



**RANCANG BANGUN SISTEM PEMBELIAN DAN
LELANG *ECOMMERCE PRELOVED FASHION***

PASTIORI

SKRIPSI

MOCHAMMAD ATHAR RIZALDI 2007411019

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

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024



**RANCANG BANGUN SISTEM PEMBELIAN DAN
LELANG *ECOMMERCE PRELOVED FASHION***

PASTIORI

SKRIPSI

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

MOCHAMMAD ATHAR RIZALDI

2007411019

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN

KOMPUTER

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Athar Rizaldi

NIM : 2007411019

Jurusan/Prodi : Teknik Informatika dan Komputer/Teknik Informatika

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Pembelian dan Lelang *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 yang lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 19 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Mochammad Athar Rizaldi

NIM 2007411019

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Mochammad Athar Rizaldi
NIM : 2007411019
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Pembelian dan Lelang E-Commerce Preloved Fashion Pastiori

Telah diuji oleh tim penguji dalam sidang skripsi pada Hari Jumat Tanggal 02 Bulan Agustus Tahun 2024 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan Oleh

Pembimbing 1 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. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003

- 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



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kami curahkan kepada Allah SWT, karena hanya melalui berkat, rahmat, dan karunia-Nya penelitian ini dapat berjalan dengan baik sampai dengan penulisan laporan skripsi ini. Laporan skripsi ini merupakan syarat wajib untuk meraih gelar Diploma Empat (D4). Tanpa dukungan dari berbagai pihak, penyusunan laporan skripsi ini tidak dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, dengan tulus, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. Yang telah memberikan segala nikmatnya. Karena hanya dengan rahmatnya-lah saya dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendukung baik dari segi moril, maupun materi.
3. Bapak Bambang Warsuta, S.Kom., M.T.I., selaku Dosen Pembimbing yang dengan tulus telah meluangkan tenaga, waktu, dan pikirannya untuk membimbing proses penyusunan laporan skripsi ini.
4. Ibu Isnayenti selaku pemilik dari Toko Istana Thrift yang dengan baik hati telah membantu dan mengizinkan kami untuk membawakan topik ini.
5. Davi Rama Fadillah dan Azka Miftah Muhammad yang telah banyak membantu, serta membimbing untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
7. Ibu Euis Oktavianti, S.Si., M.T.I., selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika,
8. Seluruh pihak yang belum dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan bantuan dan dukungan moril serta materi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan cukup baik.

Dengan penuh harapan, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi seluruh pembaca. Penulis juga berharap bahwa skripsi ini bisa menjadi sumber inspirasi dan inovasi yang dapat dikembangkan lebih lanjut di masa depan.

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

Depok, 19 Juli 2024



Mochammad Athar Rizaldi

2007411019



© 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 milik Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Mochammad Athar Rizaldi

NIM : 2007411019

Jurusan /Program Studi : Teknik 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 Pembelian dan Lelang *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, 19 Juli 2024

Yang Menyatakan



Mochammad Athar Rizaldi

NIM. 2007411019

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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Rancang Bangun Sistem Pembelian dan Lelang *Ecommerce Preloved Fashion* Pastiori

Abstrak

Budaya *thrifting*, atau kegiatan jual-beli barang bekas, khususnya pakaian bekas, semakin populer di kalangan anak muda. Kepopuleran ini didorong oleh kemampuan memperoleh pakaian berkualitas dengan harga terjangkau serta penyebaran informasi melalui influencer dan komunitas di media sosial. Meskipun banyak yang sudah mahir membeli pakaian *thrift*, masih banyak yang bingung cara menjual pakaian *preloved* mereka. Kesulitan utama adalah menetapkan harga yang sesuai, terutama karena kurangnya pemahaman tentang barang *thrift* dan orisinalitasnya. *Thrift shop* seperti Istana Thrift juga menghadapi kesulitan mencari stok pakaian *preloved* dari masyarakat lokal, yang mengharuskan mereka mencari secara manual melalui *marketplace* dan media sosial, yang sangat tidak efektif. Maka dikembangkanlah sistem pembelian dan lelang Istana Thrift, yang dibangun menggunakan metode pengembangan *waterfall*. Sistem ini bertujuan menjadi jembatan antara pelanggan yang ingin menjual *preloved* mereka dengan Istana Thrift yang sedang mencari suplai *preloved* dari masyarakat. Selain itu, sistem lelang dikembangkan untuk memberikan pengalaman baru dalam jual beli *preloved*. Berdasarkan hasil pengujian fungsional menggunakan *black box testing*, sistem pembelian dan lelang tersebut berhasil memenuhi 100% *testcase* yang diuji. Selain itu, pada pengujian sistem dengan *usability testing*, sistem ini memperoleh nilai 85,71. Hasil ini menunjukkan bahwa sistem pembelian dan lelang Istana Thrift dapat berjalan dengan baik dari segi fungsionalitas maupun kemudahan penggunaan.

Kata kunci: *Thrift, Preloved, Lelang, E-commerce, Waterfall*



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
Abstrak.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Tinjauan Pustaka	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Thrifting.....	6
2.2 <i>Preloved</i>	6
2.3 Website.....	7
2.4 PHP.....	7
2.5 Framework.....	7
2.6 Laravel.....	7
2.7 Lelang.....	8
2.8 eBay.....	8

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

2.9	Websocket	9
2.10	Database	9
2.11	MySQL	9
2.12	Metode <i>Waterfall</i>	10
2.13	<i>Use Case Diagram</i>	11
2.14	<i>Activity Diagram</i>	13
2.15	<i>Sequence Diagram</i>	14
2.16	<i>Entity Relationship Diagram</i>	16
2.17	Penelitian Sejenis	17
2.17.1	Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Penjualan Barang Bekas Berbasis Web Di Kota Batam	17
2.17.2	<i>Marketplace</i> Babelak (Barang Bekas Layak Pakai) Pada Mahasiswa Berbasis Web	18
2.17.3	Pengembangan Sistem Lelang Barang Berbasis Web Dengan Metode <i>The Concurrent Of Development</i>	19
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Rancangan Penelitian	21
3.2	Tahapan Penelitian	21
3.3	Objek Penelitian	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Analisis Kebutuhan	23
4.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	23
4.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	54
4.2	Perancangan Sistem	55
4.2.1	<i>Entity Relationship Diagram</i>	55
4.2.2	<i>Wireframe</i>	57
4.3	Implementasi Sistem	68



- 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

4.3.1 Implementasi Route dan API.....	68
4.3.2 Implementasi Website.....	73
4.4 Pengujian.....	86
4.4.1 Deskripsi pengujian	86
4.4.2 Prosedur Pengujian	86
4.4.3 Data Hasil Pengujian	92
4.4.4 Analisis Data Pengujian.....	121
BAB V PENUTUP.....	123
5.1 Kesimpulan.....	123
5.2 Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	124
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	127
LAMPIRAN.....	128

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Use Case Pembelian dan Lelang	25
Gambar 4. 2 Activity Diagram Admin - Login.....	28
Gambar 4. 3 Activiyt Diagram Admin - Kelola Petunjuk Foto Preloved.....	28
Gambar 4. 4 Activity Diagram Admin - Verifikasi Pengajuan Preloved	29
Gambar 4. 5 Activity Diagram Admin - Penajdwalan Inspeksi dan Upload Bukti Pembayaran.....	30
Gambar 4. 6 Activity Diagram Admin - Melihat History Inspeksi.....	30
Gambar 4. 7 Activity Diagram Admin - Kelola Akun Inspektor.....	31
Gambar 4. 8 Activity Diagram Admin - Manajemen Produk Lelang.....	32
Gambar 4. 9 Pelanggan - Login	32
Gambar 4. 10 Activity Diagram Pelanggan - Mencari Produk Lelang.....	33
Gambar 4. 11 Activity Diagram Pelanggan - Mengikuti Lelang.....	34
Gambar 4. 12 Activity Diagram Pelanggan - Beli Langsung Produk Lelang.....	35
Gambar 4. 13 Activity Diagram Pelanggan - Chekout Poduk Lelang	36
Gambar 4. 14 Activity Diagram Pelanggan - Akses Modul Jual Preloved.....	37
Gambar 4. 15 Activity Diagram Pelanggan - Pengajuan Preloved.....	37
Gambar 4. 16 Activity Diagram Pelanggan - Pengajuan Inspeksi Preloved.....	38
Gambar 4. 17 Activity Diagram Pelanggan - Lihat Inspeksi Berlangsung.....	39
Gambar 4. 18 Activity Diagram Pelanggan - Lihat Riwayat inspeksi.....	39
Gambar 4. 19 Activity Diagram Inspektor - Inspeksi Prelvoed.....	40
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Admin - Kelola Petunjuk Foto Prelvoed.....	41
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Admin - Kelola Akun Inspektor	42
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Admin - Kelola Pengauan Preloved.....	43
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Admin - Penjadwalan Preloved	44
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Admin - Pembayaran Preloved	45
Gambar 4. 25 Sequence Diagram Admin - Manajemen Produk Lelang.....	46
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Pelanggan - Pengajuan Preloved.....	47
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Pelanggan - Pengajuan Inspeksi Preloved	48
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Pelanggan - Lihat Status Inspeksi	49
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Pelanggan - Mencari Produk Lelang.....	50
Gambar 4. 30 Sequence Diagram Pelanggan - Mengikuti Lelang.....	52

