



**PENERAPAN *GAMIFICATION* PADA *WEBSITE* WISHLIST DINAMIKA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT JURNALIS MENULIS BERITA**

TUGAS AKHIR



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

DENDI RIKI RAHMAWAN

18410100087

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PENERAPAN *GAMIFICATION* PADA *WEBSITE* WISHLIST DINAMIKA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT JURNALIS MENULIS BERITA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh :

Nama : Dendi Riki Rahmawan
NIM : 18.41010.0087
Program Studi : S1 Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

TUGAS AKHIR

PENERAPAN *GAMIFICATION* PADA *WEBSITE* WISHLIST DINAMIKA UNTUK MENINGKATKAN MINAT JURNALIS MENULIS BERITA

Dipersiapkan dan disusun oleh

Dendi Riki Rahmawan

NIM: 18.41010.087

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Kamis, 6 Januari 2023

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

- I. I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng.
NIDN. 0805058602
- II. Slamet, M.T.
NIDN. 0701127503

Date:
2023.02.09
10:24:58
+07'00'

Slamet A.
2023.02.09
10:47:10
+07'00'

Pembahas:

- I. Endra Rahmawati, M.Kom.
NIDN. 0712108701

Digitally signed
by Endra
Rahmawati
Date: 2023.02.09
11:50:47 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.10
08:16:10 +07'00'

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

NIDN. 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA



“Jangan bilang kepada saya bahwa hal itu tidak mungkin, sebelum kamu mati

dalam mencoba hal tersebut”

- MUHAMMAD AL FATIH

UNIVERSITAS
Dinamika



Daku persembahkan kepada
Keluarga,
Bapak Ibu Dosen,
Teman dan sahabat yang
Selalu memberikan dukungan dan semangat disetiap langkah

UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Dendi Riki Rahmawan**

NIM : **18410100087**

Program Studi : **S1 Sistem Informasi**

Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**

Jenis Karya : **Tugas Akhir**

Judul Karya : **PENERAPAN GAMIFICATION PADA WEBSITE WISHLIST DINAMIKA UNTUK MENINGKATKAN MINAT JURNALIS MENULIS BERITA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 17 Februari 2023



Dendi Riki Rahmawan

NIM : 18410100087

ABSTRAK

Website Wishlist merupakan *website* yang sedang dikembangkan atau dibuat PPTI (Pusat Pengembangan Teknologi Informasi) yang didasari oleh permintaan dari divisi humas (*Public Relations*), *website* Wishlist difungsikan untuk membantu *website* Universitas Dinamika (<https://www.dinamika.ac.id/>) dalam menyajikan informasi bagi masyarakat. Namun *website* Wishlist belum bisa digunakan oleh masyarakat sepenuhnya dikarenakan keterbatasan informasi yang disediakan pada *website* Wishlist tersebut. Hal tersebut dikarenakan pihak pengelola *website* Wishlist (*Public Relations*) tidak dapat berkontribusi banyak dalam memberikan layanan informasi karena keterbatasan dalam memperoleh informasi yang ada. Untuk itu pihak humas (*Human Resource*) mengajak masyarakat untuk berpartisipasi dalam memberikan informasi yang mereka punya untuk nantinya bisa dipublikasikan ke dalam *website* Wishlist, namun tidak semua orang bisa berpartisipasi dengan suka rela untuk memberikan informasi yang mereka punya untuk nantinya dipublikasikan ke dalam *website* Wishlist.

Berdasarkan permasalahan dan peluang tersebut diperlukan sebuah metode yang dapat mendorong masyarakat untuk tertarik berkontribusi dalam pengembangan *website* Wishlist. Penerapan *gamification* dapat membuat masyarakat memiliki alasan mengapa mereka harus ikut berkontribusi dalam pengembangan *website* Wishlist, penerapan *gamification* memberikan manfaat seperti mempererat hubungan jurnalis dan menghasilkan keterlibatan jurnalis melalui interaksi positif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gamification* berhasil diterapkan pada *website* Wishlist. Data-data yang didapat dari survei 52 responden, tiap-tiap element *gamification* mampu meningkatkan minat jurnalis untuk menulis berita pada *website* Wishlist diantaranya adalah element point mampu meningkatkan minat jurnalis menulis berita 71%, element reward mampu meningkatkan minat jurnalis menulis berita 74%, element challenges mampu meningkatkan minat jurnalis menulis berita 68%, element level mampu meningkatkan minat jurnalis menulis berita 68% dan element leaderboards mampu meningkatkan minat jurnalis menulis berita 66%

Kata Kunci: *website, Gamification, Prototype, Laravel, Portal Berita.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PENERAPAN GAMIFICATION PADA WEBSITE WISHLIST DINAMIKA UNTUK MENINGKATKAN MINAT JURNALIS MENULIS BERITA”.

Penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materi kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan pencipta alam semesta yang memberikan kehidupan atas semua nikmat dan karunia yang telah di berikan.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom, M.MT, selaku Dekan dari Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
5. Bapak I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng. dan Bapak Slamet, M.T., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mendukung dan memberi masukan dalam menyelesaikan laporan ini.
6. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku Dosen Pembahas yang telah bersedia menjadi dosen pembahas dalam menyempurnakan laporan Tugas Akhir ini.
7. *Staff Humas* yang telah memberikan penulis kesempatan untuk dapat melakukan penelitian ini.
8. Kedua orang tua, dan saudara sekeluarga yang selalu mendukung, memberi nasihat dan doa yang terbaik untuk penulis.
9. Teman-teman tercinta dan yang memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasihat dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga Tugas Akhir ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 17 November 2022

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 <i>Gamification</i>	8
2.2.1. <i>Point</i>	9
2.2.2. <i>Reward</i>	10
2.2.3. <i>Challenges dan Quest</i>	10
2.2.4. <i>Level</i>	11
2.2.5. <i>Leaderboards</i>	11
2.3 <i>Laravel</i>	11
2.3.1. <i>Model</i>	12

2.3.2.	<i>Controller</i>	12
2.3.3.	<i>View</i>	12
2.4	<i>Model Prototype</i>	12
2.4.1.	<i>Listen to Customer</i>	14
2.4.2.	<i>Build and Revise Mock-up</i>	14
2.4.3.	<i>Customer Test Drives Mock-up</i>	14
2.5	<i>Portal Berita</i>	15
2.6	<i>Citizen Journalism</i>	15
2.7	<i>Relasi Pengaruh Gamification dengan Minat Jurnalis Menulis Berita</i> ...	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		17
3.1	<i>Listen To Customer</i>	17
3.1.1.	<i>Studi Literatur</i>	17
3.1.2.	<i>Analisis Masalah Peluang</i>	18
3.2	<i>Build and Revise Mock-up</i>	18
3.2.1.	<i>Build Gamification</i>	18
3.2.2.	<i>Build Sistem</i>	27
3.2.3.	<i>Build Desain</i>	34
3.3	<i>Customer Test Drives Mock-up</i>	34
3.3.1.	<i>Black Box Testing</i>	34
3.3.2.	<i>Pengumpulan dan penghitungan data survei</i>	35
BAB IV HASIL PEMBAHASAN		37
4.1	<i>Implementasi Kebutuhan Pengguna</i>	37
4.1.1.	<i>Jurnalis</i>	37
4.1.2.	<i>Redaktur</i>	37

4.1.3. Admin	37
4.2 Implementasi Kebutuhan Fungsional	38
4.3 Implementasi <i>Sistem</i>	39
4.3.1. Implementasi Halaman Atur Nominal pada Redaktur	40
4.3.2. Implementasi <i>My Point</i> pada <i>User/Jurnalis</i>	40
4.3.3. Implementasi <i>Notifikasi User/Jurnalis</i>	41
4.3.4. Implementasi <i>tukar point</i>	42
4.3.5. Implementasi <i>leaderboard</i>	43
4.3.6. Implementasi Verifikasi Tukar <i>Point</i>	43
4.3.7. Implementasi Notifikasi pada redaktur	44
4.4 Implementasi <i>Black Box Testing</i>	44
4.5 Survei Dari Website	45
BAB V PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	53



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	7
Tabel 3.1 Tabel <i>Point</i>	22
Tabel 3.2 Tabel <i>Level</i>	22
Tabel 3.3 Tabel <i>reward</i>	24
Tabel 3.4 Tabel <i>black box</i>	34
Tabel 4.1 Implementasi Kebutuhan User	38
Tabel 4.2 Implementasi Kebutuhan Redaktur	38
Tabel 4.3 Implementasi Kebutuhan admin	38
Tabel 4.4 Implementasi Kebutuhan Fungsional	39
Tabel 4.5 Implementasi <i>Black Box Testing</i>	45
Tabel 4.6 Pertanyaan survei	46
Tabel 4.7 Data Survei Tiap <i>Element</i>	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 <i>Website</i> Universitas Dinamika	1
Gambar 1.2 Menu NEWS <i>Website</i> Universitas Dinamika.....	2
Gambar 1. 3 Tampilan Utama <i>Website</i> Wishlist.....	3
Gambar 1. 4 Tampilan Input Data <i>Website</i> Wishlist	4
Gambar 2.1 <i>Model Prototype</i>	13
Gambar 3.1 <i>Model Prototype</i>	17
Gambar 3.2 Relasi <i>Element-Element Gamification</i>	24
Gambar 3.3 Alur <i>gamification</i> jurnalis input berita	25
Gambar 3.4 Alur <i>gamification</i> jurnalis tukar <i>point</i>	26
Gambar 3.5 Alur <i>gamification</i> redaktur memproses penukaran <i>point</i> jurnalis	27
Gambar 3.6 <i>Sysflow</i> jurnalis input berita	28
Gambar 3.7 <i>Sysflow</i> redaktur memverifikasi berita	29
Gambar 3.8 <i>Sysflow</i> jurnalis menukar <i>point</i>	30
Gambar 3.9 <i>Sysflow</i> redaktur memproses tukar <i>point</i>	31
Gambar 3.10 <i>Sysflow</i> redaktur atur <i>headline</i>	32
Gambar 3.11 <i>Sysflow</i> redaktur atur nominal <i>point</i>	33
Gambar 4.1 Implementasi Atur Nominal.....	40
Gambar 4.2 Implementasi <i>My Point</i> pada <i>User/Jurnalis</i>	41
Gambar 4.3 Implementasi Notifikasi pada <i>User / Jurnalis</i>	42
Gambar 4.4 Implementasi tukar <i>point</i>	42
Gambar 4.5 Implementasi <i>leaderboard</i>	43

Gambar 4.6 Implementasi Verifikasi Tukar *Point*44

Gambar 4.7 Implementasi Notifikasi pada redaktur44

Gambar 4.8 Data Survei Tiap *Element*48



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Desain Website	53
Lampiran 2 Survei pengunjung website.....	57
Lampiran 3 Lampiran Trunity.....	60
Lampiran 4 Biodata Penulis	61



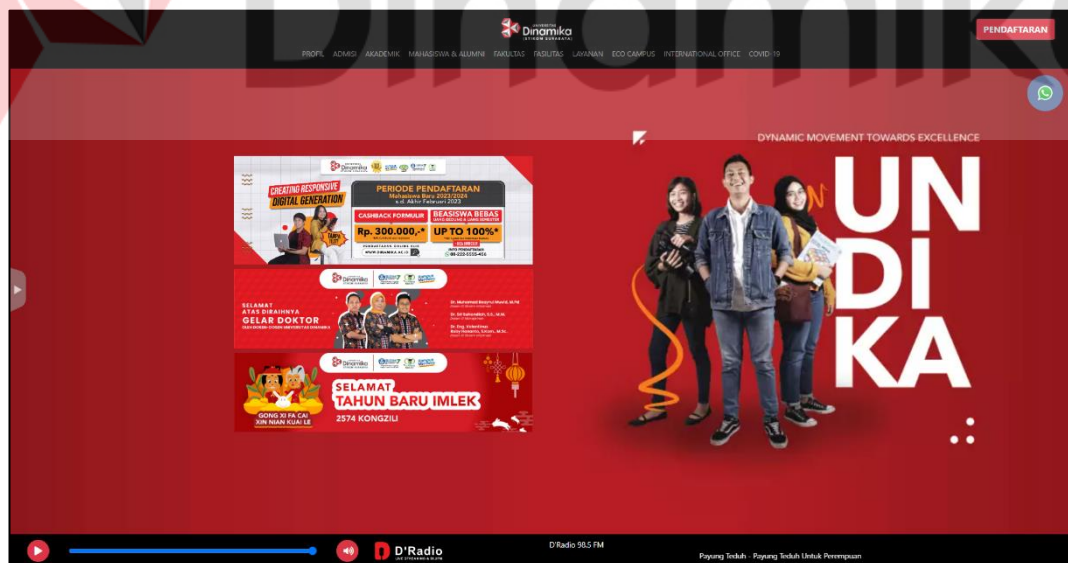
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

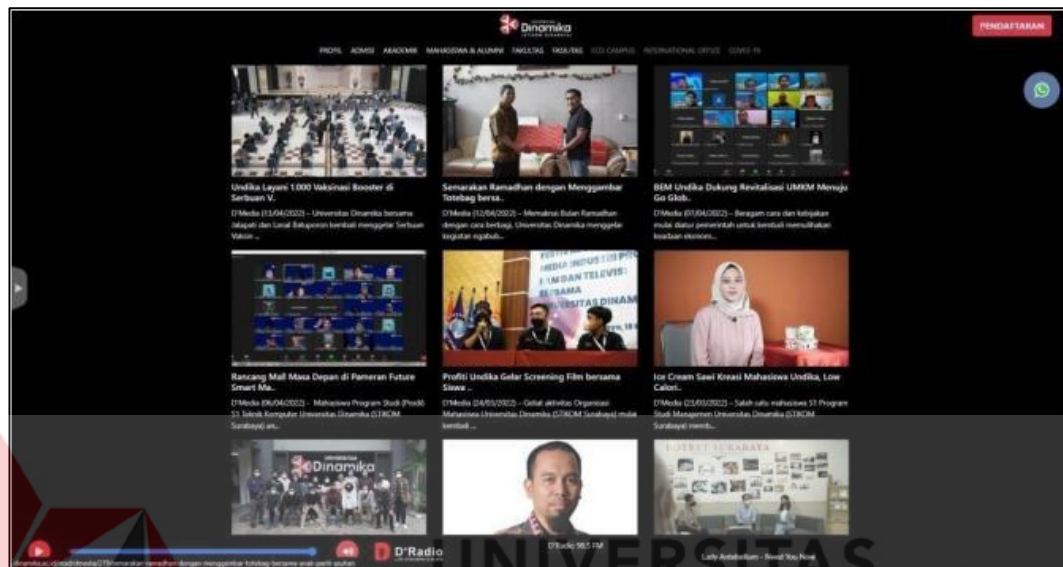
1.1 Latar Belakang

Public Relation adalah bagian dari Universitas Dinamika yang bertugas untuk menjembatani antara Universitas Dinamika dan masyarakat agar bisa mengenal lebih dalam. Maka dari itu tujuan utama *Public Relation* adalah agar Universitas Dinamika mudah dikenal lebih banyak masyarakat, untuk itu berbagai macam hal dilakukan agar bisa membangun citra yang baik di antara masyarakat salah satunya adalah membangun sebuah *website* resmi Universitas Dinamika (<https://www.dinamika.ac.id/>) yang nantinya bisa diakses masyarakat yang ingin mendaftar atau hanya sekedar ingin mengenal lebih dalam mengenai Universitas Dinamika.



Gambar 1.1 Website Universitas Dinamika

Salah satu menu halaman dari *website* resmi Universitas Dinamika adalah Arsip Berita atau NEWS. Menu pada halaman ini memungkinkan pengguna dapat mengakses informasi mengenai edukasi dan berbagai hal menarik di Universitas Dinamika.

