

**RANCANG BANGUN WEBSITE JOURNALING
KEBAHAGIAAN MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI
DENGAN FRAMEWORK OCTALYSIS**



SKRIPSI

**JONATHAN SETYOHADI
00000059549**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**RANCANG BANGUN WEBSITE JOURNALING
KEBAHAGIAAN MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI
DENGAN FRAMEWORK OCTALYSIS**



SKRIPSI

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

JONATHAN SETYOHADI

00000059549

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jonathan Setyohadi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000059549

Program Studi : Informatika

Skripsi dengan judul:

Rancang Bangun Website Journaling Kebahagiaan Menggunakan Metode Gamifikasi Dengan Framework Octalysis

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 04 Juli 2025



(Jonathan Setyohadi)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

RANCANG BANGUN WEBSITE JOURNALING KEBAHAGIAAN MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI DENGAN FRAMEWORK OCTALYSIS

oleh

Nama : Jonathan Setyohadi
NIM : 00000059549
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Kamis, 17 Juli 2025

Pukul 15.00 s/s 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang

Penguji

(Dr. Winarno, M.Kom.)

NIDN: 00330106002

(Alexander Waworuntu, S.Kom., M.T.I.)

NIDN: 0309068503

Pembimbing

(Dennis Gunawan, S.Kom., M.Sc.)

NIDN: 0320059001

Ketua Program Studi Informatika

(Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., OCA)

NIDN: 0315109103

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jonathan Setyohadi
NIM : 00000059549
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Rancang Bangun Website Journaling
Kebahagiaan Menggunakan Metode
Gamifikasi Dengan Framework
Octalysis

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.

Tangerang, 04 Juli 2025

Yang menyatakan

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


Jonathan Setyohadi

**Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

HALAMAN PERSEMBAHAN / MOTTO

"We have forty million reasons for failure, but not a single excuse."

Rudyard Kipling



KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, saya menyusun Tugas Akhir ini sebagai bagian dari pemenuhan syarat kelulusan di Program Studi Informatika. Tugas ini bertujuan untuk menerapkan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari selama masa studi ke dalam solusi nyata. Saya mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, keluarga, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan.

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., 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 Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., OCA, selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dennis Gunawan, S.Kom., M.Sc., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material, moral, dan doa. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Kepada rekan-rekan seperjuangan dan pasangan saya yang telah memberi dukungan baik secara materi, moral, maupun doa.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini belum sempurna. Semoga karya ini bermanfaat dan dapat menjadi dasar pengembangan sistem pembelajaran berbasis gamifikasi di masa mendatang.

Tangerang, 04 Juli 2025



Jonathan Setyohadi

RANCANG BANGUN WEBSITE JOURNALING KEBAHAGIAAN MENGUNAKAN METODE GAMIFIKASI DENGAN FRAMEWORK OCTALYSIS

Jonathan Setyohadi

ABSTRAK

Kebahagiaan merupakan aspek krusial dalam kesejahteraan psikologis, yang dapat ditingkatkan melalui intervensi berbasis bukti seperti *journaling*. Namun, konsistensi dalam *journaling* seringkali menjadi kendala. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah *website self-help journaling* kebahagiaan bernama "Are You Happy?" menggunakan metode gamifikasi dengan *Octalysis Framework*, serta mengukur peningkatan *perceived ease of use* dan *behavioral intention to use* terhadap *website* yang dikembangkan. *Website* ini diimplementasikan menggunakan teknologi *React.js* dan menyimpan data secara lokal. Evaluasi sistem dilakukan melalui survei kuesioner kepada 32 responden yang sebelumnya menggunakan *template journaling* umum, dengan menggunakan *Hedonic-Motivation System Adoption Model* (HMSAM). Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh tujuh kategori HMSAM dibandingkan dengan *template journaling* tradisional, dengan peningkatan pada *Perceived Ease-of-Use* sebesar 26.02% dan *Behavioral Intention to Use* sebesar 24.17%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan gamifikasi berdasarkan *Octalysis Framework* berhasil meningkatkan persepsi kegunaan dan niat pengguna untuk terus menggunakan *website* dalam praktik *journaling* kebahagiaan.

Kata kunci: Gamifikasi, Journaling Kebahagiaan, Kerangka Kerja Octalysis, Niat Perilaku untuk Menggunakan, Persepsi Kemudahan Penggunaan

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

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF A HAPPINESS JOURNALING
WEBSITE USING GAMIFICATION METHOD WITH THE OCTALYSIS**

