

**ANALISIS PENGARUH STRATEGI GAMIFIKASI SHOPEE TANAM TERHADAP
NIAT SESEORANG UNTUK BERBELANJA DI APLIKASI SHOPEE DENGAN
MODEL EXTENDED TAM**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



WIMBI YOAS HIZKIA

NPM: 191710407

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS PENGARUH STRATEGI GAMIFIKASI SHOPEE TANAM TERHADAP NIAT SESEORANG
UNTUK BERBELANJA DI APLIKASI SHOPEE DENGAN MODEL EXTENDED TAM

Yang disusun oleh

Wimbi Yoas Hizkia

191710407

Dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 18 Agustus 2023

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Yonathan Dri Handarkho, S.T., M.Eng., Ph.D.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Yonathan Dri Handarkho, S.T., M.Eng., Ph.D.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 18 Agustus 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

Ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PENYATAAN

Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Wimbi Yoas Hizkia
NPM : 191710407
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis Pengaruh Strategi Gamifikasi Shopee Tanam
Terhadap Niat Seseorang Untuk Berbelanja Di Aplikasi
Shopee Dengan Model Extended TAM

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Agustus 2023
Yang menyatakan,

Wimbi Yoas Hizkia
191710407

PRAKATA

Segala puji dan syukur dan puji saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan kemurahan serta kasih setia-Nya yang begitu besar sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “**Analisis Pengaruh Strategi Gamifikasi Shopee Tanam Terhadap Niat Seseorang Untuk Berbelanja Di Aplikasi Shopee Dengan Model Extended TAM**”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan yang diperlukan guna meraih gelar Sarjana Komputer dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena adanya keterbatasan. Dalam penyusunannya, penulis menghadapi berbagai hambatan dan rintangan, namun berhasil melaluinya berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Maka, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu menyertai dan memberikan penguatan kepada peneliti selama proses penyusunan dan pengerjaan penelitian berlangsung
2. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
3. Bapak Yonathan Dri Handarkho, S.T., M.Eng., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu menyempatkan waktu serta tenaga untuk memberikan arahan dan bimbingan yang sangat baik kepada penulis.
4. Ibu Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Tim Penguji Skripsi yang sudah membantu penulis dengan memberikan kritik serta saran untuk menyempurnakan penulisan skripsi.
6. Segala puji, sembah dan syukur atas berkat, kesehatan serta keselamatan yang telah Tuhan Yesus Kristus berikan kepada Penulis

untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dari awal pengerjaan sampai skripsi ini selesai.

7. Sri Palupi selaku orang tua Penulis yang tidak lelahnya untuk mendoakan dan memberikan semangat sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi.
8. Delvin Yosia Rizky selaku adik yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dan membantu memberikan semangat, serta kritik yang membangun.
9. Aura Bitya Aqueensa Delbi selaku adik penulis yang selalu mendoakan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan penulisan.
10. Nona ber-NPM 210802242 yang selalu memberikan dukungan kepada penulis dan membantu memberikan semangat, serta memotivasi kepada penulis untuk cepat dalam menyelesaikan skripsi.
11. Albert Joean Risky Sturmadi, Raymond Chan, Juan Peter Sitompul, I Made Kerti Yoga Ariandana dan Oktanta Surbakti selaku teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan arahan saran, masukan-masukan, dan kritik kepada penulis selama menyelesaikan skripsi. Seluruh pihak yang telah mendukung penulis dalam penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangan baik dalam penulisan maupun substansinya. Penulis berharap jika terdapat hal-hal dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan kita semua. Semoga skripsi ini dapat berguna sebagai memberi manfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Terima Kasih

Yogyakarta, 18 Agustus 2023

Penulis,

Wimbi Yoas Hizkia

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk menganalisis berbagai faktor yang dapat menjadi pengaruh gamifikasi Shopee Tanam terhadap niat seseorang dalam berbelanja di aplikasi Shopee. Pada penelitian ini digunakan metode kuantitatif dengan teknik *purposive sampling* dalam pengumpulan responden. Jumlah data sampel yang dikumpulkan sebanyak 253 responden dan dilakukan metode analisis data menggunakan *software* SPSS dan AMOS. Model penelitian yang digunakan adalah *Extended Technology Acceptance Model* (Extended TAM). Terdapat lima hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, namun terdapat satu hipotesis yang ditolak dan empat lainnya diterima, yaitu *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *intention to purchase* Shopee, *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *intention to purchase* Shopee, *hedonic motivation* memiliki pengaruh positif terhadap *intention to purchase* Shopee, *gamification* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *intention to purchase* Shopee. Adapun satu hipotesis yang ditolak adalah *gamification* memiliki pengaruh tidak positif terhadap *intention to purchase* Shopee.