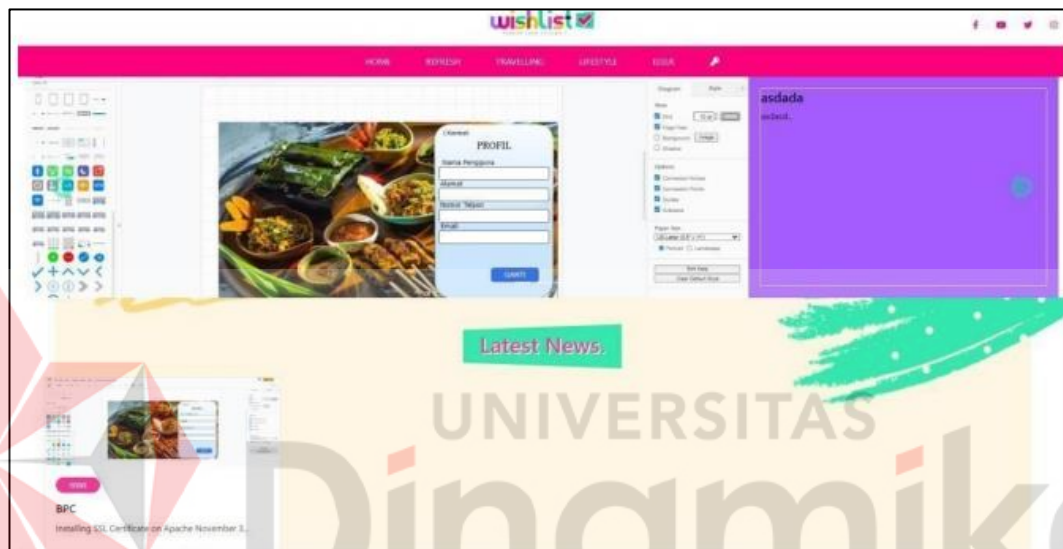


Gambar 1.2 Menu NEWS *Website* Universitas Dinamika

Meski *website* Universitas Dinamika sudah memiliki Menu Arsip Berita atau NEWS, *Public Relation* merasa bahwa informasi yang disediakan masih belum bisa menarik perhatian masyarakat terutama anak muda, karena menu Arsip Berita atau NEWS hanya berisikan informasi seputar edukasi dan informasi seputar Universitas Dinamika, hal itu belum bisa menarik perhatian anak muda.

Maka dari itu *Public Relation* membuat sebuah *website* bernama Wishlist (<https://wishlist.dinamika.ac.id/>) yang nantinya dapat memberikan berbagai informasi yang bukan hanya seputar edukasi atau seputar Universitas Dinamika, tetapi juga memberikan berita terhangat mengenai *Lifestyle*, perkembangan teknologi, hal yang terjadi saat ini dan berbagai hal menarik lainnya. Namun *website* ini masih belum bisa digunakan dengan maksimal, karena masih belum banyak

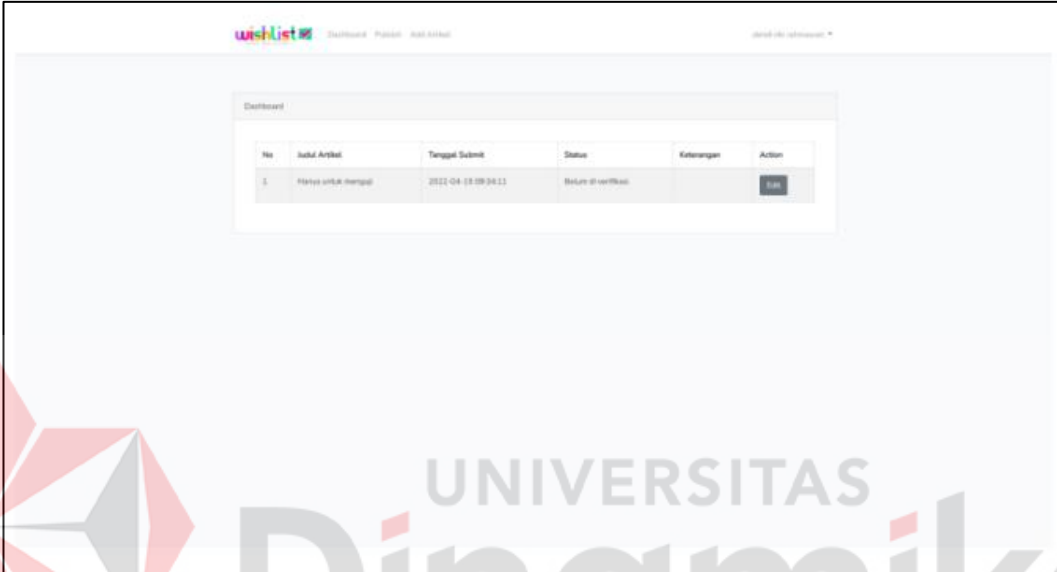
masyarakat yang menuliskan berita di *website* Wishlist ini. Untuk bisa meningkatkan minat jurnalis menuliskan berita di *website* Wishlist, penulis menggunakan metode yang bisa memberikan *value* dan motivasi pada penggunaanya, Untuk itu penulis ingin menggunakan metode *Gamification* untuk menarik perhatian masyarakat terutama jurnalis untuk berpartisipasi menuliskan berita yang menarik dan nantinya dapat dipublikasikan di halaman utama Wishlist.



Gambar 1. 3 Tampilan Utama Website Wishlist

Akan tetapi tidak semua berita yang dituliskan jurnalis bisa masuk ke dalam menu utama *website* Wishlist. Agar berita tersebut bisa masuk ke dalam menu utama *website* Wishlist, berita tersebut harus di cek dan diperiksa oleh *Public Relation* yang nantinya dinilai apakah berita tersebut layak untuk dipublikasi atau tidak. Jika berita itu tidak layak untuk dipublikasikan atau ditampilkan di menu utama *website* Wishlist, *Public Relation* bisa memberikan komentar mengenai apa saja yang perlu diperbaiki dari berita tersebut, jadi jurnalis bisa memperbaiki berita tersebut dan mencoba lagi untuk berpartisipasi dalam penulisan berita *website* Wishlist.

Jika ada jurnalis yang beritanya berhasil di publikasikan dan ada di halaman utama *website* Wishlist, jurnalis tersebut mendapatkan sebuah *point* dari bentuk *element gamification* dan nantinya bisa ditukarkan menjadi sebuah *reward* berupa uang, jika *point* tersebut sudah terkumpul dan cukup untuk ditukarkan *reward* tersebut.



The screenshot shows a dashboard for 'Wishlist' with a table of input data. The table has columns for 'No', 'Jenis Artikel', 'Tanggal Submit', 'Status', 'Keterangan', and 'Aksi'. There is one row of data with a 'Simpan' button in the 'Aksi' column.

No	Jenis Artikel	Tanggal Submit	Status	Keterangan	Aksi
1	Artikel untuk terapan	2022-04-18 09:34:11	Belum di verifikasi		Simpan

Gambar 1. 4 Tampilan *Input Data Website* Wishlist

Menurut Puspa Renjeni, (2020) *element-element* yang ada pada *gamification* sama dengan *element-element* pada *game* yang dapat mendorong atau memotivasi orang untuk melakukan sesuatu melalui *element gamification* di antara lain adalah *Points*, *Reward*, *Level*, *Leaderboard* dan *Challenges* yang dinilai mampu meningkatkan *loyalitas* seorang pengguna. Maka dari itu metode *gamification* cocok untuk digunakan dalam implementasi *website* Wishlist untuk meningkatkan minat jurnalis menulis berita karena *gamification* merupakan metode penerapan sistem dan *element* dalam permainan untuk meningkatkan konteks non-permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Terkait dengan penjelasan latar belakang yang ada, maka didapatkanlah rumusan masalahnya adalah:

- a. Bagaimana cara menerapkan *element-element gamification* pada *website* Wishlist.
- b. Bagaimana meningkatkan minat jurnalis untuk menuliskan berita dengan memberikan *value* menggunakan metode *gamification*.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan penjelasan rumusan masalah yang ada, maka didapatkan batasannya adalah sebagai berikut:

- a. Sistem ini tidak membahas jumlah nominal *reward* atau uang yang diberikan untuk setiap *points*.
- b. *Element gamification* yang diterapkan *website* Wishlist adalah *points, level, leaderboard, reward* dan *challenges*.

1.4 Tujuan

Sesuai dengan penjelasan rumusan masalah yang ada, maka didapatkan tujuan dari pembuatan sistem ini adalah :

- a. Menerapkan *Element Gamification* seperti *Points, Level, Leaderboard, Reward* dan *Challenges*.
- b. Meningkatkan minat jurnalis untuk menuliskan berita dengan memberikan *value* menggunakan metode *gamification*.

1.5 Manfaat

Pengembangan proyek aplikasi *website* Wishlist dapat memberi manfaat antara lain:

- a. Menjadi tempat untuk masyarakat menuliskan beritanya pada suatu media.
- b. Mempermudah *Public Relation* untuk mendapatkan konten untuk *website* wishlist.
- c. Mempermudah akses informasi untuk masyarakat.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan dari penulisan dalam melakukan penelitian ini, sehingga penulis dapat memperbanyak teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini penulis mencantumkan tiga hasil penelitian yang memiliki relevansi atau keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu ke 1		
Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
Puspa Renjeni, (2020)	Penerapan <i>Gamification</i> pada Aplikasi <i>Marketplace Penjualan Olahan Biji Kopi Berbasis Website</i>	Penerapan metode <i>Gamification</i> pada aplikasi <i>Marketplace</i> penjualan biji kopi berbasis <i>website</i> yang berhasil diterapkan melalui enam <i>element gamification</i> sehingga dapat membantu menarik pengguna untuk melakukan transaksi penjualan dan pembelian pada <i>marketplace</i>
Perbedaan	Solusi yang ditawarkan Tri Puspa Rinjeni adalah menerapkan <i>Gamification</i> pada <i>Marketplace</i> dan berfokus pada <i>gamification</i> yang membantu dalam penjualan biji kopi yang diterapkan melalui sebuah <i>website</i> yang akan menghubungkan antara pembeli biji kopi dan petani biji kopi. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan lima <i>element gamification</i> untuk memberikan <i>value</i> pada masyarakat untuk menuliskan berita mereka pada <i>website</i> wishlist.	
Penelitian Terdahulu ke 2		
Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
Faizal et al., (2018)	PENGUNAAN WEBSITE PORTAL BERITA SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK MAHASISWA	Pembuatan <i>website</i> portal berita yang bertujuan untuk mengoptimalkan media siber dan menyampaikan informasi yang aktual dan terpercaya kepada mahasiswa
Perbedaan	Solusi yang ditawarkan oleh Faizal et al., untuk mengatasi permasalahan yaitu, membuat sebuah portal berita untuk Universitas Telkom Bandung Indonesia yang bertujuan untuk mengoptimalkan media siber dan menyampaikan informasi yang aktual dan terpercaya kepada mahasiswa. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan lima <i>element gamification</i> untuk memberikan <i>value</i> pada masyarakat untuk menuliskan berita mereka pada <i>website</i> wishlist.	

Penelitian Terdahulu ke 3		
Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
Devianto & Dwiasnati, (2021)	Rancang Bangun Web Portal Berita Sebagai Sumber Informasi Pertanian	Pengembangan sebuah <i>website</i> yang hanya berfokus untuk menyediakan informasi mengenai pertanian yang akan memberikan kemudahan pada masyarakat untuk mengetahui informasi mengenai pertanian
Perbedaan	Solusi yang ditawarkan Devianto & Dwiasnati adalah memberikan informasi mengenai segala macam pertanian yang disajikan dalam sebuah <i>website</i> portal berita. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan lima <i>element gamification</i> untuk memberikan <i>value</i> pada masyarakat untuk menuliskan berita mereka pada <i>website</i> wishlist.	

2.2 Gamification

Menurut Pradana et al., (2018) *gamification* adalah penggunaan *element-element* terkait *video game* dalam aplikasi *non-game* yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan orang dan untuk mempromosikan perilaku tertentu.

Menurut Kardianawati et al., (2016) *gamification* diartikan sebagai salah satu metode yang dapat dilakukan untuk pengembangan sistem transaksi *online*, dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman, *loyalty*, *brand awareness*, dan motivasi dalam melakukan transaksi jual beli.

Pendapat lain dikemukakan oleh Han, (2015) dalam jurnal yang berjudul “*Gamified Pedagogy: From Gaming Theory to Creating a Self-Motivated Learning Environment in Studio Art*” mendefinisikan *gamification* sebagai berikut: “*Gamification is using game design elements In non-contexts to motivate and increase user activity and retention*”. Maka berdasarkan pendapat-pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Gamification* merupakan suatu proses mengaplikasikan unsur-unsur yang ada dalam *game* pada hal-hal non konteks dengan tujuan memotivasi dan meningkatkan keterlibatan penggunanya. Menurut Farozi, (2016) *element gamification* dapat dibagi menjadi beberapa *element* yang bisa digunakan untuk kebutuhan tertentu diantaranya adalah:

2.2.1. Point

Pada *game* salah satu *element* yang paling penting adalah *point*. Hampir semua dalam penggunaan *game* menggunakan komponen *element* ini. *Point* dapat menunjukkan tingkat seseorang, kemajuan atau *progression*, dan lain-lain. *Element point* dalam *gamification* secara singkat dapat di artikan suatu imbalan tindakan baik atau buruk yang sudah dilakukan Zichermann & Cunningham, (2011) dengan adanya *element point* dalam suatu sistem, sistem dapat memonitoring dan mengikatkan aktifitas yang ada pada sistem. Secara umum *point* terbagi menjadi 4 jenis yaitu:

a) *Experience Point*

Experience Point atau biasa di singkat *XP* adalah point utama yang ada pada sistem, sehingga menjadi acuan untuk tolak ukur pengguna yang berinteraksi dengan sistem Zichermann & Cunningham, (2011).

b) *Redeemable Point*

Merupakan *point* imbalan yang diberikan sistem untuk orang yang berpartisipasi pada sistem tersebut yang dapat tukarkan item pada sistem yang bernilai sama. Biasanya *redeemable point* sering dinamai dengan *Gold, Cash, Diamond, dan lain-lain* Zichermann & Cunningham, (2011).

c) *Skill Point*

Skill Point adalah *point* yang digunakan untuk menukarkan sebuah *skill* (kemampuan khusus) pada suatu sistem. Misal dalam *game* bisanya kemampuan karakter dan lain-lain Zichermann & Cunningham, (2011).

d) *Reputation Point*

Reputation Point adalah *point* yang dibutuhkan dalam kepercayaan antara

dua pihak atau lebih. Dengan ini pengguna dapat mengetahui pengguna lain apakah pengguna lainnya adalah pengguna baik atau buruk Zichermann & Cunningham, (2011).

2.2.2. *Reward*

Reward atau penghargaan merupakan sebuah apresiasi pada suatu prestasi tertentu yang diberikan oleh perorangan ataupun suatu lembaga yang biasa diberikan dalam bentuk materi atau ucapan. Conaway & Garay, (2014) dalam jurnalnya menjelaskan definisi *gamification* sebagai berikut: “*Gamification is taking the essence of games-fun, play, transparency, design, challenge-and applying it to real-world objectives rather than pureentertainment*”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Han, (2015) dalam jurnal yang berjudul “*Gamified Pedagogy: From Gaming Theory to Creating a Self-Motivated Learning Environment in Studio Art*” mendefinisikan *gamification* sebagai berikut: “*Gamification is using game design elements In non-contexts to motivate and increase user activity and retention*”. Maka berdasarkan pendapat-pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Gamification* merupakan suatu proses mengaplikasikan unsur-unsur yang ada dalam *game* pada hal-hal non konteks dengan tujuan memotivasi dan meningkatkan keterlibatan penggunanya.

2.2.3. *Challenges dan Quest*

Hal terpenting dalam sebuah *gamification* dengan adanya tantangan di dalamnya. Ini berlaku untuk semua pemain yang ikut berpartisipasi dalam *gamification* tersebut. Challenge & Quest adalah bentuk tantangan dan arahan yang harus dilakukan oleh pemain. Dengan ini pemain bisa terus menggunakan aplikasi agar tujuan fundamental dari aplikasi ini tercapai Zichermann &

Cunningham, (2011). Unsur tantangan dalam metode *gamification* membuat pemain terdorong untuk mencapai tujuan tertentu Annisya' et al., (2021).

Tantangan dalam *website* Wishlist adalah dengan membuat berita yang semenarik mungkin dan jika berita itu cukup menarik dan sering di lihat oleh pengunjung *website* maka berita tersebut bisa menjadi *Headline* pada halaman utama *website* Wishlist dan penulis atau jurnalis yang beritanya menjadi *Headline* mendapat *point* tambahan sebagai imbalan karena beritanya cukup bagus untuk di tayangkan pada *website* Wishlist.

2.2.4. Level

Level pada gamifikasi digunakan sebagai tingkat acuan sejauh mana *game* atau permainan yang harus dilakukan pemain. Misalkan pada level 1 tingkat permainan yang dimainkan adalah sangat mudah, maka di level selanjutnya pemain sudah bersiap-siap untuk tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

Selain itu penggunaan *level* pada sebuah gamifikasi juga di maksudkan untuk memberikan informasi secara berurutan, sehingga pemain dapat belajar dari proses gamifikasi tersebut secara perlahan-lahan, step by step.

