini adalah menyediakan halaman forum dan artikel dan integrasi fitur gamifikasi dari *website* Pastiori.
- b. Halaman artikel dan forum dapat menampilkan produk penjualan sistem *e-commerce website* Pastiori.
- c. Halaman forum dapat menyediakan wadah berdiskusi atau melakukan tanya jawab maupun penyediaan informasi mengenai kegiatan *thrifting* dan produk *thrifting*.
- d. Halaman forum dapat terintegrasi dengan fitur gamifikasi dengan mengaktifkan penambahan *Point EXP* gamifikasi jika pemberi jawaban forum mendapatkan predikat “*Solver*” dari pembuat forum, jumlah *Point EXP* yang diperoleh ditentukan oleh pihak Istana Thrift.
- e. Menambahkan unsur *Badge* (lencana) dan *Quiz* pada fitur gamifikasi.
- f. Mengembangkan fitur notifikasi sebagai sarana komunikasi sistem Pastiori dengan Pelanggan.
- g. Pemberi jawaban forum akan mendapatkan *Badge* gamifikasi bernama *Badge Solver* jika pemberi jawaban mendapatkan predikat “*Solver*” di forum yang berbeda sebanyak 15 kali.
- h. Aplikasi *Headless CMS* yang digunakan adalah Contentful
- i. Halaman artikel dapat menampilkan konten artikel yang telah dibuat dan dipublikasikan oleh *Admin* di Contentful *Headless CMS*.
- j. Modul yang dikerjakan yaitu modul *Admin* dan modul Pengunjung.
- k. Modul *Admin* akan berfokus kepada penindakan laporan (*report*) dari tindakan yang melanggar aturan pada halaman forum. Serta pengoperasian Contentful *Headless CMS* untuk manajemen konten artikel.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- l. Modul Pengunjung akan berfokus kepada akses informasi pada halaman artikel dan diskusi pada halaman forum.
- m. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, CSS, Javascript, dan PHP.
- n. *Framework* bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah Tailwind dan Laravel.
- o. *Database* yang digunakan adalah MySQL.
- p. Implementasi *Headless CMS* menggunakan Contentful untuk halaman artikel.
- q. Implementasi Google Analytics untuk melihat jumlah pengunjung *website* Pastiori dan jumlah pengunjung di setiap halamannya.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari merancang dan membangun sistem artikel dan forum ini adalah menghasilkan rancangan dan membangun sistem artikel dan forum serta gamifikasi pada *website* Pastiori. Manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan dan pembangunan sistem artikel dan forum serta gamifikasi pada *website* Pastiori adalah memberikan platform atau wadah pemasaran produk penjualan untuk pihak Istana Thrift melalui sistem artikel dan forum.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam membuat rancang bangun halaman artikel dan forum ini sebagai skripsi terdapat sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, perumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat perancangan aplikasi, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan mengenai teknologi dan *framework* yang digunakan dalam rancang bangun halaman artikel dan forum di antaranya: Forum, Artikel, *Thrifting*, *Website*, HTML, CSS, JavaScript, PHP, *Database*, MySQL, API, *Framework*, *Headless CMS*, Google Analytics, Gamifikasi, dan Penelitian Sejenis.

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan tentang rancangan penelitian, tahapan penelitian, dan objek penelitian.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang perancangan aplikasi yang mengimplementasikan teknologi *Headless CMS*, *Google Analytics*, dan *design user interface* dan *user experience*, merealisasikan fungsi dan API, serta menerapkan pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari penulisan dan perancangan halaman artikel dan forum dan saran dari penulis untuk pengembangan selanjutnya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sistem artikel dan forum serta gamifikasi *website* Pastiori telah berhasil dirancang dan dibangun. Dapat disimpulkan bahwa sistem artikel dan forum serta gamifikasi sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan dibutuhkan. Melalui sistem artikel dan forum serta gamifikasi pihak Istana Thrift mempunyai platform untuk memasarkan produk yang dijual pada sistem penjualan *website* Pastiori.

Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa *website* Pastiori mendapatkan skor SUS sebesar 85,71 dan dapat dinyatakan bahwa *website* Pastiori berada pada tingkatan “Acceptable” yang merupakan tingkatan tertinggi dari pengelompokan skor SUS.

5.2 Saran

Sistem artikel dan forum serta gamifikasi *website* Pastiori yang telah dikembangkan pada penelitian ini masih membutuhkan banyak perubahan untuk meningkatkan hasil yang lebih baik lagi. Maka dari itu berikut adalah saran yang dapat dilakukan pada pengembangan sistem ini ke depannya:

1. Memindai *hoax* pada jawaban seseorang menggunakan AI (*anti-misleading information*).
2. Algoritma untuk memunculkan artikel sesuai dengan preferensi dari Pelanggan, berdasarkan artikel yang sering di lihat oleh Pelanggan.
3. Merefersikan artikel ke dalam pertanyaan atau jawaban forum.



