

PANDUAN PENGOPERASIAN PROGRAM SiGame

Deskripsi Program:

Program SiGame (Silaturrahi Gamifikasi) adalah program sosial media UKM yang diperuntukkan para pemilik dan pelaku UKM untuk dapat menjalin silaturrahi dan kerjasama yang saling menguntungkan dan kami sebut KOLABORASI. Program ini menggunakan model gamifikasi yaitu memberlakukan komponen-komponen game seperti : MEMBERIKAN SKOR dan LEADERBOARD kepada para player jika berhasil melakukan aksi tertentu di program.

Program ini bersifat GRATIS dan dipersembahkan untuk para pelaku UKM di seluruh Indonesia untuk saling mengenal dan berkolaborasi satu sama lain.

Contact Person yang bisa dihubungi terkait program:
Fitri Marisa, WA: 081555862223

Panduan pengoperasian program:

Modul correspondence player dimulai dengan menu registrasi player. Secara player mengisi identitas terdiri dari username, email, dan password, dan jika syarat terpenuhi maka registrasi sukses (Figure 5.9). Kemudian menu diarahkan ke fasilitas login player (Figure 5.10)

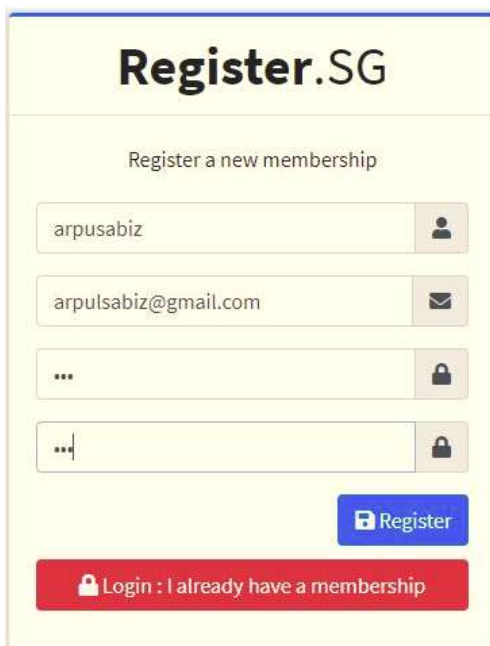
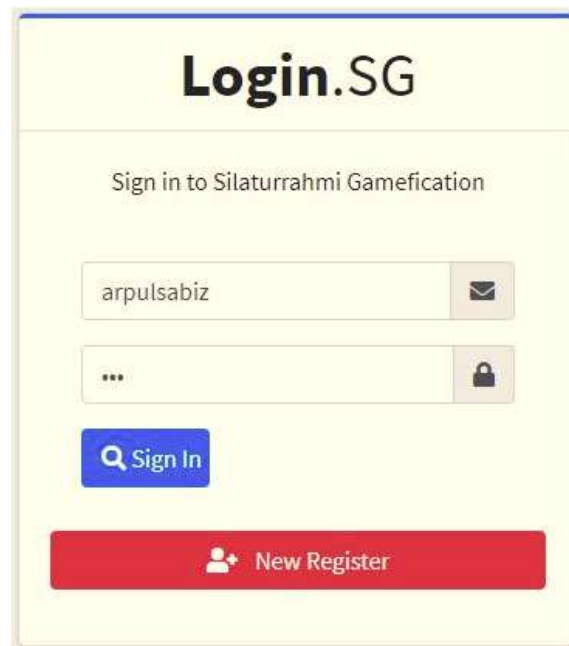


Figure 5.9 Registration Menu



Fibure 5.10 Login Menu

Login terdapat verifikasi, jika identitas tidak valid maka sistem akan melakukan redirect (Figure 5.11), dan jika identitas valid maka sistem mengarahkan ke menu utama player. Dalam menu utama terdapat tampilan leaderboard (Figure 5.12).