2.2.5. Leaderboards

Leaderboards adalah urutan pemain dalam jumlah nilai tertentu. Hal itu memberikan sebuah dorongan pada pengguna untuk mencapai nilai tertinggi atau dapat mengalahkan pengguna lain Puspa Renjeni, (2020)

2.3 Laravel

Menurut Endra et al., (2021) *website* yang dibangun dengan menggunakan framework Laravel memiliki lebih banyak baris pada fungsi dibandingkan dengan *website* yang dibangun dengan PHP Native. Laravel adalah framework berbasis

bahasa pemrograman PHP yang bisa digunakan untuk membantu proses pengembangan sebuah website agar lebih *powerful* dan lebih mudah untuk di *develop* bersama tim. Dengan menggunakan Laravel, website yang dihasilkan akan lebih dinamis. Kehadiran framework Laravel menjadikan bahasa pemrograman PHP menjadi lebih *powerful*. Ada tiga *element* yang paling penting dari Laravel ini adalah *Model*, *Controller* dan *View* :

2.3.1. Model

Model adalah *element* yang mencakup proses dari pemanggilan struktur data baik itu berupa fungsi, *input*, *output* dan *prosesing* ke dalam sebuah *browser* yang akan digunakan nantinya.

2.3.2. Controller

Controller adalah sebuah proses yang mencakup sebuah proses untuk sebuah pemanggilan *database* dan kapsulisasi proses-proses utama. Jadi jika dalam suatu program ada terdapat file bernama *input-data.php*, semua proses terkait file tersebut akan di kapsulisasi atau dikelompokkan dalam file ini.

2.3.3. View

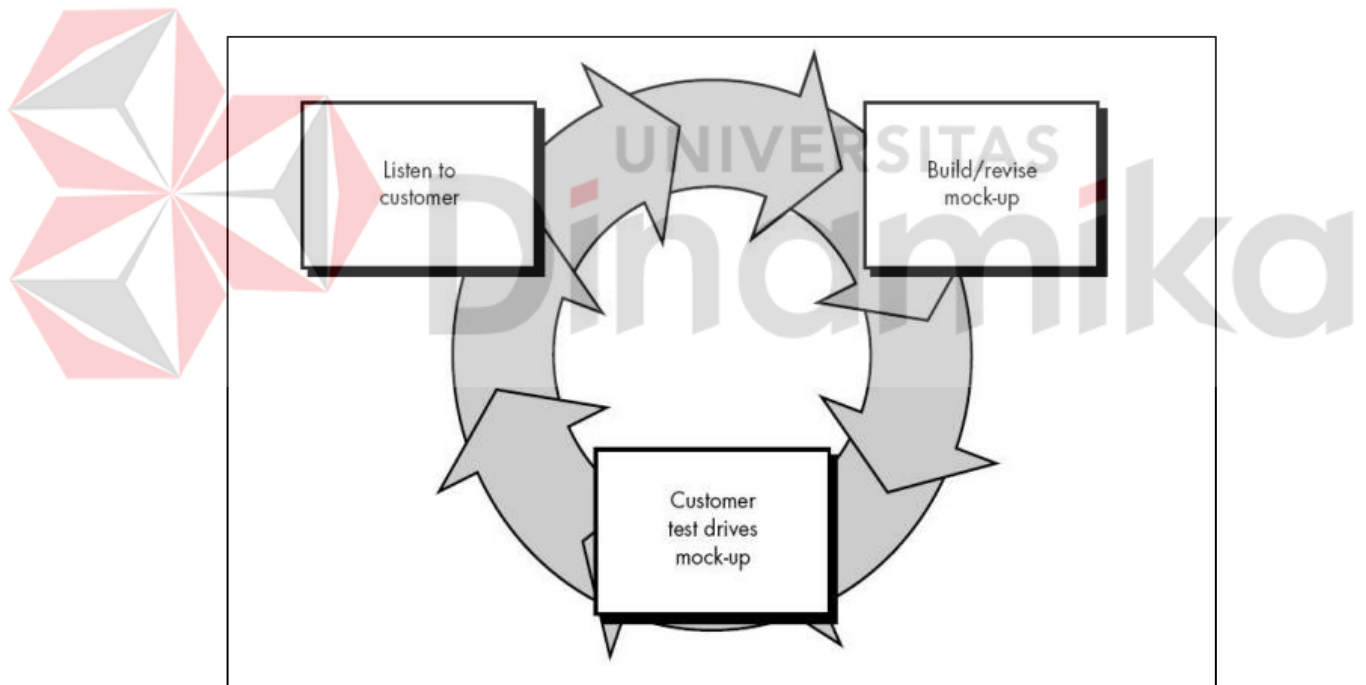
View adalah sebuah proses yang mencakup *layout output*. Jika diartikan secara sederhana *View* adalah sebuah proses untuk menampilkan semua file program atau *interface website* ke dalam layer *browser* pengguna.

2.4 Model Prototype

Metode Prototype adalah model pengembangan yang akurasinya terbilang cepat baik dalam hal pengujian maupun hasil yang didapatkan Subarkah et al., (2021). Alasan menggunakan *model prototype* karena memiliki beberapa kelebihan di antaranya waktu yang diperlukan dalam pengembangan relatif lebih singkat serta

pemakai atau *user* dapat mengetahui secara *realtime* sesuai dengan apa yang diharapkan. *Prototype* bisa diartikan sebagai cara untuk mendapatkan sebuah ide atau gambaran tentang sebuah sistem atau *software* yang akan dirancang. Proses untuk menghasilkan *prototype* disebut juga dengan *prototyping* yang mana prosesnya bertujuan untuk membentuk sebuah *model* sederhana sebuah *software* dan nantinya akan dilakukan pengujian awal.

Menurut Puspa Renjeni, (2020) *prototype* didefinisikan seperti alat yang memberikan ide untuk pembuat maupun pemakai potensial tentang cara sistem berfungsi dalam bentuk lengkapnya. Proses untuk pembuatan *model prototype* tersebut dinamakan sebagai *prototyping*.



(Sumber : Puspa Renjeni, (2020))
Gambar 2.1 Model Prototype

Pada kasus saat ini *element* dalam *Model Prototype* yang akan digunakan penulis adalah tiga *element* penting dalam *Model Prototype* yaitu *Listen to Customer*, *Build/Revise Mock-Up* dan *Customer Test Drives Mock-Up* :

2.4.1. *Listen to Customer*

Pada tahap ini merupakan identifikasi kebutuhan *user*, proses ini dilakukan agar penulis dapat memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi oleh *klien (Human Resources)*. Data yang diperoleh dari permasalahan tersebut yang nantinya akan menjadi acuan untuk dilakukan proses pencarian solusi dan pengembangan pada tahap selanjutnya yaitu perancangan *prototype*.

2.4.2. *Build and Revise Mock-up*

Setelah kebutuhan sistem terkumpul, maka akan dilakukan proses perancangan *prototype* pada sistem yang diusulkan oleh *user*. Pada tahap ini pengembangan melakukan perancangan dan pembuatan *prototype* sistem, yang mana tahap-tahapannya sebagai berikut:

- Perancangan proses-proses yang akan terjadi di dalam sistem, seperti, *input* (masukan), *output* (keluaran) dari sistem yang telah diusulkan.
- Perancangan *UML (Unified Modelling Language)*, hal ini dilakukan untuk menspesifikasikan sistem tentang apa yang diperlukan dan bagaimana sistem tersebut direalisasikan. Perancangan *UML* yang digunakan pada sistem ini meliputi: *Use-Case Diagram* dan *Activity Diagram*.
- Perancangan *Interface* (antarmuka) dan fitur yang dibutuhkan oleh *klien (User)*.

2.4.3. *Customer Test Drives Mock-up*

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap *prototype* sistem yang telah dibuat, serta mengevaluasi apakah *prototype* sistem yang sudah dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan. Apabila dari hasil pengujian *prototype* tersebut belum memenuhi kebutuhan *klien (user)*, maka pengembang akan melakukan proses perbaikan ulang *prototype* sampai *prototype* tersebut menjadi sistem yang

final dan benar-benar diterima atau sesuai dengan keinginan *user*.

Proses pengujian *prototype* sistem yang nantinya digunakan adalah teknik pengujian *black box*. Pengujian *black box* atau sering disebut *black box testing* adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas.

2.5 Portal Berita

Industri media massa di Indonesia sudah mengalami perjalanan cukup panjang bahkan sejak periode perintis perjuangan kemerdekaan. Mulai sebagai motor penggerak kemerdekaan, sebagai media yang berafiliasi kepada partai politik pada periode 1950-an sampai pada industri yang semakin menjanjikan mulai akhir tahun 1980-an Arifin, (2013).

Pada era teknologi ini internet adalah bagian terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Secara teknis, portal merupakan penyedia layanan informasi khusus untuk menarik minat pembaca agar masuk pada halaman website yang dicari, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti desktop, mobile, dan tablet. Dengan memanfaatkan internet portal berita menjadi suatu media yang cukup digemari oleh pembaca berita diakarkan cara pengaksesan yang fleksibel dan murah Devianto & Dwiasnati, (2021).

2.6 Citizen Journalism

Citizen Journalism atau biasa di sebut Jurnalisme warga adalah kegiatan partisipasi aktif yang dilakukan oleh masyarakat dalam kegiatan pengumpulan, pelaporan, analisis serta penyampaian informasi dan berita. Dalam jurnalisme warga, masyarakat tidak hanya menjadi konsumen media tapi juga bisa terlibat

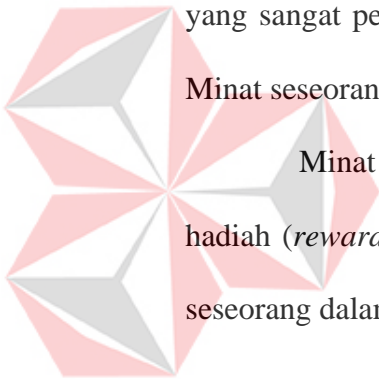
dalam proses pengelolaan berita itu, bisa diartikan masyarakat menjadi narasumber dari berita tersebut. Eddyono et al., (2019).

Jurnalisme warga mempunyai beberapa keunggulan, diantaranya: Murah, cepat dan mudah diakses. Dengan adanya warga yang tersebar dan dekat dengan peristiwa, maka berita akan cepat didapat, selain itu berita yang didapat oleh media tak jarang juga gratis.

2.7 Relasi Pengaruh *Gamification* dengan Minat Jurnalis Menulis Berita

Semakin tinggi motivasi seseorang, maka semakin tinggi pula minat dalam melakukan sesuatu. Dalam proses kegiatan seseorang, motivasi merupakan aspek yang sangat penting. Seseorang melakukan sesuatu sangat dipengaruhi motivasi. Minat seseorang akan lebih optimal, jika ada motivasi Siska Pratiwi, (2017).

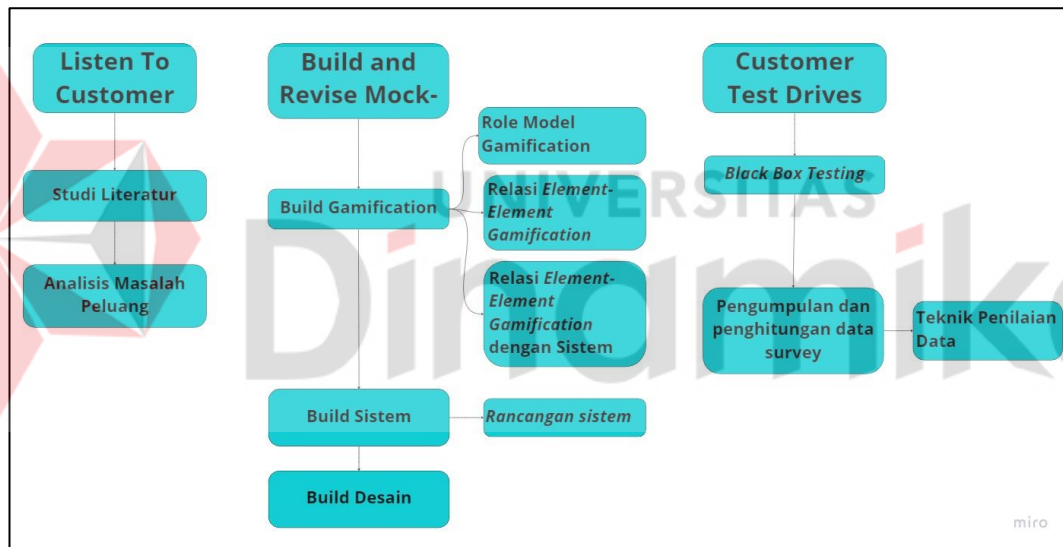
Minat seseorang tidak hanya didapatkan dari sebuah motivasi, pemberian hadiah (*reward*) dari seseorang dan sebuah tantangan dapat meningkatkan minat seseorang dalam menyelesaikan tantangan atau mendapatkan hadiah tersebut.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan adalah *Model Prototype* yang dibagi setiap tahapan yang dilakukan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah penjelasan dari metodologi yang digunakan. Pada tahap ini dijelaskan lebih dalam mengenai semua *element-element* pada *Model Prototype* untuk sebuah perancangan diantaranya adalah sebagai berikut *Listen To Customer*, *Build and Revise Mock-up* dan *Customer Test Drives Mock-up*.



Gambar 3.1 *Model Prototype*

3.1 *Listen To Customer*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi kebutuhan sistem dengan mendengarkan keluhan atau keinginan Humas (*Public Relation*).

3.1.1. *Studi Literatur*

Studi Literatur yang dilakukan oleh penulis adalah dengan memahami kebutuhan *Public Relation saat ini*. Untuk bisa memahami kebutuhan dari *Public Relation*, penulis melakukan wawancara untuk memahami betul tentang apa yang

harus dilakukan nantinya. Tidak hanya itu penulis juga mempelajari tentang pembuatan *website* dan *element-element Gamification* apa saja yang diperlukan untuk menarik perhatian masyarakat terhadap *website* Wishlist dan mempelajari berbagai jurnal serta tugas akhir yang berkaitan dengan penerapan metode *gamification* pada *website* Wishlist.

3.1.2. Analisis Masalah Peluang

Proses observasi dan studi literatur dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh *Public Relation* dan peluang apa yang bisa didapatkan untuk kedepannya. Dari hasil landasan teori mengenai *citizen journalism* dan *gamification* di atas dapat disimpulkan bahwa *citizen journalism* dapat memberikan keuntungan untuk memberikan konten yang bermanfaat bagi *website* Wishlist dan metode *gamification* dapat membantu mengingatkan *loyalty*, dan memotivasi untuk berkontribusi dalam proses *gamification*.

3.2 Build and Revise Mock-up

Pada tahap ini penulis melakukan sebuah perancangan dan pembuatan *prototype website* wishlist. Tahap ini dibagi menjadi tiga yaitu, *Build Gamification*, *Build Sistem* dan *Build Design*.

3.2.1. Build Gamification

Pada tahap *Build gamification* ini dijelaskan mengenai *element gamification* apa saja yang digunakan untuk *website* Wishlist serta relasi yang terjadi antara sistem dengan *element gamification*. Pada penjelasan *build gamification* dibagi menjadi 3 bagian yaitu *role model gamification*, relasi *element-element gamification* dan relasi antara *element gamification* dengan sistem.

1. *Role Model Gamification*

Role model gamification pada sesi ini bertujuan untuk menerangkan skenario *gamification* yang telah dibuat mulai dari *challenge*, *point*, *reward*, *leaderboard* serta *level*. *Role model gamification* pada web Wishlist diawali dari jurnalis yang berhubungan dengan *element challenge*. Interaksi dari masing-masing *element gamification* diawali dari *element challenge* yaitu memasukkan berita pada web Wishlist hingga berita tersebut dipublikasikan oleh redaktur (pengelola berita), bila berita itu dipublikasikan oleh redaktur (pengelola berita) maka jurnalis memperoleh 10 *point*. Tetapi apabila berita tersebut ditolak maka jurnalis tidak memperoleh *point* sama sekali, redaktur (pengelola berita) juga nantinya memberi suatu *feedback* pada jurnalis mengenai kesalahan apa saja yang ada pada penyusunan beritanya serta diharapkan jurnalis bisa menuliskan berita lebih baik lagi serta cocok dengan standar jurnalistik. *Point* tidak cuma berasal dari memasukkan suatu berita hingga berita tersebut bisa dipublikasikan. Jurnalis dapat memperoleh *point* bonus saat berita jurnalis yang sudah dipublikasikan dijadikan *headline* oleh redaktur (pengelola berita) senilai 5 *point*.

Ketentuan dari jumlah *point* telah diresmikan oleh pihak dari humas (*Public Relations*) yang telah diterapkan pada web Wishlist. Nilai 5 *point* pada berita jurnalis saat dijadikan *headline*, disebabkan syarat humas (*Public Relations*) yang berkata kalau nilai dari berita jurnalis saat dijadikan *headline* tidak boleh lebih besar dari nilai berita jurnalis yang sukses dipublikasikan ataupun cuma separuh dari nilai berita yang dipublikasikan.