DAFTAR PUSTAKA

- Adji, N.L., Claretta, D., 2023. Fenomena Thrift Shop Dikalangan Remaja: Studi Fenomenologi tentang Thrift Shop di Kalangan Remaja Surabaya 3.
- Afifah, K., Azzahra, Z.F., Anggoro, A.D., 2022. Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database Sebuah Literature Review.
- Alasi, T.S., 2020. Algoritma Vigenere Cipher Untuk Penyandian Record Informasi Pada Database 1.
- Ambriani, D., Nurhidayat, A.I., 2020. RANCANG BANGUN REPOSITORY PUBLIKASI ILMIAH DOSEN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL 10.
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., Wulandari, M., 2022. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE) 1.
- Aswiputri, M., 2022. LITERATURE REVIEW DETERMINASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN: DATABASE, CCTV DAN BRAINWARE. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi* 3, 312–322. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.821>
- Devianto, Y., Dwiasnati, S., 2021. Rancang Bangun Web Portal Berita Sebagai Sumber Informasi Berita Tentang Pertanian. *JATISI* 8, 534–546. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.792>
- Eldhia, A.M., 2022. Analisis Pengaruh Faktor-Faktor Gamification dan Enjoyment Dalam Shopee Games terhadap Online Purchase Intention pada Aplikasi Shopee 45.
- Fataha, M.K.-165410221, 2022. APLIKASI PENYEWAAN PERLENGKAPAN PENDAKIAN DENGAN MENGGUNAKAN TAILWIND CSS FRAMEWORK “STUDI KASUS OUTDOOR NGOPI_AH YOGYA” (skripsi). Universitas Teknologi Digital Indonesia. https://doi.org/10.10_Lampiran%20-%20Khusnun%202021.pdf
- García-Jurado, A., Torres-Jiménez, M., Leal-Rodríguez, A.L., Castro-González, P., 2021. Does gamification engage users in online shopping? *Electronic Commerce Research and Applications* 48, 101076. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2021.101076>
- Hayati, M., 2021. Thrifting Sebagai Presentasi Diri Mahasiswa di Pasar Putih Bukittinggi (skripsi). Universitas Negeri Padang.
- Irwansyah, M.A., Novriando, H., Apriandi, R., 2021. Analisis User Experience Aplikasi Bujang Kurir Menggunakan Google Analytics(GA). *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)* 7, 64–69. <https://doi.org/10.26418/jp.v7i1.43588>
- Kosim, M.A., Aji, S.R., Darwis, M., 2022. PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *SISTEK* 4. <https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Pariyatin, sipa almasik, Aldy Rialdy Atmadja, Yeni, 2020. Rancang Bangun Aplikasi Forum Diskusi Usaha Mikro Kecil dan Menengah Berbasis Web | Jurnal Algoritma [WWW Document]. URL <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/article/view/681> (accessed 2.16.24).
- Prayudi, A., Burhanuddin, B., 2023. Pengembangan Web Forum Ikatan Guru Indonesia Kabupaten Dompu. JUNDIKMA 2, 1–4. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.27>
- Putra, A.P., Andriyanto, F., Harti, T.D.M., 2020. PENGUJIAN APLIKASI POINT OF SALE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING.
- Rheny, S., 2022. Artikel Adalah: Definisi, Tujuan, Ciri, Jenis-jenis, Struktur, dan 3 Contohnya [WWW Document]. URL <https://www.ekrut.com/media/artikel-adalah> (accessed 2.16.24).
- Rifkiyanto, I., Hidayat, I., 2023. Perancangan Sistem E-Library Menggunakan PHP Di Mi Ad-Dzikir Pujer Kabupaten Bondowoso. Jurnal Teknik Industri, Sistem Informasi dan Teknik Informatika 2.
- Rochman, A., Hanafri, M.I., Wandira, A., 2020. Implementasi Website Profil SMK Kartini Sebagai Media Promosi dan Informasi Berbasis Open Source. AJCSR 2. <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v2i1.272>
- Sallaby, A.F., Kanedi, I., 2020. Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. JURNAL MEDIA INFOTAMA 16. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>
- Sianturi, N., Puspita, K., 2020. KEAMANAN SOURCE CODE JAVA SCRIPT MENGGUNAKAN METODE STREAM CIPHER DENGAN VERIFIKASI MD5. Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer 1, 583–594.
- Sugeng Wahyudiono, E.C.R., Kartika Imam Santoso, 2021. RANCANG BANGUN WEBSITE FORUM KOMUNITAS PECINTA FILM DRAMA KOREA. JT 16. <https://doi.org/10.56357/jt.v16i2.224>
- Sundjaja, A.M., Hardianto, T., Savina, G., 2019. Pengaruh Gamifikasi terhadap Program Loyalitas pada Platform Tokopedia Indonesia. Vol .
- Tanner, M., 2020. Implementation of the new Swiss-Hema website using headless CMS and React.js [WWW Document]. URL <http://www.theseus.fi/handle/10024/340133> (accessed 1.31.24).
- Thamrin, H., Fajarianto, O., Ahmad, A., 2021. PELATIHAN PEMROGRAMAN CSS DAN HTML DI SMK AVICENA. abdiawl 4, 51–60. <https://doi.org/10.56301/awal.v4i1.125>
- Valenzuela, A., 2024. Sustainable Fashion Trend: The Dark Side of Thrifting [WWW Document]. URL <https://fashinnovation.nyc/sustainable-fashion-trend/> (accessed 8.7.24).
- Wicaksono, B., Subari, F.A., 2021. GAMIFIKASI DAN KORELASINYA DENGAN MINAT MENGUNJUNGI ULANG PADA MARKETPLACE “X.” JAB 17, 101–114. <https://doi.org/10.26593/jab.v17i1.4726.101-114>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Azka Miftah Muhammad

Lulus pada tahun 2020 dari SMAN 104 Jakarta jurusan MIPA, lalu lulus pada tahun 2022 dari Program Professional CCIT-FTUI, dan pada saat ini tengah melanjutkan studi di Politeknik Negeri Jakarta dengan jurusan Teknik Informatika untuk mendapatkan gelar Diploma IV. Lahir pada tanggal 12 Maret 2002 di Jakarta.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Survei Kebutuhan Teknologi Informasi di Lingkungan Thrift

Hasil Survei Kebutuhan Teknologi Informasi dan Kemudahan Akses Informasi Bagi Pelaku Kegiatan *Thrift*ing:

1. **Tujuan Survei:** Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk memahami lebih baik tentang kebutuhan informasi dan kemudahan akses informasi bagi komunitas *thrift*ing. Hal ini juga bertujuan untuk mendukung transparansi informasi dan menyediakan *platform* diskusi mengenai kegiatan *thrift*ing serta produk pakaian *thrift*.
2. **Waktu Survei:** 16 Februari 2024 – 21 Februari 2024
3. **Ruang Lingkup Survei:** Group Facebook *Thrift*ing Online
4. **Alat Pengumpulan Survei:** Google Form
5. **Jumlah Responden:** 54



Analisis Deskriptif Hasil Survei:



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

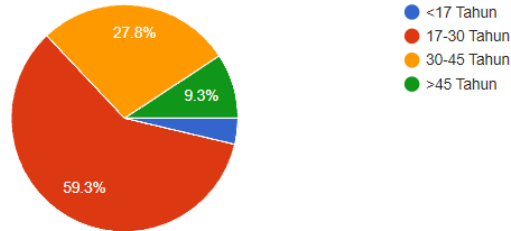
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Umur

54 responses

Copy

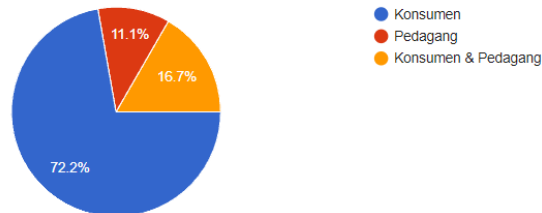


Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai pengelompokan umur dari responden kurang dari 17 tahun sebanyak 3%, kisaran 17-30 tahun sebanyak 59.3%, kisaran 30-45 tahun sebanyak 27.8%, dan lebih dari 45 tahun sebanyak 9.3% responden.

Pilih kegiatan *thrifting* yang cenderung Anda lakukan

54 responses

Copy



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai pengelompokan kegiatan *thrifting* dari responden sebanyak 72.2% adalah konsumen, sebanyak 11.1% adalah pedagang, dan sebanyak 16.7% adalah konsumen yang merangkap pedagang.