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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 31 Sequence Diagram Pelanggan - Beli Langsung Produk Lelang	53
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Inspektor - Inspeksi Preloved.....	54
Gambar 4. 33 ERD Sistem Pembelian dan Lelang	56
Gambar 4. 34 Wireframe Admin - Halaman Manajemen Petunjuk Foto Preloved	57
Gambar 4. 35 Wireframe Admin - Tambah Petunjuk Preloed.....	58
Gambar 4. 36 Wireframe Admin - Manajemen Akun inspektor	58
Gambar 4. 37 Wireframe Admin - Tambah Akun Inspektor	59
Gambar 4. 38 Wireframe Admin - Manajemen pengajuan Preloved.....	59
Gambar 4. 39 Wireframe Admin - Detail Pengajuan Preloved	60
Gambar 4. 40 Wireframe Admin - Monitoring Inspeksi.....	61
Gambar 4. 41 Wireframe Admin - Penjadwalan Inspeksi	61
Gambar 4. 42 Wireframe Admin - Upload Bukti Pembayaran.....	62
Gambar 4. 43 Wireframe Admin - Manajemen Produk Lelang.....	62
Gambar 4. 44 Wireframe Admin - Tambah Produk Lelang	63
Gambar 4. 45 Wireframe Pelanggan - List Pengajuan Preloved	64
Gambar 4. 46 Wireframe Pelanggan - Ajukan Preloved.....	64
Gambar 4. 47 Wireframe Pelanggan - Terima Penawaran	65
Gambar 4. 48 Wireframe Pelanggan - Ajukan Inspeksi	65
Gambar 4. 49 Wireframe Pelanggan - List Inspeksi	66
Gambar 4. 50 Wireframe Pelanggan - Detail Inspeksi	66
Gambar 4. 51 Wireframe Pelanggan - List Produk Lelang.....	67
Gambar 4. 52 Wireframe Pelanggan - Detail Produk Lelang	68
Gambar 4. 53 Tampilan Jual Prelovedku	73
Gambar 4. 54 Tampilan Halaman Form Pengajuan Preloved.....	74
Gambar 4. 55 Tampilan List Pengajuan Preloved	75
Gambar 4. 56 Tampilan Form Pengajuan Inspeksi.....	75
Gambar 4. 57 Tampilan List inspeksi	76
Gambar 4. 58 Tampilan Detail Inspeksi	76
Gambar 4. 59 Tampilan List Riwayat Transaksi	77
Gambar 4. 60 Tampilan Halaman Kelola Akun Inspektor	77
Gambar 4. 61 Tampilan Form Buat Akun Inspektor	78



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 62 Tampilan Halaman Manajemen Guide Foto Preloved.....	78
Gambar 4. 63 Tampilan Modal Form Tambah Guide Foto Preloved.....	78
Gambar 4. 64 Tampilan Halaman Detail Pengajuan.....	79
Gambar 4. 65 Tampilan Halaman Manajemen Pengajuan Preloved	79
Gambar 4. 66 Tampilan Halaman Monitoring Transaksi	80
Gambar 4. 67 Tampilan Halaman Penjadwalan Inspeksi	80
Gambar 4. 68 Tampilan Form Bukti Pembayaran	81
Gambar 4. 69 Tampilan Halaman Inspektor.....	81
Gambar 4. 70 Tampilan Halaman Manajemen Produk Lelang	82
Gambar 4. 71 Tampilan Halaman Form Tambah Produk Lelang.....	82
Gambar 4. 72 Tampilan Halaman Dashboard Lelang.....	83
Gambar 4. 73 Tampilan Halaman Detail Produk Lelang.....	84
Gambar 4. 74 Snapshot Code Scheduler.....	85
Gambar 4. 75 Rentang Penilaian Hasil SUS.....	122

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 TABEL

Tabel 2. 1	Komponen Simbol Use Case Diagram	11
Tabel 2. 2	Komponen Simbol Activity Diagram	13
Tabel 2. 3	Komponen Simbol Sequence Diagram	15
Tabel 4. 1	Tabel List Routing	68
Tabel 4. 2	Tabel Perencanaan Pengujian Blackbox	87
Tabel 4. 3	Tabel Kuisisioner SUS	91
Tabel 4. 4	Tabel Skala Likert	91
Tabel 4. 5	Tabel Hasil Pengujian Halaman Pengajuan Preloved	92
Tabel 4. 6	Tabel Hasil pengujian Halaman Form Pengajuan Preloved	94
Tabel 4. 7	Tabel Hasil pengujian Halaman Edit Pengajuan Preloved	95
Tabel 4. 8	Tabel Hasil pengujian Halaman Form Pengajuan Inspeksi	96
Tabel 4. 9	Tabel Hasil pengujian Halaman List Inspeksi	96
Tabel 4. 10	Hasil pengujian Halaman List Riwayat Inspeksi	97
Tabel 4. 11	Tabel Hasil pengujian Halaman Produk Lelang	98
Tabel 4. 12	Tabel Hasil pengujian Halaman Produk Lelang Akan datang	100
Tabel 4. 13	Tabel Produk Lelang Sedang Berlangsung	102
Tabel 4. 14	Tabe Hasil pengujian Section Live Bid	104
Tabel 4. 15	Tabel hasil Pengujian Halaman Kelola Akun Inspektor	105
Tabel 4. 16	Tabel Hasil pengujian Halaman Edit Akun Inspektor	107
Tabel 4. 17	Tabel hasil Pengujian Halaman Kelola Petunjuk Foto Preloved	107
Tabel 4. 18	Tabel Hasil pengujian Halaman Edit Petunjuk Foto Preloved	110
Tabel 4. 19	Tabel Hasil pengujian Halaman Manajemen Pengajuan Preloved ..	111
Tabel 4. 20	Tabel Hasil pengujian Halaman Detail Pengajuan Preloveds	111
Tabel 4. 21	Tabel Hasil pengujian Halaman Monitoring Inspeksi	113
Tabel 4. 22	Tabel Hasil pengujian Halaman Detail Inspeksi	114
Tabel 4. 23	Tabel Hasil pengujian Halaman Riwayat Inspeksi	115
Tabel 4. 24	Tabel Hasil pengujian Halaman Manajmen Produk Lelang	116
Tabel 4. 25	Tabel Hasil pengujian Halaman Tambah Produk Lelang	118
Tabel 4. 26	Tabel Hasil pengujian Halaman Edit Produk Lelang	119
Tabel 4. 27	Tabel Hasil SUS	120
Tabel 4. 28	Tabel Hasil Perhitungan SUS	121

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 kritis 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

Industri *Fashion* telah mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir, terutama dengan munculnya budaya *thrifting* atau kegiatan jual-beli barang bekas, khususnya pakaian bekas. Budaya ini semakin populer di kalangan anak muda, yang terdorong oleh faktor-faktor seperti kemampuan untuk memperoleh pakaian berkualitas dengan harga yang terjangkau dan penyebaran informasi yang luas melalui *influencer* dan komunitas di media sosial. (Adji & Claretta, 2023)

Salah satu faktor yang memperkuat fenomena belanja pakaian bekas adalah keberlanjutan. Konsumsi pakaian bekas memiliki peran penting dalam praktik ekonomi sirkular, yang dapat mengurangi dampak lingkungan secara keseluruhan dengan mengurangi penggunaan sumber daya dan pembuangan limbah. (Shirvanimoghaddam, et al., 2020) Studi telah menunjukkan bahwa konsumsi barang bekas dapat mengurangi jejak lingkungan dibandingkan dengan pembelian barang baru, terutama dalam konteks komunitas yang makmur. Pakaian baru sering kali terkait dengan emisi CO₂ yang tinggi, polusi kimia, serta penggunaan air dan lahan yang signifikan. (Niinimäki, et al., 2020) Oleh karena itu, eksplorasi dinamika pasar pakaian bekas menjadi relevan. Pasar barang bekas memiliki potensi besar untuk mengalihkan konsumsi dari produk baru dengan mempromosikan dan memungkinkan konsumsi produk yang sudah ada. Oleh karena itu, keberlanjutan merupakan salah satu faktor utama yang mendorong berkembangnya fenomena *thrift* atau belanja pakaian bekas. (Niinimäki, et al., 2020).

