

SKRIPSI
PENGEMBANGAN E-MODUL STRATEGI PEMASARAN PRODUK
BUSANA BERBASIS GAMIFIKASI



Intelligentia - Dignitas

Anis Nurjanah
1515619035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026

ABSTRAK

Anis Nurjanah. *Pengembangan E-Modul Strategi Pemasaran Produk Busana Berbasis Gamifikasi*. Skripsi. Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

Perkembangan teknologi digital menuntut pembelajaran yang lebih interaktif, sedangkan pembelajaran Strategi Pemasaran Produk Busana pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Kota Depok masih didominasi media konvensional sehingga keterlibatan peserta didik dan pemahaman materi belum optimal. Penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan e-modul Strategi Pemasaran Produk Busana berbasis gamifikasi serta mengetahui tingkat kelayakannya berdasarkan penilaian panelis materi dan panelis media. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model 4D yang dibatasi hingga tahap *Develop*. Subjek penelitian terdiri atas dua validator panelis materi dan dua validator panelis media. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran, telaah dokumentasi hasil belajar peserta didik, serta angket validasi panelis, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian menghasilkan e-modul berbasis web yang memuat materi Strategi Pemasaran Produk Busana dengan integrasi elemen gamifikasi berupa poin, kuis interaktif, dan umpan balik (*feedback*). Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul memperoleh skor kelayakan sebesar 98,6% dari panelis materi dengan kategori Sangat Layak dan sebesar 91,25% dari panelis media dengan kategori Sangat Layak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa e-modul telah memenuhi aspek kelayakan materi, penyajian, desain, dan grafika sehingga dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan.

Kata kunci: e-modul, gamifikasi, strategi pemasaran produk busana, media pembelajaran, penelitian dan pengembangan.

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Anis Nurjanah. *Development of a Gamification-Based E-Module for Fashion Product Marketing Strategy*. Undergraduate Thesis. Bachelor of Fashion Education Study Program, Faculty of Engineering, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

The rapid advancement of digital technology requires more interactive learning, while the learning process of Fashion Product Marketing Strategy in the Creative Project and Entrepreneurship subject at SMK Negeri 2 Kota Depok is still dominated by conventional learning media, resulting in limited student engagement and suboptimal understanding of the learning materials. This study aimed to develop a gamification-based e-module for Fashion Product Marketing Strategy and to determine its feasibility based on expert evaluations. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, which was limited to the Develop stage. The research subjects consisted of two subject matter experts and two media experts. Data were collected through interviews with the subject teacher, documentation review of students' learning achievement records, and expert validation questionnaires, and were analyzed using descriptive percentage analysis. The study resulted in a web-based e-module containing Fashion Product Marketing Strategy materials integrated with gamification elements, including points, interactive quizzes, and feedback. The validation results indicated that the e-module obtained a feasibility score of 98,6% from the subject matter experts, categorized as Highly Feasible, and 91,25% from the media experts, also categorized as Highly Feasible. These findings indicate that the developed e-module meets the criteria for content, presentation, design, and graphical quality and is therefore considered highly feasible for use as a supplementary learning medium in the Creative Project and Entrepreneurship subject.