Reward dari *role model gamification* ini merupakan uang tunai dengan tata cara transfer bank yang nominalnya ditetapkan oleh pihak humas (*Public Relations*)

yang dapat berganti-ganti sesuai keputusan yang diambil divisi humas (*Public Relations*), untuk itu dibuatlah fitur pada web Wishlist untuk mengatur nominal sesuai keputusan divisi. Jika jurnalis sudah mengumpulkan sejumlah *point* melalui *challenge* yaitu beritanya yang sudah dipublikasikan atau mendapatkan *point* tambahan saat beritanya dijadikan *headline* maka jurnalis dapat menukarkan *point* tersebut dengan nominal uang yang sudah ditentukan. Untuk nominal penukaran *point* sendiri dimulai dari 5 *point* yang memperoleh nominal uang sebesar Rp. 10.000, 10 *point* yang mendapatkan nominal uang sebesar Rp. 20.000, 50 *point* yang mendapatkan nominal uang sebesar Rp. 100.000, 100 *point* yang mendapatkan nominal uang sebesar Rp. 200.000, 200 *point* yang mendapatkan nominal uang sebesar Rp. 400.000 serta 400 *point* yang mendapatkan nominal uang sebesar Rp. 800.000. Penukaran diawali dari 5 *point* disebabkan jumlah *point* yang paling sedikit yang bisa diraih oleh jurnalis merupakan 5 *point*.

Level pada *role model gamification* web Wishlist digunakan untuk identifikasi kemampuan jurnalis dalam menuliskan sebuah berita. Humas (*Public Relations*) telah menentukan tingkatan *level* yang harus diterapkan pada web Wishlist. *Level* yang ada pada web Wishlist adalah sebagai berikut *New Member* adalah *level* saat jurnalis baru masuk atau bergabung untuk berkontribusi pada web Wishlist dan tidak memiliki *score* sama sekali, *Junior Writer* adalah *level* saat jurnalis memiliki *score* 1 sampai dengan 10, *Senior Writer* adalah *level* saat jurnalis memiliki *score* 11 sampai 50 dan *professional writer* adalah *level* saat jurnalis memiliki *score* di 51 ke atas.

Level pada *role model gamification* diukur dengan *score* yang diperoleh jurnalis. *Score* sendiri didapatkan dari terpublikasinya berita jurnalis serta berita

jurnalis yang dijadikan *headline*. Untuk nilai dari masing-masing *score* yang didapatkan adalah jurnalis akan mendapatkan *score 2* saat beritanya berhasil dipublikasikan sedangkan saat beritanya dijadikan *headline* jurnalis mendapatkan *score 1*. Nilai *score 2* saat berita jurnalis berhasil dipublikasikan dan *score 1* saat berita jurnalis dijadikan *headline* sesuai dengan permintaan dari humas (*Public Relations*) yang mengatakan bahwa nilai dari berita jurnalis yang dijadikan *headline* adalah setengah dari nilai berita jurnalis yang berhasil dipublikasikan redaktur (pengelola berita).

Score pula digunakan untuk *leaderboard* sebagai papan yang menampilkan peringkat pada jurnalis yang sudah berkontribusi berdasarkan *score* yang didapat, semakin besar *score* yang didapat jurnalis maka peringkat jurnalis itu juga semakin tinggi pada *leaderboard*. Pada *leaderboard* web Wishlist menampilkan informasi seputar nama jurnalis *score* yang didapat dan *level* yang telah dicapai.

Untuk lebih jelasnya mengenai ketentuan dari *role model gamification* dapat dijelaskan pada penjelasan tiap *element-element gamification*.

- *Challenge*

Challenge merupakan tantangan yang dapat dimainkan oleh pengguna, penerapan *challenge* bertujuan untuk menciptakan iklim kompetitif antar pengguna sehingga termotivasi untuk meningkatkan *point* yang ditukarkan dengan *reward*. Bentuk dari *challenge website* Wishlist adalah memasukkan berita pada *website* Wishlist sampai berita tersebut berhasil dipublikasikan oleh redaktur (pengelola berita).

- *Point*

Point adalah cara sederhana untuk menarik *engagement*. Setiap jurnalis bisa memperoleh suatu hadiah ataupun imbalan saat selesai menyelesaikan

suatu progress. *Point* bisa didapatkan dari saat jurnalis menjalankan *element challenge* ataupun *non-challenge*. Berikut merupakan penjelasan sumber dari point ditunjukkan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel *Point*

NO	Jenis	Deskripsi	Poin
1.	<i>Input</i> berita	<i>Point</i> didapat dari jurnalis yang memasukkan berita dan berita tersebut dipublikasikan oleh redaktur (pengelola berita)	10 Poin
2.	Headline	Point didapat dari berita jurnalis yang dijadikan headline oleh redaktur dikarenakan berita tersebut menarik bagi redaktur (pengelola berita)	5 poin

- *Level*

Penerapan *level* bertujuan untuk identifikasi kemampuan pada jurnalis dalam kontribusinya pada *website* Wishlist. *Level* ditentukan dari pengambilan nilai *score* yang diambil dari jurnalis yang beritanya berhasil dipublikasikan dan berita jurnalis yang dijadikan *headline*. Jika berita jurnalis dipublikasikan oleh redaktur (pengelola berita) maka jurnalis mendapatkan *score* 2, sedangkan jika berita jurnalis dijadikan *headline* oleh redaktur (pengelola berita) maka jurnalis mendapatkan *score* 1. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel *Level*

No	Level	Deskripsi	Score
1.	<i>New Member</i>	Didapatkan saat jurnalis baru bergabung pada <i>website</i> Wishlist dan belum melakukan kontribusi apapun	<i>Score</i> 0

No	Level	Deskripsi	Score
2.	<i>Junior Writer</i>	Didapatkan saat jurnalis telah berkontribusi dan mendapatkan score 1 sampai 10	<i>Score 1 - 10</i>
3.	<i>Senior Writer.</i>	Didapatkan saat jurnalis telah berkontribusi dan mendapatkan <i>score</i> tinggi sekitar 11 sampai 50	<i>Score 11 - 50</i>
4.	<i>professional writer</i>	Didapatkan saat jurnalis telah berkontribusi dan mendapatkan <i>score yang sangat tinggi</i> sekitar 51 dan seterusnya	<i>Score diatas 51</i>

- *Leaderboard*

Leaderboard diterapkan untuk menampilkan daftar *score* dan *level* dari jurnalis. *Leadroboard* sendiri bertujuan untuk mengetahui peringkat jurnalis dalam sebuah *gamification*. Melalui *leaderboard* ini jurnalis dapat mengetahui posisi peringkat dirinya dibandingkan dengan jurnalis lain.

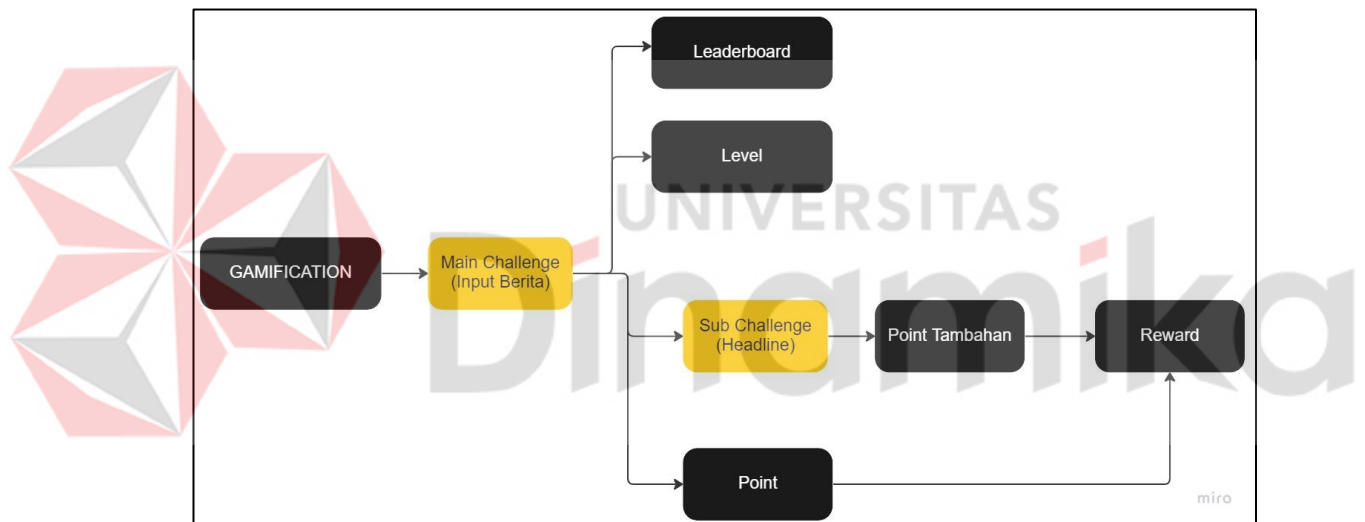
- *Reward*

Point dalam jumlah tertentu dapat ditukarkan dengan *reward* yang sudah ditentukan dan diatur oleh redaktur (pengelola berita). *Reward* yang digunakan oleh pihak humas (*Public Relations*) disini adalah uang tunai dengan metode transfer bank oleh pihak humas (*Public Relations*) kepada jurnalis yang menukarkan *point*. Nominal pada uang yang ditransfer untuk setiap *point*nya bisa berubah-ubah sesuai keputusan dari divisi humas (*Public Relations*) itu sendiri. Adapun nominalnya saat ini dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel *reward*

No	Point	Nominal
1.	5 Point	Rp. 10.000
2.	10 Point	Rp. 20.000
3.	50 Point	Rp. 100.000
4.	100 Point	Rp. 200.000
5.	200 Point	Rp. 400.000
6.	400 Point	Rp. 800.000

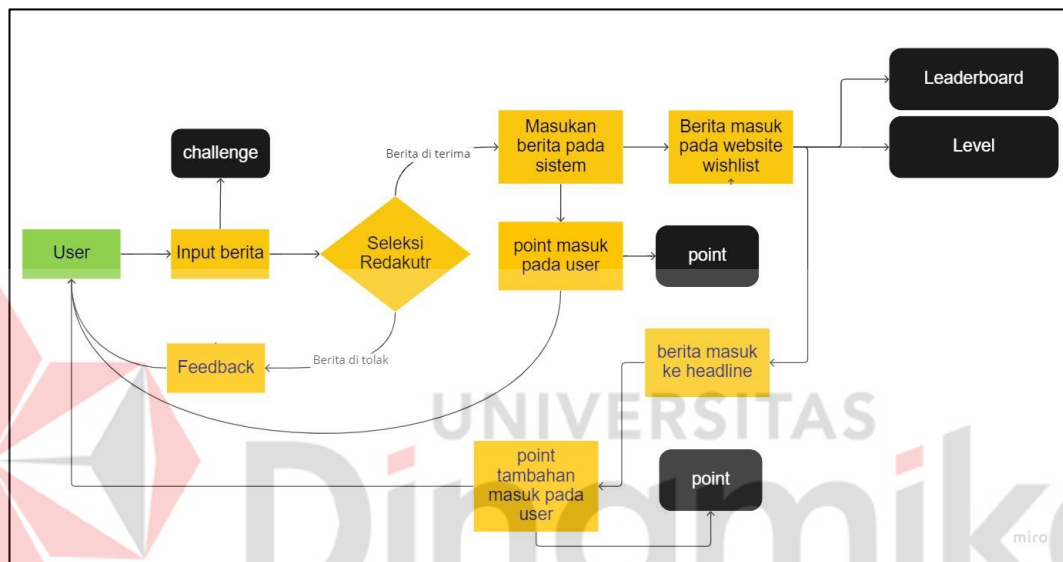
2. Relasi *Element-Element Gamification*

Gambar 3.2 Relasi *Element-Element Gamification*

Pada gambar 3.2 dapat dijelaskan relasi antara tiap-tiap *element* setiap *element* saling berelasi dan memiliki alur masing-masing diantaranya adalah *element challenge input* berita adalah *element* yang mengawali untuk terjadinya relasi-relasi dengan *element gamification* yang lain seperti *leaderboard*, *level* dan *point*. Sedangkan *element reward* hanya bisa digunakan saat *element point* sudah dijalankan, jadi hanya *element point* saja yang mempunyai relasi dengan *element reward*.

3. Relasi *Element Gamification* dengan Sistem

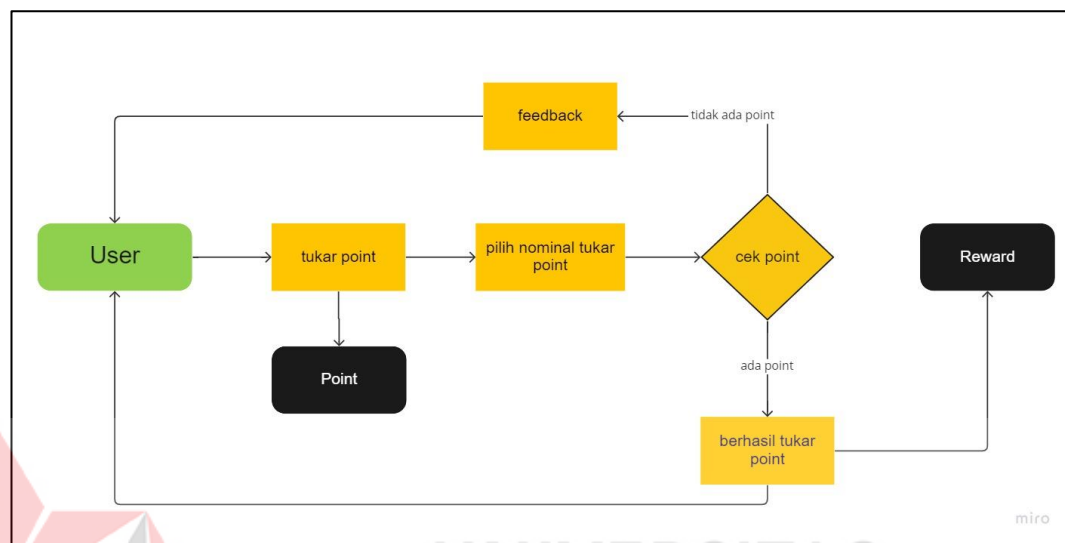
Pada tahap ini dijelaskan mengenai alur sistem yang berjalan mewakili dari setiap *element* pada *gamification* yang diterapkan pada sistem. Pada gambar, kotak warna hitam menjelaskan *gamification* yang mewakili fitur atau sistem yang diterapkan *element gamification*. Setidaknya dijelaskan 3 alur untuk bisa melihat relasi antara *element gamification* dengan sistem.



Gambar 3.3 Alur *gamification* jurnalis *input* berita

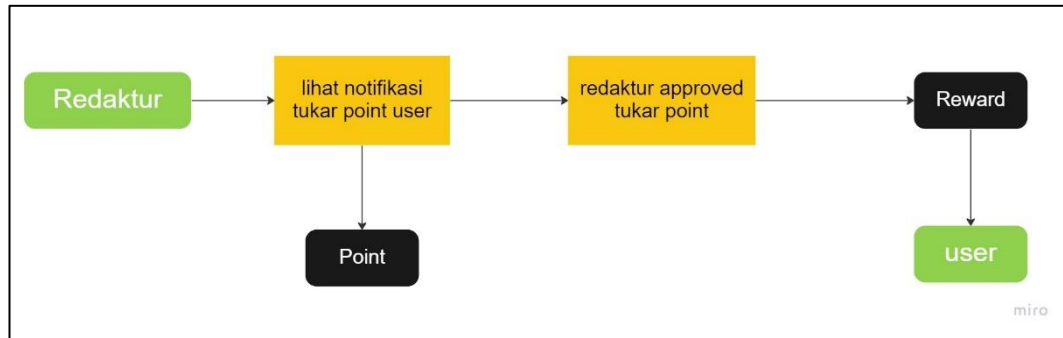
Dari gambar 3.3 dapat dijelaskan bahwa *input* berita pada sistem mewakili *element challenge*, saat *user* melakukan proses *input* berita maka berita tersebut tidak bisa langsung masuk pada sistem. Berita tersebut harus diseleksi terlebih dahulu oleh redaktur, apabila berita tersebut diterima oleh redaktur maka berita tersebut akan masuk pada sistem namun apabila berita tersebut ditolak oleh redaktur maka redaktur akan memberikan *feedback* pada *user* mengenai kesalahan apa saja yang ada pada berita sehingga berita tersebut ditolak dan nantinya *user* dapat mengirimkan berita lebih baik lagi sesuai dengan standar jurnalistik. Saat berita tersebut masuk pada sistem, maka *user* akan mendapatkan *point* secara otomatis

dari sistem dan berita yang sudah masuk pada sistem juga dapat memberikan relasi untuk bisa mendapatkan sebuah *point* tambahan. Proses ini mewakili *element point* pada *gamification*. Sedangkan *element leaderboard* dan *level* hanya bisa terjadi saat berita *user* sudah masuk pada sistem.