Banyak individu memiliki keterampilan dalam menemukan pakaian *thrift* yang berkualitas, namun, menjual pakaian *Preloved* sering kali merupakan tantangan tersendiri. Berdasarkan hasil survei terhadap 36 responden yang pernah membeli pakaian bekas atau baru, 61.1% dari mereka tidak pernah menjual pakaian bekas mereka. Alasan utamanya adalah kurangnya pengetahuan tentang cara menjual pakaian bekas, diikuti oleh ketidakpastian dalam menentukan harga jual, dan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

kurangnya waktu untuk menjual barang bekas mereka karena proses yang memakan waktu dalam mempromosikan di berbagai platform, negosiasi, dan pertemuan dengan pembeli. Sebanyak 38.9% lainnya mencoba menjual barang bekas mereka, dengan mayoritas dari mereka memilih menggunakan Media Sosial sebagai platform penjualan. Meskipun demikian, mereka masih menghadapi berbagai hambatan seperti minimnya pemahaman masyarakat tentang nilai dan keaslian barang bekas, kesulitan dalam menjangkau calon pembeli, serta kekurangan strategi yang efektif dalam mempromosikan produk dengan tepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Istana Thrift, sebuah toko *thrift* di kota Depok, saat ini mereka telah mulai menginisiasi pencarian pakaian *Preloved* dari masyarakat guna memperbarui stok toko mereka, yang sebelumnya sepenuhnya bergantung pada pemasok. Hal ini disebabkan oleh ketidakpastian ketersediaan barang dari pemasok, serta ketidaksesuaian stok dengan permintaan pasar. Oleh karena itu, Istana Thrift kini aktif mencari pakaian *Preloved* dari masyarakat melalui platform media sosial dan *marketplace*. Namun, mereka menghadapi beberapa hambatan dalam proses ini. Salah satunya adalah kesulitan dalam menemukan produk bekas yang memenuhi standar kualitas mereka dari masyarakat lokal. Selain itu, proses ini memerlukan upaya manual yang besar, seperti penelusuran satu per satu di platform media sosial, dan sering kali barang yang ditemukan tidak sesuai dengan kriteria kualitas yang mereka tetapkan.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan sebuah solusi inovatif yang dapat memfasilitasi masyarakat agar dapat terhubung langsung dengan Toko Thrift untuk menjual pakaian *Preloved* mereka. Hal ini akan memudahkan masyarakat dalam menjual pakaian *Preloved* mereka tanpa harus memikirkan harga jual yang tepat, mengunggah ke berbagai situs, dan mengalami kesulitan dalam bertransaksi dengan calon pembeli. Selain itu, ini juga akan mempermudah Toko Thrift dalam mencari produk untuk memenuhi kebutuhan stok di toko mereka tanpa harus melakukan penelusuran di banyak situs jual beli. Dari hasil wawancara juga didapatkan istana thrift ingin menerapkan sistem lelang untuk meningkatkan penjualan pakaian *thrift* mereka. Lelang adalah suatu sistem penjualan yang dilakukan secara terbuka, di mana harga barang atau jasa yang

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 satu 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

dijual ditentukan melalui proses penawaran harga yang semakin meningkat. Proses ini berlangsung hingga tidak ada penawar lain yang bersedia menawarkan harga yang lebih tinggi, sehingga barang tersebut dijual kepada penawar dengan harga tertinggi. (Sawqi & Junianto, 2023)

Berdasarkan pembahasan di atas, dilaksanakanlah rancang bangun sebuah sistem pembelian, dan lelang Pastiori, di mana dengan sistem pembelian masyarakat dapat menawarkan pakaian *Preloved* mereka langsung ke toko *thrift*, dalam kasus ini Istana Thrift, melalui platform tersebut. Dengan pendekatan ini, diharapkan bahwa masyarakat dapat menjual produk *Preloved* mereka dengan lebih mudah dan simpel, tanpa perlu memikirkan harga, cara penjualan, atau waktu pertemuan. Sementara itu, toko *thrift* akan mendapatkan pasokan produk *Preloved* lokal yang lebih banyak dan berkualitas. Sistem lelang yang disediakan juga memberikan metode penjualan alternatif bagi Istana Thrift, yang dapat menarik lebih banyak pelanggan dan meningkatkan penjualan produk mereka.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang timbul dari latar belakang yang telah diuraikan di atas adalah sebagai berikut "Bagaimana merancang dan membangun sistem pembelian, dan lelang pada *E-commerce Preloved Fashion Pastiori*?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam rancang bangun platform pembelian Pastiori, ialah:

1. Sistem yang dibangun berfokus pada pembelian di *website e-commerce Pastiori*
2. Sitem yang dibangun dibuat khusus toko Istana Thrift.
3. Terdapat modul admin, pengguna, dan inspektor.
4. Platform pembelian Pastiori dapat digunakan di Kota Depok, Jakarta, dan Bekasi.
5. Sistem lelang berfungsi untuk menentukan harga jual produk.
6. Sistem lelang dilaksanakan secara *realtime* menggunakan *WebSocket*.
7. *Database* yang digunakan adalah MySQL.
8. *Framework* yang digunakan adalah Laravel.



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 satu 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

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari rancang bangun platform pembelian Pastiori adalah:

1. Merancang dan membangun platform penjualan Pastiori di *Website e – commerce* Pastiori.
2. Merancang dan membangun platform lelang Pastiori di *Website e – commerce* Pastiori.

Manfaat dari rancang bangun platform Pembelian Pastiori adalah:

1. Mempermudah masyarakat untuk dapat menjual pakaian *Preloved* mereka.
2. Membantu Toko Istana Thrift dalam melakukan *restock* produk *Preloved* lokal.
3. Membantu Toko Istana Trift dalam menjual produk *thrift*.
4. Memberikan pengalaman baru bagi masyarakat dalam membeli produk *thrift*.

1.5 Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan skripsi ini, terdapat rangkaian sistematika yang terdiri dari beberapa bagian, di antaranya adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Memaparkan dasar teori, serta teknologi yang akan digunakan untuk merancang dan membangun platform penjualan Pastiori, diantaranya ialah: *Thrifting, Preloved, Website, HTML, PHP, Framework, Laravel, Lelang, WebSocket, Database, MySQL, Metode pengembangan Waterfall, Diagram, dan penelitian sejenis*

BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan rancangan penelitian, tahapan penelitian, dan objek penelitian.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang perancangan aplikasi, database, antarmuka, implementasi antarmuka, implementasi database, dan testing.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang diperlukan dalam 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses rancang bangun Sistem Pembelian dan Lelang *Preloved* menggunakan metode *waterfall* telah berhasil dilakukan. Sistem Pembelian dirancang sesuai dengan kebutuhan user, dan kebutuhan pengelola Istana Thrift untuk memperoleh suplai pakaian *preloved* yang ditawarkan oleh publik. Sementara itu, Sistem Lelang dirancang sesuai dengan kebutuhan Istana Thrift untuk memberikan pengalaman baru bagi masyarakat dalam berbelanja barang – barang *thrift*.

Pengujian fungsional sistem dilakukan menggunakan metode *blackbox testing*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua *test case* berhasil dijalankan dengan persentase keberhasilan sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa sistem memiliki fungsionalitas yang sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem mendapatkan skor sebesar 85,7. Hal tersebut menunjukkan bahwa sistem memiliki usability yang baik.

5.2 Saran

Proses perancangan dan pengembangan sistem penjualan dan lelang Pastiori masih jauh dari kata sempurna. Terdapat beberapa saran yang dapat diperbaiki untuk pengembangan ke depannya, yaitu:

1. Mengimplementasikan *disbursement* pada sistem, agar kedepannya lelang dapat menggunakan jaminan deposit.
2. Mengembangkan sistem penjadwalan kurir otomatis sesuai dengan jarak, dan *range* dari lokasi inspeksi.

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 PUSTAKA

- 'Afiifah, K., Azzahra, Z. . F. & Anggoro, A. . D., 2022. Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database: Sebuah Literature Review. *INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI (INTECH)*, pp. 8-11.
- Adji, N. L. & Claretta, D., 2023. Fenomena Thrift Shop Dikalangan Remaja: Studi Fenomenologi tentang Thrift Shop di Kalangan Remaja Surabaya. *Dawatuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(1), pp. 36-44.
- Alfia, N. . E. & Waseso, B., 2020. Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma). *JUSIBI-(JURNAL SISTEM INFORMASI DAN E-BISNIS)*, 2(3).
- Al-Ghaili, A. . M., Kasim, H., Othman, M. & Hashim, W., 2020. QR code based authentication method for IoT applications using three security layers. *TELKOMNIKA Telecommunication, Computing, Electronics and Control*, 18(4), pp. 2004-2011.
- Apupianti, I. N., Sumarwan, U. & Tinaprilla, N., 2019. INFLUENCES OF SHOPPING LIFESTYLE AND REFERENCE GROUPS TOWARDS PURCHASE INTENTION OF PRELOVED FASHION. *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship*, 5(3).
- Ditjendiktiristek, 2023. *Satudikti*. [Online]
Available at: <https://satudikti.id/>
- Fachri, B. & Surbakti, R. . W., 2021. PERANCANGAN SISTEM DAN DESAIN UNDANGAN DIGITAL MENGGUNAKAN METODE WATERFALL BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: ASCO JAYA). *Journal of Science and Social Research* , Volume IV, pp. 263-267.
- Hafsari, R., Edo, A. & Maulana, N., 2023. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INVENTORI DAN PENJUALAN PADA PERUSAHAAN PT. INHUTANI V. *Jurnal PROSISKO*, 10(2).

