

**PENGEMBANGAN PLATFORM ADVERGAMING (PIJI)
BERBASIS NEXT JS & FLUTTER**

LAPORAN NON-REGULER

ARTIST - FREELANCE PROGRAMMER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :
CHOIRUL AFFAN ADI PUTRA
23.21.1572

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

**PENGEMBANGAN PLATFORM ADVERGAMING (PIJI)
BERBASIS NEXT JS & FLUTTER**

**LAPORAN NON-REGULER
ARTIST - FREELANCE PROGRAMMER**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :
CHOIRUL AFFAN ADI PUTRA
23.21.1572

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

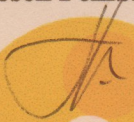
JALUR NON-REGULER

**PENGEMBANGAN PLATFORM ADVERGAMING (PIJI)
BERBASIS NEXT JS & FLUTTER**

yang disusun dan diajukan oleh
Choirul Affan Adi Putra
23.21.1572

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 9 Januari 2025

Dosen Pembimbing,


Ika Nur Fajri, M.Kom
NIK. 190302268

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

**PENGEMBANGAN PLATFORM ADVERGAMING (PIJI)
BERBASIS NEXT JS & FLUTTER**

yang disusun dan diajukan oleh
Choirul Affan Adi Putra
23.21.1572

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302419



Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302375



Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302268



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Choirul Affan Adi Putra

NIM : 23.21.1572

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

Pengembangan Platform Advergaming (PIJI) Ber-basis Next Js & Flutter

Dosen Pembimbing : Ika Nur Fajri, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan kegiatan SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak-benaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 30 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Choirul Affan Adi Putra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Freelance Frontend di Platform Advergaming PIJI" dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program studi S1 Informatika, di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Alfatta, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Windha Mega Pradnya Dhuhiya, S.Kom., M.Kom. selaku Kaprodi S1 Informatika Universitas Amikom.
4. Ika Nur Fajri, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama bimbingan dalam proses penelitian ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

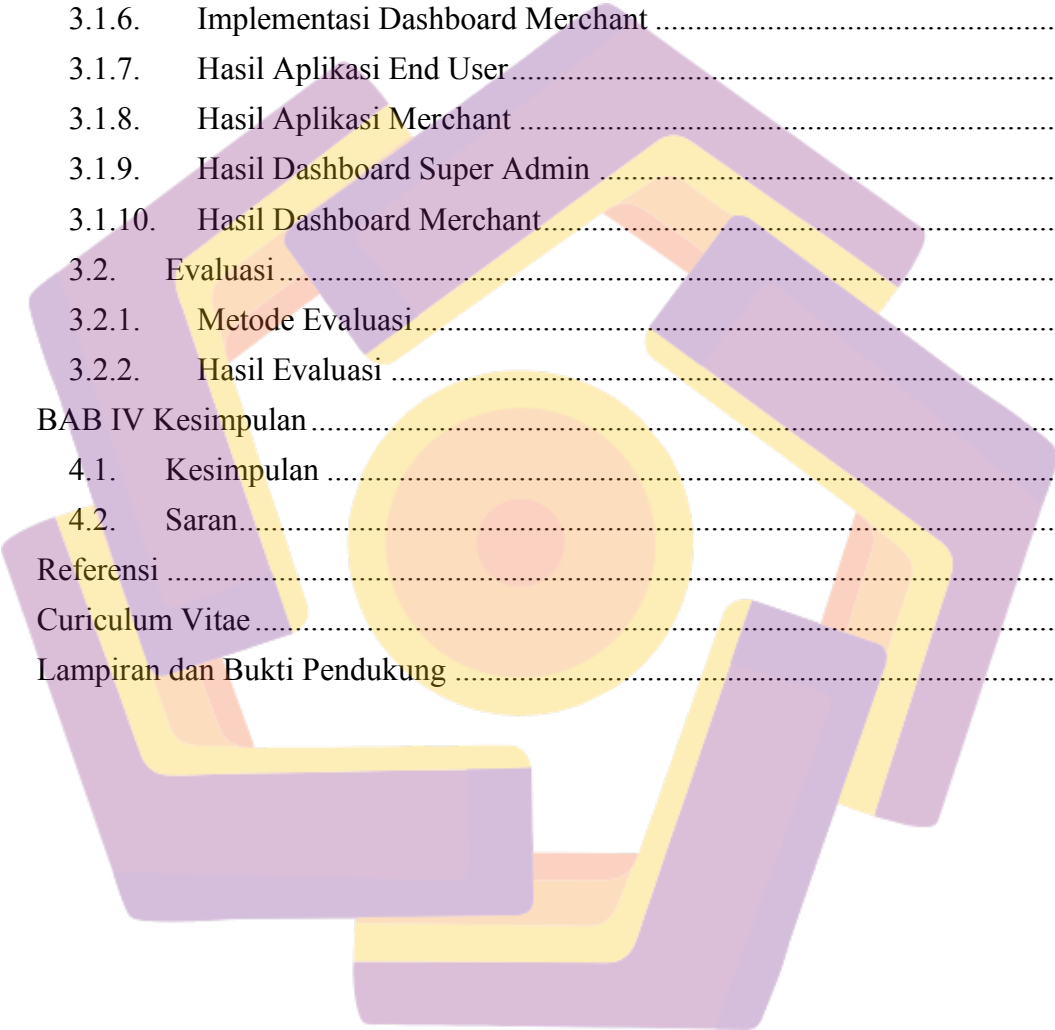
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat menjadi salah satu referensi untuk pengembangan ilmu di bidang yang terkait.