Hak Cipta :

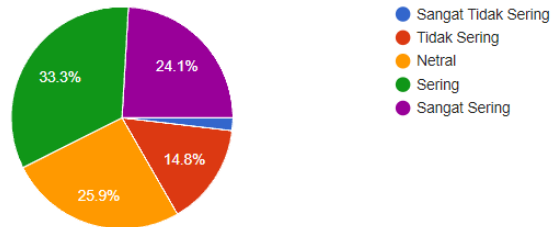
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Kuisisioner

1. Apakah Anda sering melakukan kegiatan *thrifting*?

[Copy](#)

54 responses

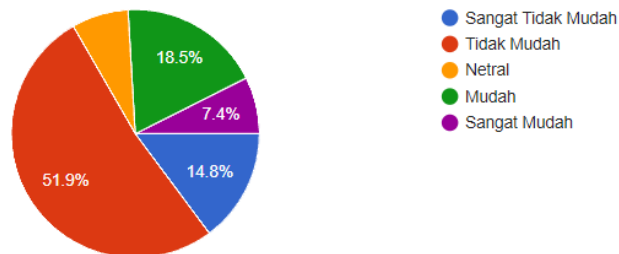


Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai frekuensi melakukan kegiatan dari responden menunjukkan bahwa sebanyak 24.1% sangat sering *thrifting*, sebanyak 33.3% sering *thrifting*, sebanyak 25.9% netral, sebanyak 14.8% tidak sering, dan sebanyak 1.9% responden tidak sering melakukan *thrifting*.

2. Seberapa mudah menurut Anda pada waktu sekarang ini mendapatkan akses informasi mengenai lingkungan dan kualitas produk *thrift*?

[Copy](#)

54 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai seberapa mudah responden mendapatkan akses informasi mengenai lingkungan dan kualitas produk *thrift* menunjukkan bahwa sebanyak 14.8% menyatakan sangat tidak mudah, sebanyak 51.9% menyatakan tidak mudah, sebanyak 7.4% menyatakan netral, sebanyak 18.5% menyatakan mudah, dan sebanyak 7.4% responden menyatakan sangat mudah.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

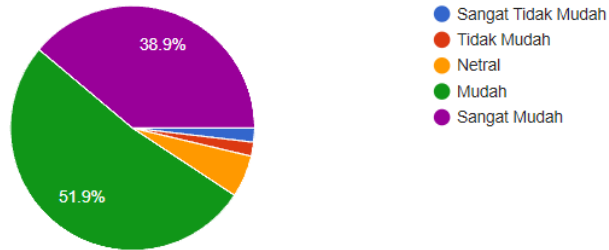
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Apakah keterbukaan informasi mengenai lingkungan dan kualitas produk thrift mempermudah Anda dalam melakukan kegiatan thrifting?

[Copy](#)

54 responses

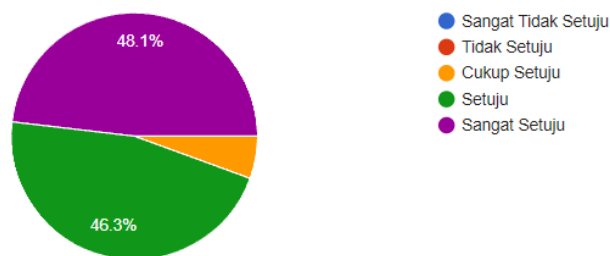


Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai apakah keterbukaan informasi mengenai lingkungan dan kualitas produk *thrift* dapat mempermudah responden dalam melakukan kegiatan *thrifting* menunjukkan bahwa sebanyak 38.9% menyatakan sangat mempermudah, sebanyak 51.9% menyatakan mempermudah, sebanyak 5.6% menyatakan netral, sebanyak 1.9% menyatakan tidak mempermudah, dan sebanyak 1.9% responden menyatakan sangat tidak mempermudah.

4. Apakah anda setuju aplikasi website dapat memperlancar arus informasi mengenai lingkungan dan kualitas produk thrift?

[Copy](#)

54 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai apakah responden setuju *website* dapat memperlancar arus informasi mengenai *thrifting* menunjukkan bahwa sebanyak 38.9% menyatakan sangat setuju, sebanyak 51.9% menyatakan setuju, sebanyak 5.6% menyatakan netral, lalu tidak ada yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

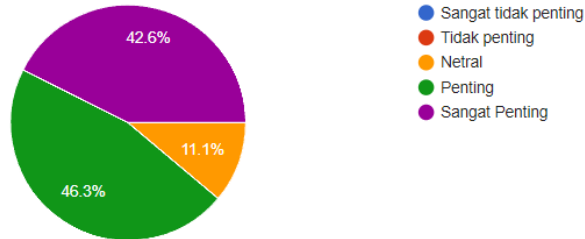
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5. Seberapa penting menurut Anda tersedianya artikel berbasis website tentang informasi mengenai lingkungan dan kualitas produk thrift?

[Copy](#)

54 responses

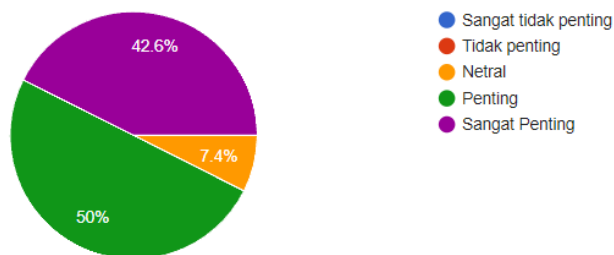


Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai seberapa penting tersedianya halaman artikel berbasis *website* mengenai *thrifting* menunjukkan bahwa sebanyak 42.6% menyatakan sangat penting, sebanyak 46.3% menyatakan penting, sebanyak 11.1% menyatakan netral, lalu tidak ada yang menjawab tidak penting dan sangat tidak penting.

6. Seberapa penting menurut Anda tersedianya forum berbasis website untuk tanya jawab tentang lingkungan dan kualitas produk thrift?

[Copy](#)

54 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai seberapa penting tersedianya halaman forum berbasis *website* mengenai *thrifting* menunjukkan bahwa sebanyak 42.6% menyatakan sangat penting, sebanyak 50% menyatakan penting, sebanyak 7.4% menyatakan netral, lalu tidak ada yang menjawab tidak penting dan sangat tidak penting.



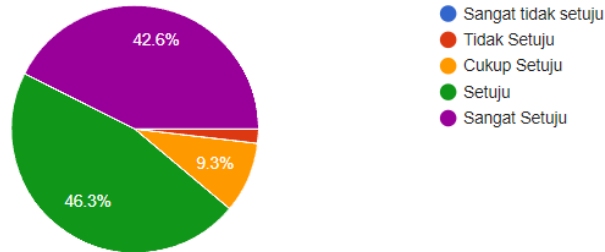
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7. Apakah anda setuju forum terbuka seperti website lebih memberikan kemudahan akses informasi dari pada forum tertutup seperti di platform facebook?



