

**ANALISIS PENGARUH GAMIFICATION TERHADAP
USER EXPERIENCE PADA APLIKASI SHOPEE**

SKRIPSI



**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Komputer**

**Oleh
I Kadek Permana Putra
NIM 1815091022**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA KOMPUTER

Menyetujui

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Ir. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001



Ir. Gede Arna Jude Saskara, S.T., M.T.
NIP. 199105152020121003

Skripsi oleh I Kadek Permana Putra
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada Tanggal 28 Mei 2025

Dewan Penguji,



Ir. I Gusti Ayu Agung Diatri Indradewi, S.Kom., M.T.
NIP. 198907112020122004

(Ketua)



Ir. Gede Surya Mahendra, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199003132022031009

(Anggota)



Ir. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

(Anggota)



Ir. Gede Arna Jude Saskara, S.T., M.T.
NIP. 199105152020121003

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana komputer

Pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 1.8 JUN 2025

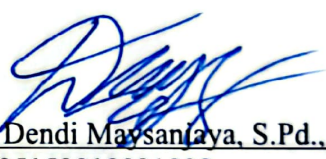


Mengetahui

Ketua Ujian

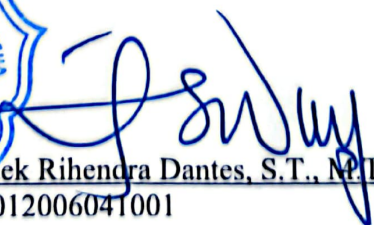
Sekretaris Ujian


Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001


Ir. I Made Dendi Maysan Jaya, S.Pd., M.Eng.
NIP. 199005152019031008

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan




Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., N.P.T.
NIP. 197912012006041001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Analisis Pengaruh *Gamification* Terhadap *User Experience* Pada Aplikasi Shopee**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 28 Mei 2025
Yang membuat pernyataan



I Kadek Permana Putra
NIM. 1815091022

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Pengaruh *Gamification* Terhadap *User Experience* Pada Aplikasi Shopee”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana komputer pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis dapat selesaikan berkat banyaknya bantuan dan semangat baik moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti pendidikan pada Program Studi Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
2. Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi hingga selesai.
3. Bapak Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika atas motivasi dan fasilitas yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Ir. I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi atas motivasi dan fasilitas yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Ir. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T., selaku Pembimbing I dan Bapak Ir. Gede Arna Jude Saskara, S.T., M.T., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Ir. I Gusti Ayu Agung Diatri Indradewi, S.Kom., M.T., selaku Penguji I dan Bapak Ir. Gede Surya Mahendra, S.Pd., M.Kom., selaku Penguji II yang telah memberikan banyak arahan, dukungan dan motivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.

8. Kedua orang tua serta keluarga yang telah mendoakan, memberikan dukungan serta semangat dalam penyusunan skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual dalam penyusunan skripsi ini dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa isi dari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu, demi kesempurnaan skripsi ini, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diperlukan, Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya dan terutama untuk lembaga yang dituju.

Singaraja, 28 Mei 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	vii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pertanyaan Ilmiah	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terkait	8
2.2 Kajian Teori	11
2.2.1 Definisi Pengaruh.....	11
2.2.2 Gamifikasi	11
2.2.3 <i>User Experience</i> (UX).....	14
2.2.4 Gambaran Umum Aplikasi Shopee.....	17
2.2.5 Penelitian Kuantitatif	19
2.2.6 Variabel Penelitian	20
2.2.7 Populasi dan Sampel	21
2.2.8 Skala <i>Likert</i>	22
2.2.9 Hipotesis.....	23
2.2.10 Instrumen Penelitian.....	23
2.2.11 Uji Validitas dan Reliabilitas	24
2.2.12 Uji Normalitas	25
2.2.13 Uji Linearitas.....	26
2.2.14 Uji <i>Heteroskedastisitas</i>	27
2.2.15 Uji Hipotesis	28

2.2.16	Persamaan Regresi dan Koefisien Determinasi	28
2.2.17	Regresi Linier Sederhana	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		31
3.1	Kerangka Berpikir.....	31
3.2	Hipotesis Penelitian	32
3.3	Alur Penelitian	35
3.4	Definisi Konseptual dan Operasional	38
3.5	Instrumen Penelitian	41
3.6	Populasi dan Sampel.....	49
3.7	Uji Ahli	50
3.8	Uji Validitas.....	51
3.9	Uji Reliabilitas	52
3.10	Uji Asumsi Klasik.....	52
3.11	Uji Regresi Linear Sederhana	54
3.12	Koefisien Determinasi	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Tahapan Penelitian.....	56
4.2	Uji Ahli	57
4.3	Uji Validitas.....	57
4.4	Uji Reliabilitas	61
4.5	Hasil Penelitian	63
4.6.1	Uji Normalitas.....	63
4.6.2	Uji Linieritas	64
4.6.3	Uji <i>Heteroskedastisitas</i>	65
4.6.4	Uji <i>Simple Linear Regression Analysis</i>	66
4.6.5	Persamaan Regresi Linear Sederhana	68
4.6.6	Uji Hipotesis (Uji t).....	69
4.6.7	Koefisien Determinasi.....	71
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Simpulan	73
5.2	Saran	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN.....		83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Aspek <i>Entertainment</i>	13
Tabel 2.2 Indikator Aspek <i>Interaction</i>	13
Tabel 2.3 Indikator Aspek <i>Trendiness</i>	13
Tabel 2.4 Indikator Aspek <i>Intimacy</i>	14
Tabel 2.5 Indikator Aspek <i>Novelty</i>	14
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	46
Tabel 4.1 Uji Validitas Variabel X	58
Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel X Setelah Penghapusan 2 Item Tidak Valid	59
Tabel 4.3 Uji Validitas Tabel Y	60
Tabel 4.4 Hasil <i>Reliability Statistics</i>	61
Tabel 4.5 Hasil Item-Total <i>Statistics</i>	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 4.7 Interpretasi Hasil <i>Effect Size Cohen</i>	63
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	64
Tabel 4.9 Hasil Uji Linieritas.....	65
Tabel 4.10 Hasil Uji ANOVA	66
Tabel 4.11 Hasil <i>Coefficients</i>	69
Tabel 4.12 Model <i>Summary</i>	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penerapan Gamifikasi di Aplikasi Shopee.	12
Gambar 3.1 Hipotesis Penelitian.....	32
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	35
Gambar 3.3 Model Penelitian Variabel <i>Gamification</i>	42
Gambar 3.4 Model Variabel <i>Gamification</i>	42
Gambar 3.5 Model Variabel <i>User Experience</i>	43
Gambar 4.1 Hasil Uji <i>Scatterplot</i>	66
Gambar 4.2 Gambar Distribusi <i>T Value</i>	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Riwayat Hidup.....	84
Lampiran 2. Jurnal Terkait.....	85
Lampiran 3. Uji Ahli	95
Lampiran 4. Tabulasi Data Kuesioner	101
Lampiran 5. Variabel View SPSS.....	111
Lampiran 6. Data View SPSS.....	111
Lampiran 7. Uji Validitas Variabel X.....	112
Lampiran 8. Uji Validitas Variabel Y	117
Lampiran 9. Uji Reliabilitas	121
Lampiran 10. Uji Normalitas	122
Lampiran 11. Uji Wilcoxon	128
Lampiran 12. Uji Heteroskedastisitas Scatterplot.....	129
Lampiran 13. Uji ANOVA dan Model Summary.....	130
Lampiran 14. Raw Data Responden.....	132

