

**RANCANG BANGUN WEBSITE GACHACOM DENGAN METODE  
GAMIFIKASI**



**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

**Christine Then**  
**00000047189**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**RANCANG BANGUN WEBSITE GACHACOM DENGAN METODE  
GAMIFIKASI**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

**Christine Then**  
**00000047189**

**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Christine Then  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000047189  
Program Studi : Informatika

Skripsi dengan judul:

**Rancang Bangun Website Gachacom Dengan Metode Gamifikasi**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan Skripsi maupun dalam penulisan laporan Skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 7 Mei 2024



(Christine Then)

UMM  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul

**RANCANG BANGUN WEBSITE GACHACOM DENGAN METODE  
GAMIFIKASI**

oleh

Nama : Christine Then  
NIM : 00000047189  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Selasa, 4 Juni 2024

Pukul 10.00 s/s 12.00 dan dinyatakan


**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut


Ketua Sidang

  
(Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc.,  
OCA, CEH)  
NIDN: 0315109103


Penguji

  
(Alexander Waworuntu, S.Kom., M.T.I.)  
NIDN: 0309068503

Pembimbing

  
(Wirawan Istiono, S.Kom., M.Kom)  
NIDN: 0313048304

PJS Ketua Program Studi Informatika,

  
(Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc.)  
NIDN: 0419128203

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Christine Then  
NIM : 00000047189  
Program Studi : Informatika  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Skripsi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- Saya tidak bersedia karena dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*\*.

Tangerang, 7 Mei 2024

Yang menyatakan



Christine Then

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama enam bulan ke depan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## Halaman Persembahan / Motto

"A good name is to be more desired than great wealth, Favor is better than silver and gold."

Proverbs 22:1 (NASB)



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR


Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Skripsi ini dengan judul: Rancang Bangun Website Gachacom Dengan Metode Gamifikasi dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Yaman Khaeruzzaman, M.Sc., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Wirawan Istiono, S.Kom., M.Kom, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 7 Mei 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

  
Christine Then

# RANCANG BANGUN WEBSITE GACHACOM DENGAN METODE GAMIFIKASI

Christine Then

## ABSTRAK

*AI generator* menggunakan karya yang diciptakan oleh manusia tanpa izin untuk menghasilkan output sehingga *AI art* kurang diterima oleh tenaga kerja bidang kreatif. Korporat mulai beralih ke teknologi AI karena dapat menghemat biaya produksi serta ingin mendapatkan karya dalam waktu yang lebih sedikit. Alhasil, karir ilustrator di bidang kreatif terancam. Buktinya, saham BuzzFeed naik hingga 200% sejak mengumumkan bahwa mereka akan menggunakan AI untuk menciptakan konten. BuzzFeed juga memecat 12% tenaga kerja perusahaannya. Penerimaan masyarakat terhadap penggunaan *AI generator* meskipun etika penggunaannya masih dipertanyakan menandakan kurangnya apresiasi dan minat masyarakat terhadap ilustrator. Maka dari itu, untuk meningkatkan minat masyarakat awam terhadap ilustrator, *website Gachacom* dirancang dan dibangun menggunakan metode gamifikasi dan *framework Octalysis*. Menurut hasil pengujian website yang telah dilakukan, user sangat setuju bahwa *website Gachacom* dapat diterima dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil persentase rata-rata yang sebesar 93,75%.

**Kata kunci:** *AI Generator, Framework Octalysis, Gamifikasi, Ilustrator, Website Gachacom*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# Gachacom Website Development Using Gamification Method

Christine Then

## ABSTRACT

*AI generator uses work created by humans without permission to produce an output. Therefore, ai art is not widely accepted by creative workers. Corporates are starting to switch to AI technology because they can save production costs and want to get work done in less time. As a result, illustrator's career in the creative field is threatened. As proof, BuzzFeed shares have risen by 200% since announcing that they would use AI to create content. BuzzFeed also laid off 12% of its company workforce. Public acceptance of the use of AI generators when the ethics on using generative AI outputs are still questionable indicates a lack of public appreciation and interest in illustrators. Therefore, to increase people's interest in illustrators, the Gachacom website was designed and built using the gamification method and the Octalysis framework. According to the results of website testing that has been carried out, users strongly agree that the Gachacom website is well received. This is evident from the average percentage results of 93.75%.*