54 responses

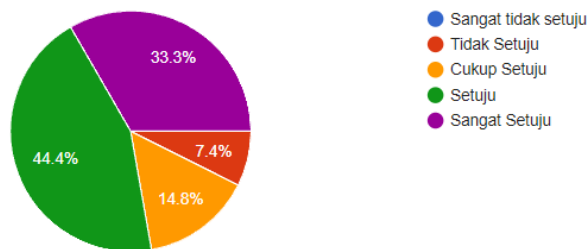


Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan mengenai apakah responden setuju forum terbuka di suatu *website* lebih memberikan kemudahan akses informasi dibandingkan forum di facebook menunjukkan bahwa sebanyak 42.6% menyatakan sangat setuju, sebanyak 46.3% menyatakan setuju, sebanyak 9.3% menyatakan cukup setuju, dan sebanyak 1.9% menyatakan tidak setuju, lalu tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju.

8. Apakah anda setuju informasi mengenai lingkungan dan kualitas produk thrift saat ini cukup terbatas?



54 responses



Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan mengenai apakah responden setuju informasi mengenai *thrifting* cukup terbatas sekarang ini menunjukkan bahwa sebanyak 33.3% menyatakan sangat setuju, sebanyak 44.4% menyatakan setuju, sebanyak 14.8% menyatakan cukup setuju, dan sebanyak 7.4% menyatakan tidak setuju, lalu tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju.



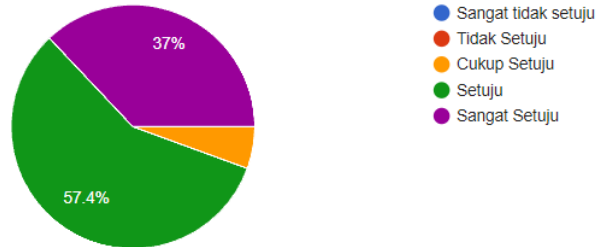
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Apakah anda setuju dengan adanya website forum dan artikel thrifting dapat memperluas informasi mengenai thrifting?

[Copy](#)

54 responses

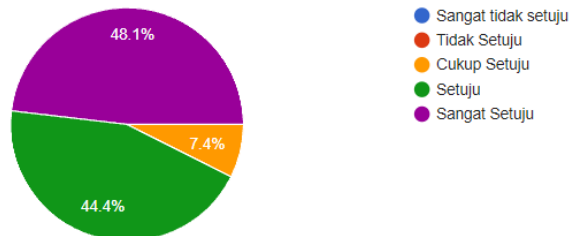


Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan mengenai apakah responden setuju *website* forum dan artikel dapat memperluas arus informasi mengenai *thrifting* menunjukkan bahwa sebanyak 37% menyatakan sangat setuju, sebanyak 57.4% menyatakan setuju, sebanyak 5.6% menyatakan cukup setuju, lalu tidak ada yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

10. Apakah anda setuju website forum dan artikel thrifting dapat memberikan solusi mengenai terbatasnya informasi thrifting?

[Copy](#)

54 responses



Berdasarkan hasil kuisioner yang dilakukan mengenai apakah responden setuju *website* forum dan artikel dapat memberikan solusi mengenai terbatasnya informasi *thrifting* menunjukkan bahwa sebanyak 48.1% menyatakan sangat setuju, sebanyak 44.4% menyatakan setuju, sebanyak 7.4% menyatakan cukup setuju, lalu tidak ada yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Lampiran 2. Hasil Wawancara Dengan Pihak Istana Thrift

Laporan Hasil Wawancara:



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Topik Wawancara : Kebutuhan platform marketing dengan sistem artikel dan forum pada Website Pastiori
2. Tujuan Wawancara : Mencari kebutuhan sistem pada *website* Pastiori
3. Waktu Pelaksanaan : 27 Maret 2024
4. Tempat Pelaksanaan : Google Meet
5. Narasumber : Isnayenti
6. Pewawancara : Azka Miftah Muhammad

Isi Wawancara:

Davirama Fadillah: Oke. Untuk Athar sudah cukup, ya, untuk wawancaranya. Selanjutnya di lanjutkan oleh Azka. Untuk wawancara selanjutnya, silakan Azka.

Azka Miftah: Oke, assalamuailaikum warahmatullahi wabarakatuh, Ibu. Selamat sore.

Isna Yenti: Selamat sore.

Azka Miftah: Perkenalkan, Bu, nama saya Azka Miftah Muhammad. Saya dari Politeknik Negeri Jakarta sedang mengerjakan skripsi yang membahas tema utamanya itu tentang pembangunan *website* mengenai *trifiting*, Bu. Jadi, sama kayak Davi dan Athar juga nih, Bu. Pembahasannya juga sama-sama *thrifiting* tapi untuk Davi dan Athar kan mengembangkan *website* e-commerce Pastiori. Nah, di sini juga saya ingin membawakan *website* berisi artikel dan forum, Bu, yang berfokus pada pembahasan di dunia *thrifiting*, Bu, maupun produk *thrifiting*. Jadi pada skripsi ini saya ingin menyediakan platform artikel dan forum *thrifiting* untuk Ibu selaku pemilik toko Istana import. Nantinya artikel dan forum ini akan diimplementasikan dengan e-commerce, yang juga sedang dikembangkan oleh Davi dan Athar. Jadi tujuan dari implementasi ini adalah untuk menyediakan platform bagi e-commerce Pasti Ori dalam mengedukasi dan bisa juga jadi media marketing serta media komunikasi untuk mendapatkan informasi yang lebih valid melalui artikel dan forum itu. Jadi, saya ingin bertanya, nih, Bu, kira-kira halaman artikel ini dapat diimplementasikan dan integrasikan bersama e-commerce Pasti Ori? Kira-kira, fitur ini dapat bermanfaat sebagai media apa, ya, Bu? Mungkin dari Ibu ada jawaban.

Isna Yenti: Bisa. Yang pertama, saya rasa bermanfaat, ya, bagi para customer. Karena di artikel itu nanti kita bisa menjadi acuan juga. Kita bisa menceritakan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

tentang riwayat thrift, tips and tricks-nya, berburu thrift itu seperti apa. Biasanya, kan, gimana sih rasanya, effortnya orang-orang yang berbelanja thrift. Itu kita ceritakan disitu, mungkin orang yang tadinya gak tertarik, kan, karena melalui artikel ini bisa jadi mereka jadi lebih tertarik, 'oh iya seperti apa, sih'.

Azka Miftah: Oke, Bu. Dalam halaman artikel ini, Bu, menurut Ibu factor-faktor apa aja nih Bu yang perlu diperhatikan untuk menjalankan dan mengoperasikan konten-konten artikel oleh pihak toko.