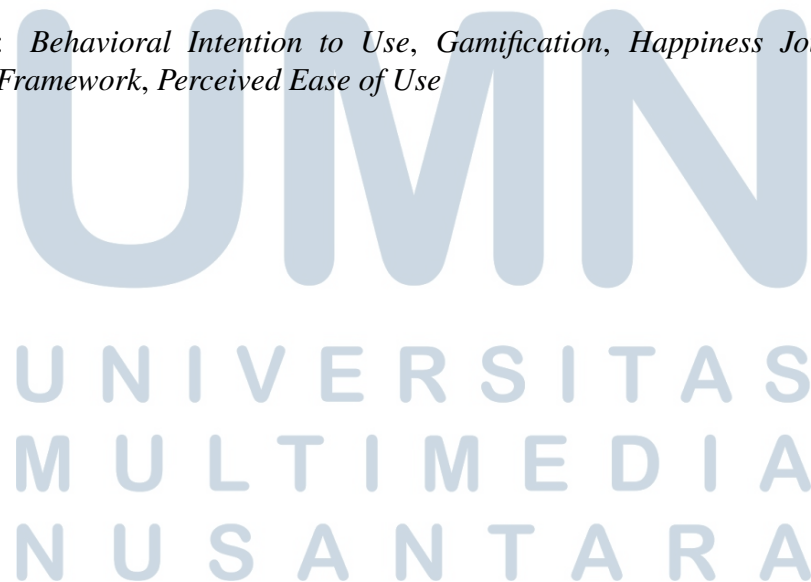
FRAMEWORK

Jonathan Setyohadi

ABSTRACT

Happiness is a crucial aspect of psychological well-being, which can be enhanced through evidence-based interventions like journaling. However, consistency in journaling often poses a challenge. This research aims to design and develop a happiness self-help journaling website named "Are You Happy?" using gamification methods with the Octalysis Framework, and to measure the improvement in perceived ease of use and behavioral intention to use for the developed website. The website is implemented using React.js technology and stores data locally. System evaluation was conducted through a questionnaire survey with 32 respondents who previously used general journaling templates, utilizing the Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM). The evaluation results show significant improvements across all seven HMSAM categories compared to traditional journaling templates, with notable increases in Perceived Ease of Use (26.02%) and Behavioral Intention to Use (24.17%). This demonstrates that the application of gamification based on the Octalysis Framework successfully enhances users' perceived usefulness and their intention to continue using the website for happiness journaling practices.

Keywords: *Behavioral Intention to Use, Gamification, Happiness Journaling, Octalysis Framework, Perceived Ease of Use*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Permasalahan	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Self-Help Journaling	6
2.2 Wheel of Emotion	7
2.3 Octalysis Framework	9
2.4 Hedonic-Motivation System Adoption Model	12
2.5 Skala Likert	15
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Studi Literatur	17
3.2 Perancangan Website	17
3.2.1 Perancangan Gamifikasi	17
3.2.2 Perancangan Sitemap dan Flowchart	19
3.2.3 Perancangan Antarmuka Pengguna	25
3.2.4 Perancangan Aset	30
3.3 Pembangunan Website	32
3.4 Evaluasi	33
3.5 Penulisan Laporan	36
BAB 4 HASIL DAN DISKUSI	37
4.1 Implementasi <i>website</i>	37
4.1.1 Implementasi Halaman Login	38
4.1.2 Implementasi Halaman Register	39
4.1.3 Implementasi Halaman Dashboard	40
4.1.4 Implementasi Halaman Entry Jurnal	41
4.1.5 Implementasi Halaman Result	42
4.1.6 Implementasi Halaman Shop Pet	43
4.1.7 Implementasi Halaman Koleksi Pet	44
4.2 Pengujian <i>website</i>	45
4.3 Evaluasi Hasil Pengujian	58
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Simpulan	61

5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Daftar pertanyaan metode evaluasi HMSAM	13
Tabel 2.2	Interval nilai dan kategori jawaban	16
Tabel 3.1	Daftar aset Website Are You Happy?	30
Tabel 3.2	Daftar pertanyaan metode evaluasi HMSAM (d disesuaikan)	33
Tabel 4.1	Implementasi Octalysis Framework pada <i>website</i> Are You Happy?	37
Tabel 4.2	Hasil Jawaban Kuisisioner <i>Template Journaling</i>	45
Tabel 4.3	Persentase skor <i>Perceived Ease-of-use Template Journaling</i> dengan Skala Likert	49
Tabel 4.4	Persentase skor <i>Perceived Usefulness Template Journaling</i> dengan Skala Likert	50
Tabel 4.5	Persentase skor <i>Curiosity Template Journaling</i> dengan Skala Likert	50
Tabel 4.6	Persentase skor <i>Joy Template Journaling</i> dengan Skala Likert	50
Tabel 4.7	Persentase skor <i>Control Template Journaling</i> dengan Skala Likert	51
Tabel 4.8	Persentase skor <i>Behavioral Intention to Use Template Journaling</i> dengan Skala Likert	52
Tabel 4.9	Persentase skor <i>Focused Immersion Template Journaling</i> dengan Skala Likert	52
Tabel 4.10	Hasil Jawaban Kuisisioner <i>website "Are You Happy?"</i>	52
Tabel 4.11	Persentase skor kuisisioner <i>Perceived Ease-of-use website "Are You Happy?"</i> dengan Skala Likert	56
Tabel 4.12	Persentase skor kuisisioner <i>Perceived Usefulness website "Are You Happy?"</i> dengan Skala Likert	56
Tabel 4.13	Persentase skor kuisisioner <i>Curiosity website "Are You Happy?"</i> dengan Skala Likert	57
Tabel 4.14	Persentase skor kuisisioner <i>Joy website "Are You Happy?"</i> dengan Skala Likert	57
Tabel 4.15	Persentase skor kuisisioner <i>Control website "Are You Happy?"</i> dengan Skala Likert	57
Tabel 4.16	Persentase skor kuisisioner <i>Behavioral Intention to Use website "Are You Happy?"</i> dengan Skala Likert	58
Tabel 4.17	Persentase skor kuisisioner <i>Focused Immersion website "Are You Happy?"</i> dengan Skala Likert	58
Tabel 4.18	Hasil rata-rata persentase skor <i>Template Journaling</i>	58
Tabel 4.19	Hasil rata-rata persentase skor <i>website "Are You Happy?"</i>	59
Tabel 4.20	Perbandingan hasil evaluasi <i>Template Journaling</i> dan <i>website "Are You Happy?"</i>	60