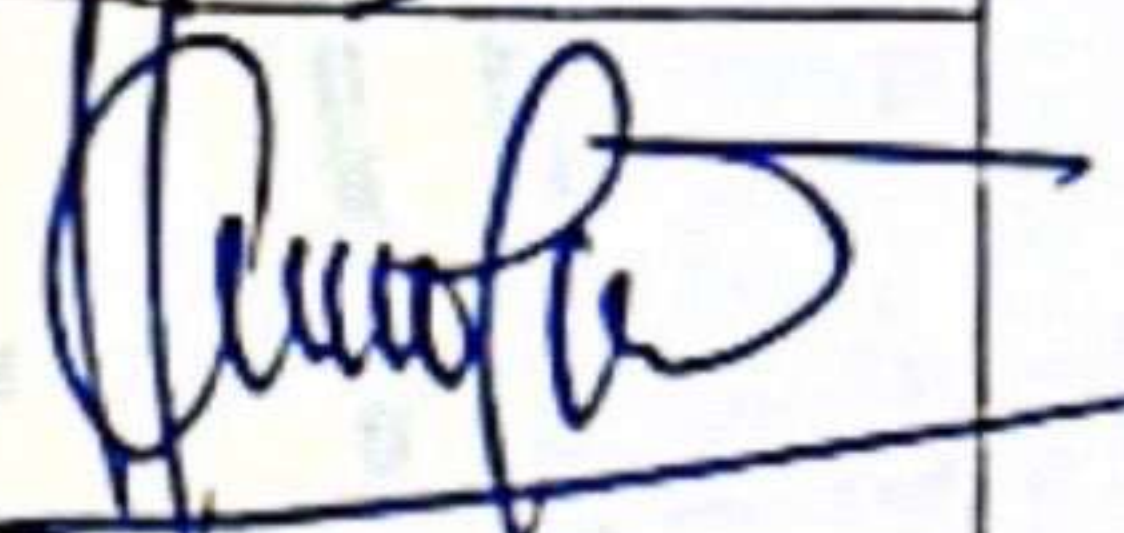
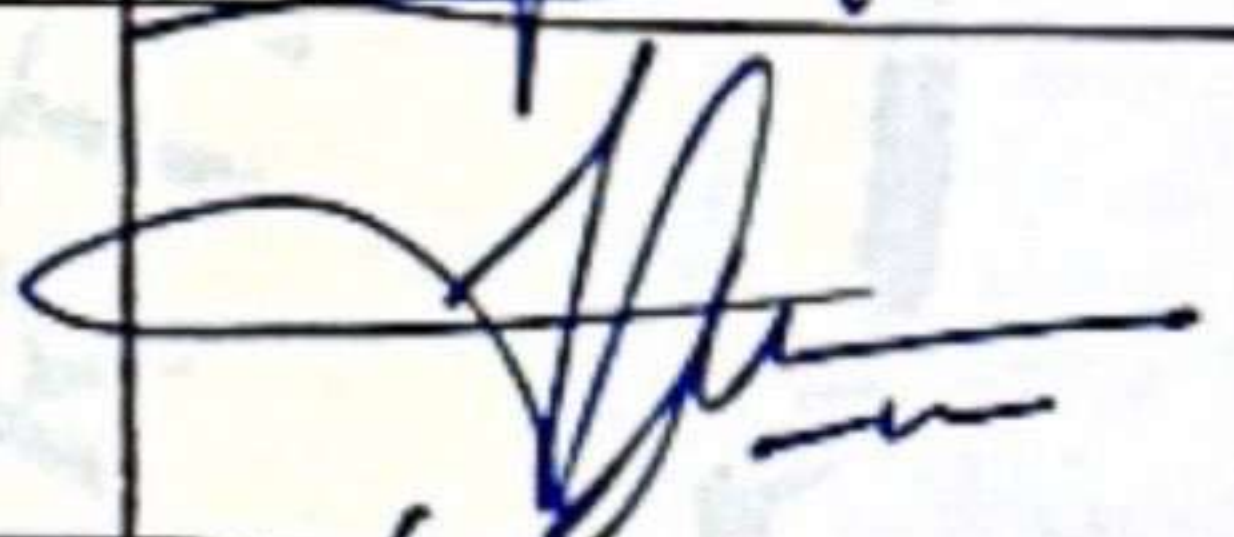
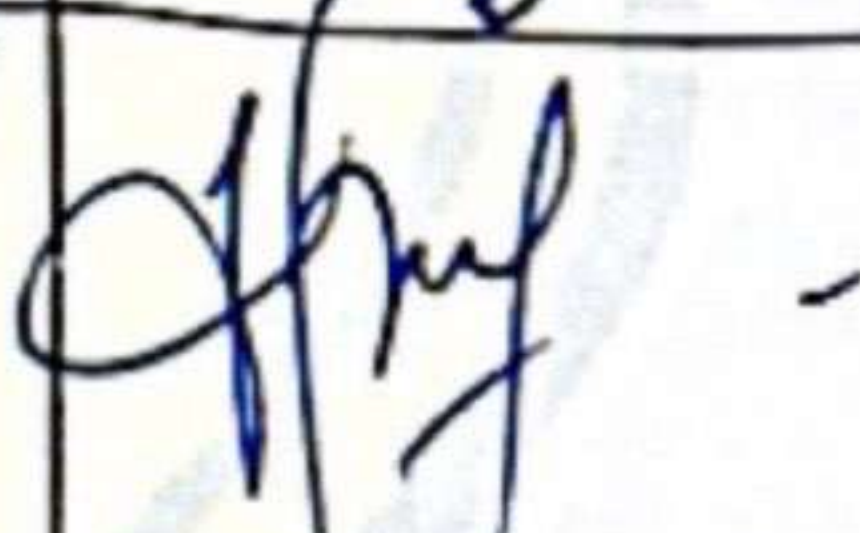
Keywords: e-module, gamification, fashion product marketing strategy, learning media, research and development