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



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

- K. & Badrul, M., 2021. PENERAPAN METODE WATERFALL UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY PADA TOKO KERAMIK BINTANG TERANG. *Jurnal PROSISKO*, 8(2).
- Munandar, A., Sulistiani, H., Adrian, Q. . J. & Irawan, A., 2020. PENERAPAN SISTEM INFORMASI PEMBELAJARAN ONLINE DI SMK AL-HUDA LAMPUNGSELATAN. *Journal of Social and Technologyfor Community Service(JSTCS)*, 1(1), pp. 1-32.
- Niinimäki, K. et al., 2020. The environmental price of fast fashion. *Nature Reviews Earth & Environment*, Volume 1, p. 189–200.
- Ogundeyi, K. & Yinka-Banjo, C., 2019. WEBSOCKET IN REAL TIME APPLICATION. *Nigerian Journal of Technology (NIJOTECH)*, Volume 38, pp. 1010-1020.
- Roa, L. et al., 2021. Super-app behavioral patterns in credit risk models: Financial, statistical. *Expert Systems With Applications* .
- Ronobir, J. . R., 2020. The socioeconomic causes and effects of the gentrified thrifting experience. *Finxerunt Publication*.
- Sany, D. S. & Arofik, A. R., 2023. Gamification Design of Computer Network Virtual Laboratory using SAGD-VL Framework. *JURNAL MULTINETICS*, 9(1), pp. 1-12.
- Sawqi, R. & Junianto, M. B. S., 2023. Perancangan Aplikasi Lelang Online Pakaian Second Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Jurnal Informatika MULTI*, 1(1), pp. 8 - 17.
- Shirvanimoghaddam, K., Motamed, B., Ramakrishna, S. & Naebe, M., 2020. Death by waste: Fashion and textile circular economy case. *Science of The Total Environment*, Volume 718.
- Tista, A., 2013. PERKEMBANGAN SISTEM LELANG DI INDONESIA. *Al' Adl*, Volume V.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Wira Santika, D. N. A. & Bagiastira, I. N., 2023. LEGALITAS THRIFT SHOP DAN PRELOVED DI INDONESIA. *Jurnal Kertha Desa*, Volume 9, pp. 24-33.

Zain, A. . R., Priyaditama, F. J. & Hermawan, . I., 2021. Perancangan Sistem PresensiGuru Berbasis Web Menggunakan Metodologi Waterfall. *JURNAL MULTINETICS* , 7(2), pp. 145-153.



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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Mochammad Athar Rizaldi

Lahir di Kota Bekasi, pada tanggal 04 September 2002. Anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Ibu Mulyanti Wulandari dan Alm. Syamsurijal. Lulus dari SMK Negeri 4 Kota Bekasi Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Saat ini sedang menempuh pendidikan Diploma 4 di Politeknik Negeri Jakarta dengan Program Studi Teknik Informatika



© 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



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Pertama

Laporan Hasil Wawancara

1. Topik Wawancara : Penggalan Informasi Studi kasus dan Kebutuhan Narasumber
2. Tujuan Wawancara : Mengetahui Studi kasus, informasi dan Kebutuhan Narasumber
3. Waktu Pelaksanaan : 16 Februari 2023
4. Tempat Pelaksanaan : Google Meet
5. Narasumber : Isnayenti (Pemilik Istana Thrift)
6. Pewawancara : Athar

Hasil Wawancara

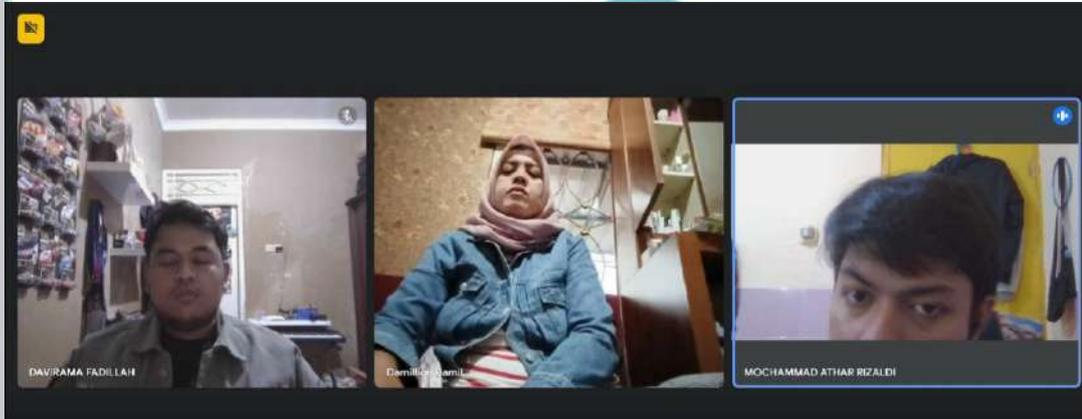
1. Saat ini bagaimana cara istana thrift melakukan restock produk?
Jawaban: Melalui Supplier dari kota Bandung, dan Pasar Senen.
2. Apakah toko istana thrift menerima untuk membeli produk pakaian thrift dari masyarakat umum? Dan dari mana mencarinya?
Jawaban: Iya, selain melalui supplier, Istana Thrift juga mencari pasokan dari masyarakat umum. Melalui marketplace, sosial media, dll.
3. Apa yang menjadi pertimbangan dalam menentukan pembelian produk tersebut?
Jawaban: Orisinalitas
4. Apa saja tantangan ketika berburu produk melalui online?
Jawaban: Foto tidak sesuai dengan produk, dan harus mencari di banyak platform.
5. Dengan melihat studi kasus yang ada, apakah ibu setuju apabila dibuatkan sebuah platform yang dapat digunakan masyarakat umum untuk menawarkan produk thrift mereka ke istana thrift?
Jawaban: Ya, Setuju.
6. Untuk memastikan keaslian dan kondisi, apa yang istana thrift lakukan?
Jawaban: Mendatangi langsung barang yang ingin dijual.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

7. Se jauh apa cakupan wilayah istana thrift untuk berburu restock melalui platform?

Jawaban: Depok, Bekasi, Jakarta



Gambar L- 1 Dokumentasi Wawancara

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

Lampiran 2 Hasil Kuisisioner

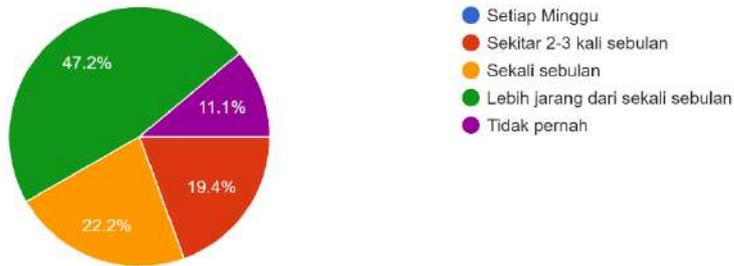
Audiens : Masyarakat umum yang memiliki pengalaman menjual pakaian *thrift* / *Preloved*.

Profil yang dibutuhkan

- a. Nama
- b. Nomor telepon (Untuk kontak dan pemberian hadiah audiens)
- c. Umur
- d. Pekerjaan

Seberapa sering Anda membeli pakaian original / preloved original?

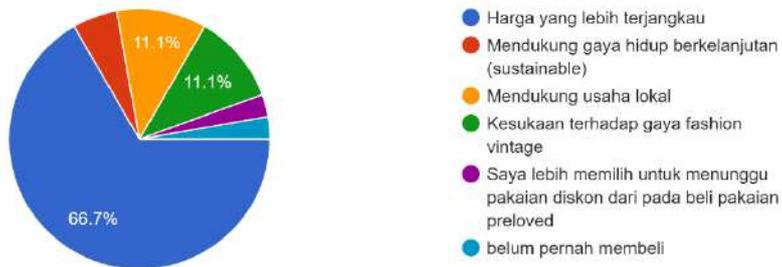
36 responses



Gambar L- 2 Kuisisioner 1

Apa yang menjadi alasan utama Anda memilih untuk membeli pakaian preloved?

36 responses



Gambar L- 1 Kuisisioner 2



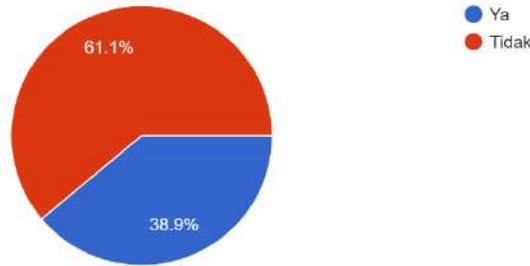
Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

Apakah Anda pernah mencoba menjual pakaian preloved Anda sebelumnya?

36 responses



Gambar L- 3 Kuisiонер 3

JIKA YA

Platform apa yang anda gunakan untuk menjual pakaian preloved Anda?

14 responses



Gambar L- 4 Kuisiонер 4

Apa yang menjadi hambatan utama dalam proses menjual pakaian preloved Anda?