Gambar 3.4 Alur *gamification* jurnalis tukar *point*

Dari gambar 3.4 dapat dijelaskan bahwa tukar *point* itu mewakili *element point*, saat melakukan proses tukar *point*, *user* akan diberikan pilihan untuk menentukan nominal dari *point* yang ingin ditukarkan, jika *point* tersebut cukup untuk digunakan menukar *point* sesuai dengan nominalnya maka penukaran *point* tersebut akan berhasil dan diterima oleh *user*, namun jika *point* tersebut kurang atau tidak ada sama sekali maka sistem akan memberikan *feedback* untuk menginformasikan jumlah *point* tidak mencukupi. *Point* yang berhasil ditukarkan dengan reward yang telah dipilih merupakan *element gamification* yang mewakili *element reward*.



Gambar 3.5 Alur *gamification* redaktur memproses penukaran *point* jurnalis

Dari gambar 3.5 dapat dijelaskan bahwa saat redaktur melihat notifikasi tukar *point user* merupakan *element gamification* yang mewakili *element point* dan saat redaktur melagakkan proses *approved* pada tukar *point* lalu *user* mendapatkan *reward* sesuai dengan pilihan *user* maka proses tersebut mewakili *element reward*.

3.2.2. Build Sistem

Pada *Build* sistem ini dijelaskan mengenai rancangan sistem yang dibuat untuk menerapkan *element-element gamification* pada *website* seperti analisis pengguna, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non-fungsional dan rancangan sistem.

1. Analisis kebutuhan pengguna

Analisis kebutuhan pengguna ini digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antara pengguna yang menggunakan aplikasi ini dengan aplikasi. Kebutuhan pengguna didapatkan dari hasil wawancara (studi literatur).

2. Analisis kebutuhan fungsional

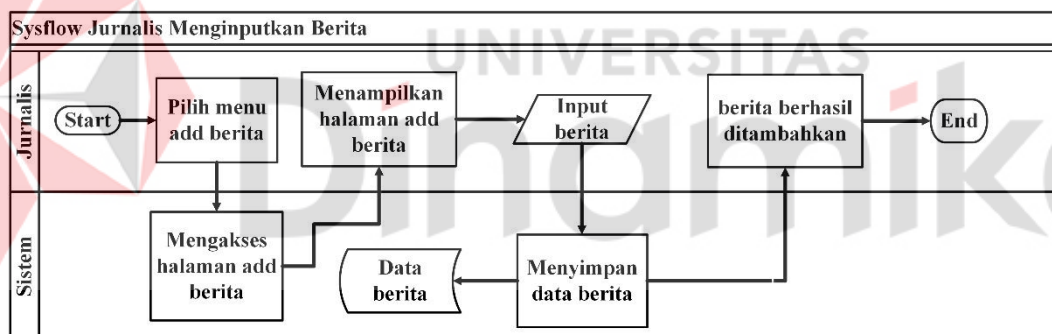
Kebutuhan fungsional merupakan analisis terhadap fungsional sistem yang dibuat untuk tiap pengguna aplikasi nantinya yaitu user (jurnalis), redaktur dan admin yang dijelaskan pada kebutuhan fungsional adalah aktor yang berhubungan pada fungsi-fungsi yang ada dan deskripsi fungsi tersebut.

3. Kebutuhan non fungsional

Kebutuhan non-fungsional dimaksudkan untuk melakukan analisis kebutuhan non-fungsional yang dibutuhkan oleh sistem. Kebutuhan fungsional didapatkan dari hasil wawancara (studi literatur) dan hasil analisis yang dilakukan sebelumnya.

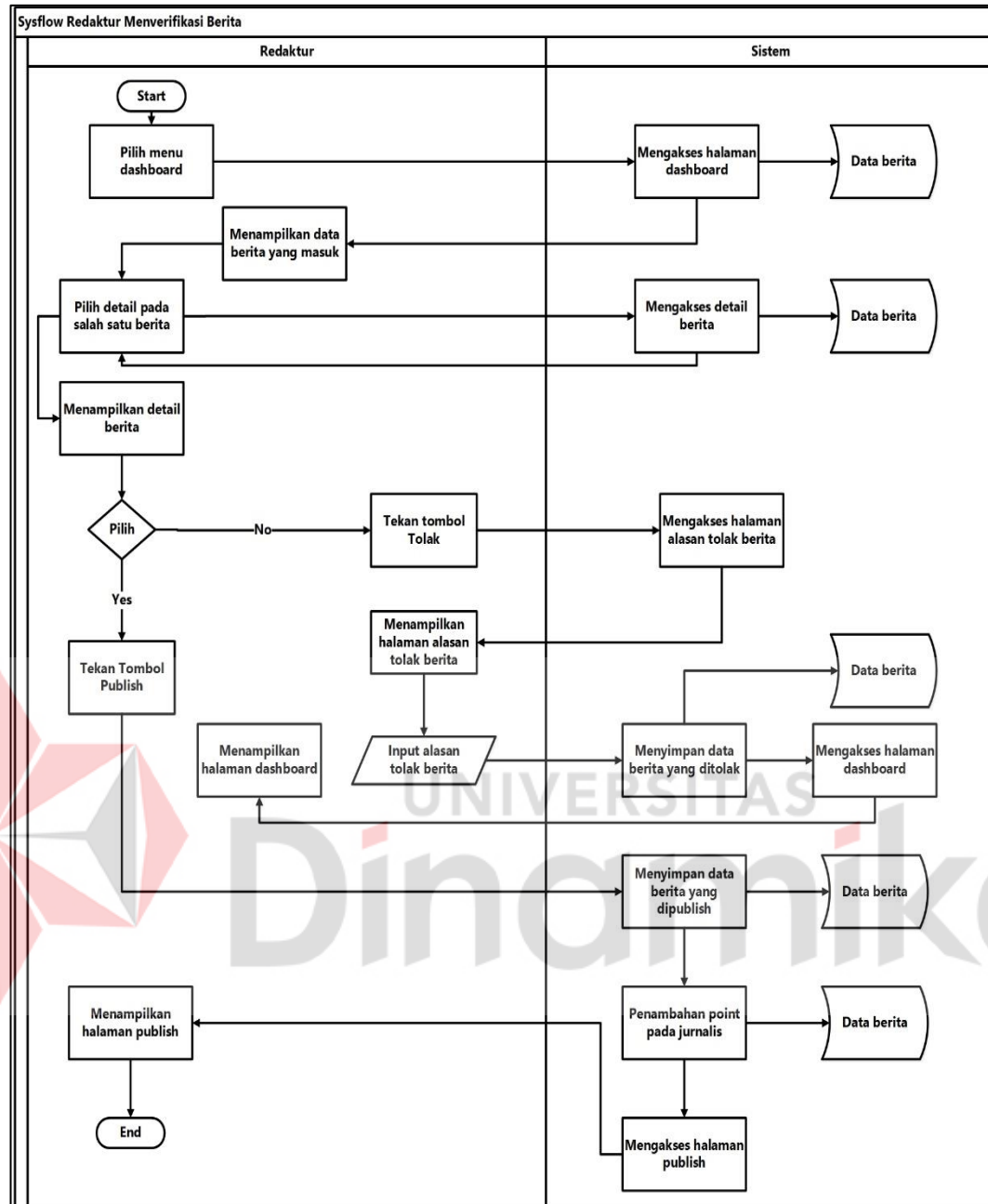
4. Rancangan sistem

Pada tahap ini dijelaskan mengenai rancangan sistem yang digunakan penulis. Untuk mudah memahami penjelasan dari rancangan sistem penulis menggambarkan rancangan sistem menggunakan *sysflow* agar dapat melihat alur dari sistem bekerja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.6, gambar 3.7, gambar 3.8, gambar 3.9, gambar 3.10 dan gambar 3.11.



Gambar 3.6 *Sysflow* jurnalis *input* berita

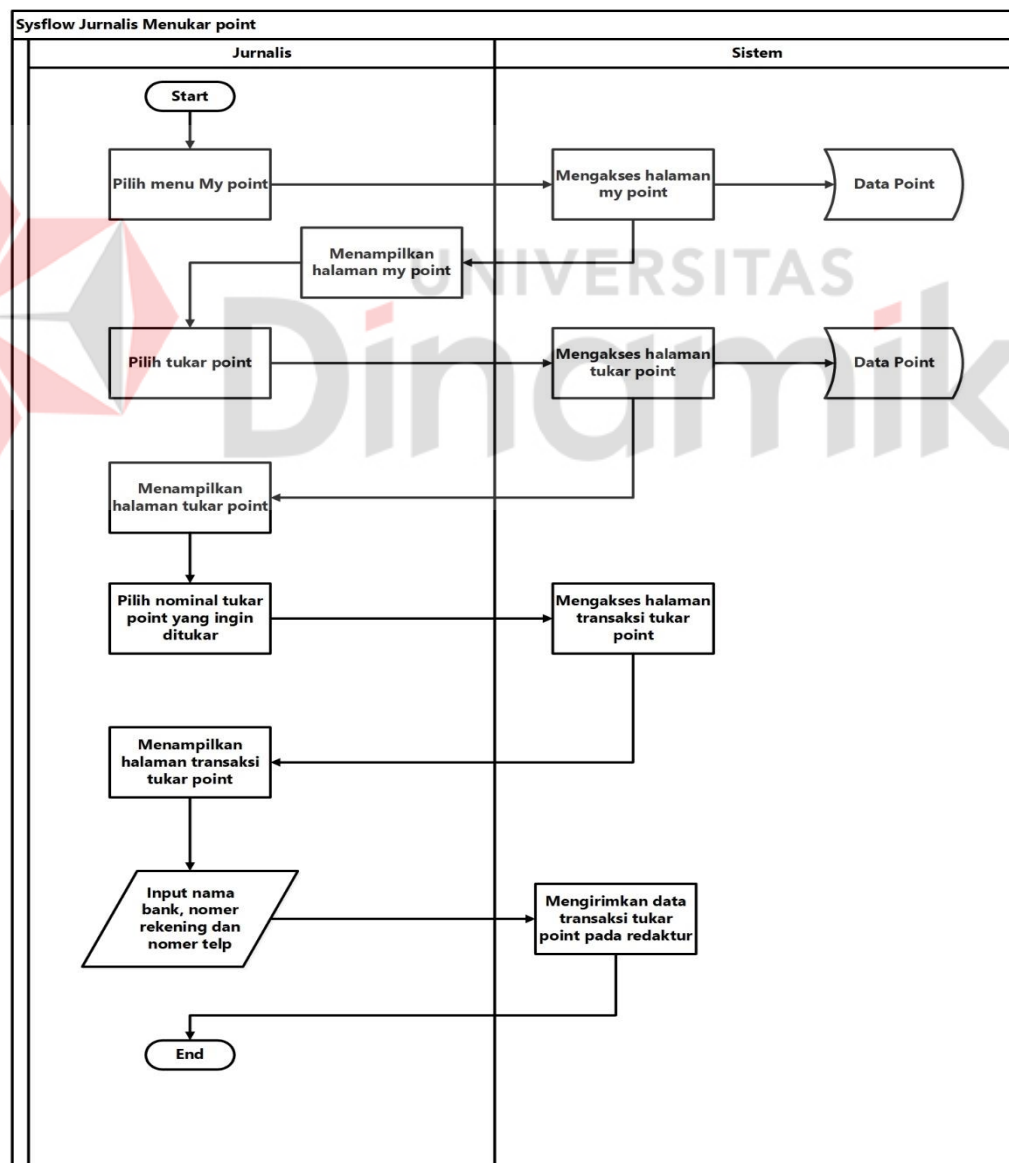
Pada gambar 3.6 menjelaskan proses jurnalis *input* berita, pertama jurnalis memilih menu add berita setelah itu sistem akan mengakses halaman add berita dan akan menampilkan halaman tersebut pada jurnalis, setelah itu jurnalis input berita dan sistem akan menyimpan data berita tersebut pada database sistem. Jurnalis yang sudah input berita akan diberikan notifikasi bahwa berita berhasil ditambahkan.



Gambar 3.7 Sysflow redaktur memverifikasi berita

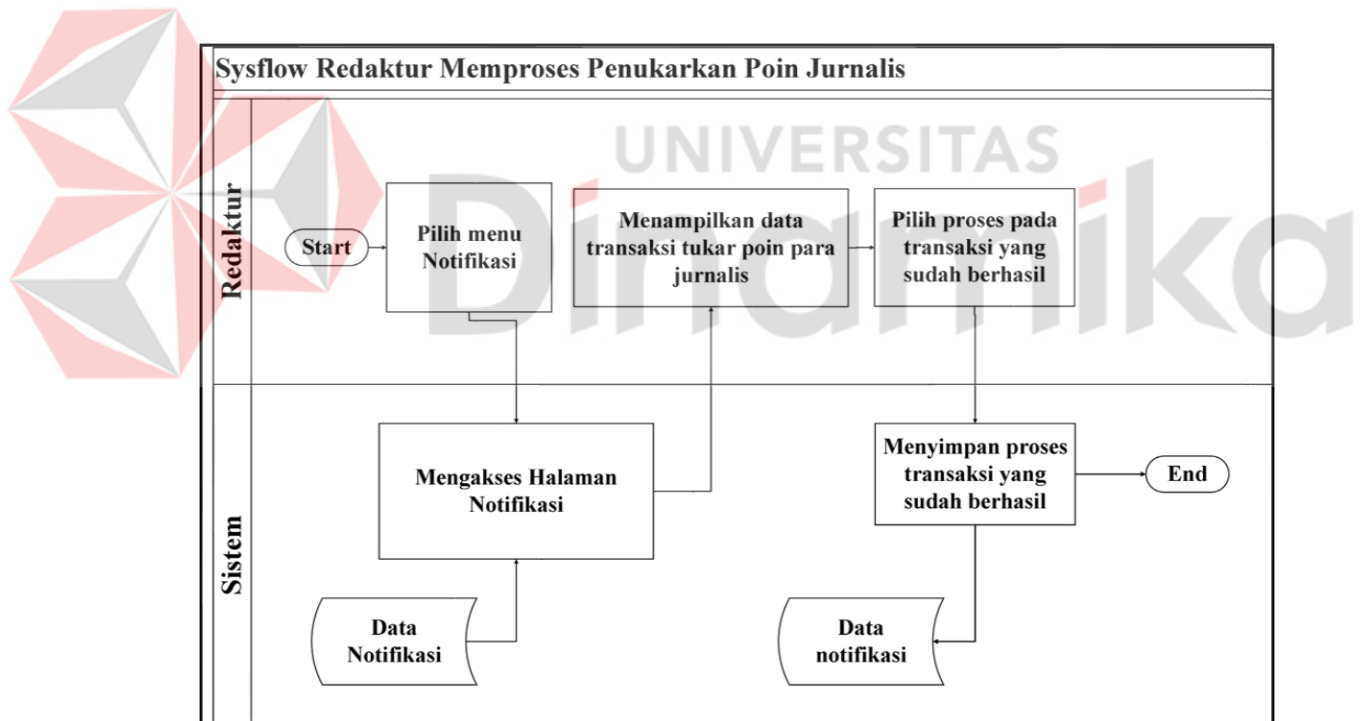
Pada gambar 3.7 menjelaskan proses redaktur memverifikasi berita. Pertama redaktur akan memilih menu dashboard untuk mengakses data berita, setelah itu pada halaman redaktur akan menampilkan data berita yang masuk, setelah itu redaktur akan memilih beberapa berita untuk dilihat lebih detail mengenai isi dari berita tersebut.

Setelah redaktur melihat berita yang ada pada sistem redaktur akan memutuskan apakah berita tersebut akan dipublikasikan atau ditolak, apabila berita tersebut dipublikasikan maka berita tersebut akan menyimpan data bahwa berita tersebut sudah dipublikasikan, namun apabila berita tersebut ditolak maka redaktur akan masuk pada halaman tolak berita dan akan memberikan alasan mengenai berita itu ditolak, sistem juga akan menyimpan data tersebut. Saat berita tersebut berhasil dipublikasikan maka sistem akan secara otomatis memberikan *point* pada jurnalis yang beritanya berhasil dipublikasikan.