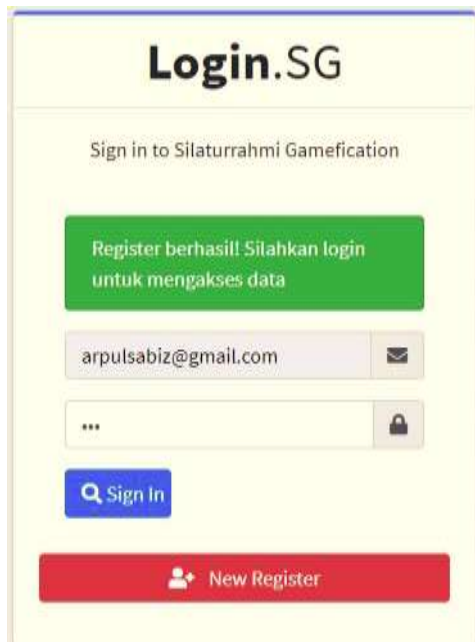


Figure 5.11 Login Process

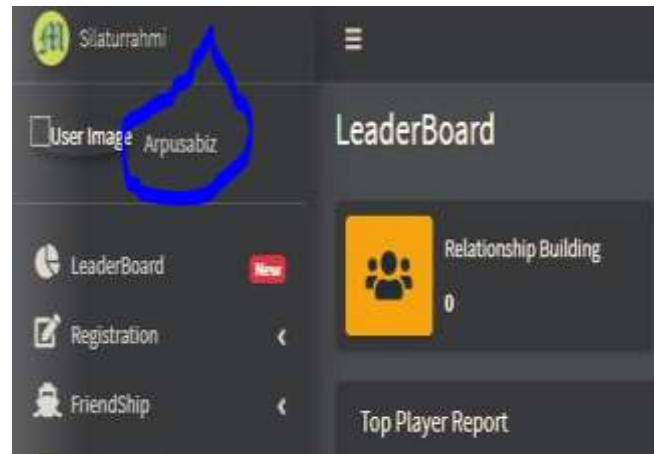


Figure 5.12 Login Success

Pada proses login yang berhasil menambahkan poin rapameter leaderboard sebesar 5 untuk setiap kali player melakukan login (Figure 5.13).

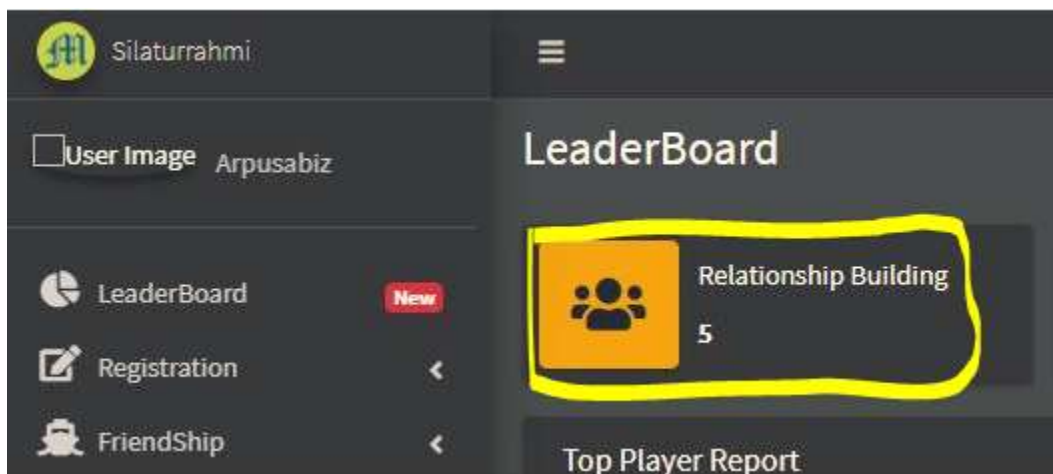


Figure 5.13 Relationship Building (RB) Point Added to Player after Login

Kemudian player dapat melakukan update data dengan melengkapi data identitas diri yang diminta sistem (Figure 5.14). Data ini diperlukan untuk menggali data SME dalam rangka menciptakan gudang data SME yang dapat dimanfaatkan untuk analisis data pada sistem intelligent yang menjadi bagian dari model usulan.