14 responses



Gambar L- 5 Kuisiонер 5



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

Jika Tidak

Apa yang menjadi alasan utama Anda tidak pernah menjual pakaian preloved tersebut?

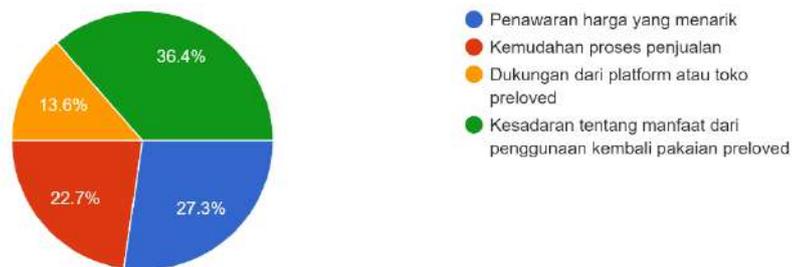
22 responses



Gambar L- 6 Kuisisioner 6

Apakah ada faktor tertentu yang dapat membuat Anda lebih termotivasi untuk mulai menjual pakaian preloved Anda di masa depan?

22 responses

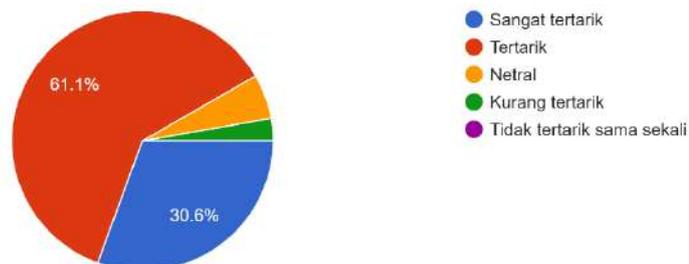


Gambar L- 7 Kuisisioner 7

Semua

Apakah Anda tertarik untuk menggunakan platform yang memungkinkan Anda untuk menjual langsung barang pakaian preloved Anda ke toko thrift yang sudah terpercaya?

36 responses



Gambar L- 8 Kuisisioner 8



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

Apa yang dapat membuat Anda tertarik untuk menggunakan platform tersebut?

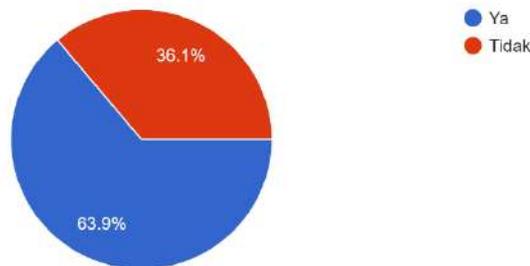
36 responses



Gambar L- 9 Kuisiner 9

Apakah Anda memiliki kekhawatiran atau pertimbangan tertentu terkait menggunakan platform untuk menjual langsung barang preloved ke toko thrift?

36 responses



Gambar L- 10 Kuisiner 10

Jika YA, apa yang menjadi kekhawatiran atau pertimbangan utama Anda?

36 responses



Gambar L- 11 Kuisiner 11



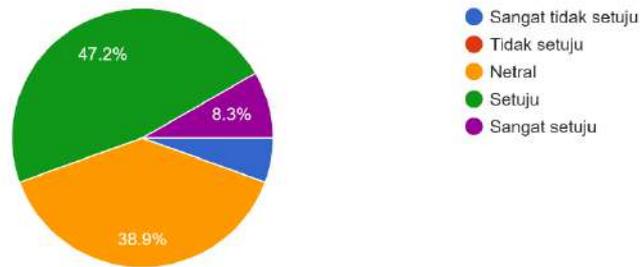
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

Sejauh mana Anda setuju bahwa platform tersebut dapat memberikan kemudahan dalam proses penjualan barang preloved Anda?

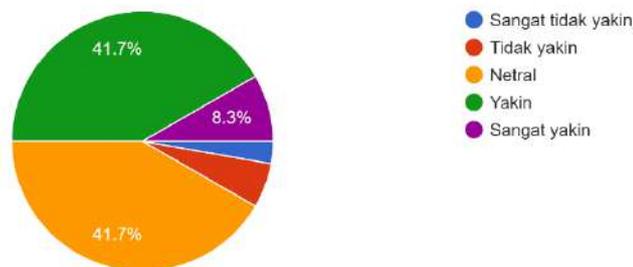
36 responses



Gambar L- 12 Kuisisioner 12

Seberapa yakin Anda bahwa toko thrift yang sudah terpercaya akan memberikan penawaran harga yang adil untuk barang preloved Anda?

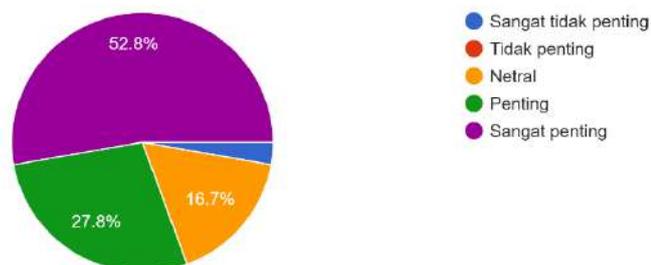
36 responses



Gambar L- 13 Kuisisioner 13

Seberapa pentingnya bagi Anda untuk memastikan keamanan dan keaslian transaksi saat menggunakan platform tersebut?

36 responses



Gambar L- 14 Kuisisioner 14



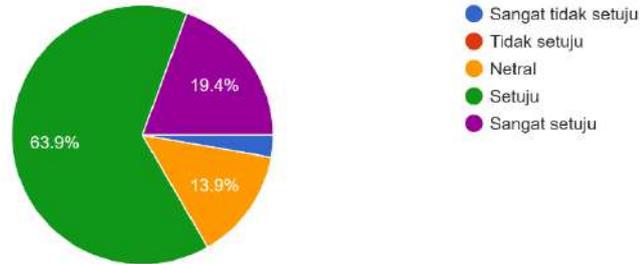
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

Sejauh mana Anda setuju bahwa memanfaatkan kembali pakaian preloved dapat memberikan manfaat yang positif untuk lingkungan dan keberlanjutan?

36 responses



Gambar L- 15 Kuisiner 15



Lampiran 3 Wawancara Kedua

Laporan Hasil Wawancara

1. Topik Wawancara : Penyesuaian Perencanaan Pengembangan *E – Commerce Patiori*
2. Tujuan Wawancara : Menyesuaikan perencanaan pengembangan berdasarkan hasil seminar proposal
3. Waktu Pelaksanaan : 27 Maret 2023
4. Tempat Pelaksanaan : Google Meet
5. Narasumber : Isnayenti (Pemilik Istana Thrift)
6. Pewawancara : Athar

Dialog Wawancara

Davirama Fadillah: Assalamuailaikum warahmatullahi wabarakatuh. Perkenalkan, kami dari mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta akan melanjutkan akan pembahasan skripsi kami yang dimana kami satu tim ini menjadi bertiga dengan penambahan Azka sebagai anggota yang akan mengurus bagian artikel dan juga forum, serta membantu saya dalam menciptakan gamifikasi juga. Oke, dari sebelumnya saya menjelaskan dulu latar belakangnya kemarin itu. Jadi, dari hasil sidang kami, mendapatkan beberapa masukan yang akan disesuaikan lagi dengan kebutuhan Ibu seperti ... kemarin, kan, ada batasan kalau produk-produk yang dijualkan berarti hanya barang-barang yang punya *brand* saja, gitu ya, Bu.

Isna Yenti: Iya

Davirama Fadillah: Jual maupun yang dibeli, gitu kan?

Isna Yenti: Iya

Davirama Fadillah: Lalu kami perlu juga, nih, untuk memperdalam lagi, gamifikasi-nya itu yang akan diterapkan seperti apa Serta untuk Athar, akan menciptakan lagi platform untuk bagian Auction, ya, Thar, ya? Ataupun lelang, gitu. Dan si Azka-nya sendiri akan mengurus di bagian artikel, forum, dan juga gamifikasi. Seperti itu kira-kira. Nah, untuk bagian penjualan tidak ada banyak revisi, tapi hanya saja perlu ditekankan bahwa yang produk-produk yang di jual itu adalah produk-produk yang memiliki *brand*, seperti itu. Dan untuk yang



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

(Lanjutan)

selanjutnya, untuk dibagian Athar, akan dilanjutkan oleh Athar dengan melakukan pertanyaan wawancara kepada ibu selalu pemilik Istana Trift, seperti itu. Silakan Athar.

Athar: Nah, oke, selamat siang, Bu, sebelumnya.

Isna Yenti: Ya, siang.

Athar: Oke, saya akan perkenalkan kembali. Namanya saya Mochammad Athar Rizaldi. Saya ingin melanjutkan terkait wawancara kemarin. Kan, kita sudah membahas bahwa kita yang membangun sebuah platform, pembelian Pastiori.

Isna Yenti: Ya.

