



LAPORAN SKRIPSI

**IMPLEMENTASI *GAMIFICATION* PADA SISTEM
INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB
DENGAN FITUR *VIRTUAL TRY ON* PADA BRANDED
MURAH KUDUS**

NUGRAHA WIDI WINATA

NIM. 202053134

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ir. Arif Setiawan, S.Kom., M.Cs.

Fajar Nugraha, S.Kom., M.Kom.

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI *GAMIFICATION* PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB DENGAN FITUR *VIRTUAL TRY ON* PADA BRANDED MURAH KUDUS

NUGRAHA WIDI WINATA

NIM. 202053134

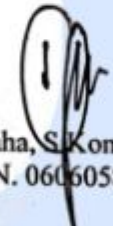
Kudus, 30 November 2024

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Dr. Ir. Arif Setiawan, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0623018201


Fajar Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0606058201

Mengetahui
Koordinator Skripsi/Tugas Akhir


Dr. Pratomo Setiaji, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0619067802

HALAMAN PENGESAHAN

IMPLEMENTASI *GAMIFICATION* PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB DENGAN FITUR *VIRTUAL TRY ON* PADA BRANDED MURAH KUDUS

NUGRAHA WIDI WINATA

NIM. 202053134

Kudus, 27 Februari 2025

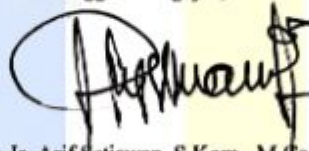
Menyetujui,

Ketua Penguji,



Dr. Ir. Muhammad Arifin, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0621048301

Anggota Penguji I,



Dr. Ir. Arif Setiawan, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0623018201

Anggota Penguji II,



Dr. Pratomo Setiaji, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0619067802

Mengetahui

Plt. Dekan Fakultas Teknik



Dr. Eko Darmanto, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0608047901

Plt. Ka. Prodi Sistem Informasi



Dr. Ir. Muhammad Arifin, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0621048301

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nugraha Widi Winata
NIM : 202053134
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 05 November 2002
Judul Skripsi : Implementasi Gamification Pada Sistem Informasi
Penjualan Pakaian Berbasis Web Dengan Fitur
Virtual Try On Pada Branded Murah Kudus

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 10 Februari 2025

Yang memberi pernyataan,



Nugraha Widi Winata
NIM. 202053134

**IMPLEMENTASI *GAMIFICATION* PADA SISTEM INFORMASI
PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB DENGAN FITUR *VIRTUAL
TRY ON* PADA BRANDED MURAH KUDUS**

Nama mahasiswa : Nugraha Widi Winata

NIM : 202053134

Pembimbing :

1. Dr. Ir. Arif Setiawan, S.Kom., M.Cs
2. Fajar Nugraha, S.Kom., M.Kom

RINGKASAN

Branded Murah Kudus merupakan toko yang pakaian yang melayani penjualan *offline* dan juga *online*. Pada proses bisnisnya saat ini sering menghadapi tantangan dalam pengelolaan data yang masih manual. Pemesanan produk pada Branded Murah Kudus bisa dilakukan dengan *via whatsapp*, tetapi masih ada beberapa keterbatasan. Pemasaran yang masih terbatas pada *whatsapp* menunjukkan kurangnya pemanfaatan potensi media sosial untuk memperluas pasar dan meningkatkan loyalitas pelanggan. Tujuan dari penelitian ini untuk membangun sistem informasi penjualan dengan menggunakan pendekatan *gamification*. Elemen *gamification* yang akan diterapkan antara lain adalah *point*, *badges*, *leaderboard* dan *reward*. Dengan menggunakan pendekatan *gamification* dan didukung fitur *virtual try on* sistem ini dirancang untuk dapat menyelesaikan masalah pemasaran dan penjualan, yaitu meningkatkan daya tarik dan loyalitas pelanggan. sistem ini menggunakan metode pengembang sistem *Rapid Application Development* (RAD) dan metode perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem dapat memudahkan proses transaksi penjualan dan memotivasi pelanggan dengan daya tarik pengalaman berbelanja sehingga dapat meningkatkan loyalitas pelanggan.