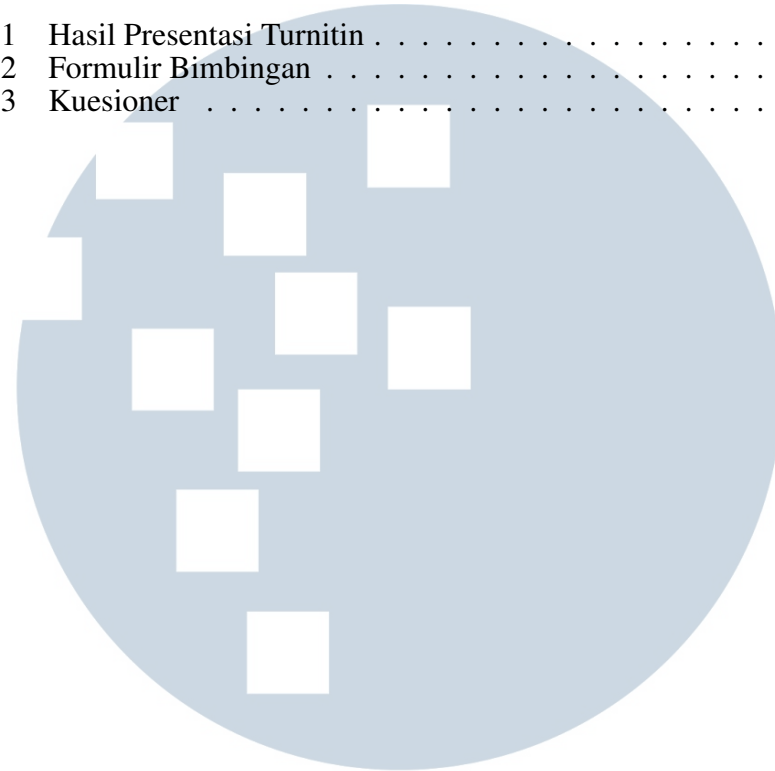
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Plutchik's Wheel of Emotions	8
Gambar 2.2	Framework Gamifikasi Octalysis	9
Gambar 2.3	Hedonic-Motivation System Adoption Model	12
Gambar 3.1	Sitemap Website Are You Happy?	19
Gambar 3.2	Flowchart Autentikasi	20
Gambar 3.3	Flowchart Dashboard	21
Gambar 3.4	Flowchart Journal Entry	21
Gambar 3.5	Flowchart Mood Journal Entry	22
Gambar 3.6	Flowchart Result Entry	23
Gambar 3.7	Flowchart History	24
Gambar 3.8	Flowchart Pets	24
Gambar 3.9	Desain Antarmuka Halaman Login	25
Gambar 3.10	Desain Antarmuka Halaman Registrasi	26
Gambar 3.11	Desain Antarmuka Halaman Utama (Dashboard)	27
Gambar 3.12	Desain Antarmuka Modul Entri Jurnal	28
Gambar 3.13	Desain Antarmuka Halaman Hasil Entri	28
Gambar 3.14	Desain Antarmuka Halaman Riwayat	29
Gambar 3.15	Desain Antarmuka Halaman Koleksi dan Toko Pet	30
Gambar 3.16	Model Umum Interaksi Website	33
Gambar 4.1	Tampilan Implementasi Halaman Login	39
Gambar 4.2	Tampilan Implementasi Halaman Register	39
Gambar 4.3	Tampilan Implementasi Halaman Dashboard (Awal)	40
Gambar 4.4	Tampilan Implementasi Halaman Dashboard (Setelah Interaksi)	41
Gambar 4.5	Tampilan Implementasi Halaman Entry Jurnal (Mood Journal Entry)	41
Gambar 4.6	Tampilan Implementasi Halaman Result	42
Gambar 4.7	Tampilan Implementasi Umpan Balik Hasil Jurnal	43
Gambar 4.8	Tampilan Implementasi Opsi Simpan Hasil Jurnal	43
Gambar 4.9	Tampilan Implementasi Halaman Shop Pet	44
Gambar 4.10	Tampilan Implementasi Halaman Koleksi Pet	45

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Presentasi Turnitin	66
Lampiran 2	Formulir Bimbingan	72
Lampiran 3	Kuesioner	73



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA