

MAKALAH KOMPREHENSIF

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* PADA FITUR GAMIFIKASI
BERBASIS *STREAK* DI PLATFORM TIKTOK: KAJIAN
KONSEPTUAL MENGGUNAKAN KERANGKA UEQ+**



Intelligentia - Dignitas

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Program
Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh:

SELVINA ALYA PUTRI

NIM : 1512619051

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

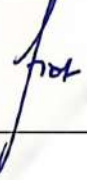
TAHUN 2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
BENTUK : KOMPREHENSIF

Nama Mahasiswa : Selvina Alya Putri
NIM : 1512619051
Program Studi/Fakultas : SI Pendidikan Teknik Informatika dan
Komputer/Teknik
Judul Penelitian : ANALISIS USER EXPERIENCE PADA FITUR
GAMIFIKASI BERBASIS STREAK DI
PLATFORM TIKTOK: KAJIAN KONSEPTUAL
MENGUNAKAN KERANGKA UEQ+

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/Tidak Lulus*) * Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 14 Juli 2026.

Tim Penguji

Ketua Penguji	Bambang Prasetya Adhi, S.Pd., M.Kom. NIDN. 0025028303	
Anggota Penguji	Vannisa Irma Dewi, S.Pd., M.T.I. NUPTK. 2440771672230322	
Dosen Ahli	Bambang Satrio, S.Pd., M.Kom. NUPTK. 4747775676130222	
Dosen Pembimbing	Muhammad Ficky Duskarnaen, M.Sc. NIDN. 0029027304	

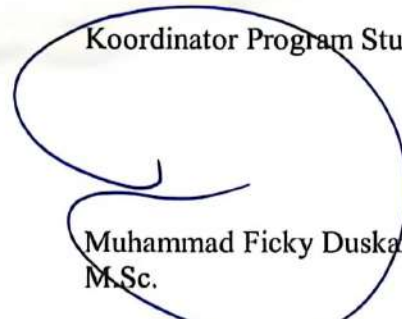
Mengetahui,



Rekan/Direktur,
Prof. Dr. Neneng Siti Silfi
Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si.

NIDN. 0029027204

Koordinator Program Studi PTIK,



Muhammad Ficky Duskarnaen,
M.Sc.

NIDN. 0029027304

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
BENTUK : KOMPREHENSIF

Nama Mahasiswa : Selvina Alya Putri
NIM : 1512619051
Judul Penelitian : ANALISIS USER EXPERIENCE PADA FITUR
GAMIFIKASI BERBASIS STREAK DI PLATFORM
TIKTOK: KAJIAN KONSEPTUAL MENGGUNAKAN
KERANGKA UEQ+

Ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian tugas akhir.

Jakarta, 31 Juli 2026

Pembimbing

Muhammad Ficky Duskarnaen, M.Sc.

NIDN. 0029027304

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Selvina Alya Putri
NIM : 1512619051
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Teknik
Judul TA : ANALISIS USER EXPERIENCE PADA FITUR
GAMIFIKASI BERBASIS STREAK DI PLATFORM
TIKTOK: KAJIAN KONSEPTUAL MENGGUNAKAN
KERANGKA UEQ+

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 31 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Selvina Alya Putri

NIM. 1512619051

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Analisis *User Experience* Pada Fitur Gamifikasi Berbasis *Streak* Di Platform TikTok: Kajian Konseptual Menggunakan Kerangka UEQ+” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas rahmat, nikmat, dan karunia-Nya kepada penulis.
2. Orang tua tercinta, yaitu Heri Parworo dan Sari Rusnita, serta Adik penulis yaitu Violeta Fazha Alvida yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan dan semangat untuk penulis.
3. Bapak Muhammad Ficky Duskarnaen, M.Sc. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer dan juga sebagai Dosen Pembimbing penulis yang senantiasa memberikan banyak bantuan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah ini.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan penulis ilmu, pengalaman, dan pembelajaran selama masa perkuliahan.
5. Seluruh staf prodi yang sangat membantu penulis dalam menyediakan fasilitas administratif.
6. Teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan selama proses penyusunan makalah ini.
7. Para musisi yang melalui lagu, konten, dan pesan-pesan positifnya yang telah menjadi sumber semangat, motivasi, dan penghiburan bagi penulis selama menjalani proses penyusunan makalah.
8. Diri penulis sendiri yang telah berusaha, bertahan, dan terus melangkah dalam setiap proses penyusunan makalah ini hingga akhirnya dapat menyelesaikannya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan makalah ini dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan makalah ini. Penulis berharap agar makalah ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Jakarta, 30 Juni 2026



Selvina Alya Putri

NIM. 1512619051



ABSTRAK

Selvina Alya Putri, Analisis *User Experience* Pada Fitur Gamifikasi Berbasis *Streak* Di Platform TikTok: Kajian Konseptual Menggunakan Kerangka UEQ+. Dosen Pembimbing : Muhammad Ficky Duskarnaen, M.Sc. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Jakarta. 2026.

Perkembangan media sosial mendorong penerapan gamifikasi sebagai strategi untuk membentuk keterlibatan pengguna. Salah satu implementasinya adalah TikTok Streak yang mendorong keberlangsungan komunikasi harian melalui aktivitas berkiriman pesan. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis *user experience* pada fitur gamifikasi berbasis *streak* di platform TikTok menggunakan kerangka *User Experience Questionnaire Plus* (UEQ+). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui kajian konseptual dengan sintesis data sekunder yang bersumber dari dokumentasi resmi TikTok, penelitian terdahulu, artikel teknologi, dan data publik digital. Analisis dilakukan berdasarkan enam dimensi UEQ+, yaitu *attractiveness*, *usefulness*, *stimulation*, *novelty*, *dependability*, dan *social interaction*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mekanisme teknis TikTok Streak membentuk pengalaman pengguna melalui indikator visual, sistem progres, penghitungan interaksi harian, dan persyaratan komunikasi dua arah. Temuan menunjukkan bahwa mekanisme tersebut berkontribusi terhadap keterlibatan pengguna, sementara konsistensi sistem dan cara pengguna memanfaatkan fitur memengaruhi pengalaman pengguna pada beberapa dimensi UEQ+.

Kata kunci: gamifikasi, kajian konseptual, TikTok Streak, UEQ+, *user experience*

ABSTRACT

Selvina Alya Putri, Analysis of User Experience on the Streak-Based Gamification Feature on the TikTok Platform: A Conceptual Study Using the UEQ+ Framework. Supervisor: Muhammad Ficky Duskarnaen, M.Sc. Study Program of Informatics and Computer Engineering Education. Faculty of Engineering. Universitas Negeri Jakarta. 2026.

The development of social media encourages the implementation of gamification as a strategy to shape user engagement. One of its implementations is TikTok Streak, which encourages continuous daily communication through messaging activities. This study aims to analyze the user experience of the streak-based gamification feature on the TikTok platform using the User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) framework. This research employs a qualitative approach through a conceptual study by synthesizing secondary data obtained from official TikTok documentation, previous studies, technology articles, and digital public data. The analysis is conducted based on six UEQ+ dimensions, namely attractiveness, usefulness, stimulation, novelty, dependability, and social interaction. The results show that the technical mechanisms of TikTok Streak shape user experience through visual indicators, progress systems, daily interaction tracking, and two-way communication requirements. The findings indicate that these mechanisms contribute to user engagement, while system consistency and the way users utilize the feature influence user experience across several UEQ+ dimensions.

