

PERANCANGAN GAMIFIKASI UNTUK TOKO *ONLINE* DENGAN METODE 6D GAMIFIKASI

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat
Sarjana Sistem Informasi



Monika Astherina Puspitasari

NPM: 211711464

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PERANCANGAN GAMIFIKASI UNTUK TOKO ONLINE DENGAN METODE 6D GAMIFIKASI

yang disusun oleh

Monika Astherina Puspitasari

211711464

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 25 Juli 2025

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 25 Juli 2025

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Monika Astherina Puspitasari
NPM : 211711464
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Perancangan Gamifikasi untuk Toko *Online* dengan Metode 6D Gamifikasi

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan skripsi ini. Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Juli 2025

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Amst', with a horizontal line underneath.

Monika Astherina Puspitasari

211711464

PRAKATA

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala Rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar. Tugas Akhir ini disusun untuk menjadi salah satu syarat memperoleh gelar (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Selama penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan terdapat berbagai dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan waktu dan tenaga. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih juga kepada:

1. Diri sendiri, terima kasih sudah bertahan sampai dititik sekarang dan telah berjuang tanpa menyerah selama mengerjakan Tugas Akhir ini. Kerja bagus diriku!
2. Keluarga besar khususnya kedua orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung dalam pengerjaan Tugas Akhir.
3. Ibu Dr. Fl. Spty Rahayu, ST., M.Kom. dan Ibu Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir ini yang selalu bersedia membimbing dan memberi arahan penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
4. Teman-teman semua yang mendukung dan menyemangati yang tidak bisa disebutkan satu persatu dan khususnya Grup Kost Papi Nunu: Dion, Niken, Suryani, Cecil, Seli, dan Ezra yang saling mendukung dan membantu dari awal permasalahan hingga selesai dan selalu memberi semangat pantang menyerah ketika lelah.
5. Kak Mifta, Kak Octav, Kak Ichsan, dan Kak Fitri yang sudah berkenan dan meluangkan waktu hingga tenaga untuk menjadi pakar dalam tahap evaluasi dan memberi dukungan.
6. Para narasumber yang bersedia memberikan waktu dan tenaga untuk penulis.
7. Grup Anak Nyasar yang selalu menemani dan mengisi hari-hari selama pengerjaan Tugas Akhir, jika tanpa kenal kalian penulis tidak akan mendapatkan ide. *Always STAY!*

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dapat memberi inspirasi bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 23 Juli 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Amel', is centered within a light gray rectangular box. The signature is fluid and cursive, with a long horizontal stroke extending from the bottom of the letters.

Monika Astherina Puspitasari

INTISARI

Di era digital gamifikasi menjadi strategi inovatif dan telah banyak digunakan di berbagai bidang salah satunya pada *e-commerce*. Namun, jika implementasi tidak tepat dapat menimbulkan dampak negatif kepada pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan menggunakan kerangka kerja yang tepat dengan harapan dapat meningkatkan *engagement*/keterlibatan pengguna khususnya pada toko *online* penjualan merchandise K-Pop. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain gamifikasi pada sebuah toko *online* untuk penjualan *merchandise* K-Pop. Metode yang digunakan adalah 6D gamifikasi milik Kevin Werbach & Dan Hunter. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan gamifikasi dengan metode 6D pada toko *online* penjualan *merchandise* K-Pop berhasil diterapkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi menggunakan *heuristic evaluation* yang mendapatkan 86,15%(Sangat Menarik) yang dianggap cukup efektif untuk mendorong pengguna untuk aktif, meningkatkan *engagement*/keterlibatan pengguna, dan meningkatkan loyalitas pengguna jangka panjang.

Kata Kunci: Toko *online*; *E-Commerce*; Perancangan Gamifikasi; 6D; Keterlibatan Pengguna

ABSTRACT

In the digital era, gamification has become an innovative strategy and has been widely used in various fields, particularly in e-commerce. However, if not implemented correctly, it can lead to negative impacts on users. Therefore, this research was conducted using an appropriate framework with the hope of increasing user engagement, especially in online stores selling K-Pop merchandise. The aim of this research is to design gamification for an online store selling K-Pop merchandise. The method used is the 6D gamification model by Kevin Werbach & Dan Hunter. The results of this research show that the design of gamification using the 6D method in the online store selling K-Pop merchandise has been successfully implemented. This is evidenced by evaluation results using heuristic evaluation, which achieved 86.15% (Very Interesting), deemed sufficiently effective in encouraging users to be active, increasing user engagement, and enhancing long-term user loyalty.

Keywords: Online Shop; E-Commerce; Gamification Design; 6D; User Engagement

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
PRAKATA	iii
INTISARI.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Batasan Masalah	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
1.7. Bagan Keterkaitan	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Studi Sebelumnya	5
2.2. Dasar Teori	10
2.2.1. Perancangan.....	10
2.2.2. Toko <i>Online</i>	10
2.2.3. Gamifikasi.....	10
2.2.4. 6D Gamifikasi	12
BAB III	14
METODOLOGI PENELITIAN.....	14
3.1. Tahapan Penelitian.....	18

3.1.1.	Pengumpulan Data.....	19
3.1.2.	Perancangan Desain Gamifikasi	20
3.1.3.	Evaluasi Hasil.....	22
3.2.	Alat yang Digunakan	27
BAB IV.....		28
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		28
4.1.	Pengumpulan Data.....	28
4.2.	Perancangan Desain Gamifikasi	30
3.2.1.	<i>Define Business Objectives</i> (Menentukan Tujuan Bisnis).....	31
3.2.2.	<i>Delineate Target Behaviors</i> (Menentukan Perilaku Target)	32
3.2.3.	<i>Describe Your Player</i> (Menggambarkan Pemain).....	34
3.2.4.	<i>Devise Activity Cycles</i> (Merancang Siklus Aktivitas).....	35
3.2.5.	<i>Don't Forget the Fun!</i> (Jangan Lupakan Kesenangan)	36
3.2.6.	<i>Deploy the Appropriate Tools</i> (Menerapkan Alat yang Tepat)	39
4.3.	Evaluasi Hasil.....	50
4.3.1.	Kuesioner <i>Gamification Heuristic Evaluation</i>	51
4.3.2.	Skala Pengukuran	54
4.3.3.	Hasil Analisis pada Tampilan Desain Gamifikasi <i>Prototype</i>	54
BAB V.....		60
KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1.	Kesimpulan.....	60
5.2.	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
DAFTAR REVISI.....		70
Lampiran		71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan Penelitian	4
Gambar 3.1. Tahapan Penelitian.....	19
Gambar 3.2. Penentuan Tujuan Sistem Gamifikasi[42]	20
Gambar 3.3. Siklus Aktivitas pada <i>Engagement Loops</i> [35]	22
Gambar 4.1. Kerangka Kerja 6D Gamifikasi[16]	30
Gambar 4.2. <i>Flowchart</i> Target Perilaku Pengguna Toko Online <i>Merchandise</i> K-Pop	34
Gambar 4.3. Data Penggemar K-pop 2022[67]	35
Gambar 4.4. Desain Halaman Masuk (<i>Login</i>) dan Beranda	43
Gambar 4.5. Desain Gamifikasi pada Menu <i>Checkout</i>	44
Gambar 4.6. Desain Halaman Gamifikasi Mengulas Produk	45
Gambar 4.7. Desain Halaman Menu Utama Saya.....	46
Gambar 4.8. Desain Halaman Misi & Tantangan	47
Gambar 4.9. Desain Halaman Gamifikasi <i>Quiz Time</i>	48
Gambar 4.10. Desain Halaman Gamifikasi Tukar Koin.....	49
Gambar 4.11. Desain Halaman KPop Shop <i>Member</i>	50
Gambar 4.12. Perbaikan pada Desain Halaman Beranda	58
Gambar 4.13. Desain Sebelum dan Sesudah Dilakukan Perbaikan	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	7
Tabel 3.1. Perbandingan <i>Framework</i> Gamifikasi.....	15
Tabel 3.2. <i>Heuristic Evaluation</i> Untuk Gamifikasi	24
Tabel 4.1. Penggunaan Elemen-elemen Gamifikasi di Aplikasi <i>E-commerce</i>	28
Tabel 4.2. Fitur Gamifikasi.....	37
Tabel 4.3. Rancangan Gamifikasi pada <i>Level Member</i>	39
Tabel 4.4. Deskripsi Elemen-elemen Gamifikasi yang Digunakan	41
Tabel.4.5. Daftar Pakar	51
Tabel 4.6. Kuesioner <i>Gamification Heuristic Evaluation</i>	52
Tabel 4.7. Skala <i>Likert</i>	54
Tabel 4.8. Perhitungan Persentase	55