The screenshot shows a web application interface for editing a user profile. The left sidebar contains navigation links: 'User Image', 'Registration', 'Edit Profile', 'Friendship', 'Status', 'SME Reference', and 'SME Segmentation'. The main content area is titled 'EDIT PROFILE' and contains several input fields. The 'Email' field is filled with 'arpulabiz@gmail.com'. The 'Nama Lengkap' field is filled with 'Arapulabiz'. The 'Nama UKM' field is filled with 'Arapulabiz Pulsa'. The 'Jenis UKM' field is filled with 'Retail'. The 'Produk' field is filled with 'Digital Creative'. The 'Pasar' field is filled with 'Nasional'. The 'Penjualan' field is filled with 'Digital'. The 'Jumlah Orang' field is filled with '30000000'. The 'Upload Photo' field shows a file named '30010407_112132.jpg'. The 'Deskripsi' field is filled with 'Usaha Pulsa elektrik reload'. The 'Kontak' field is filled with '081334106689'. A 'Simpan' button is at the bottom right.

Figure 5.14 Player Update the Profile

Saat mekanisme update data identitas berhasil dilakukan, maka player mendapatkan skor RB sebesar 20 (Figure 5.15). Mekanisme ini berlaku setiap kali data diubah sebagai antisipasi terhadap perkembangan SME itu sendiri agar sistem selalu memiliki data terbaru dari setiap perubahan dan perkembangan status SME.



Figure 5.15 Relationship Building (RB) Point Added to Player after Updating Profile

Mekanika invite friend diwujudkan menu seperti di Figure 5.16. Dalam menu ini disajikan daftar pemain yang dilengkapi dengan menu untuk melihat identitas pemain lebih detil (Figure 5.17).