Yogyakarta, 23 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar.....	viii
Intisari	ix
<i>Abstract</i>	x
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Gambaran Umum.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	3
Bab II Teori dan METODE	4
2.1. Teori	4
2.1.1. Flutter	4
2.1.2. Next JS	5
2.1.3. API (Application Programming Interface).....	5
2.1.4. Redux Toolkit	5
2.1.5. Tailwind CSS	6
2.1.6. BLoC (Business Logic Component) Flutter	6
2.1.7. NextAuth.js	6
2.1.8. Axios	7
2.1.9. Dio HTTP.....	7
2.1.10. JWT (Json Web Token)	7
2.2. Analisis.....	8
2.2.1. Tahap Perencanaan.....	9
2.2.2. Tahap Implementasi	9
2.2.3. Tahap Evaluasi	9
2.2.4. Hasil Yang Diperoleh.....	9
BAB III Hasil dan Pembahasan	11



3.1.	Hasil	11
3.1.1.	Perancangan	11
3.1.2.	Implementasi	12
3.1.3.	Implementasi Aplikasi End User	13
3.1.4.	Implementasi Aplikasi Merchant	18
3.1.5.	Implementasi Dashboard Super Admin	24
3.1.6.	Implementasi Dashboard Merchant	30
3.1.7.	Hasil Aplikasi End User	36
3.1.8.	Hasil Aplikasi Merchant	39
3.1.9.	Hasil Dashboard Super Admin	43
3.1.10.	Hasil Dashboard Merchant	45
3.2.	Evaluasi	47
3.2.1.	Metode Evaluasi	47
3.2.2.	Hasil Evaluasi	49
BAB IV	Kesimpulan	50
4.1.	Kesimpulan	50
4.2.	Saran	51
Referensi		52
Curriculum Vitae		53
Lampiran dan Bukti Pendukung		55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Alur Analisis	8
Gambar 1. 2 Implementasi Library HttpDio	14
Gambar 1. 3 Struktur Penerapan Bloc.....	15
Gambar 1. 4 Implementasi Webview	17
Gambar 1. 5 Implementasi List Product Aplikasi PIJI BIZ	19
Gambar 1. 6 Implementasi Scan QR Code Aplikasi PIJI BIZ.....	21
Gambar 1. 7 Implementasi Redeem Loyalti Program.....	23
Gambar 1. 8 Implementasi Manajemen Admin Di Dashboard Superadmin	25
Gambar 1. 9 Implementasi Manajemen Merchant Di Dashboard Superadmin	27
Gambar 1. 10 Implementasi Manajemen Game Di Dashboard Superadmin	29
Gambar 1. 11 Implementasi Pengaturan Loyali Produk Di Dashboard Merchant	31
Gambar 1. 12 Implementasi Penyewaan Game Di Dashboard Merchant.....	33
Gambar 1. 13 Implementasi Riwayat Transaksi Pengguna	34
Gambar 1. 14 Implementasi Akun Admin Kasir Di Dashboard Merchant.....	35
Gambar 1. 15 Halaman Utama Aplikasi PIJI.....	37
Gambar 1. 16 Halaman Penukaran Loyalti Program	38
Gambar 1. 17 Riwayat Transaksi User	39
Gambar 1. 18 Halaman Utama Aplikasi PIJI BIZ	40
Gambar 1. 19 Halaman Scan QR Code.....	41
Gambar 1. 20 Halaman Redeem Product Merchant.....	42
Gambar 1. 21 Manajemen Admin.....	43
Gambar 1. 22 Manajemen Merchant.....	44
Gambar 1. 23 Manajemen Game	45
Gambar 1. 24 Manajemen Free Product	46
Gambar 1. 25 Riwayat Transaksi Merchant.....	46
Gambar 1. 26 Manajemen Akun Merchant.....	47

INTISARI

Rendahnya daya beli masyarakat merupakan salah satu tantangan yang berdampak pada keberlangsungan sektor UMKM di Indonesia. Sebagai respon terhadap tantangan tersebut, platform PIJI dirancang sebagai solusi advergaming inovatif yang mengintegrasikan media promosi video game dengan loyalty program. Melalui pendekatan ini, platform PIJI bertujuan menciptakan ekosistem digital yang saling menguntungkan antara merchant dan pengguna, sekaligus meningkatkan daya beli masyarakat.

Pengembangan PIJI dilakukan dengan pendekatan profesional menggunakan teknologi modern seperti Next.js untuk web frontend dan Flutter untuk aplikasi mobile lintas platform. Proses pengembangan mencakup desain dan implementasi aplikasi Android, iOS, dashboard internal dan dashboard merchant.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan teknologi ini memungkinkan pengembangan platform yang *scalable*, efisien, dan optimal dalam memenuhi kebutuhan merchant serta memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna.

Kata kunci: Advergaming, Flutter, Next Js, Loyalti Program.

ABSTRACT

The declining purchasing power of society is a significant challenge impacting the sustainability of MSMEs in Indonesia. To address this issue, PIJI was developed as an innovative advergaming platform that integrates video game promotions with loyalty programs. This platform aims to create a mutually beneficial digital ecosystem for merchants and users while enhancing community purchasing power.

The development of PIJI was conducted professionally, leveraging modern technologies such as Next.js for web frontend and Flutter for cross-platform mobile applications. The project scope includes designing and implementing Android and iOS applications, internal dashboards and merchant dashboards.

The results demonstrate that these technologies enable the creation of a scalable, efficient, and optimal platform to meet merchants needs and provide the best experience for users.

Keyword: Advergaming, Next.js, Flutter, Loyalty Program.