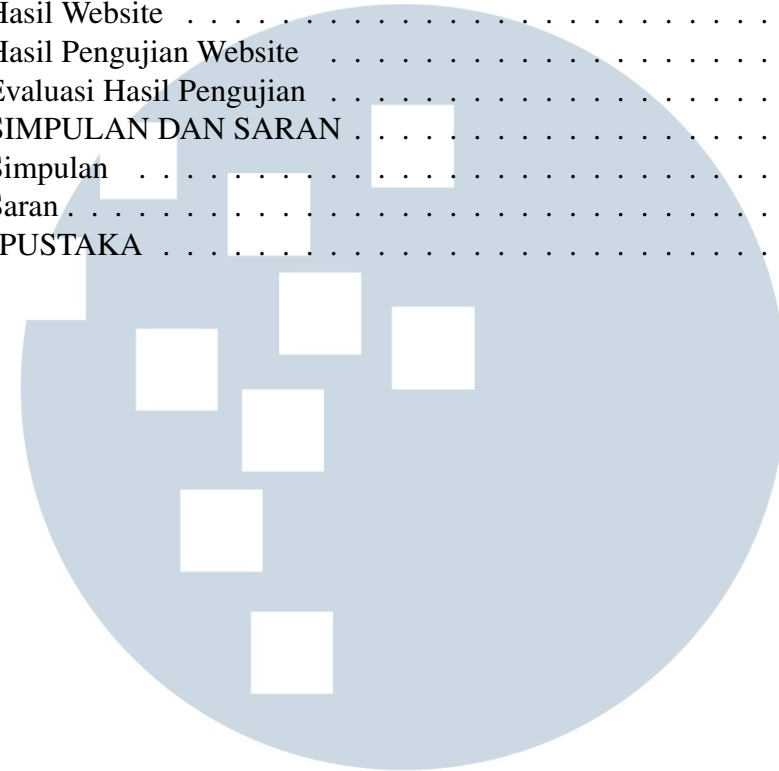
**Keywords:** AI Generator, Octalysis Framework, Gamification, Illustrator, Gachacom Website



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL . . . . .	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT . . . . .	ii
HALAMAN PENGESAHAN . . . . .	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH . . . . .	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO . . . . .	v
KATA PENGANTAR . . . . .	vi
ABSTRAK . . . . .	vii
ABSTRACT . . . . .	viii
DAFTAR ISI . . . . .	ix
DAFTAR GAMBAR . . . . .	xi
DAFTAR TABEL . . . . .	xii
DAFTAR LAMPIRAN . . . . .	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN . . . . .	1
1.1 Latar Belakang Masalah . . . . .	1
1.2 Rumusan Masalah . . . . .	4
1.3 Batasan Permasalahan . . . . .	4
1.4 Tujuan Penelitian . . . . .	5
1.5 Manfaat Penelitian . . . . .	5
1.6 Sistematika Penulisan . . . . .	6
BAB 2 LANDASAN TEORI . . . . .	7
2.1 Art Commission . . . . .	7
2.2 Generative Artificial Intelligence . . . . .	7
2.3 Mekanisme Gacha . . . . .	8
2.4 Gamifikasi . . . . .	9
2.5 Framework Octalysis . . . . .	9
2.6 Hedonic-Motivation System-Specific Acceptance Model . . . . .	11
2.7 Skala Likert . . . . .	12
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN . . . . .	14
3.1 Observasi . . . . .	14
3.2 Studi Literatur . . . . .	14
3.2.1 Analisis Keperluan User . . . . .	14
3.3 Perancangan Website Gachacom . . . . .	15
3.3.1 Bentuk Website . . . . .	15
3.3.2 Flowchart Website Gachacom . . . . .	17
3.3.3 Database Schema . . . . .	24
3.3.4 Desain Figma Website . . . . .	26
3.3.5 Aset Visual Website . . . . .	34
3.3.6 Gamifikasi Website Gachacom . . . . .	37
3.4 Pembangunan Website Gachacom . . . . .	38
3.5 Pengujian Website . . . . .	38
3.6 Melakukan Evaluasi . . . . .	38
3.7 Penulisan Laporan . . . . .	38

BAB 4	HASIL DAN DISKUSI . . . . .	39
4.1	Spesifikasi Sistem . . . . .	39
4.2	Hasil Website . . . . .	39
4.3	Hasil Pengujian Website . . . . .	48
4.4	Evaluasi Hasil Pengujian . . . . .	53
BAB 5	SIMPULAN DAN SARAN . . . . .	55
5.1	Simpulan . . . . .	55
5.2	Saran . . . . .	55
DAFTAR PUSTAKA	. . . . .	56