Athar: Yang mana ... nanti bakal terdapat role atau inspector, yang fungsinya adalah untuk menginspeksi barang yang akan dijual dan juga untuk mengambil barang tersebut.

Isna Yenti: Iya.

Athar: Nah, namun terdapat beberapa kendala yang terjadi yaitu, sangat tidak efisien jika inspektor tersebut, melakukan inspeksi pakaian dengan total harga yang rendah namun, lokasinya jauh. Seperti contohnya, inspector tersebut akan menginspeksi pakaian dengan harga 50 ribu, namun, jaraknya atau tempat pakaian tersebut di Bekasi, seperti itu. Kan, sangat tidak efisien. Maka saya rasa perlu di atur batas minimal harga untuk dapat dilakunya inspeksi dan juga pengambilan pakaian. Nah, kalau menurut Ibu, hal tersebut bagaimana ya kan? Jika memang ini, kira-kira harga maksimal yang dapat diajukan berapa, ya, Bu?

Isna Yenti: Iya. Karena mengingat lokasi Jakarta, Depok dan Bekasi, itu agak lumayan, ya. Mungkin, untuk dikisaran *range*-nya kurang lebihnya di 500 ribuan, kali, ya, baru kita ambil penjemputan. Dan itu, kan, baru harga perkiraan, ya. Karena kita, kan, belum melihat rilnya barang tersebut, gitu kan? Jadi, itu perkiraan sementara di kurang lebihnya diangka 500 ribuan, gitu.

Athar: Jadi, untuk harga maksimal penjemputan di angka minimal 500 ribu, ya, Bu.



© 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

(Lanjutan)

Isna Yenti: Iya

Athar: Dan itu berarti, bisa terdiri dari beberapa macam pakaian. Jadi, totalnya.

Isna Yenti: Iya, kita totalkan.

Athar: Yang kedua, tadi kan terkait penentuan harga barang tersebut sendiri, itu, berdasarkan faktor apa ya, kalau boleh tau?

Isna Yenti: Iya. Untuk menentukan harga, kita bisa menentukannya dari pertama, *brand*-nya. Masing-masing *brand* itu kan ada kelasnya sendiri-sendiri ya. Terus yang kedua, mutu dan kualitasnya, gitu kan? Mutu dan kualitasnya. Yang ketiga, untuk *size* juga tetap cukup menentukan juga. Kalau *size* biasanya kan, yang besar itu, pasti agak lebih mahal ya, gitu kan, peminatnya juga, agak lebih banyak. Jadi, dari ketiga ini, lah, kurang lebihnya.

Athar: Baik. Berarti, kalau untuk harga itu dinamis, ya, Bu, dapat berubah.

Isna Yenti: Karena kadang juga selera pasar kan beda-beda ya. sekarang misalnya lagi brand ini yang lagi naik, bisa aja berapa bulan ke depan ganti brand lagi gitu kan yang lagi digandrungin diminatin, dan itu pasti akan berpengaruh ke harganya

Athar: Jadi tergantung permintaan pasar juga gitu ya

Isna Yenti: Iya

Athar: Jadi tadi Ibu menyinggung bahwa dari kondisi juga penentuan harganya, ya, Bu.

Isna Yenti: Betul.

Athar: Jadi kalau nanti inspektur datang untuk menginspeksi barang dan ternyata kondisinya ada kekurangan berarti inspektur itu bisa mengubah atau mengurangi harga jualnya, seperti itu.

Isna Yenti: Ya, benar. Bisa mengkoreksi harga lagi. Karena itu kan baru ada perkiraannya dari hasil foto karena kita belum liat nyatanya. Tapi kalau saat kita udah datang liat nyatanya, harganya mungkin bisa berubah, gitu kan.

Athar: Baik, Bu. jadi penentuan harga akhirnya itu ada di inspector, ya, Bu.



© 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

(Lanjutan)

Isna Yenti: Ya

Athar: Oke itu untuk sistem pembelian saya rasa cukup. Kemarin terdapat tambahan untuk membuat sebuah sistem lelang. Untuk Istana Thrift sendiri apakah pernah melakukan lelang, Bu?

Isna Yenti: Belum pernah, sih. Belum.

Athar: Belum pernah melakukan lelang, ya, Bu. Lalu, menurut Ibu, sistem lelang itu bisa jadi alternatif gak sih untuk penjualan barang di Istana Thrift sendiri?

Isna Yenti: Ini sangat bisa ya. karena itu kan meningkatkan antusias dari para kata *customer*, ya, mereka isitlahnya rebut harga gitu kan, siapa nih yang akan mendapatkan gitu kan. Terus mereka bisa mengira-ngira berapa mereka menaikannya gitu kan dan itu biasanya ini-nya agak beda, gitu kan bagi *customer*, gitu kan. Perjuangannya untuk mendapatkannya itu agak beda, gitu kan

Athar: Jadi kayak lomba buat mendapatkan barangnya, gitu.

Isna Yenti: Ya, gitu

Athar: Oke, apakah ibu tertarik untuk dikembangkan sistem lelang ini untuk alternatif?

Isna Yenti: Ya, saya sangat tertarik untuk mencoba hal tersebut.

Athar: Oke, baik. Lalu, jika nanti diterapkan, kira-kira barang seperti apa yang akan terjual melalui proses lelang ini? Jadi apakah barang lama yang tak kunjung laku atau barang baru, atau barang-langka atau seperti apa?

Isna Yenti: Ya, bisa aja sih barang lama yang udah lama gak keluar atau belum laku terjual bisa kita lelang. Yang kedua mungkin bisa aja barang-barang yang langka yang agak susah di pasaran. Itu kan orang pasti nyari, tuh. Itu juga bisa

Athar: Jadi banyak opsi, ya, Bu, untuk barang-barang yang bakal dijual di lelang nanti?

Isna Yenti: 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

Athar: Untuk terakhir, pertanyaan terakhir, Ibu punya harapan atau masukkan terkait sistem lelang itu?

Isna Yenti: Untuk sistem lelangnya, harapannya, ya, dengan sistem lelang ini kan mudah-mudahan meningkatkan, ya, penjualan di toko kita, Istana Thrift, dan bisa meningkatkan ... ini juga meningkatkan ... keinginan dari *customer* sendiri untuk berbelanja gitu kan karena mereka merasa ... kayak ada tantangan gitu di situ. Nah, itu, harapannya seperti itu. Terakhirnya nanti kan untuk meningkatkan omset kita, Istana Thrift.

Athar: Jadi diharapkan bisa meningkatkan omset melalui lelang tadi.

Isna Yenti: Ya, betul.

Athar: Oke, baik. Saya rasa dari saya cukup sekian pertanyaannya, Bu. Terima kasih. Saya kembalikan ke Davi.

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 trifting, Bu. Jadi, sama kayak Davi dan Athar juga nih, Bu. Pembahasannya juga sama-sama thrifting 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 thrifting, Bu, maupun produk thrifting. Jadi pada skripsi ini saya ingin menyediakan platform artikel dan forum thrifting 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



© 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

(Lanjutan)

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 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 faktor-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 pasang 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



© 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

(Lanjutan)

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.

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



© 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

(Lanjutan)

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

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 berharap 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, nih, dari saya sendiri akan berfokus dalam membahas gamifikasinya sendiri. Nah, sebelum untuk membahas gamifikasinya itu, saya akan menjelaskan dulu, nih, Bu, tentang apa sih gamifikasinya itu secara singkat, gitu, ya. Jadi, kan, kita disini akan membuat e-



© 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

(Lanjutan)

commerce yang bisa melakukan transaksi jual-beli dan sampai *auction* gitu. Dan juga tadi ada artikel dan forum. Nah disini kami berencana akan menerapkan gamifikasi. Gamifikasinya itu apa, sih? Gamifikasi sendiri ini adalah penerapan unsur-unsur permainan atau *games* gitu. *Games* yang pernah kita mainkan kedalam sistem *non-game*. Karena, kan, *e-commerce* sendiri ini, kan, sistem *non-games*. Nah, unsur-unsurnya itu yang bakal kita terapin itu kan seperti *level member* atau *rank*-nya, kalau Ibu pernah tau, kan, kayak di Gojek itu ada *member Silver*, *member Gold*, ada *member Platinum* gitu, ya. Yang dimana member-membarnya ini sendiri akan memberikan *benefit* yang berbeda-beda, sehingga memicu memotivasi si pengguna atau *customer*-nya ini untuk terus bertransaksi atau aktif di dalam *website*-nya itu. Sehingga meningkatkan juga ketertarikan mereka untuk terus menggunakan Pasti Ori, gitu. Nah, untuk penjelasan lebih detail lagi akan coba saya *share screen*, ya. Sudah terlihat, ya, Bu?

Isna Yenti: Iya.

Davirama Fadillah: Nah, jadi gini. Nah, untuk unsur-unsur gamifikasi yang akan kami terapkan berdasarkan literasi dan juga hasil diskusi kami. Jadi akan ada yang pertama itu adalah misinya, ibu, untuk gamifikasi. Jadi misinya ini fungsinya itu untuk menghasilkan poin XP atau poin gamifikasi gitu. Nah, misinya ini apa aja sih? Seperti kayak login harian. Jadi customernya itu akan memicu customernya ini untuk selalu login dan membuka si websitenya secara harian gitu kan. Terus yang kedua, poinnya untuk si levelnya ini juga dapat ditingkatkan nih, ibu, melalui melakukan transaksi. Misalnya mereka dengan melakukan transaksi sebesar 100 ribu, dia dapat mengumpulkan poin misalnya 10 XP di 100 ribu gitu misalnya, ibu. Lalu juga ada juga nih berkaitan dengan si Azka dengan memberikan jawaban yang valid pada forum gitu, ibu. Jadi semakin dia valid, mendapatkan validitas itu atas jawaban pada forumnya, dia juga bisa dapat poin XP-nya. Jadi dia juga memicu atau memotivasi penggunanya itu untuk menggunakan atau menjawab pertanyaan yang ada pada forum, tapi dengan sevalid mungkin gitu. Dengan tujuan mereka juga bisa meningkatkan level gitu kan dan dapat reward lebih gitu, tujuan akhirnya. Serta untuk selain poin XP ini kan dapat dihasilkan melalui misi gitu, ibu. Serta ada

© 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



(Lanjutan)

juga badges pencapaian, ibu. Nah, badges pencapaian ini seperti kalau dia sudah melakukan transaksi sebanyak 10 kali, nanti dia dapat tuh achievement, kayak achievement sultan gitu misalnya, dia sudah beli sebanyak 10 kali. Dia dapat badges itu, dia juga bisa nambah poin XP-nya gitu, ibu. Ya, iya. Dapat poin XP-nya. Kira-kira ada pertanyaan nggak, bu, sejauh ini?

Isna Yenti: Ya, nggak sih. Itu kan berarti nanti, maksudnya kan biar di website kita ini tuh nanti akan lebih diharapkan ya. Mereka akan lebih sering login ya. Karena juga walaupun ada minigame, tapi kan lumayan ada permainan di situ gitu kan.

Davirama Fadillah: Oh ya, oh ya maaf sebelumnya juga saya lupa menjelaskan minigame saya. Oh ya, di bagian misinya ini kita juga akan ada minigame, ibu. Seperti kayak quiz, ataupun kayak game-game lainnya seperti Flying Bird dan lain-lain seperti itu. Untuk minigame-minigame-nya, nah, akan kami develop berdasarkan hasil survey kami nih nanti kepada user, calon-calon user-nya, kayak gitu sih, ibu.

Isna Yenti: Ya, iya. Bagus sih.

Davirama Fadillah: Nah, jadi dan setelah misi-misi itu ada juga nih bu, badges – badges pencapaian itu atau apa ya namanya, kayak lencana gitu lah. Nah, lencana ini bisa user-nya itu kumpulkan gitu. Selain dikumpulkan, lencana ini juga menghasilkan poin XP lagi gitu, ibu. Iya. Paling, nah, nanti poin XP-nya itu berguna untuk meningkatkan level-nya berdasarkan akumulasi XP, poin XP-nya tadi. Kayak misalnya untuk, berarti kan untuk level yang paling bawah, berarti kan dimulai dari poin-nya 0 gitu ya, bu. Dengan support misalnya hanya dapat diskon gratis ongkirnya misalnya seminggu satu kali misalnya, gitu kan. Nah, dengan dia kita set itu level-nya ada, misalnya ada level gold, dia nanti juga reward-nya bertambah, mungkin quota-nya bisa 3 atau 5 gitu kan. Jadi memicu mereka tuh untuk, oh iya kita bisa terus meningkatkan nih, gimana cara meningkatkan biar reward-nya makin gede gitu kan. Dan juga poin-poin ini juga dapat di tracking, bu, atau dilihat nih sejauh mana sih progress pengumpulan XP-nya untuk menuju level selanjutnya gitu, seperti itu sih. Kayak semacam grafik gitu sih. Kira-kira ada pertanyaan lagi, bu, mengenai yang sudah saya sampaikan, bu?

© 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



(Lanjutan)

Isna Yenti: Enggak sih, paling nanti tinggal ini-nya aja ya, misalnya berapa poin itu yang akan kita bicarakan ya.

Davirama Fadillah: Iya, paling nanti, berarti nanti akan dari ibu sendiri ya yang akan mengatur rule-nya atau peraturannya gitu ya, bu. Misalnya dengan dia transaksi dari berapa persen, ngasihnya beberapa poin gitu ya, bu. Nanti ibu sejauhnyanya bisa kesediakan fitur-nya, seperti itu sih, bu. Dan saya juga ingin bertanya lagi gitu, untuk reward-nya sendiri, Kira-kira dari istana thrift yang bisa ditawarkan untuk saat ini kepada e-commerce ini kira-kira seperti apa ya, bu?

Isna Yenti: Reward untuk customer mungkin kita bisa berikan dalam dua ini ya, dalam dua cara gitu kan. Yang pertama mungkin dapat dari kita kasih kan berupa subsidi ongkir, yang kedua bisa berupa diskon atau potongan harga.

Davirama Fadillah: Oh, seperti itu. Berarti diskon ongkir dan juga potongan harga transaksi berarti ya?

Isna Yenti: Iya.

Davirama Fadillah: Oke, nah untuk diskon ongkirnya dan juga potongan harganya itu apakah ada batas maksimalnya juga, bu? Kayak misalnya di potongan ongkir mungkin ada 50 persen sampai berapa atau bagaimana gitu, bu?

Isna Yenti: Iya, ada. Kita seputlah subsidi ongkir ya, mungkin subsidi ongkirnya bisa 10 ribu gitu kan. Tergantung dari nilainya nanti berapa gitu kan, sama begitu juga dengan diskon produknya gitu, bisa kita sesuaikan nanti.

Davirama Fadillah: Oh, berarti bisa disesuaikan ya, jadi dari ibu juga yang bisa mengatur gitu ya?

Isna Yenti: Iya, kita yang mengatur.

Davirama Fadillah: Nah, selain itu, bu, berarti di sini kan kita bakal narapin reward-nya itu berbeda-beda ya. Di setiap levelnya gitu ya, bu. Berarti nanti kan kami buat kan itu bagaimana si levelnya sendiri ini bisa reward-nya berbeda-beda gitu kan. Kita setnya, kita bisa buatnya atau manajemennya gitu kan, bu. Nah, untuk quiz-nya sendiri kan, di sini kita ada mini games-nya gitu, bu, seperti quiz gitu kan.



© 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

(Lanjutan)

Yang paling utama sih yang akan kami terapkan sih di seputar quiz gitu, bu. Dengan tujuan quiz-nya ini bisa mengedukasi pengguna-nya, lalu juga kita bisa menerapkan, mungkin menyisipkan kayak konten-konten marketing gitu kan, bu. Nah, dari pihak istana thrift kita sendiri, apakah ada pakas tanggapan mengenai quiz tersebut, bu?

Isna Yenti: Tanggapan kami ya bagus sih diadakan kayak gitu, gitu kan. Jadi biar menaikkan minat dari para pengguna istana thrift juga, gitu kan, agar mereka juga terlibat aktif, gitu kan.

Davirama Fadillah: Berarti ya dengan mereka menjawab pertanyaan dengan benar gitu ya, bu ya, berarti kan bisa juga memacu mereka untuk, oh ya, saya sering baca artikel atau mau berdalam di ilmu thrifting juga.

Isna Yenti: Betul, Jadi mereka biar lebih aktif lagi, gitu kan. Menambah wawasan mereka, gitu kan, dan berbagi juga sharing di sini, gitu.

Davirama Fadillah: Nah, dan untuk mungkin kan di gamifikasi itu kan sebenarnya ada, selain quiz kan, ada juga, bu, kayak semacam game-game interaktif. Cuman kan kami di sini masih harus melakukan pendalaman lagi nih dengan user-nya kira-kira apa sih, apakah game interaktif itu emang diperlukan atau emang tidak terlalu efektif atau bagaimana. Quiznya itu kan sebenarnya kan kayak kalau di Shopee kan ada seperti Shopee tanam, gitu kan ya, bu. Ya. Ibu sudah pernah mengetahui Shopee tanam gitu kan ya, bu, sebelumnya ya?

Isna Yenti: Pernah lihat sih, ya.

Davirama Fadillah: Ya, seperti itu. Jadi itu sebenarnya juga termasuk dalam gamifikasi juga, bu, gitu. Cuman kita masih perlu melakukan pendalaman lagi nih, gitu kan. Karena kalau quiz kan kita bisa, bisa tahu ya, oh ya efek quiz ini kan bisa menantang si customer dengan menjawab pertanyaan sebenar mungkin, gitu kan. Jadi mereka bisa mengetahui juga nih pendalaman mereka tentang thrifting itu bagaimana. Nah, namun kan kalau dengan yang selain quiz itu seperti misalnya kayak Shopee tanam segala macam, sebenarnya itu di luar konteks dari thrifting ini sendiri, gitu ya, bu, misalnya. Nah, jadi kita masih perlu tahu nih kira-kira apa sih



© 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

(Lanjutan)

yang dapat menarik minat customer juga, gitu. Minigame seperti apa, gitu kan. Dengan tujuannya mereka juga nambah retention time atau ketertarikan di website kita bisa lebih lama, kayak gitu sih, bu. Tapi masih perlu pendalaman lagi sih yang nanti akan kami konfirmasi lagi ke ibu sebelum itu, sih.