Isna Yenti: Yang pertama, mungkin artikelnya karena pihak toko juga tidak begitu berpengalaman ya, karyawan toko, mungkin yang lebih *simple* dalam pengoperasiannya. Yang mudah untuk diambarkan, dijalankan oleh karyawan toko, terus yang menarik, gitu.

Azka Miftah: Oke. Berarti dari jawaban Ibu itu saya punya penawaran, nih, Bu, untuk artikelnya ini nanti akan menggunakan teknologi headless-CMS, Bu. Yang dimana nanti headless -CMS-nya ini itu akan menjadi konten manajemen sistem yang dimana nanti Ibu bisa ngisi konten-konten dari halaman artikel ini di headless-CMS-nya, Bu. Jadi tidak usah bongkar-bongkar program nanti. Ibu tinggal masukan kategorinya apa, artikel ini, lalu ada judulnya apa, nanti ada gambarnya apa, dan isinya ada apa aja, Bu. Jadi, di situ udah tinggal *publish-publish* aja, Bu. Mungkin nanti dari pembagian konten-nya juga bisa pakai kategori contohnya kayak tadi yang Ibu bilang yang *tips and tricks*, pengalaman, dan yang lainnya dari konten artikelnya, gitu sih Bu. Dan dari kategori-kategori kategori artikel ini juga saya coba pasangkan dengan Google Analytics, Bu. Jadi Ibu bisa *monitoring* Bu. Jadi *monitoring* dalam artian Ibu bisa melihat kategori artikel apa, Bu, yang paling banyak dilihat oleh pengunjung-pengunjung *website*-nya. Gitu sih, Bu. Jadi ibu bisa melihat nanti kira-kira artikel apa yang akan ramai untuk orang-orang, menarik orang-orang di *website* artikel ini, Bu.

Isna Yenti: Berarti nanti, kan, artikelnya di bagi-bagi, ya, mungkin tentang riwayatnya, sejarah, *tip and trick*, terus yang terutama mungkin tentang produk itu sendiri apa saja produknya dan kita bisa memasukkan produk-produk yang baru ini yang baru datang bisa kita masukkan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Azka Miftah: Jadi per-kategori bisa Ibu *track* juga nih, Bu, berapa banyak di kategori ini yang melihat. Jadi preferensi *customer* ketahuan ibu

Isna Yenti: Berarti *customer* lebih banyak mana, nih, tertariknya.

Azka Miftah: Kira-kira, Bu, konten artikelnya ini ibu ada saran tidak, Bu, konten artikelnya. Kalau dari saya yang paling seperti portal berita, ya, Bu ada judul, ada tanggal terbitnya, ada gambarnya, kita akan mau isi artikelnya Bu. Kalau dari ibu kira-kira ada saran lain?

Isna Yenti: Apa, ya Sudah cukup, sih kayak gitu. Soalnya nanti, kan, kita bisa tinggal masuk-masukin aja, kan, berdasarkan kategori tadi, kan.

Azka Miftah: Iya, betul, Ibu. Oke kalau gitu. Itu aja, sih, Bu, kalau dari artikel. Lalu, kita masuk ke forum, ya, Bu.

Isna Yenti: Iya

Azka Miftah: Kira-kira, Bu, halaman forum ini juga dapat diimplementasikan dan diintegrasikan bersama dengan *e-commerce* Pasti Ori, gak, Bu?

Isna Yenti: Sangat bisa, sih.

Azka Miftah: Oke

Isna Yenti: Tujuannya, kan, biar sesama pengguna *thrift*, sesama *customer* itu mereka bisa saling berkomunikasi, gitu, kan. Mungkin berbagi pengalaman, *sharing* tentang apa aja sesama mereka. Bagus, sih, menarik juga.

Azka Miftah: Oke. Kalau begitu paling nanti di halaman forumnya itu akan dibuatkan ... jadi *member-member e-commerce* ini bisa mengadakan forum gitu, ya, Bu. Yang artinya mereka bisa bertanya gitu, ya, Bu, di forumnya. Dan nantinya diharapkan juga *member* yang lain bisa memberikan *feedback* gitu, ya, untuk pertanyaan yang ada pada forum itu. Nah, nanti dari jawaban forum itu juga, *member-member* lain juga bisa kasih validitas, ya, Bu, mengenai jawabannya ini. Kira-kira valid apa enggak, gitu kan ya.

Isna Yenti: Iya betul



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Azka Miftah: Nanti juga di forum ini ada fitur report, ya, Bu. Jadi, kalau ada orang-orang ga bertanggungjawab melakukan penyebaran konten yang melanggar aturan bisa di report sama member lain. Nah, nanti Ibu selaku *adminnya* itu bisa *takedown* konten dari forum tersebut, Ibu.

Isna Yenti: Oh iya.

Azka Miftah: Oke. Kalau dari forum begitu, sih, Bu, paling langsung ke kesimpulannya, nih, Bu. Kira-kira,, apa, nih, harapan Ibu dari penerapan artikel dan forum ini di dalam e-commerce Pasti Ori, nih, Bu.

Isna Yenti: Ya, harapannya dengan adanya artikel dan forum ini mudah-mudahan menambah minat, gitu, ya, dari para customer untuk bisa berbelanja secara online diutamakan di Istana Thrift ini. Yang tadinya mereka kurang paham atau gak ada yang menarik. Saya harapkan dengan artikel dan forum ini mereka bisa lebih paham ada edukasi disitu. Dan mereka juga menjadi lebih tertarik, gitu. Apalagi ada komunikasi sesama mereka, gitu.

Azka Miftah: Baik, Ibu. Kalau dari saya cukup, Ibu. Terima kasih atas waktu dan jawabannya, ya, Ibu.

Isna Yenti: Sama-sama.

Azka Miftah: Sekian.