Kata kunci : *Gamification, Sistem Informasi, Virtual Try On, Sistem Informasi Penjualan*

**IMPLEMENTASI *GAMIFICATION* PADA SISTEM INFORMASI
PENJUALAN PAKAIAN BERBASIS WEB DENGAN FITUR *VIRTUAL
TRY ON* PADA BRANDED MURAH KUDUS**

Student Name : Nugraha Widi Winata

Student Identity Number : 202053134

Supervisor :

1. Dr. Ir. Arif Setiawan, S.Kom., M.Cs
2. Fajar Nugraha, S.Kom., M.Kom

ABSTRACT

Branded Murah Kudus is a clothing store that serves offline and online sales. In its current business processes, it often faces challenges in data management that are still manual. Product orders at Cheap Branded Kudus can be made via whatsapp, but there are still some limitations. Marketing that is still limited to whatsapp shows a lack of utilization of the potential of social media to expand the market and increase customer loyalty. The purpose of this research is to build a sales information system using a gamification approach. The gamification elements that will be implemented include points, badges, leaderboards and rewards. By using a gamification approach and supported by a virtual try on feature, this system is designed to solve marketing and sales problems, namely increasing customer attraction and loyalty. This system uses the Rapid Application Development (RAD) system developer method and the system design method uses the Unified Modeling Language (UML). The results of this study show that the system can facilitate the sales transaction process and motivate customers with the attractiveness of the shopping experience so as to increase customer loyalty.

Keywords : Gamification, Information System, Virtual Try On, Sales Information System

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi *Gamification* Pada Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Dengan Fitur *Virtual Try On* Pada Branded Murah Kudus” dengan baik. Penyusunan laporan skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat mendapat gelar Sarjana Komputer di Universitas Muria Kudus pada Program Studi Sarjana Sistem Informasi.

Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan langsung maupun tidak langsung dan dorongan dari berbagai sumber dalam melakukan penelitian dan menyusun laporan ini. Kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian laporan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si. selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Dr. Eko Darmanto, S.Kom., M.Cs. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Dr. Ir. Muhammad Arifin, S.Kom., M.Kom, selaku Plt. Ka. Prodi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Dr. Ir. Arif Setiawan, S.Kom., M.Cs, selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak Fajar Nugraha, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan masukan, saran, dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Wahyuni, Bapak Karyanto, selaku pemilik usaha Branded Murah Kudus yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
7. Ibu Suwarsih, Bapak Sutarman, selaku orang tua penulis, Saudara Alan Muttaqin selaku kakak dari penulis, dan saudara-saudara sepupu dari keluarga tercinta, yang selalu memberikan dukungan moral, doa, materil dan motivasi tanpa henti untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Semua teman di Program Studi Sistem Informasi, UMK Broadcasting dan teman-teman mahasiswa, yang memberikan dukungan semangat, bantuan serta doa kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan dan penyelesaian Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga hasil dari pemikiran dalam penyusunan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga para pembaca.

Kudus, 10 Februari 2025

Penulis

Nugraha Widi Winata

NIM. 202053134

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
RINGKASAN	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Pengembangan Sistem	6
1.6.3 Metode Perancangan Sistem	7
1.7 Kerangka Pemikiran	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Penelitian Terkait	11
2.2 Tabel Perbandingan Penelitian Terkait	13
2.3 Landasan Teori	14
2.3.1 <i>Gamification</i>	14
2.3.2 Sistem Informasi	14
2.3.3 Sistem Informasi Penjualan	15
2.3.4 <i>Website</i>	15
2.3.5 <i>Virtual Try On</i>	16

2.4 Alat Bantu Desain	17
2.4.1 <i>Flow Of Document</i> (FOD)	17
2.4.2 <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	18
2.5 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Objek Penelitian	27
3.1.1 Sejarah Singkat Branded Murah Kudus	27
3.1.2 Struktur Organisasi	28
3.1.3 Deskripsi Tugas	28
3.1.4 Denah Lokasi	29
3.2 Analisis Sistem Lama	29
3.2.1 Prosedur Penjualan Konvensional	29
3.2.2 Prosedur Penjualan <i>Via WhatsApp</i>	30
3.3 Analisis Perancangan Sistem Baru	32
3.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.3.2 Perancangan Sistem	33
3.3.3 Rancangan Basis Data	83
3.3.4 Relasi Tabel	97
3.3.5 Desain Input dan Output	98
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	105
4.1 Hasil Pembahasan	105
4.2 Implementasi Sistem	105
4.3 Implementasi Layar Antarmuka	105
4.4 Tampilan Program	105
4.4.1 Halaman Registrasi Pelanggan	105
4.4.2 Halaman Kode Token	106
4.4.3 Halaman Login User	106
4.4.4 Halaman Pelanggan	107
4.4.5 Halaman Admin	111
4.5 Pengujian Sistem	115
4.5.1 <i>Blackbox Testing</i>	116
BAB V PENUTUP	134

5.1 Kesimpulan	134
5.2 Saran	134
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	137
BIODATA PENULIS	147