Gambar 3.8 Sysflow jurnalis menukar point

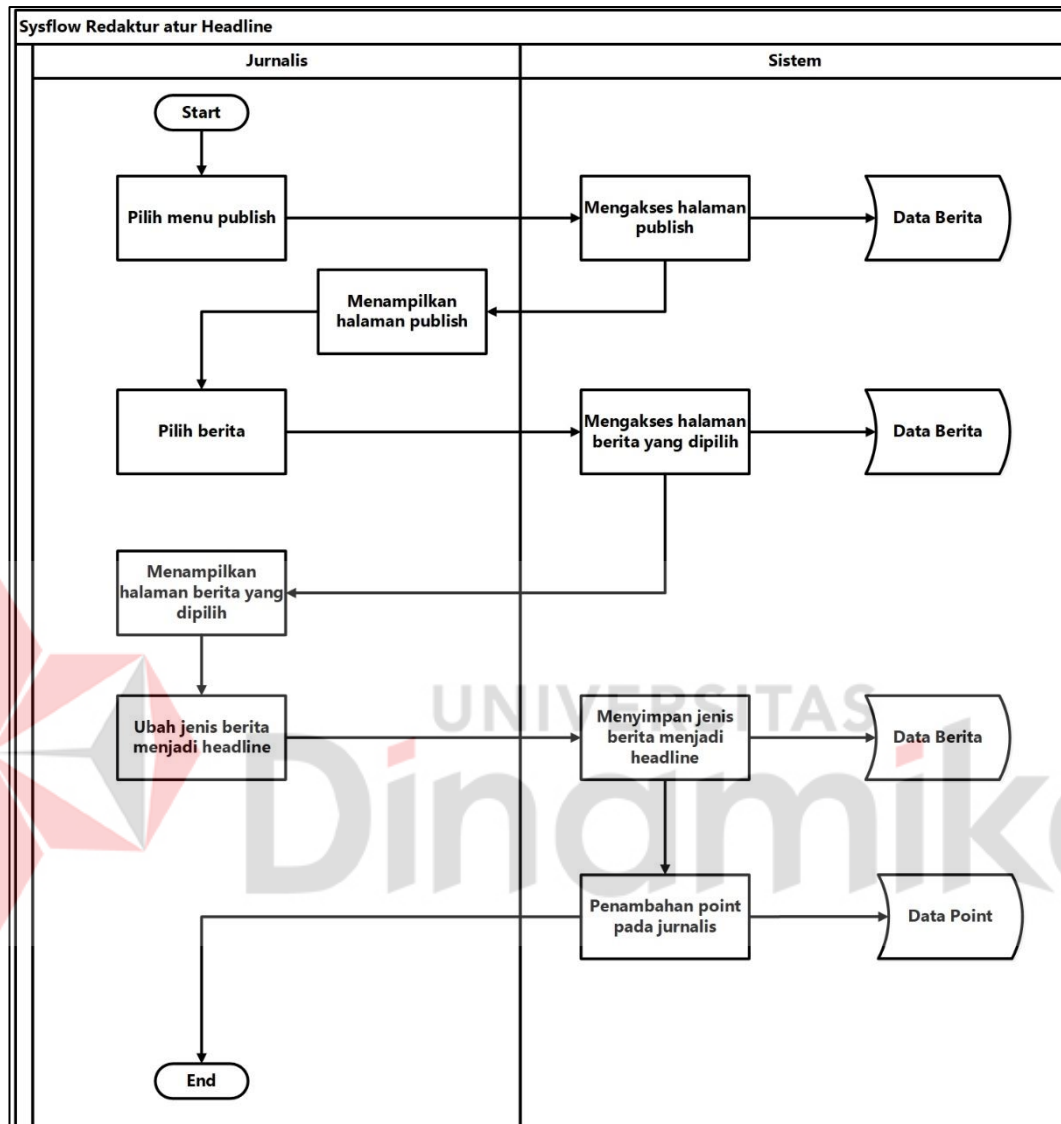
Pada gambar 3.8 menjelaskan jurnalis yang menukarkan *point*, dimulai dari jurnalis yang memilih menu *My point* yang digunakan untuk melihat riwayat penukaran *point* serta jumlah *point* dari jurnalis. Setelah itu sistem akan menampilkan data dari riwayat *point* serta jumlah dari *point* yang dimiliki, setelah itu jurnalis memilih menu tukar *point* dan masuk ke halaman tukar *point*, jurnalis akan memilih nominal tukar *point* sesuai dengan *point* yang dimiliki jurnalis, setelah itu jurnalis masuk ke halaman untuk memasukkan informasi yang diperlukan agar redaktur dapat mentransfer nominal uang sesuai dengan jumlah *point* yang ditukarkan, setelah itu data tersebut akan dikirimkan pada redaktur agar bisa diproses.



Gambar 3.9 Sysflow redaktur memproses tukar *point*

Pada gambar 3.9 menjelaskan proses redaktur memproses tukar *point*. Pertama redaktur akan memilih menu notifikasi dan akan menampilkan data notifikasi tentang jurnalis yang menukarkan *point*, setelah itu redaktur akan

memproses notifikasi tersebut bahwa penukaran *point* telah berhasil. Sistem akan menyimpan data tersebut bahwa *point* sudah berhasil ditukarkan.

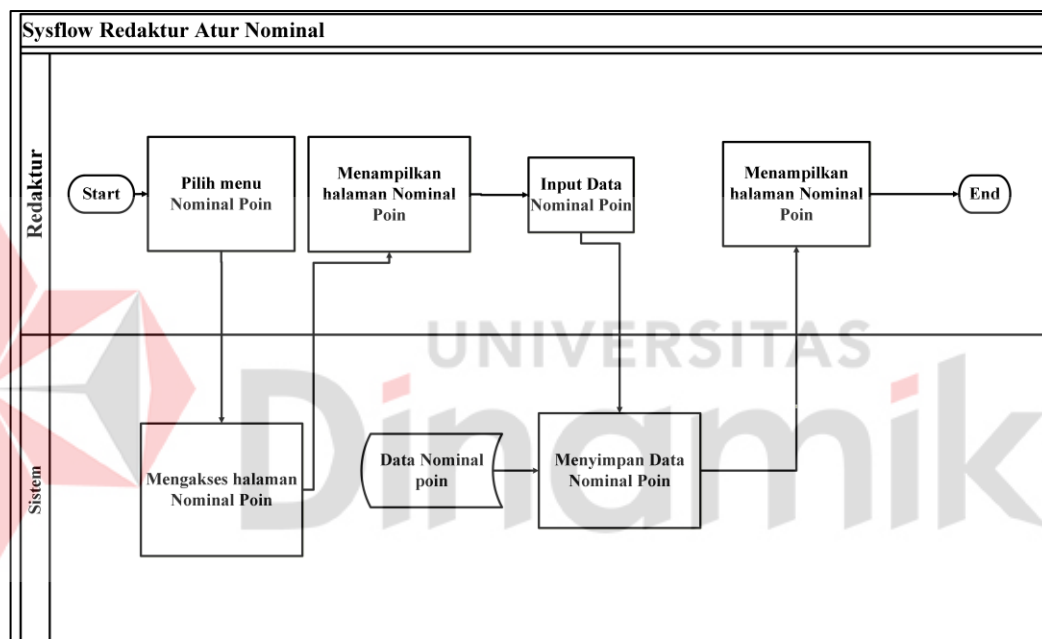


Gambar 3.10 Sysflow redaktur atur *headline*

Pada gambar 3.10 menjelaskan redaktur yang mengatur *headline*, dimulai dari redaktur memilih menu *publish* untuk mengakses berita-berita jurnalis yang sudah dipublikasikan, sistem akan menampilkan halaman *publish* untuk menampilkan semua berita yang dikirimkan oleh jurnalis, lalu redaktur akan memilih dari semua berita jurnalis yang berhasil dipublikasikan untuk dijadikan sebagai kategori berita yang menarik dan ditampilkan pada halaman *headline*.

Saat redaktur sudah memilih berita tersebut maka sistem akan mengakses halaman berita yang dipilih, setelah itu jurnalis akan mengubah jenis berita tersebut menjadi *headline*. Berita yang statusnya tadi adalah berita umum maka pada database berita tersebut statusnya akan menjadi *headline*.

Sistem juga mengirimkan *point* otomatis pada jurnalis saat beritanya terpilih menjadi *headline* dan jurnalis mendapatkan *point* tambahan sesuai dengan ketentuan *role model gamification*.



Gambar 3.11 Sysflow redaktur atur nominal *point*

Pada gambar 3.11 dijelaskan redaktur mengatur nominal *reward*, dimulai dari redaktur yang memilih menu nominal poin, lalu redaktur masuk ke halaman nominal poin. Disini redaktur akan mengisi keterangan mengenai berapa jumlah nominal uang yang harus diberikan untuk setiap poinnya. Setelah itu data akan tersimpan di database dan redaktur akan kembali pada halaman nominal poin. Data tersebut juga akan ditampilkan di menu jurnalis tukar *point*.

3.2.3. Build Desain

Pada *model prototype* ada yang dinamakan design prototype yaitu prototyping yang merupakan tahapan untuk menghasilkan tampilan interface pada website Wishlist. Untuk lebih jelasnya mengenai *prototyping* desain pada tampilan website Wishlist dapat di lihat pada lampiran 1.

3.3 Customer Test Drives Mock-up

Pada tahap ini *website* Wishlist akan diuji menggunakan *Black Box Testing* agar bisa melihat uji coba sebelum *website* bisa digunakan dan penulis bisa mendapatkan evaluasi jika ada kesalahan terhadap *website* Wishlist. *black box testing* adalah metode pengujian aplikasi yang fungsionalitasnya diuji tanpa pengetahuan tentang detail implementasi, struktur kode, dan jalur internal.

3.3.1. Black Box Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian fitur-fitur yang dibuat agar penulis mendapatkan evaluasi jika ada kesalahan pada fitur-fitur yang dibuat untuk *website* Wishlist. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel *black box*

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan
1.	Masuknya <i>point</i> berita publish ke jurnalis	Ketika berita jurnalis berhasil di publish	<i>Point</i> berhasil masuk ke jurnalis
2.	Masuknya <i>point headline</i> ke jurnalis	Ketika redaktur menjadikan jenis berita jurnalis menjadi <i>headline</i>	<i>Point</i> berhasil masuk ke jurnalis
3.	Saat jurnalis menukarkan <i>point</i>	Saat jurnalis menukarkan <i>point</i> sesuai jumlah yang diinginkan	Munculnya notifikasi pada redaktur untuk memproses penukaran <i>point</i>
4.	Saat redaktur mengatur nominal <i>point</i>	Saat redaktur mengatur nominal <i>point</i> dan menyimpannya	Nominal pada tukar <i>point</i> jurnalis akan berubah sesuai apa yang di <i>input</i> redaktur
5.	Saat redaktur memproses penukaran <i>point</i>	Saat redaktur memproses penukaran <i>point</i> pada jurnalis	Muncul keterangan sukses pada notifikasi redaktur dan jurnalis menandakan <i>point</i> berhasil diproses.

3.3.2. Pengumpulan dan penghitungan data survei

Pada tahap ini ditentukan semua variabel yang digunakan untuk melakukan penghitungan dan penjelasan mengenai survei yang telah dilakukan.

1. Teknik Penilaian Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik *skala likret* dengan bantuan dari penelitian berupa *google form* untuk mengetahui pengukuran jawaban responden. Responden yang akan berkontribusi adalah mahasiswa aktif angkatan 2020 - 2021 Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Agar responden lebih memahami mengenai model gamification yang dibuat maka pada *google form* telah dijelaskan secara gamblang mengenai alur dari proses bisnis dan model gamification yang digunakan penulis. Untuk melihat pertanyaan yang digunakan penulis bisa dilihat pada lampiran 2.

Pada kuesioner yang dilakukan terdapat 52 responden yang bersedia untuk berpartisipasi. Dalam pengukuran jawaban responden pengisian kuesioner mengenai pengaruh penghargaan, dan tantangan terhadap minat penulisan berita pada website dan diukur menggunakan *skala likert (likert summated ratings)* sebagai berikut:

- a) Jawaban sangat setuju diberi skor 5
- b) Jawaban setuju diberi skor 4
- c) Jawaban netral diberi skor 3
- d) Jawaban tidak setuju diberi skor 2
- e) Jawaban sangat tidak setuju diberi skor 1

Dalam penelitian ini digunakan teknik *skala likert* dengan bantuan dari google form untuk mengetahui pengukuran jawaban responden. Dalam pengukuran jawaban responden pengisian kuesioner mengenai pengaruh penghargaan, dan tantangan terhadap minat penulisan berita pada *website* diukur menggunakan *skala likert*. rumus yang digunakan untuk menghitungnya adalah sebagai berikut.

$T \times Pn = \text{total skor}$

T = total jumlah responden
 Pn = pilihan angka skor likert

jumlah skor tertinggi = $5 \times T$
hasil = (total skor : jumlah skor tertinggi) $\times 100$



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Kebutuhan Pengguna

Didapat dari hasil identifikasi pengguna, terdapat 2 aktor dalam proses bisnis yaitu *User* / jurnalis dan *admin*. Namun untuk admin akan dibagi menjadi 2 bagian dikarenakan *role access* dan *job desc* yang tidak sama untuk mengelola *website* Wishlist tersebut. Maka dari itu kebutuhan pengguna dibagi menjadi dua yaitu *user* / jurnalis, redaktur dan *admin*

4.1.1. Jurnalis

Jurnalis atau user pada *website* Wishlist memiliki *role* sebagai kontributor yang berkontribusi untuk membantu memberikan konten-konten yang menarik untuk dinikmati oleh pengunjung *website*, konten-konten yang dimaksud di sini adalah berita-berita yang menarik dan ter-*UpToDate*.

4.1.2. Redaktur

Redaktur pada *website* Wishlist memiliki *role* sebagaimana namanya yaitu redaktur yang bertugas untuk menyeleksi naskah berita dan mengelolanya sampai layak untuk di publikasikan.

4.1.3. Admin

Admin pada *website* Wishlist memiliki *role* sebagai pengurus tata kelola administrasi yang mengurus Rubik (*navbar* untuk *website* Wishlist), kategori dan pengelolaan admin redaktur untuk membantu menyeleksi berita dari jurnalis.

Tabel 4.1 Implementasi Kebutuhan *User*

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
<i>Login</i>	Data <i>User</i>	Validasi <i>Username</i> dan <i>password</i>
Melihat Berita dan Video	Data Berita, Data Video, dan Data Penulis	Daftar Berita dan Video
Memasukkan Berita	Data <i>User</i> dan Data Berita	Berita atau konten yang dibutuhkan
Menukarkan <i>Point</i>	Data <i>User</i> , Data Berita, Data <i>Reward</i> dan Data <i>Point</i>	Daftar <i>Reward</i> Sesuai <i>point</i>

Tabel 4.2 Implementasi Kebutuhan Redaktur

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
<i>Login</i>	Data <i>User Redaktur</i>	Validasi <i>Username</i> dan <i>password</i>
Melihat Berita dan Video	Data Berita, Data Video, dan Data Penulis	Daftar Berita dan Video
Memublikasikan Berita <i>User</i>	Data <i>User</i> dan Data Berita	Berita atau Konten yang dibutuhkan
Menentukan Berita sebagai <i>Headline</i>	Data <i>User</i> , Data Berita dan Data <i>Headline</i>	Daftar Berita <i>Headline</i>
Memberikan <i>Reward</i> Berdasarkan <i>point User</i>	Data <i>User</i> , Data <i>Point</i> dan Data <i>Reward</i>	Daftar <i>Reward</i> Sesuai <i>point</i>
Perubahan Nominal <i>Reward</i> Berdasarkan <i>Point</i>	Data <i>Point</i> dan Data <i>Reward</i>	Daftar Nominal <i>Reward</i> Berdasarkan <i>Point</i>

Tabel 4.3 Implementasi Kebutuhan admin

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
<i>Login</i>	Data <i>User Admin</i>	Validasi <i>Username</i> dan <i>password</i>
Melihat Berita dan Video	Data Berita, Data Video, dan Data Penulis	Daftar Berita dan Video
Menambahkan Rubik	Data Rubik	Daftar Rubik
Menambahkan Kategori	Data Rubik dan Data Kategori	Daftar Kategori
Menambahkan Data User Redaktur	Data User Redaktur	Daftar User Redaktur

4.2 Implementasi Kebutuhan Fungsional

Untuk bisa mengetahui pendeskripsian layanan dan fungsi-fungsi dari *website* Wishlist. Berikut merupakan hasil analisis kebutuhan fungsional yang dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Implementasi Kebutuhan Fungsional