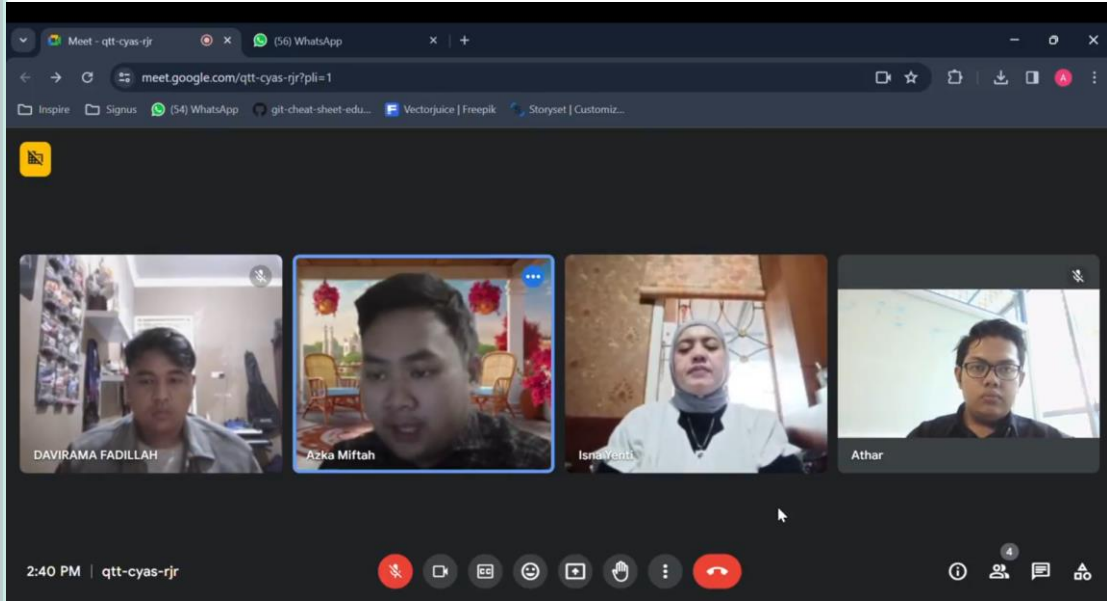
Davirama Fadillah: Oke, terima kasih, Azka dan juga Ibu yang sudah melakukan wawancara di bagian forum dan juga artikel, ya. Nah selanjutnya.....



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Pihak Istana Thrift

Isnayenti

Lampiran 3. Hasil Survei Perancangan Gamifikasi

Hasil Survei Perancangan Gamifikasi:

1. **Tujuan Survei:** Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk memahami lebih baik tentang perancangan fitur gamifikasi yang akan diterapkan di sistem Pastiori.
2. **Waktu Survei:** 7 April 2024 – 30 April 2024
3. **Ruang Lingkup Survei:** Group Facebook *Thrifting* Online
4. **Alat Pengumpulan Survei:** Google Form
5. **Jumlah Responden:** 64

Analisis Deskriptif Survei

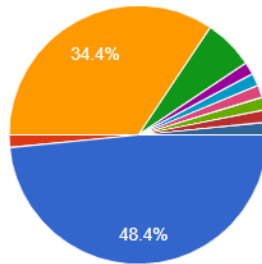


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Pekerjaan

64 responses

Copy



▲ 1/2 ▼

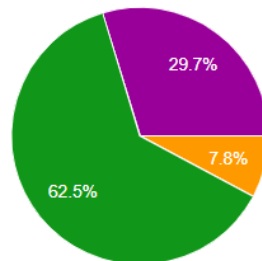
Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai pengelompokan pekerjaan dari responden dapat dilihat sebagian besar dari pelajar/mahasiswa dan pegawai swasta. Masing-masing sebesar 48.4% untuk pelajar/mahasiswa dan 34.4% untuk pegawai swasta

Pengisian Survey

Perolehan **Point EXP** dari transaksi penjualan, transaksi pembelian, dan memberikan jawaban valid pada forum Pastiori. Dapat menjadi faktor motivasi bagi Anda untuk menggunakan fitur gamifikasi?

Copy

64 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai perolehan unsur *Point EXP* yang dapat menjadi faktor motivasi untuk menggunakan fitur gamifikasi menunjukkan bahwa sebanyak 29.7% menyatakan sangat setuju, sebanyak 62.5% menyatakan setuju, dan sebanyak 7.8% menyatakan netral, lalu tidak ada yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

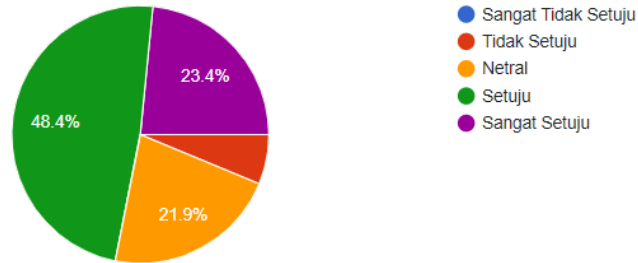
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Levelling tertentu di Pastiori memberikan motivasi tambahan bagi Anda untuk terus berpartisipasi di Pastiori?

Copy

64 responses

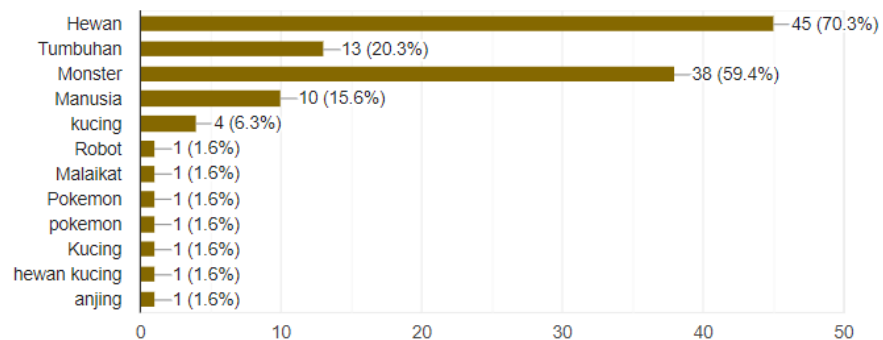


Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai unsur *levelling* di Pastiori dapat memberikan motivasi tambahan untuk terus berpartisipasi di Pastiori menunjukkan bahwa sebanyak 23.4% menyatakan sangat setuju, sebanyak 48.4% menyatakan setuju, sebanyak 21.9% menyatakan netral, dan sisanya sebesar 6.3% menyatakan tidak setuju. lalu tidak ada responden yang menjawab sangat tidak setuju.

Disetiap level akan diterapkan karakter berdasarkan tingkatan level yang dicapai, jenis karakter level seperti apakah yang tepat untuk diterapkan?

Copy

64 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai karakter apa yang akan diterapkan berdasarkan tingkatan level yang dicapai menunjukkan bahwa sebanyak 70.3% memilih hewan, sebanyak 20.3% memilih tumbuhan, sebanyak 59.4% memilih monster, sebanyak 15.6% memilih manusia, sebanyak 6.3% memilih kucing, dan sisanya sebesar 1.6% memilih mengisi jawaban sendiri dengan isi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

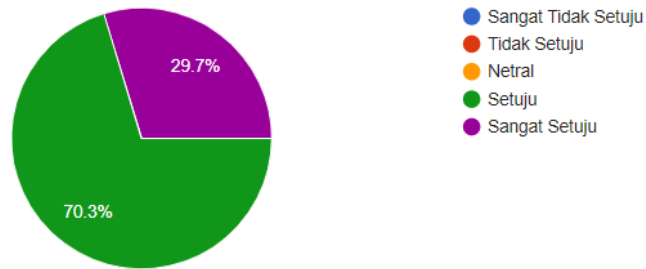
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

kucing, robot, malaikat, pokemon sebanyak 2 kali, kucing sebanyak 2 kali, dan anjing.