Intelligentia - Dignitas

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
BENTUK : SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Anis Nurjanah
 NIM : 1515619035
 Program Studi/Fakultas : Pendidikan Tata Busana / Teknik
 Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Startegi Pemasaran Produk Busana Berbasis Gamifikasi

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

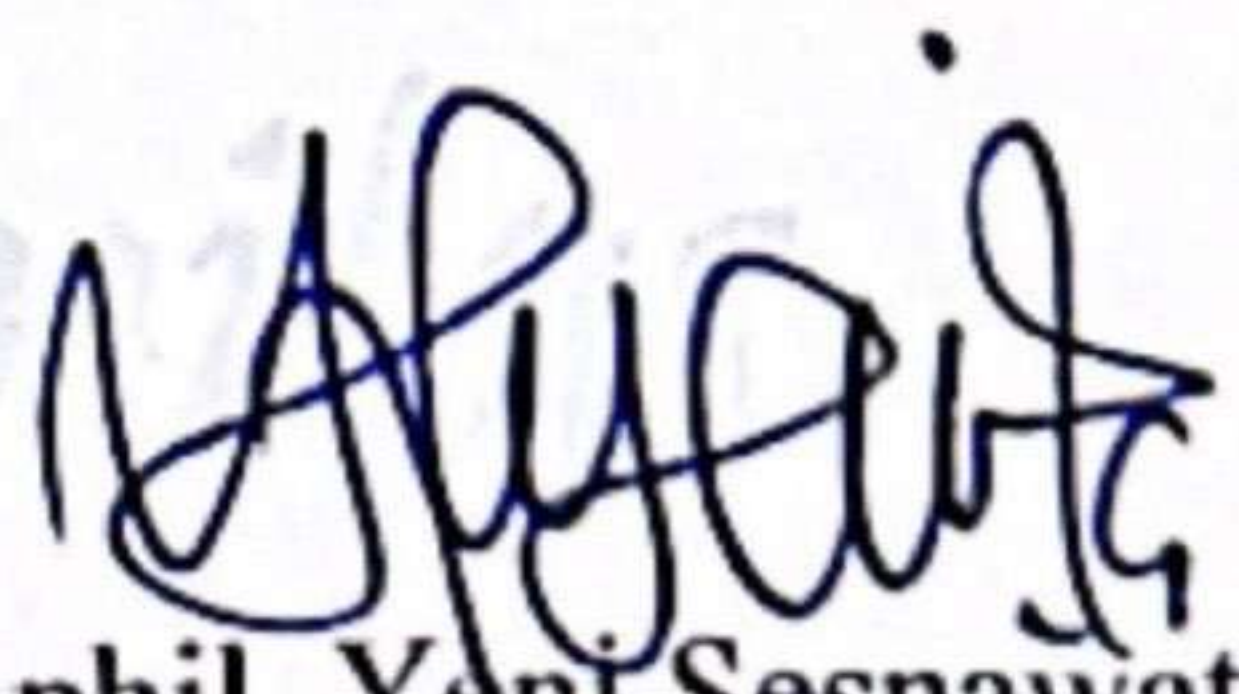
Ketua Penguji	Prof. Dr. Wesnina, M.Sn. NIDN. 0029106304	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 1)	Dra. Vivi Radiona SP, M.Pd. NIDN. 0011096202	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 2)	Esty Nurbaity Arrsyi, S.Pd., M.KM. NIDN. 0028097404	
Anggota Penguji (Pembimbing 1)	Jafar Sodik, S.Pd, M.Ds NUPTK. 7659775676130132	
Anggota Penguji (Pembimbing 2)	Sri Listiani , S.Pd., M.Ds. NIDN. 0002069501	