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Framework Octalysis . . . . .	9
Gambar 2.2	HMSAM Framework (Lowry et al., 2013) . . . . .	11
Gambar 3.1	<i>Reward Prize Pool</i> Website Gachacom . . . . .	16
Gambar 3.2	Gachacom Main Flowchart . . . . .	17
Gambar 3.3	Login Module . . . . .	19
Gambar 3.4	Task Module . . . . .	20
Gambar 3.5	Illustrator Module . . . . .	22
Gambar 3.6	Gacha Module . . . . .	23
Gambar 3.7	Gachacom Database Schema . . . . .	24
Gambar 3.8	Desain Figma Home Page . . . . .	27
Gambar 3.9	Desain Figma Login Form . . . . .	28
Gambar 3.10	Desain Figma Register Form . . . . .	29
Gambar 3.11	Desain Figma Task Modal . . . . .	30
Gambar 3.12	Desain Figma Prize History Modal . . . . .	30
Gambar 3.13	Desain Figma Complete Task Form . . . . .	31
Gambar 3.14	Desain Figma Prize Won Popup . . . . .	32
Gambar 3.15	Desain Figma Active Tasks Tab . . . . .	33
Gambar 3.16	Desain Figma Pending Tasks Tab . . . . .	33
Gambar 3.17	Desain Figma Create Tasks Tab . . . . .	34
Gambar 4.1	Login Page Website Gachacom . . . . .	40
Gambar 4.2	Register Page Website Gachacom . . . . .	40
Gambar 4.3	Home Page Website Gachacom . . . . .	41
Gambar 4.4	Profile Modal Website Gachacom . . . . .	42
Gambar 4.5	Complete Task Form Website Gachacom . . . . .	42
Gambar 4.6	Task Modal Website Gachacom . . . . .	43
Gambar 4.7	Active Tasks Tab pada Illustrator Dashboard Website Gachacom . . . . .	44
Gambar 4.8	Pending Tasks Tab pada Illustrator Dashboard Website Gachacom . . . . .	45
Gambar 4.9	Create Tasks Tab pada Illustrator Dashboard Website Gachacom . . . . .	45
Gambar 4.10	Prize Pool Modal Website Gachacom . . . . .	46
Gambar 4.11	Not Enough Coins Modal Website Gachacom . . . . .	46
Gambar 4.12	Prize Won Popup Website Gachacom . . . . .	47
Gambar 4.13	Prize History Modal Website Gachacom . . . . .	48

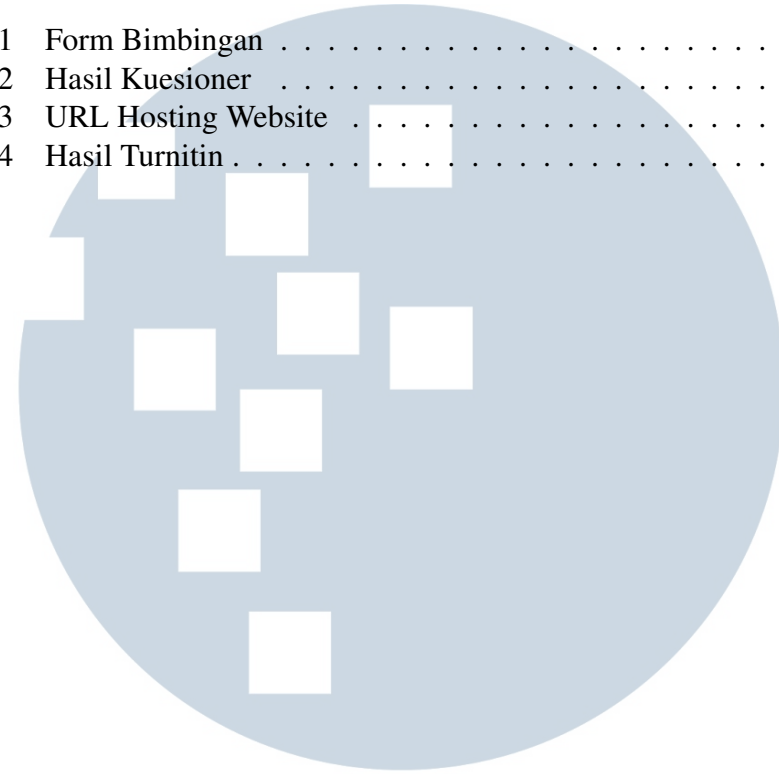
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Skor Kategori Skala Likert . . . . .	12
Tabel 2.2	Kategori Hasil Perhitungan Persentase . . . . .	13
Tabel 3.1	Tabel Aset Visual Website Gachacom . . . . .	34
Tabel 4.1	Hasil Jawaban Kuesioner . . . . .	50
Tabel 4.2	Hasil Perhitungan Persentase Jawaban Kuesioner . . . . .	51
Tabel 4.3	Hasil Pengujian Setiap Aspek HMSAM . . . . .	53



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Form Bimbingan . . . . .	58
Lampiran 2	Hasil Kuesioner . . . . .	59
Lampiran 3	URL Hosting Website . . . . .	66
Lampiran 4	Hasil Turnitin . . . . .	67



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA