

ABSTRAK

Endarta Prayoga, 2024. **Perancangan Sistem Gamifikasi untuk Meningkatkan Interaksi Pelanggan Dalam Strategi Digital Marketing**. Tugas Akhir, Program Studi Informatika (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing : Subari.

Kata kunci : Gamifikasi, Game, Digital Marketing.

Penelitian ini dilakukan demi meningkatkan skill dalam strategi Digital Marketing dengan media game. Dako Boardgame adalah salah satu media pembelajaran tentang strategi digital marketing yang dimiliki oleh Dako Brand and Communication. Gamifikasi adalah usaha strategis untuk meningkatkan system, layanan, organisasi, dan aktivitas dengan cara membuat pengalaman yang mirip dengan pengalaman yang didapatkan saat memainkan game untuk memotivasi pengguna. Pada era 21-an saat ini sudah banyak generasi baru yang berani melangkah untuk membangun Perusahaan atau bisnis dengan skala kecil hingga besar, namun tantangan utama yang dihadapi adalah strategi marketing agar Perusahaan atau bisnis yang dijalankan dapat bertahan dan berkembang. Sehingga memunculkan hasil penelitian berupa simulasi game digital marketing dengan sensasi nyata dalam menjalankan bisnis untuk melatih komunikasi dan strategi dalam menjalankan Perusahaan atau bisnis.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah game yang dirancang ini adalah pengembangan dari sebuah boardgame fisik dari Dako Brand and Communication dimana memang masih banyak Perusahaan yang masih kesulitan dalam mengatur strategi dan komunikasi dalam digital marketing sehingga pengembangan game ini dapat diakses lebih luas dengan media digital yang ada saat ini. Saran pada penelitian ini karena masih tahap pengembangan awal maka dapat dikembangkan lebih lanjut pada system yang lebih praktis dan mudah dipahami, pada tampilan yang lebih menarik, dan pengembangan media yang digunakan lebih luas.

ABSTRACT

Endarta Prayoga, 2024. **Designing a Gamification System to Increase Customer Interaction in Digital Marketing Strategy**. Final Assignment, Informatics Study Program (S1), STIKI – MALANG, Supervisor: Subari S.Kom., M.Kom.

Keywords: Gamification, Games, Digital Marketing

This research was conducted to improve skills in Digital Marketing strategies with game media. Dako Boardgame is one of the learning media about digital marketing strategies owned by Dako Brand and Communication. Gamification is a strategic effort to improve systems, services, organizations and activities by creating experiences that are similar to those obtained when playing games to motivate users. In the 21st era, many new generations have dared to take steps to build companies or businesses on a small to large scale, but the main challenge faced is marketing strategies so that the company or business they run can survive and develop. This gives rise to research results in the form of digital marketing game simulations with real sensations in running a business to train communication and strategy in running a company or business.

The conclusion of this research is that the game designed is a development of a physical board game from Dako Brand and Communication where there are still many companies that still have difficulty in managing strategy and communication in digital marketing so that the development of this game can be accessed more widely with existing digital media. This. Suggestions for this research, because it is still in the initial development stage, can be further developed into a system that is more practical and easy to understand, with a more attractive appearance, and the development of media that is used more widely.