Keywords: gamification, conceptual study, TikTok Streak, UEQ+, user experience

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : KOMPREHENSIF	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR BENTUK : KOMPREHENSIF	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Perumusan Masalah	3
1.4 Pembatasan Masalah	4
1.5 Tujuan Penyusunan Laporan.....	4
1.6 Manfaat Kajian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 <i>User Experience</i> (UX)	7
2.1.1 Definisi <i>User Experience</i>	7
2.1.2 Model <i>User Experience</i>	7
2.1.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi <i>User Experience</i>	9
2.1.4 <i>User Experience</i> pada Platform Media Sosial	10
2.2 Gamifikasi.....	12
2.2.1 Definisi Gamifikasi	12
2.2.2 Elemen-Elemen Gamifikasi.....	13
2.2.3 Landasan Psikologis Gamifikasi	13
2.2.4 Gamifikasi di Platform Media Sosial	15
2.2.5 Mekanisme <i>Streak</i> sebagai Elemen Gamifikasi	16

2.3 TikTok Sebagai Platform Media Sosial.....	18
2.3.1 Profil dan Pertumbuhan TikTok.....	18
2.3.2 Fitur TikTok Streak	19
2.4 Kerangka Evaluasi UEQ dan UEQ+	20
2.4.1 User Experience Questionnaire (UEQ) Standar	20
2.4.2 UEQ+ sebagai Pengembangan UEQ.....	22
2.4.3 Dimensi UEQ+ yang Relevan untuk Kajian Ini	24
2.5 Penelitian yang Relevan.....	27
2.6 Kerangka Pemikiran.....	35
BAB III METODOLOGI KAJIAN	37
3.1 Desain Kajian	37
3.2 Jenis dan Sumber Data	37
3.2.1 Jenis Data	37
3.2.2 Sumber Data.....	38
3.2.3 Kriteria Inklusi dan Eksklusi	38
3.3 Teknik Pengumpulan Data	39
3.4 Teknik Analisis Data.....	41
3.4.1 Reduksi Data.....	41
3.4.2 Penyajian Data.....	41
3.4.3 Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	42
3.5 Keabsahan Kajian	42
3.5.1 Triangulasi Sumber	42
3.5.2 Penggunaan Bahan Referensi yang Memadai.....	42
3.6 Etika Penggunaan Data Publik.....	42
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Kerangka Analisis.....	44
4.2 Analisis Mekanisme Teknis Fitur TikTok Streak dan Dampaknya terhadap Pengalaman Pengguna	45
4.2.1 Alur Pembentukan dan Pemeliharaan <i>Streak</i>	45
4.2.2 Sistem Restore Streak dan Penanganan Bug Teknis	47
4.2.3 Sistem Tingkatan Visual sebagai Indikator Progres	47
4.2.4 Dampak Psikologis Mekanisme <i>Streak</i> terhadap Pengguna	48
4.3 Kajian User Experience Fitur TikTok <i>Streak</i> Berdasarkan Dimensi UEQ+	50

4.3.1 <i>Attractiveness</i>	50
4.3.2 <i>Usefulness</i>	51
4.3.3 <i>Stimulation</i>	52
4.3.4 <i>Novelty</i>	53
4.3.5 <i>Dependability</i>	53
4.3.6 <i>Social interaction</i>	54
4.4 Sintesis Hasil Analisis User Experience Fitur TikTok <i>Streak</i>	55
4.5 Implikasi Pengembangan Fitur Gamifikasi terhadap User Experience	57
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Rekomendasi.....	58
5.2.1 Rekomendasi Aplikatif	58
5.2.2 Rekomendasi Akademik.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	64
RIWAYAT HIDUP.....	67





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Selvina Alya Putri

NIM : 1512619051

Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Alamat email : selvina.alya.sr@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA FITUR GAMIFIKASI BERBASIS STREAK DI
PLATFORM TIKTOK: KAJIAN KONSEPTUAL MENGGUNAKAN KERANGKA UEQ+

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Agustus 2026

Penulis

(Selvina Alya Putri)
nama dan tanda tangan