Kata Kunci : Shopee, Gamifikasi, *Extended Technology Acceptance Model*, SPSS, AMOS.

ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze various factors that can influence the effect of Shopee Tanam gamification on individuals' intention to shop on the Shopee application. This study utilizes a quantitative method with purposive sampling technique for respondent collection. The collected sample data amounts to 253 respondents, and data analysis is conducted using SPSS and AMOS software. The research model employed is the Extended Technology Acceptance Model (Extended TAM). There are five hypotheses proposed in this study, but one hypothesis is rejected, and the other four are accepted. These are: perceived usefulness has a positive influence on Shopee intention to purchase, perceived ease of use has a significant positive influence on Shopee intention to purchase, hedonic motivation has a positive influence on Shopee intention to purchase, and gamification has a significant positive influence on Shopee intention to purchase. However, one hypothesis is rejected, which is that gamification has a non-positive influence on Shopee intention to purchase.

Keywords : *Shopee, Gamification, Extended Technology Acceptance Model, SPSS, AMOS.*

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENYATAAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Bagan Keterkaitan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Sebelumnya.....	5
2.2 Dasar Teori.....	31
2.2.1 E-Commerce	31
2.2.2 Marketplace.....	31
2.2.3 Shopee.....	31
2.2.4 Shopee Games	32
2.2.5 Shopee Tanam.....	33
2.2.6 Technology Acceptance Model (TAM).....	33
2.2.7 Gamifikasi	34
2.2.8 Structural Equation Modeling (SEM).....	35
2.2.9 Kerangka Berpikir & Hipotesis	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
3.1 Tahapan Penelitian	39

3.2 Studi Literatur	39
3.3 Identifikasi Masalah	40
3.4 Penentuan Data.....	40
3.4.1 Jenis Penelitian	40
3.4.2 Populasi	40
3.4.3 Sampel.....	40
3.4.4 Sumber Data	41
3.4.5 Variabel Penelitian	41
3.4.6 Skala Pengukuran	42
3.5 Merancang Daftar Pertanyaan untuk Kuesioner.....	42
3.6 Pengumpulan Data Kuesioner	31
3.7 Teknik Analisis Data	31
3.7.1 Uji Kualitas Instrumen.....	31
3.7.2 Analisis Deskriptif	32
3.8 Analisis SEM AMOS	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Analisis Deskriptif	36
4.2 Uji Validitas & Uji Reliabilitas	40
4.3 Analisis SEM.....	44
4.3.1 Uji Model	44
4.3.2 Uji Hipotesis	45
4.3.3 Direct and Indirect Effects	50
4.4 Implikasi Praktis.....	52
BAB V KESIMPULAN & SARAN	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
TABEL REVISI	60
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan	4
Gambar 2. 1 Model Original TAM	33
Gambar 2. 2 Model Final TAM	34
Gambar 2. 3 Kerangka Bepikir	36
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	39
Gambar 4. 1 Diagram Lingkaran Jenis Kelamin	36
Gambar 4. 1 Diagram Lingkaran Jenis Kelamin	36
Gambar 4. 2 Diagram Lingkaran Usia.....	37
Gambar 4. 2 Diagram Lingkaran Usia.....	37
Gambar 4. 3 Diagram Lingkaran Status Pekerjaan	37
Gambar 4. 3 Diagram Lingkaran Status Pekerjaan	37
Gambar 4. 4 Diagram Lingkaran Penggunaan Aplikasi Shopee (Sebulan).	38
Gambar 4. 4 Diagram Lingkaran Penggunaan Aplikasi Shopee (Sebulan).	38
Gambar 4. 5 Diagram Lingkaran Penggunaan Waktu Aplikasi (Sehari).	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Konstruk Penelitian	31
Tabel 3. 2 Tabel Interval Skala	33
Tabel 3. 3 Tabel Goodness of fit test	34
Tabel 4. 1 Tabel Karakteristik Responden	39
Tabel 4. 2 Tabel Cronbach's Alpha	40
Tabel 4. 3 Tabel Loading Factor.....	41
Tabel 4. 4 Tabel Average Variance Extracted.....	42
Tabel 4. 5 Tabel Composite Reliability	43
Gambar 4. 6 Tampilan Model SEM	44
Tabel 4. 7 Tabel Uji Model.....	44
Tabel 4. 8 Tabel Uji Hipotesis.....	45