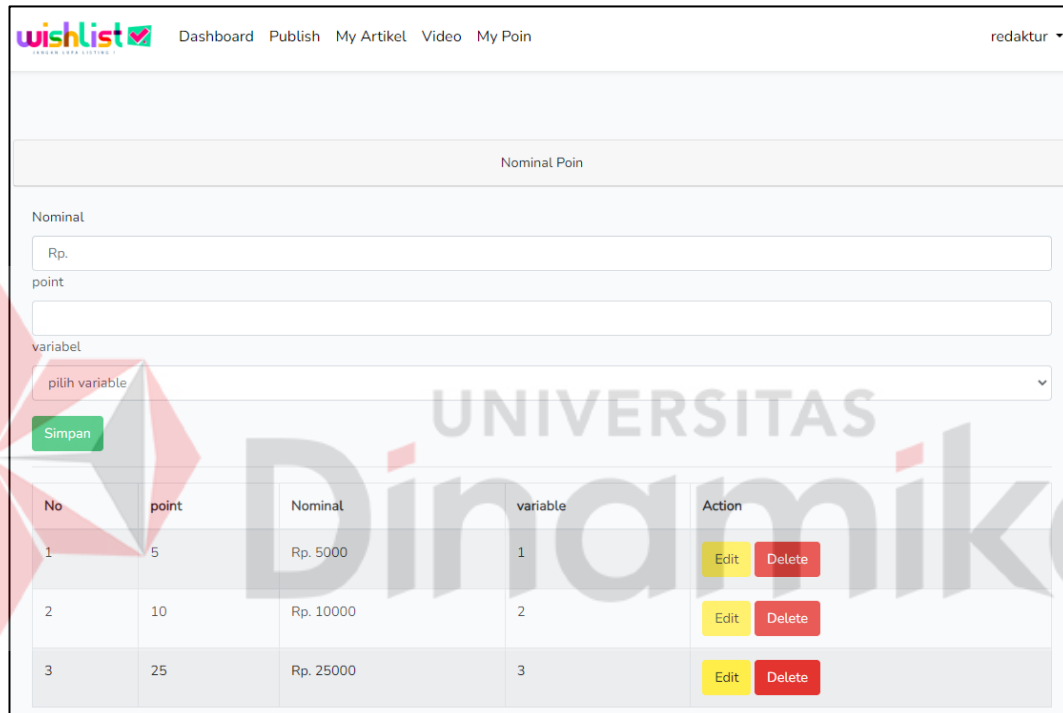
Aktor	Fungsi	Deskripsi
Jurnalis, Redaktur dan <i>admin</i>	<i>Login</i>	Merupakan proses untuk <i>user</i> masuk ke dalam sistem.
Jurnalis, dan Redaktur	Melihat data Berita	Merupakan proses untuk melihat berita seperti sudah di <i>publish</i> atau berita masuk ke dalam <i>headline</i> atau tidak
Jurnalis	Memasukkan Berita	Merupakan proses untuk jurnalis memasukkan berita atau berkontribusi pada <i>website</i> Wishlist
Jurnalis	Menukarkan <i>Point</i>	Merupakan proses menukarkan point menjadi reward sesuai dengan ketentuan redaktur
Redaktur	Menjadikan Berita Menjadi <i>headline</i>	Merupakan proses untuk membuat berita yang sudah di <i>publish</i> menjadi <i>Headline</i> pada <i>website</i>
Redaktur	Memberikan <i>Reward</i> pada Jurnalis Berdasarkan <i>Point</i>	Merupakan proses untuk memberikan <i>reward</i> pada jurnalis berdasarkan <i>point</i>
Redaktur	Menentukan Nominal <i>Reward</i> Berdasarkan <i>Point</i>	Merupakan proses untuk menentukan jumlah nominal <i>reward</i> berdasarkan <i>point</i>
<i>Admin</i>	Memasukkan Rubik	Merupakan proses untuk menambahkan rubik agar dapat tampil di navbar <i>website</i>
<i>Admin</i>	Memasukkan Kategori	Merupakan proses untuk menambahkan kategori agar dapat masuk ke dalam sub-kategori pada rubik
<i>Admin</i>	Membuat <i>Akun</i> Redaktur	Merupakan proses untuk membuat <i>akun</i> Redaktur

4.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem digunakan untuk menampilkan dan menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada penerapan *gamification* pada *website* Wishlist yang mempermudah pengguna dalam mengenal fitur, cara kerja dan alur dari aplikasi pada bab 3 *bulid sistem*. Pada tahap ini penulis mengimplementasikan semua rancangan sistem yang sudah dibuat pada bab 3, serta dijelaskan fungsi dari tiap-tiap halaman tersebut.

4.3.1. Implementasi Halaman Atur Nominal pada Redaktur

Halaman Atur Nominal ini difungsikan sebagai kelola redaktur dalam menentukan berapa nominal reward yang akan didapatkan untuk setiap *point* yang akan ditukarkan dan nantinya ketentuan dari nominal yang sudah diatur oleh redaktur akan ditampilkan pada halaman jurnalis saat ingin menukarkan *point* yang di dapatkan.



The screenshot shows the 'wishlist' web application interface. The user is logged in as 'redaktur'. The page title is 'Nominal Poin'. The form includes fields for 'Nominal' (with a 'Rp.' prefix), 'point', and 'variabel' (with a 'pilih variabel' dropdown). A green 'Simpan' button is present. Below the form is a table with the following data:

No	point	Nominal	variabel	Action
1	5	Rp. 5000	1	Edit Delete
2	10	Rp. 10000	2	Edit Delete
3	25	Rp. 25000	3	Edit Delete

Gambar 4.1 Implementasi Atur Nominal

4.3.2. Implementasi *My Point* pada *User/Jurnalis*

Halaman *My Point* pada Jurnalis digunakan untuk melihat jumlah *point*, riwayat *point* dan untuk penukaran *point* yang nantinya akan dibuatkan sebuah tombol untuk masuk ke arah pemilihan jumlah *reward* sesuai *point* yang ingin ditukarkan jurnalis.

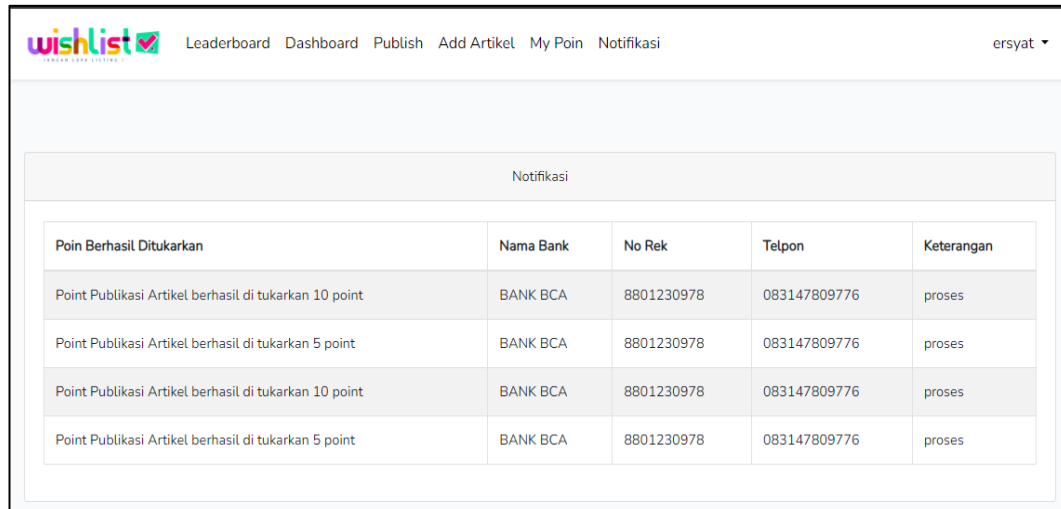
The screenshot displays the 'My Point' interface. At the top, the user's current point balance is 40 points, accompanied by a 'Tukar Poin' button. Below this, a 'Riwayat Poin' section lists the following transactions:

Time	Description	Points
18, Jan 2023 21:48	Point headline Artikel berhasil di Tambahakan Senilai 10	40 Poin
18, Jan 2023 21:47	Point Publikasi Artikel berhasil di Tambahakan Senilai 10	30 Poin
04, Jan 2023 00:29	Point headline Artikel berhasil di Tambahakan Senilai 10	20 Poin
04, Jan 2023 00:29	Point Publikasi Artikel berhasil di Tambahakan Senilai 10	10 Poin
04, Jan 2023 00:24		0 Poin

Gambar 4.2 Implementasi *My Point* pada *User/Jurnalis*

4.3.3. Implementasi *Notifikasi User/Jurnalis*

Halaman *Notifikasi* berfungsi untuk menampilkan informasi apakah *point* yang sudah ditukarkan sudah berhasil mejadi *reward*, isi dari halaman *Notifikasi* menampilkan informasi mengenai *point* yang ditukarkan, No Rekening Jurnalis, Nomer Telpn dan keterangan apakah *point* berhasil diproses menjadi *reward*.

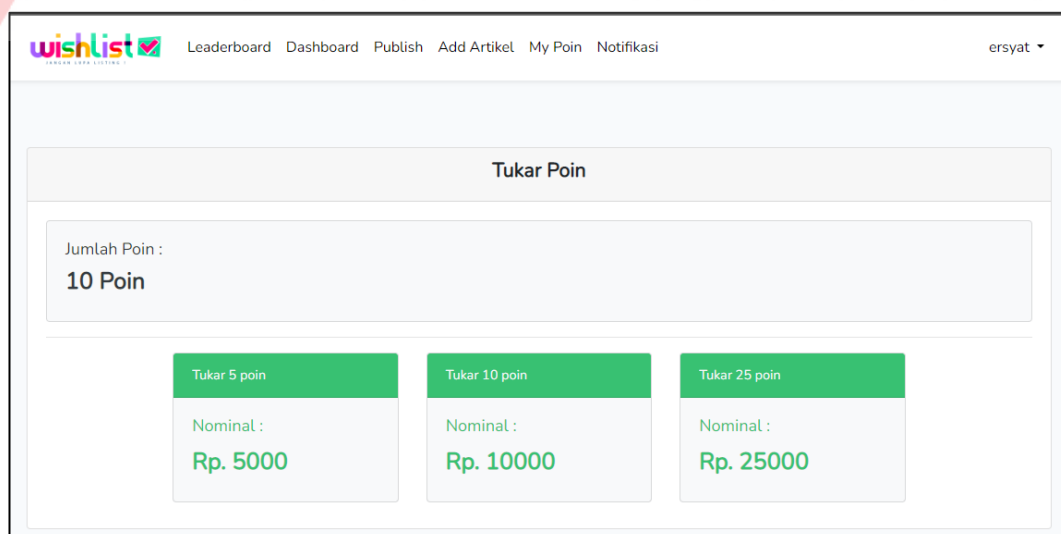


Notifikasi				
Poin Berhasil Ditukarkan	Nama Bank	No Rek	Telpon	Keterangan
Point Publikasi Artikel berhasil di tukarkan 10 point	BANK BCA	8801230978	083147809776	proses
Point Publikasi Artikel berhasil di tukarkan 5 point	BANK BCA	8801230978	083147809776	proses
Point Publikasi Artikel berhasil di tukarkan 10 point	BANK BCA	8801230978	083147809776	proses
Point Publikasi Artikel berhasil di tukarkan 5 point	BANK BCA	8801230978	083147809776	proses

Gambar 4.3 Implementasi Notifikasi pada *User / Jurnalis*

4.3.4. Implementasi tukar *point*

Seperti namanya Tukar *point*, pada halaman inilah jurnalis bisa menukarkan *point* yang didapat sesuai dengan nominal atau berapa jumlah *point* yang ingin ditukarkan. Saat redaktur mengelola jumlah nominal untuk setiap *point* di menu atur nominal, maka semua ketentuan redaktur yang sudah dibuat akan masuk ke dalam menu tukar *point* ini.

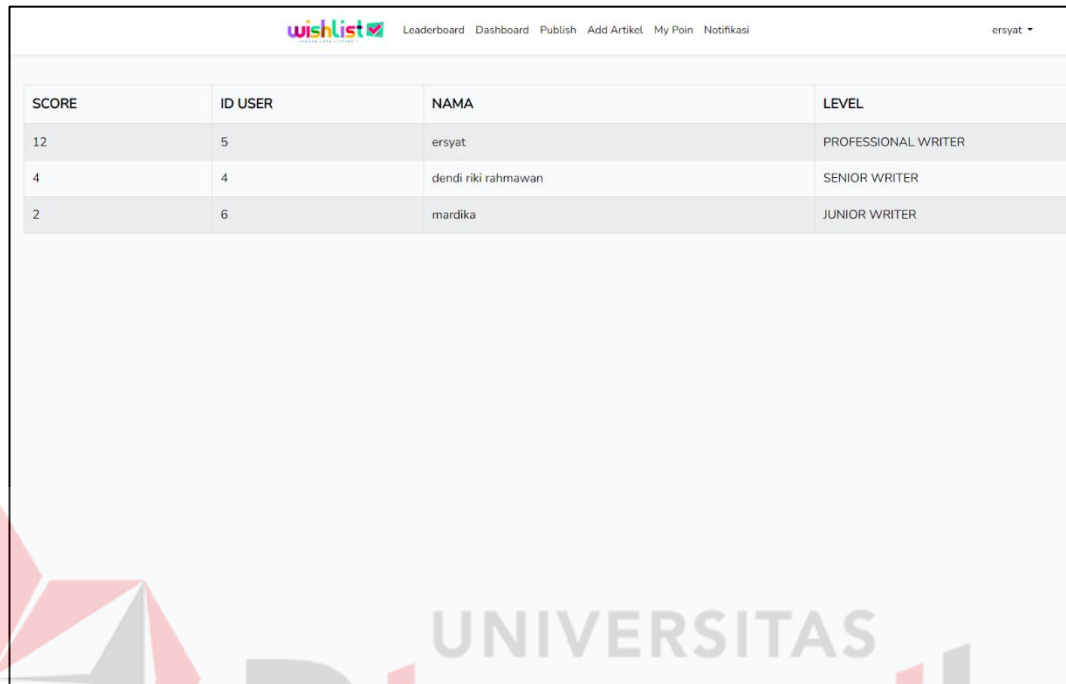


Tukar Poin		
Jumlah Poin : 10 Poin		
Tukar 5 poin	Tukar 10 poin	Tukar 25 poin
Nominal : Rp. 5000	Nominal : Rp. 10000	Nominal : Rp. 25000

Gambar 4.4 Implementasi tukar *point*

4.3.5. Implementasi *leaderboard*

Halaman *leaderboard* berfungsi untuk menampilkan papan skor dari setiap pengguna yang berkontribusi serta menjadi tempat untuk bisa menampilkan *level*.

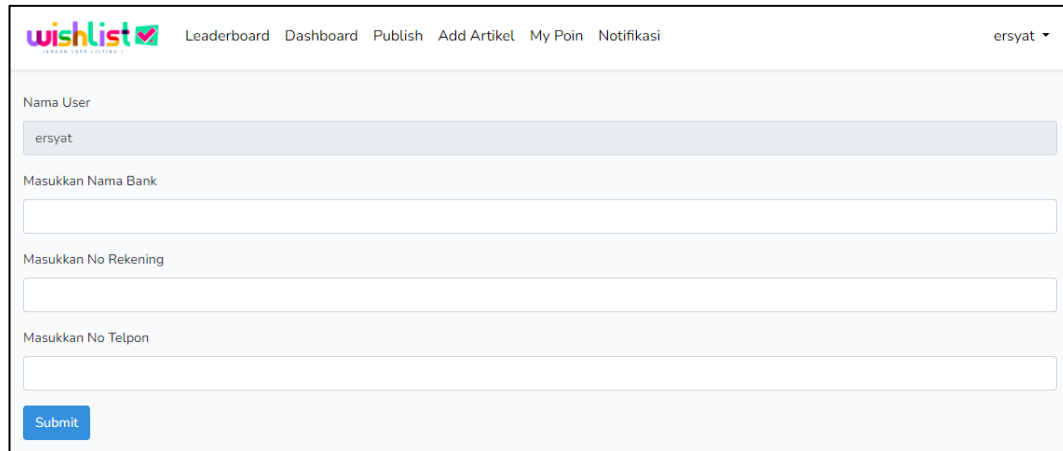


SCORE	ID USER	NAMA	LEVEL
12	5	ersyat	PROFESSIONAL WRITER
4	4	dendi riki rahmawan	SENIOR WRITER
2	6	mardika	JUNIOR WRITER

Gambar 4.5 Implementasi *leaderboard*

4.3.6. Implementasi Verifikasi Tukar *Point*

Halaman verifikasi tukar *point* berfungsi untuk memberikan *input* pada redaktur agar bisa menerima informasi mengenai data-data jurnalis yang ingin menukarkan *point* seperti: nama bank, no rekening dan nomer telpon jurnalis. Serta data tersebut nantinya akan dikirim kepada redaktur, redaktur yang telah mendapatkan data-data penukaran *point* dari jurnalis akan melakukan penukaran *point* menjadi reward dengan menggunakan metode transfer bank dari data-data jurnalis yang telah dikirim pada redaktur.