Apakah Anda Setuju bahwa reward atau hadiah dapat menjadi motivasi Anda untuk meningkatkan level Gamifikasi?

[Copy](#)

64 responses

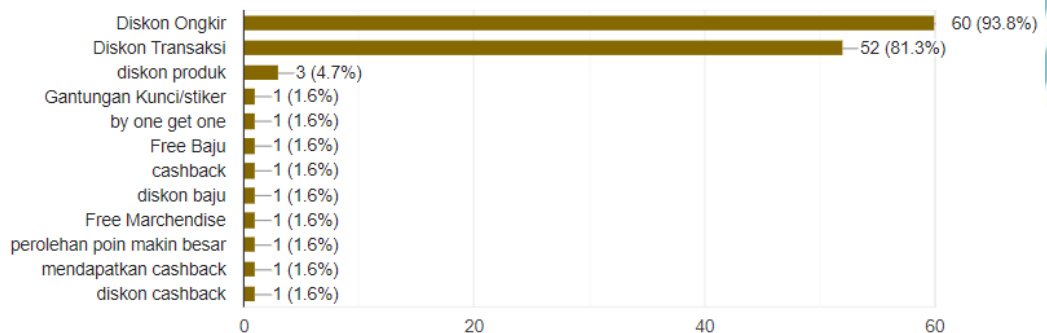


Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai unsur reward atau hadiah dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan level gamifikasi menunjukkan bahwa sebanyak 29.7% menyatakan sangat setuju, sebanyak 70.3% menyatakan setuju, lalu tidak ada yang menjawab netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Apa reward yang sangat Anda harapkan untuk diterapkan disetiap level?

[Copy](#)

64 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai reward yang sangat diharapkan untuk diterapkan di setiap level menunjukkan bahwa sebanyak 93.8% memilih diskon ongkir, sebanyak 81.3% memilih diskon transaksi, sebanyak 4.7% memilih diskon produk, dan sisanya sebesar 1.6% memilih mengisi jawaban sendiri dengan isi gantungan kunci/stiker, *by one get one*, free baju, *cashback*, diskon baju,



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

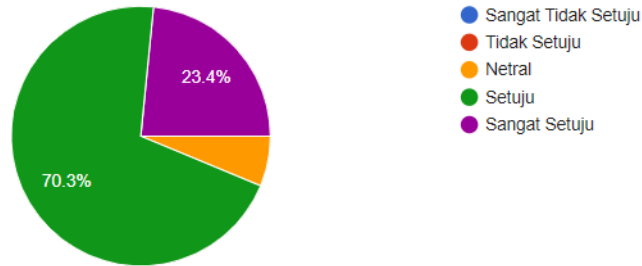
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

free merchandise, perolehan poin makin besar, mendapatkan *cashback*, diskon *cashback*.

Apakah Anda tertarik dengan konten thrifting sebagai materi pertanyaan di Mini Games Quiz Thrifting?

[Copy](#)

64 responses

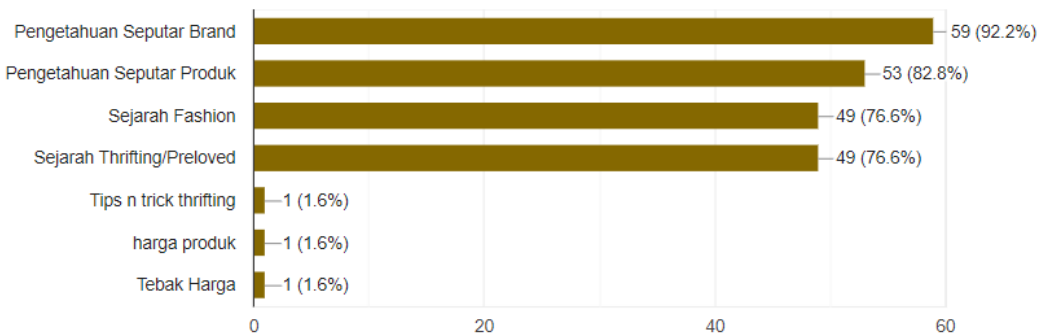


Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai apakah responden tertarik dengan konten thrifting sebagai materi pertanyaan di *mini games quiz thrifting* menunjukkan bahwa sebanyak 23.4% menyatakan sangat setuju, sebanyak 70.3% menyatakan setuju, dan sebanyak 6.3% menyatakan netral, lalu tidak ada yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Konten Quiz seperti apa yang cocok untuk diterapkan di Mini Games Quiz?

[Copy](#)

64 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai konten *quiz* apa yang cocok untuk diterapkan di *mini games quiz* menunjukkan bahwa sebanyak 92.2% memilih pengetahuan seputar brand, sebanyak 82.8% memilih pengetahuan seputar produk, sebanyak 76.6% memilih sejarah fashion dan sejarah thrifting/preloved, dan sisanya sebesar 1.6% memilih mengisi jawaban sendiri dengan isi tips n trick thrifting, harga produk, dan tebak harga.



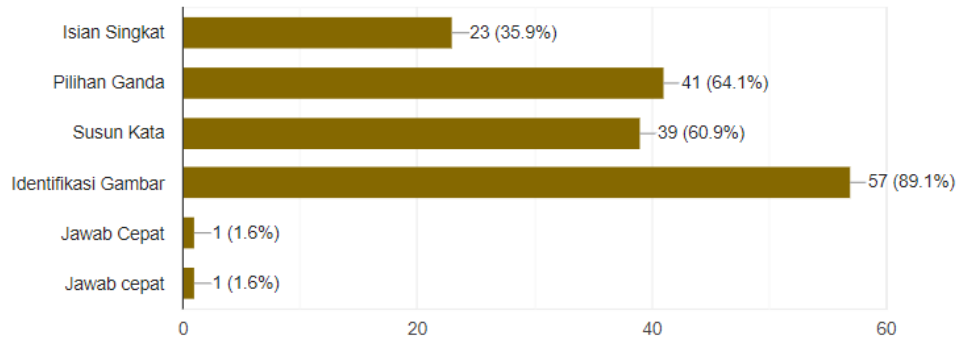
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Jenis Quiz seperti apa yang menurut Anda cocok diterapkan dengan Mini Games Quiz Thrifting?

64 responses

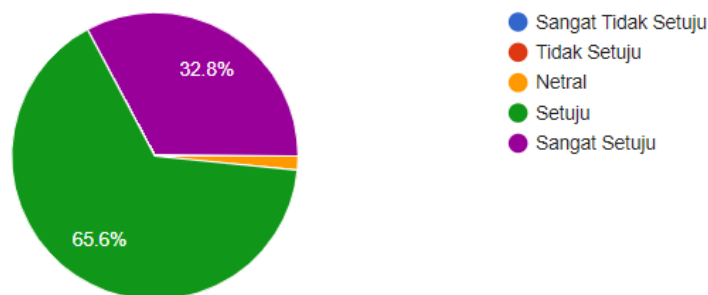


Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai jenis *quiz* apa yang cocok diterapkan dengan *mini games quiz thrifting* menunjukkan bahwa sebanyak 35.9% memilih isian singkat, sebanyak 64.1% memilih pilihan ganda, sebanyak 60.9% memilih susunan kata, sebanyak 89.1% memilih identifikasi gambar, dan sisanya sebesar 1.6% memilih mengisi jawaban sendiri dengan isi jawaban cepat sebanyak 2 kali.