Figure 5.16 Invite Partner Menu

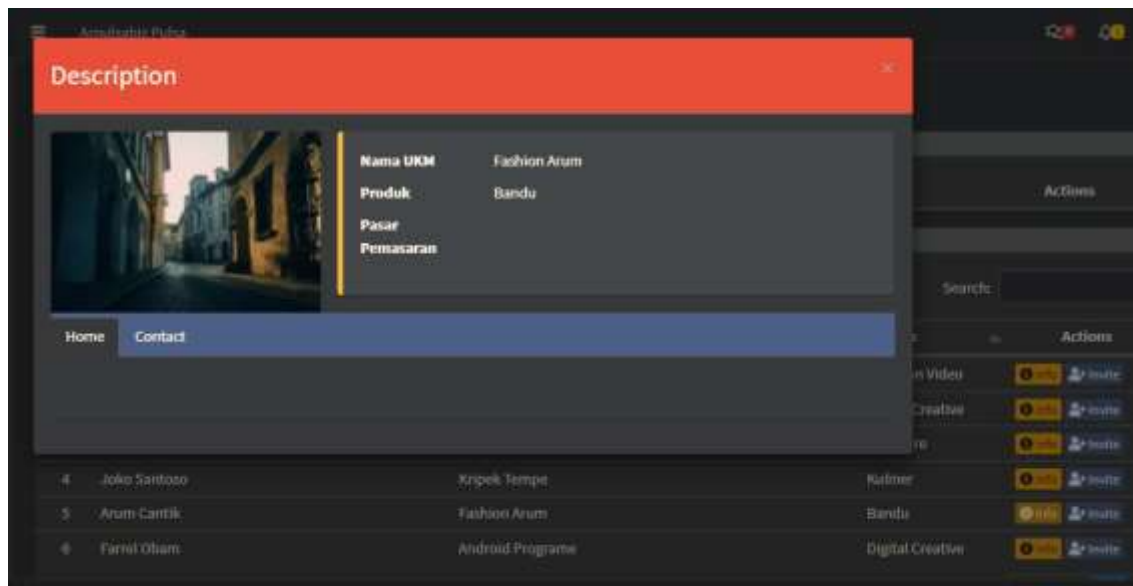


Figure 5.17 Checking Partner Candidate Identity

Setelah player melihat identitas calon partner yang ingin diundang sebagai teman (Figure 5.17), maka player dapat melakukan proses request pertemanan dengan klik tombol invite pada menu (Figure 5.18). Setelah proses “invite” dilakukan maka tombol invite berubah menjadi “pending” sebagai tanda permintaan “invite friend” berhasil dan menunggu konfirmasi dari kandidat partner.



Figure 5.18 Invite Friend Menu Status After Invite Request

Kemudian partner menyetujui permintaan pertemanan dari player (Figure 5.19), sehingga status pertemanan dalam akun player berubah dari “pending” menjadi “friend” (5.20).



Figure 5.19 Partner Accept The Invitation Request



Figure 4.20 Partner Accept The Invitation Request

Ketika mekanika “invite friend” telah dilakukan dengan lengkap maka player mendapatkan skor RB=10, RS=5, RA=5 (Figure 5.21).

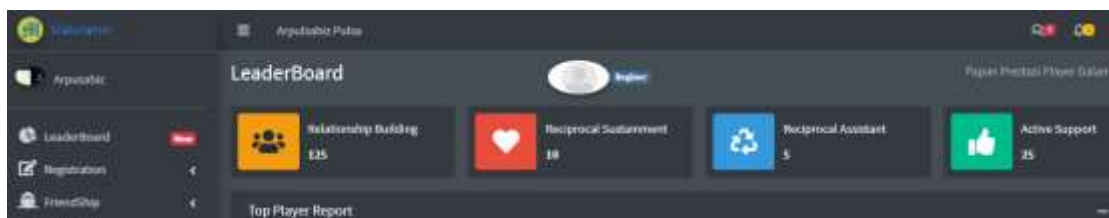


Figure 5.21 RB, RS, RA Point Added to Player after Partner Accept The Invitation

Mekanika “Friend Suggestion” diwujudkan dalam Figure 5.22, dimana player merekomendasikan salah satu partner kepada partner yang lain sebagai bentuk kepedulian dan bantuan dalam iklim kolaborasi. Mekanisme friend suggestion terdapat 3 tahap: pertama player merekomendasikan partner-1 untuk berteman dengan partner-2, kedua partner-1 merespon request dengan

menerima atau menolak, jika menerima maka partner-1 meneruskan dengan melakukan invite friend kepada partner-2, ketiga, partner-2 menerima atau menolak permintaan pertemanan dari partner-1.

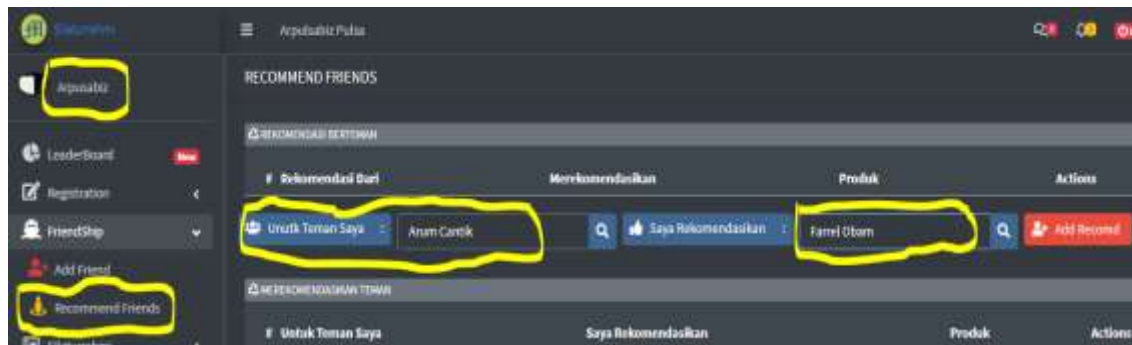


Figure 5.22 Player Request to Friend Suggestion to partner

Setelah friend suggestion diproses, maka yang tampil pada menu friend suggestion adalah seperti pada Figure 5.23 sebagai bentuk report bahwa proses telah dilakukan dan menunggu konfirmasi dari kedua partner.