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Teknik

Koordinator Program Studi
 Pendidikan Tata Busana



Prof. Dr. Neneh Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si.
 NIDN. 0029027204


 Dr. phil. Yeni Sesnawati, S.Pd., M.T.
 NIDN. 0001068105

LEMBAR PERNYATAAN

1. Skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Modul Strategi Pemasaran Produk Busana Berbasis Gamifikasi " merupakan karya ilmiah asli saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik Sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Seluruh sumber informasi yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini, baik yang berasal dari karya ilmiah, buku, jurnal, maupun sumber lainnya, telah dicantumkan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah dan tercantum dalam daftar pustaka.
3. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiasi, baik sebagian maupun seluruhnya, atau terdapat penyimpangan terhadap pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta, termasuk pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh.

Jakarta, 14 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,


Anis Nurjanah

NIM. 1515619033



Intelligentia - Dignitas



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 : ANIS NUR JANAH

NIM : 1515619035

Fakultas/Prodi : Teknik/Pendidikan Tata Bussana

Alamat email : Anis.nurjanahh@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 :

Pengembangan E-Modul Strategi Pemasaran Produk Busana Berbasis Gamifikasi

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 izin 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, 18 Agustus 2026

Penulis

(Anis Nur Janah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad saw. yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliah menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan peradaban. Semoga kita semua memperoleh syafaat beliau di yaumul akhir. Aamiin.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta, dengan judul "Pengembangan E-Modul Strategi Pemasaran Produk Busana Berbasis Gamifikasi." Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital, khususnya pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. phil. Yeni Sesnawati, S.Pd., M.T., selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Jafar Sodik, S.Pd., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan selama penyusunan skripsi.
4. Ibu Sri Listiani, S.Pd., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Seluruh dosen Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bimbingan selama penulis menempuh pendidikan.
6. Validator instrumen, validator panelis materi, dan validator panelis media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, saran, dan masukan dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan.
7. Kedua orang tua tercinta beserta keluarga yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tidak ternilai selama penulis menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini.
8. Teman-teman Kos Amelia yang telah memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan selama proses penyusunan skripsi.
9. Teman-teman Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan tata busana, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Jakarta, 14 Juli 2026

Penulis,



Anis Nurjanah

1515619035

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KERANGKA TEORITIK	10
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	10
2.1.1 Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	10
2.1.2 Model-Model Penelitian Pengembangan.....	11
2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan	16
2.3 Kerangka Teoritik	17
2.3.1 Media Pembelajaran	17
2.3.2 E-Modul.....	20
2.3.3 Strategi Pemasaran Produk Busana.....	24
2.3.4 Gamifikasi.....	26
2.3.5 Pembelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan di SMK ...	30

2.4	Penelitian yang Relevan	33
2.5	Rancangan Produk	37
2.6	Skema Rancangan Produk	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		40
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	40
3.2	Model Pengembangan Produk	40
3.3	Instrumen Penelitian.....	42
3.4	Prosedur Pengembangan.....	45
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.5.1	Wawancara.....	49
3.5.2	Angket	49
3.6	Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1	Hasil Pengembangan Produk	52
4.1.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	53
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	58
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	63
4.2	Analisis Data Penelitian.....	69
4.2.1	Penilaian E-Modul Oleh Panelis Materi.....	70
4.2.2	Penilaian E-Modul Oleh Panelis Media	78
4.2.3	Revisi Produk Berdasarkan Masukan Validator	86
4.3	Pembahasan	91
4.3.1	Proses Pengembangan E-Modul Strategi Pemasaran Produk Busana Berbasis Gamifikasi	91
4.3.2	Kelayakan E-Modul Berdasarkan Validasi Panelis Materi	93
4.3.3	Kelayakan E-Modul Berdasarkan Validasi Panelis Media	93
4.3.4	Implementasi Gamifikasi dalam E-Modul.....	94
4.3.5	Kebaruan Penelitian.....	95
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		96
5.1	Kesimpulan.....	96

5.2 Implikasi.....	97
5.3 Saran	97
5.4 Temuan Penelitian.....	97
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	104
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	104



Intelligentia - Dignitas