

## Abstrak

Komunitas kreatif di Indonesia terutama yang memiliki anggota yang banyak seperti misalnya mempunyai lebih dari 100 orang mengalami kesulitan dalam menyeleksi anggota-anggotanya berdasarkan tingkat keaktifan partisipasi di dalam komunitas baik untuk menjadi anggota tetap maupun pengurus. Kurangnya *reward* secara ekstrinsik membuat pertumbuhan komunitas menjadi stagnan atau tidak berjalan. Untuk mengatasi masalah ini maka penulis memutuskan untuk membuat sebuah platform web komunitas kreatif yang di dalamnya terdapat elemen-elemen gamifikasi yakni: Point & Reward, Level, dan Quest sehingga dengan demikian komunitas dapat menentukan *reward* serta memonitor *engagement* atau keikutsertaan anggotanya dengan lebih mudah. Pengujian dilakukan dengan cara user acceptance testing untuk menguji Platform Web yang dibuat. Sedangkan efek elemen Gamifikasi terhadap Komunitas di uji dengan feedback pengguna yang dianalisa secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil akhir yang didapat adalah website Kokraf sebagai inovasi web gamifikasi manajemen pengembangan komunitas kreatif sudah memenuhi tujuan yang telah mana disampaikan pada bab pertama yakni mengkuantifikasi penilaian atau value (seperti tanggung jawab, inisiatif, kompetensi dan kedisiplinan) yang dimiliki sebuah anggota komunitas yang dari sebelumnya hanya berdasarkan opini semata. Kokraf juga dinilai sudah layak untuk digunakan oleh pengguna dengan perolehan skor akhir 95.86% namun tak menutup kemungkinan akan adanya perbaikan serta penambahan pada website yang telah dikembangkan sesuai dengan saran dan kritik hasil dari uji User Acceptance Test yang telah dilakukan dan dibahas pada bab keempat.

Kata kunci: gamifikasi, komunitas kreatif, web, kuantifikasi