wishlist Leaderboard Dashboard Publish Add Artikel My Poin Notifikasi ersyat

Nama User
ersyat

Masukkan Nama Bank

Masukkan No Rekening

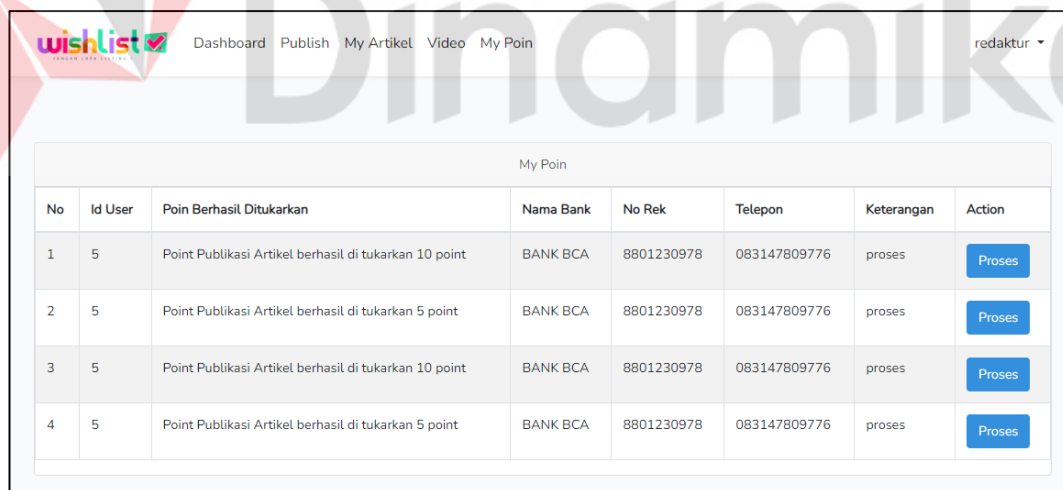
Masukkan No Telpon

Submit

Gambar 4.6 Implementasi Verifikasi Tukar *Point*

4.3.7. Implementasi Notifikasi pada redaktur

Halaman notifikasi pada redaktur akan berfungsi sebagai notifikasi jurnalis yang menukarkan *point* agar dapat diproses oleh redaktur. Saat redaktur sudah memproses perubahan *point* mejadi *reward* maka redaktur akan mengubah status dalam notifikasi agar jurnalis tau kalo penukaran *point* berhasil diproses.



wishlist Dashboard Publish My Artikel Video My Poin redaktur

My Poin

No	Id User	Poin Berhasil Ditukarkan	Nama Bank	No Rek	Telepon	Keterangan	Action
1	5	Point Publikasi Artikel berhasil di tukarkan 10 point	BANK BCA	8801230978	083147809776	proses	Proses
2	5	Point Publikasi Artikel berhasil di tukarkan 5 point	BANK BCA	8801230978	083147809776	proses	Proses
3	5	Point Publikasi Artikel berhasil di tukarkan 10 point	BANK BCA	8801230978	083147809776	proses	Proses
4	5	Point Publikasi Artikel berhasil di tukarkan 5 point	BANK BCA	8801230978	083147809776	proses	Proses

Gambar 4.7 Implementasi Notifikasi pada redaktur

4.4 Implementasi *Black Box Testing*

Implementasi *Black Box Testing* adalah pengujian dapat setiap fitur-fitur yang sudah dibuat apakah sudah berjalan. Untuk penjelasannya dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Implementasi *Black Box Testing*

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Status
1.	Masuknya <i>point</i> berita publish ke jurnalis	Ketika berita jurnalis berhasil di publish	<i>Point</i> berhasil masuk ke jurnalis	<i>berhasil</i>
2.	Masuknya <i>point headline</i> ke jurnalis	Ketika redaktur menjadikan jenis berita jurnalis menjadi <i>headline</i>	<i>Point</i> berhasil masuk ke jurnalis	<i>berhasil</i>
3.	Saat jurnalis menukarkan <i>point</i>	Saat jurnalis menukarkan <i>point</i> sesuai jumlah yang diinginkan	Munculnya notifikasi pada redaktur untuk memproses penukaran <i>point</i>	berhasil
4.	Saat redaktur mengatur nominal <i>point</i>	Saat redaktur mengatur nominal <i>point</i> dan menyimpannya	Nominal pada tukar <i>point</i> jurnalis akan berubah sesuai apa yang di <i>input</i> redaktur	berhasil
5.	Saat redaktur memproses penukaran <i>point</i>	Saat redaktur memproses penukaran <i>point</i> pada jurnalis	Muncul keterangan sukses pada notifikasi redaktur dan jurnalis menandakan <i>point</i> berhasil diproses.	berhasil

4.5 Survei Dari Website

Untuk mengetahui apakah metode *gamification* ini memiliki pengaruh pada *website* Wishlist dalam meningkatkan minat jurnalis menulis berita, penulis melakukan survei pada sejumlah masyarakat untuk mengetahui respon pengguna pada *website* Wishlist yang saat ini menggunakan metode *gamification*. Pada survei tersebut didapatkan 52 responden dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, alasan kenapa menggunakan data dari luar Universitas Dinamika adalah Wishlist merupakan sebuah produk baru yang dimiliki oleh Universitas Dinamika, untuk itu data yang diambil harus dari luar. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada lampiran 2.

Untuk bisa memahami mengenai metode *gamification* yang diterapkan pada *website* Wishlist penulis telah menjelaskan secara jelas pada kuesioner yang telah diberikan dan responden pun diajak untuk mencoba langsung *website* Wishlist yang sudah menerapkan metode *gamification* untuk hasil survei yang lebih maksimal.

Pada metodologi penelitian telah dijelaskan rumus penghitungan untuk data dari survei *skala likert*, pada tahap ini ditentukan setiap skor dalam pertanyaan yang diberikan diantara lain adalah sangat tidak setuju memiliki nilai 1, tidak setuju memiliki nilai 2, netral memiliki nilai 3, setuju memiliki nilai 4 dan sangat tidak setuju memiliki nilai 5. Setiap jenis pertanyaan akan mewakili dari *element gamification* yang digunakan pada *website* Wishlist. Berikut dijelaskan data yang sudah diambil dari hasil survei untuk dihitung dan diambil kesimpulan.

Tabel 4.6 Pertanyaan survei

No.	Element	Pertanyaan
1.	<i>Point</i>	Saya merasa termotivasi menuliskan berita saya untuk mendapatkan sejumlah <i>point</i> .
2.	<i>Reward</i>	Saya merasa senang saat <i>point</i> yang saya kumpulkan bisa saya tukarkan dengan sejumlah uang (<i>reward</i>).
3.	<i>Challenges</i>	Saya merasa tertantang untuk bisa berkontribusi menuliskan berita saya pada <i>website</i> Wishlist untuk mendapatkan sejumlah <i>point</i> .
4.	<i>Level</i>	Saya merasa termotivasi untuk menjadi penulis berita terbaik pada <i>webiste</i> Wishlist.
5.	<i>Leaderboards</i>	<i>Leaderboard</i> membuat saya merasa tertantang untuk bisa bersaing dengan penulis lain

Untuk mempermudah dalam mengetahui hasil dari nilai setiap pertanyaan dibuatlah tabel data survei untuk tiap *element*. Untuk mengetahui jumlah dari total nilai skor pada responden adalah dengan menggunakan rumus total jumlah responden yang menjawab pertanyaan akan dikalikan dengan nilai dari masing-masing skor *likert*.

Tabel 4.7 Data Survei Tiap *Element*

Penilaian	Point	Reward	Challenges	Level	Leaderboards
Sangat tidak setuju	5	6	7	5	5
Tidak setuju	4	2	5	6	9
netral	11	11	11	14	12
setuju	21	16	17	16	15
Sangat setuju	11	17	12	11	11
Total	185	192	178	178	174

Setelah mengetahui total skor dari setiap pertanyaan yang diberikan. Tahap selanjutnya adalah mencari tahu skor tertinggi untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan cara menjumlahkan nilai skor tertinggi skala *likert* dengan jumlah responden yang berarti 52 responden dikalikan 5 yang hasilnya sama dengan 260.

Untuk mengetahui berapa persen nilai responden maka tahap selanjutnya adalah menghitung nilai dari masing-masing pertanyaan akan dikalikan dengan jumlah skor tertinggi.

$$T \times Pn = \text{total skor}$$

$$T = \text{total jumlah responden}$$

$$Pn = \text{pilihan angka skor likert}$$

$$\text{jumlah skor tertinggi} = 5 \times 50$$

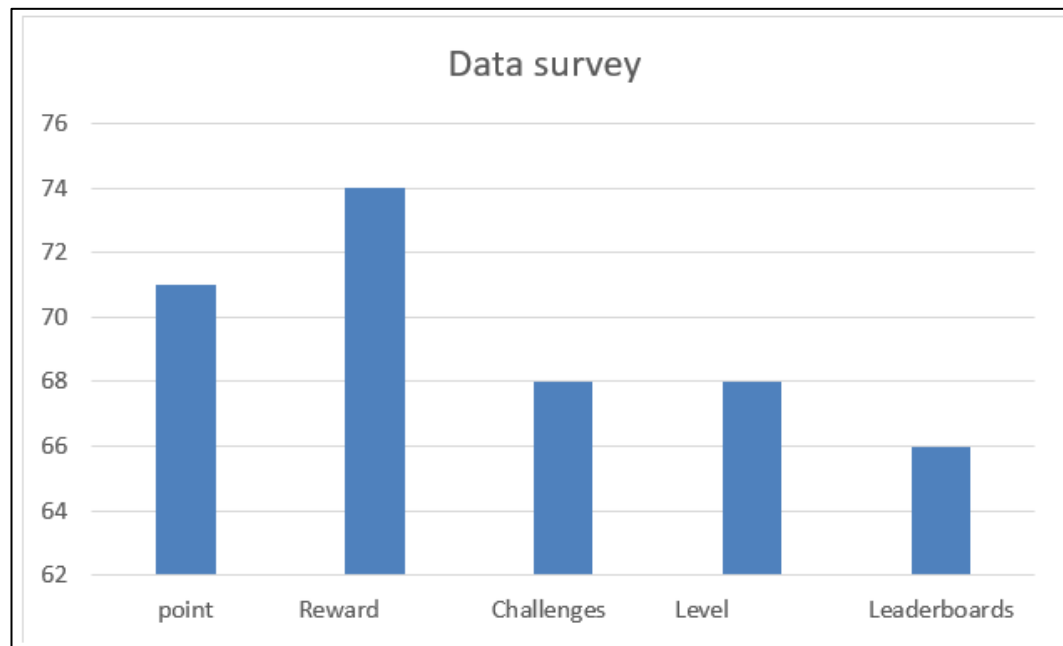
$$\text{Point} = (185 : 260) \times 100 = 71,1$$

$$\text{Reward} = (192 : 260) \times 100 = 73,8$$

$$\text{Challenges} = (178 : 260) \times 100 = 68,4$$

$$\text{Level} = (178 : 260) \times 100 = 68,4$$

$$\text{Leaderboards} = (174 : 260) \times 100 = 66,9$$



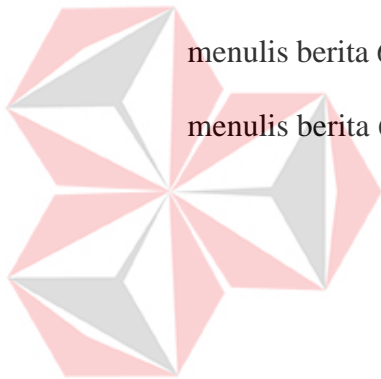
Gambar 4.8 Data Survei Tiap *Element*

Dari hasil survei yang dilakukan sekitar 71% responden berpendapat bahwa *element point* padat memotivasi jurnalis untuk menuliskan berita, 74% responden berpendapat bahwa *element reward* memberikan motivasi pada jurnalis untuk mengumpulkan *point*, 68% responden berpendapat bahwa *element challenges* padat membuat jurnalis termotivasi untuk berkontribusi pada *website* Wishlist, 68% responden berpendapat bahwa *element level* membuat jurnalis termotivasi menuliskan berita terbaik pada *website* Wishlist, 66% responden berpendapat bahwa *element leaderboards* membuat jurnalis termotivasi untuk mempunyai daya saing terhadap jurnalis yang lain.

Dari hasil data survei yang didapat *element gamification* memberikan motivasi pada jurnalis untuk berkontribusi pada *website* Wishlist diantaranya adalah *element point* memberikan motivasi pada jurnalis 71%, *element reward* memberikan motivasi pada jurnalis 74%, *element challenges* memberikan motivasi pada jurnalis 68%, *element level* memberikan motivasi pada jurnalis 68% dan

element leaderboards memberikan motivasi pada jurnalis 76%. Motivasi memiliki relasi pada minat jurnalis menuliskan berita pada website Wishlist yaitu semakin tinggi motivasi seseorang, maka akan semakin tinggi pula minat seseorang dalam melakukan sesuatu.

Maka kesimpulan dari data-data survei yang didapat adalah tiap-tiap *element gamification* mampu meningkatkan minat jurnalis untuk menulis berita pada *website* Wishlist diantaranya adalah *element point* mampu meningkatkan minat jurnalis menulis berita 71%, *element reward* mampu meningkatkan minat jurnalis menulis berita 74%, *element challenges* mampu meningkatkan minat jurnalis menulis berita 68%, *element level* mampu meningkatkan minat jurnalis menulis berita 68% dan *element leaderboards* mampu meningkatkan minat jurnalis menulis berita 66%



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat dari Penerapan *Metode gamification* pada *website* Wishlist ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan *metode Gamification* berhasil diterapkan pada *website* Wishlist.
2. Penambahan fitur menggunakan *element gamification point* dapat meningkatkan minat jurnalis menuliskan berita sebesar 71%.
3. Penambahan fitur menggunakan *element gamification reward* dapat meningkatkan minat jurnalis menuliskan berita sebesar 74%.
4. Penambahan fitur menggunakan *element gamification challenges* dapat meningkatkan minat jurnalis menuliskan berita sebesar 68%.
5. Penambahan fitur menggunakan *element gamification level* dapat meningkatkan minat jurnalis menuliskan berita sebesar 68%.
6. Penambahan fitur menggunakan *element gamification leaderboards* dapat meningkatkan minat jurnalis menuliskan berita sebesar 66%.

5.2 Saran

Berikut saran yang bisa diberikan penulis untuk bisa membuat *website* wishlist semakin berkembang dan semakin menarik.

1. Memberikan fitur untuk penukaran uang saat tukar *point* secara otomatis agar tidak dilakukan secara manual.
2. Menambahkan *element gamification* yang lain yang dapat membantu kinerja *website* Wishlist.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisya', Megasari, R., Satrio, Y. D., & Putri, R. D. (2021). Penerapan Gamification Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMA. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5(1). <https://doi.org/10.29407/ja.v5i1.14900>
- Arifin, P. (2013). Persaingan Tujuh Portal Berita Online Indonesia berdasarkan Analisis Uses and Gratifications. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 10(2). <https://doi.org/10.24002/jik.v10i2.353>
- Conaway, R., & Garay, M. C. (2014). Gamification and service marketing. *SpringerPlus*, 3(1). <https://doi.org/10.1186/2193-1801-3-653>
- Devianto, Y., & Dwiasnati, S. (2021). Rancang Bangun Web Portal Berita Sebagai Sumber Informasi Berita Tentang Pertanian. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(2), 534–546. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.792>
- Eddyono, A. S., HT, F., & Irawanto, B. (2019). Menyoroti Jurnalisme Warga: Lintasan Sejarah, Konflik Kepentingan, dan Keterkaitannya dengan Jurnalisme Profesional. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24198/jkj.v3i1.21762>
- Endra, R. Y., Aprilinda, Y., Dharmawan, Y. Y., & Ramadhan, W. (2021). Analisis Perbandingan Bahasa Pemrograman PHP Laravel dengan PHP Native pada Pengembangan Website. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 11(1), 48. <https://doi.org/10.36448/expert.v11i1.2012>
- Faizal, M., Faqih Abdillah, M., Aulia Sari IMS, D., Setiadi, W., Octavia, D., Suhendari, W., & Widiatmoko Soewardikoen, D. (2018). *PENGUNAAN WEBSITE PORTAL BERITA SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK MAHASISWA* (Vol. 2, Issue 1). Online. <http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa>
- Farozi, M. (2016). Rancang Bangun Website Gamifikasi Sebagai Strategi Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar Mahasiswa. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(1).
- Han, H. C. (Sandrine). (2015). Gamified Pedagogy: From Gaming Theory to Creating a Self-Motivated Learning Environment in Studio Art. *Studies in Art Education*, 56(3). <https://doi.org/10.1080/00393541.2015.11518967>
- Kardianawati, A., Haryanto, H., & Rosyidah, U. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Appreciative Pada E-Marketplace Umkm. *Techno.Com*, 15(4).
- Nurrahman Bahtiar, M. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI PELAYANAN E-TRAVEL UMROH DAN HAJI MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI BERBASIS WEBSITE PADA PT AZFA NUR HAROMAIN. *Universitas Dinamika*.
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada E-Learning Pemrograman Java. *Semnasteknomedia*, February.
- Puspa Renjeni, T. (2020). PENERAPAN GAMIFICATION PADA APLIKASI

MARKETPLACE PENJUALAN OLAHAN BIJI KOPI BERBASIS WEBSITE.
Universitas Dinamika.

Siska Pratiwi, B. (2017). *HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MINAT SISWA KELAS VIII DI SMPN 3 DEPOK TAHUN AJARAN.*

Subarkah, A., Laksono, A. R. S., Syahrulloh, S., Sunariyo, S., & Saifudin, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Identifikasi Lagu Berbasis Kognitif Menggunakan Model Prototype. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 4(2), 72. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i2.7756>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification By Design. In *Vasa*.



UNIVERSITAS
Dinamika