Figure 5.23 Friend Suggestion to Partner Display After Player

Figure 5.24 adalah proses partner-1 menyetujui friend suggestion dari player dan meneruskannya dengan “add friend” kepada partner-2.



Figure 5.24 Partner Request for friendship from friend Suggestion

Figure 5.25 adalah partner-2 menerima permintaan pertemanan dari partner-1, dengan demikian proses friend suggestion dianggap berhasil sehingga player mendapatkan skor AS=20, RS=10 (Figure 5.26). Sementara jika mekanisme tidak berjalan maka player mendapatkan skor AS=5, RS=5.



Figure 5.25 Partner Accept friend Suggestion

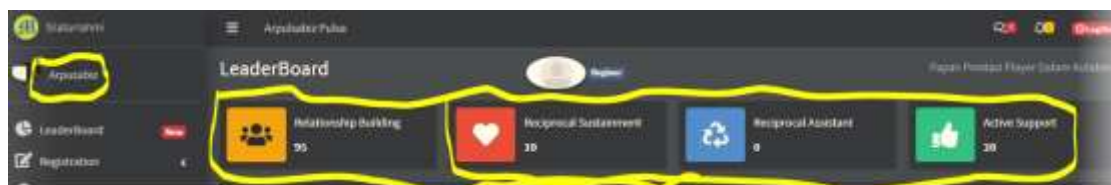


Figure 5.26 Player Get The Score after friend Suggestion Accepted

1.1.1 Posting Idea Prototype Design

Mekanika posting idea diwujudkan dalam prototype yang tersaji dalam Figure 5.27. Aktifitas dimulai dari player mengisi judul dan isi ide yang dapat menyisipkan dokumen maupun gambar, kemudian disimpan.



Figure 5.27 Player Posting The Idea

Hasil dari posting idea dapat dilihat semua partner dalam modul “silaturrahi”. Partner dapat menilai hasil posting ide dan memberikan penilaian dengan pilihan “Salute”, “Neutral” dan “Not Relevant” (Figure 5.28). Setiap penilaian memiliki skor antara lain: “Salute” mendapat skor AS=20, RA=20, “Neutral” mendapat skor AS=5, RA=5 dan “Not Relevant” mendapat skor AS=0, RA=5. Skor diberikan kepada player setelah partner melakukan penilaian dengan cara memilih salah satu pilihan yang tersaji di menu antar muka (Figure 5.28).



Figure 5.28 Partner Give The Review of Posting Idea

Setelah partner menilai posting ide, maka player mendapatkan skor sesuai pilihan penilaian yang dieksekusi (Figure 5.29).

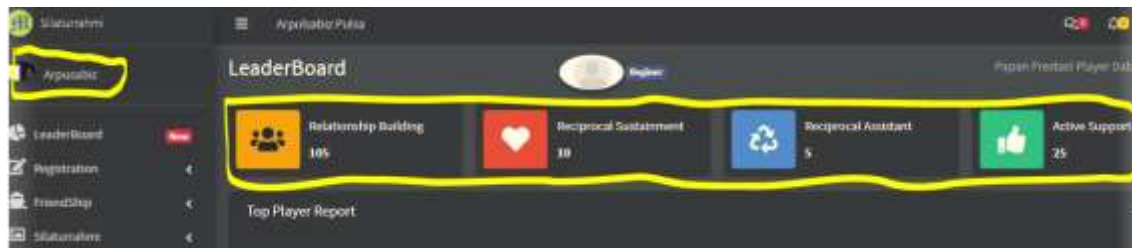


Figure 5.29 Player Get The Score after Partner Give The Review of Posting Idea

1.1.2 Posting problem Prototype Design

Mekanika posting problem diwujudkan dalam prototype yang tersaji dalam Figure 5.30. Aktivitas dimulai dari player mengisi judul dan isi ide yang dapat menyisipkan dokumen maupun gambar, kemudian disimpan.