Apakah dengan rancangan Mini Games Quiz Thrifting saat ini dapat membuat Anda tertarik untuk mengunjungi Pastiori dan memainkan Mini Games?

64 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai apakah dengan rancangan *mini games quiz thrifting* saat ini dapat membuat responden tertarik untuk mengunjungi Pastiori dan memainkan *mini games* menunjukkan bahwa sebanyak 32.8% menyatakan sangat setuju, sebanyak 65.6% menyatakan setuju, dan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

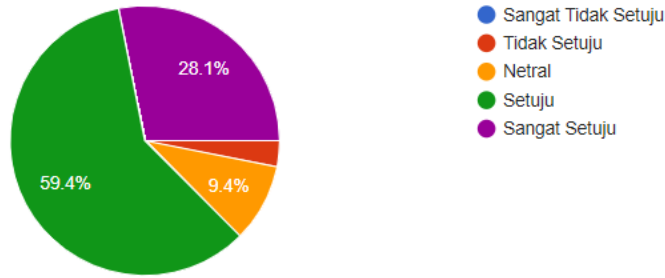
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

sebanyak 1.6% menyatakan netral, lalu tidak ada yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Badges/Lencana atas pencapaian tertentu di Pastiori memberikan motivasi tambahan bagi Anda untuk terus berpartisipasi di Pastiori? Copy

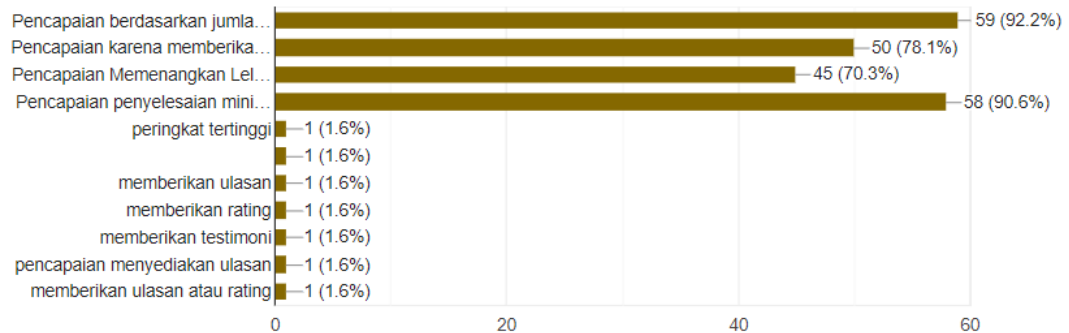
64 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai *badge* atas pencapaian tertentu di pastiori memberikan motivasi tambahan untuk terus berpartisipasi di Pastiori menunjukkan bahwa sebanyak 28.1% menyatakan sangat setuju, sebanyak 59.4% menyatakan setuju, sebanyak 9.4% menyatakan netral, dan sebanyak 3.1% menyatakan tidak setuju. Lalu tidak ada yang menjawab sangat tidak setuju.

Apakah Anda memiliki preferensi terhadap jenis pencapaian atau *badges* yang tepat untuk diterapkan pada gamifikasi di Pastiori? Copy

64 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai apakah responden memiliki preferensi terhadap jenis pencapaian atau *badges* yang tepat untuk diterapkan pada gamifikasi di Pastiori menunjukkan bahwa sebanyak 92.2% memilih pencapaian berdasarkan jumlah transaksi penjualan dan pembelian, sebanyak 78.1% memilih pencapaian karena memberikan jawaban valid pada forum, sebanyak 70.3%



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

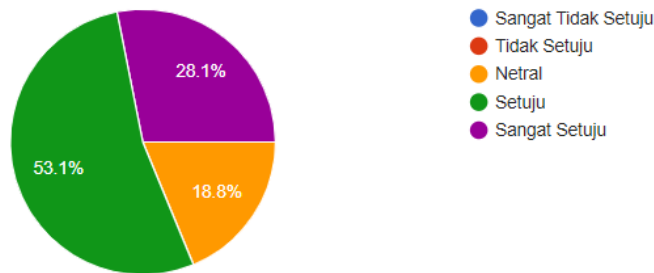
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

memilih pencapaian memenangkan lelang, sebanyak 90.6% memilih pencapaian penyelesaian mini games *quiz*, dan sisanya sebesar 1.6% memilih mengisi jawaban sendiri dengan isi peringkat tertinggi, memberi ulasan, memberikan rating, memberikan testimoni, pencapaian menyediakan ulasan, memberikan ulasan atau rating.

Apakah Anda setuju dengan ketertarikan untuk mencoba semua aktivitas/misi Gamifikasi yang saat ini sudah dirancang untuk Pastiori?

Copy

64 responses



Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan mengenai apakah responden setuju dengan ketertarikan untuk mencoba semua aktivitas/misi gamifikasi yang saat ini sudah dirancang untuk Pastiori menunjukkan bahwa sebanyak 28.1% menyatakan sangat setuju, sebanyak 53.1% menyatakan setuju, dan sebanyak 18.6% menyatakan netral, lalu tidak ada yang menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Apakah Anda memiliki saran atau masukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan penerapan Gamifikasi secara keseluruhan?

28 responses

- Perancangan sudah baik. Tinggal kasih gambar yang aestetik
- ok
- Mantap boss, biar orang tertarik pake aplikasi lu. Dikasih game sama gratis ongkir
- Mantap boss
- Untuk avatar dibuat semenarik mungkin, seperti game pou yang dapat melakukan interaksi
- tidak
- Coba pertimbangkan untuk video live shopping
-
- sejauh ini belum ada



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan hasil kuisisioner dari 64 responden, sebanyak 28 responden memberikan saran atau masukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan penerapan gamifikasi secara keseluruhan.

Lampiran 4. Dokumentasi Testing Aplikasi dengan Pihak Istana Thrift

Aplikasi Pastiori telah dikembangkan sesuai dengan harapan dan perancangan aplikasi pada awal penelitian ini dilakukan. Aplikasi Pastiori juga sudah dapat digunakan sebagaimana mestinya, maka dari itu penulis melakukan testing penggunaan aplikasi Pastiori dengan pihak Istana Thrift yang di dokumentasikan dengan gambar dibawah ini:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Lampiran 5. ERD

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