Isna Yenti: Iya.

Davirama Fadillah: Kira-kira ada, apakah ada masukan dan tanggapan lagi, bu, mengenai gamifikasinya?

Isna Yenti: Oh, sudah cukup sih. Nanti kan kita bisa, ya itu tadi kan, apa aja kira-kira kan bisa didiskusikan lagi ya. Sehingga nanti customer itu merasa setiap hari itu dia pasti ingin membuka website kita, gitu kan.

Davirama Fadillah: Berarti melakukan misinya seperti ini, apakah sudah sesuai, bu, seperti login harian dan selanjutnya, gitu?

Isna Yenti: Iya.

Davirama Fadillah: Berarti sudah sesuai, ya? Sesuai. Berarti apakah ada masukan lagi, bu, selain itu?

Isna Yenti: Ya, paling ini kali ya. Untuk customer yang agak lalai, ya, tuh. Nah, kali itu mungkin ada ini kali ya.

Davirama Fadillah: Ada. Oh, dalam hal apa, bu, misalnya? Yang artikel tadi atau gimana, bu, atau yang forum tadi?

Isna Yenti: Mungkin dalam hal kita penjualan, mereka mungkin sudah nge-keep barang, gitu kan, tapi mereka tidak melakukan pembayaran.

Davirama Fadillah: Oh, yang auksin berarti kalau itu lebih cocok di Auction, ya, bu?

Isna Yenti: Oh, iya.

Davirama Fadillah: Apa kira-kira yang akan diberikan, berarti kan semacam hukuman, gitu, bu, 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)

Davirama Fadillah: Berarti kira-kira yang akan diterapkan seperti apa, bu, hukumannya? Apakah pengurangan level atau penonaktifan akunnya, bu?

Isna Yenti: Nah, itu dia tuh, baiknya apa, gitu kan. Atau mungkin mereka benar-benar lupa, gitu kan. Mereka mungkin coba nge-chat kita, atau mereka yang emang enggak ngerespon sama sekali, gitu kan. Berarti kan mereka emang enggak serius, gitu kan. Mungkin bisa beda-beda juga kali, ya.

Davirama Fadillah: Oh, seperti itu. Baik, bu. Berarti mungkin lebih ke arah situ ya, yang tadi Auction tadi itu, ya? Kalau emang customer-nya ini, apakah dia bisa, mungkin penonaktifan sementara akunnya atau pengurangan poin XP-nya tadi, gitu ya, bu, jadi pengurangan level, gitu?

Isna Yenti: Iya, betul.

Davirama Fadillah: Apakah ada lagi, bu, kira-kira masukannya, bu?

Isna Yenti: Apa lagi, ya? Udah cukup sih, tuh.

Davirama Fadillah: Udah cukup, ya? Nanti kira-kira dapat ini, ya, bu. Jadi sebagai penutupan dari tujuan penerapan gamifikasinya ini, yang pertama tadi kan berarti ini untuk meningkatkan motivasi penggunaannya sendiri, gitu ya, bu. Untuk menjelaskan pas teori, gitu, melalui misi-misi yang ada dan juga mini-games-mini-games yang akan diterapkan, gitu. Serta nombok ke terlibatan pengguna juga, nih, untuk berinteraksi dengan fitur-fitur yang ada di Pastiori. Serta menciptakan minat, gitu kan, untuk mengunjungi serta bertransaksi. Karena tadi di misi kita kan ada di transaksi juga, gitu ya, bu. Semakin sering transaksi, maka XP atau level-nya bertambah, gitu kan, bu. Serta harapannya juga si Pastiori ini juga bisa sebagai preferensi, nih. Oh, saya lebih suka berbanja pakaian thrift itu atau bertransaksi itu ya di Pastiori, gitu kan, bu. Dan juga semoga harapannya ini juga menciptakan ketertarikan serta explore fitur, nih. Jadi pengadaan quiz itu kan mungkin kita bisa tanyain nih, fitur-fitur yang sudah ada dan kita tanyakan lagi. Jadi mereka bisa lebih explore, gitu, bu. Kira-kira seperti itu. Apakah ada tanggapan dan masukan lagi, bu, untuk penutupannya?

© 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



(Lanjutan)

Isna Yenti: Sudah cukup sih, mas. Mudah-mudahan aja ini nanti bisa terlaksana ya, sehingga bisa meningkatkan omset kita di Istana Thrift melalui platform ini.

Davirama Fadillah: Oke bu, baik. Seperti itu si bu kira – kira dari kami. Apakah dari teman – teman lain masih ada pertanyaan lagi? Tidak ada ya? Berarti kita cukupkan saja untuk wawancara hari ini. Terima kasih bu Isna Yenti dan teman – teman juga yang sudah melakukan wawancara untuk kemajuan skripsi dan penelitian ini. Kurang lebihnya mohon maaf, sekian dari saya. Wassalamualaikum Wr. Wb.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

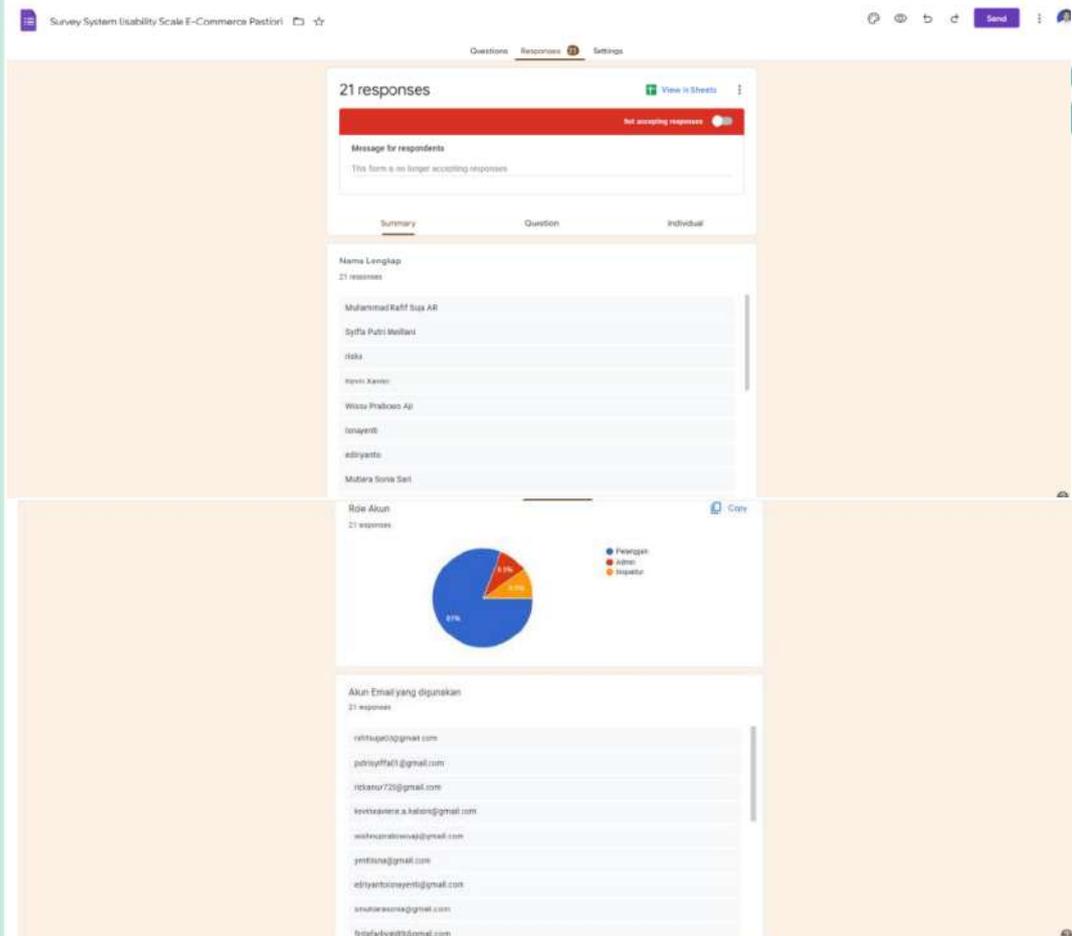
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



Lampiran 4 Survei *SUS* Pastiori

Hasil Survei *SUS* Pastiori

1. Tujuan Survei: Mendapatkan nilai *usability* menggunakan metode *SUS*
2. Waktu Survei: 9 – 10 Juli 2024
3. Tempat Penyebaran: Social Media
4. Alat Pengumpulan Survei: Google Form
5. Jumlah Responden: 21



© 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 mengumumakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



(Lanjutan)



© 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





© 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