Figure 5.30 Player Posting The problem

Hasil dari posting problem dapat dilihat semua partner dalam modul "silaturahmi". Partner dapat merespon hasil posting problem dan memberikan solusi. Hasil respon partner kemudian dinilai oleh player apakah sesuai dengan yang duharapkan atau tidak. Penilaian terdiri dari "Good and Relevant" dan "Not Relevan" (Figure 5.31). Setiap penilaian memiliki skor antara lain: "Good and Relevant" mendapat skor RS=20, RA=20, AS=15 dan "Not Relevan" mendapat skor RS=5, RA=5, AS=1. Skor diberikan kepada partner setelah player melakukan penilaian dengan cara memilih salah satu pilihan yang tersaji di menu antar muka (Figure 5.32).

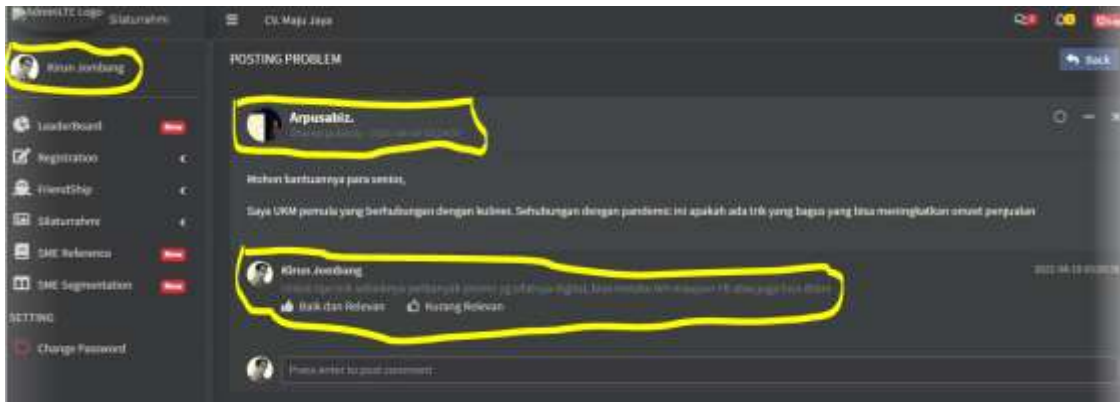


Figure 5.31 Partner Posting The problem Solution



Figure 5.32 Player Give The Review of Posting The problem Solution

Setelah player menilai posting problem, maka partnet mendapatkan skor sesuai pilihan penilaian yang dieksekusi (Figure 5.33).

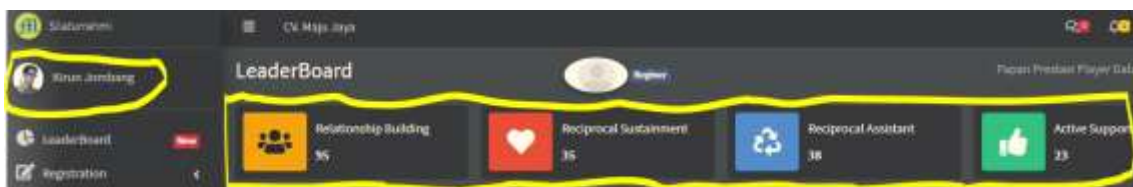


Figure 5.33 Partner Get The Score after Player Review of Posting The problem Solution