

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Pertanyaan Penelitian	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1.1. Gamifikasi.....	8
2.1.2. Aspek Utilitarian.....	9
2.1.3. Aspek Hedonis.....	10
2.1.4. Aspek Sosial	11
2.1.5. Motivasi	12
2.2. Penelitian Terdahulu.....	13
2.2.1. Penelitian Wang dkk (2009)	13
2.2.2. Penelitian Koivisto dan Hamari (2014)	14
2.2.3. Penelitian Boot dkk (2016).....	15
2.2.4. Penelitian Hsiao dkk (2016)	15
2.2.5. Penelitian Koivisto (2017).....	15
2.3. Perumusan Hipotesis.....	16
2.3.1. Pengaruh Aspek Utilitarian pada Motivasi Penggunaan Gamifikasi bagi Generasi Baby Boomers dan X.	16
2.3.2. Pengaruh Aspek Hedonis pada Motivasi Penggunaan Gamifikasi bagi Generasi Baby Boomers dan X.....	17
2.3.3. Pengaruh Aspek Sosial pada Motivasi Penggunaan Gamifikasi bagi Generasi Baby Boomers dan X.....	17
2.4. Model Penelitian	18
BAB III.....	19
METODE PENELITIAN	19

3.2.	Definisi Operasional.....	19
3.3.	Desain Pengambilan Sampel	21
3.3.2.	Teknik Pengambilan Sampel	22
3.3.3.	Ukuran Sampel	22
3.4.	Pengujian Instrumen Penelitian.....	23
3.4.1.	Uji Validitas	23
3.4.2.	Uji Reliabilitas	26
3.5.	Metode Analisis Data	27
3.5.1.	Analisis Deskriptif.....	27
3.5.2.	Uji Multikolinearitas	27
3.5.3.	Analisis Regresi Linear Berganda	27
3.6.	Pengujian Hipotesis	28
BAB IV	30	
PEMBAHASAN	30	
4.1.2.	Uji Reliabilitas pada Sampel Besar	33
4.2.	Analisis Deskriptif Karakteristik Responden	33
4.2.1.	Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	34
4.2.2.	Data Responden Berdasarkan Usia	35
4.2.3.	Data Responden Berdasarkan Pendidikan	36
4.2.4.	Data Responden Berdasarkan Alamat Domisili	37
4.3.	Analisis Deskriptif	38
4.3.1.	Kegunaan	39
4.3.2.	Kemudahan Penggunaan	40
4.3.3.	Kenikmatan	41
4.3.4.	Kesenangan	42
4.3.5.	Pengakuan Sosial	43
4.3.6.	Pengaruh Sosial	44
4.3.7.	Motivasi Penggunaan	44
4.4.	Metode Analisis Data	46
4.4.1.	Uji Multikolinearitas	46
4.5.	Uji Hipotesis	47
4.5.1.	Hasil Uji Kegunaan pada Motivasi Penggunaan	48
4.5.2.	Hasil Uji Kemudahan Penggunaan pada Motivasi Penggunaan	48
4.5.3.	Hasil Uji Kenikmatan pada Motivasi Penggunaan	48
4.5.4.	Hasil Uji Kesenangan pada Motivasi Penggunaan	49
4.5.5.	Hasil Uji Pengakuan Sosial pada Motivasi Penggunaan	49
4.5.6.	Hasil Uji Pengaruh Sosial pada Motivasi Penggunaan	50
4.6.	Pembahasan	51
4.6.1.	Pengaruh Aspek Utilitarian pada Motivasi Penggunaan Gamifikasi bagi Generasi Baby Boomers dan X	51
4.6.2.	Pengaruh Aspek Hedonis pada Motivasi Penggunaan Gamifikasi bagi Generasi Baby Boomers	52
4.6.3.	Pengaruh Aspek Sosial pada Motivasi Penggunaan Gamifikasi bagi Generasi Baby Boomers dan X	53
BAB V	55	
KESIMPULAN DAN SARAN	55	



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Aspek Utilitarian, Hedonis, dan Sosial pada Motivasi Penggunaan Gamifikasi bagi Generasi Baby Boomers dan X

TILIH LISTYA ASIH, Basu Swastha Dharmmesta, Prof. Dr., M.B.A.,

Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 MODEL PENELITIAN	18
------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

TABEL 3. 1 DEFINISI OPERASIONAL	19
TABEL 3. 2 HASIL UJI KMO-MSA DAN BARTLETT SAMPEL KECIL	24
TABEL 3. 3 ANTI-IMAGE MATRICES	24
TABEL 3. 4 HASIL ROTATED COMPONENT MATRIX.....	25
TABEL 3. 5 HASIL UJI RELIABILITAS SAMPEL KECIL	26
 TABEL 4. 1 HASIL UJI KMO-MSA DAN BARTLETT TEST SAMPEL BESAR	 30
TABEL 4. 2 HASIL UJI ROTATED COMPONENT MATRIX SAMPEL BESAR	31
TABEL 4. 3 HASIL ITERASI ULANG ROTATED COMPONENT MATRIX SAMPEL BESAR.....	32
TABEL 4. 4 HASIL UJI RELIABILITAS SAMPEL BESAR	33
TABEL 4. 5 JUMLAH RESPONDEN BERDASARKAN JENIS KELAMIN	34
TABEL 4. 6 RESPONDEN GENERASI BABY BOOMERS DAN GENERASI X BERDASARKAN JENIS KELAMIN.....	34
TABEL 4. 7 KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN USIA.....	35
TABEL 4. 8 JUMLAH RESPONDEN GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS BERDASARKAN USIA	35
TABEL 4. 9 KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN PENDIDIKAN	36
TABEL 4. 10 JUMLAH RESPONDEN GENERASI BABY BOOMERS DAN X BERDASARKAN PENDIDIKAN	36
TABEL 4. 11 KARAKTERISTIK RESPONDEN BERDASARKAN ALAMAT DOMISILI	37
TABEL 4. 12 RESPONDEN GENERASI BABY BOOMERS DAN GENERASI X BERDASARKAN ALAMAT DOMISILI	37
TABEL 4. 13 HASIL ANALISIS DESKRIPTIF	38
TABEL 4. 14 PENILAIAN VARIABEL KEGUNAAN 1 RESPONDEN GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	39
TABEL 4. 15 PENILAIAN VARIABEL KEGUNAAN 2 RESPONDEN GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	39
TABEL 4. 16 PENILAIAN VARIABEL KEGUNAAN 3 RESPONDEN GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	40
TABEL 4. 17 PENILAIAN VARIABEL KEMUDAHAN PENGGUNAAN 1 RESPONDEN GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS	40

TABEL 4. 18 PENILAIAN VARIABEL KEMUDAHAN PENGGUNAAN 2 RESPONDEN	
GENERASI X DAN BABY BOOMERS.....	41
TABEL 4. 19 PENILAIAN VARIABEL KEMUDAHAN PENGGUNAAN 3 RESPONDEN	
GENERASI X DAN BABY BOOMERS.....	41
TABEL 4. 20 PENILAIAN VARIABEL KENIKMATAN 1 RESPONDEN GENERASI X	
DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	41
TABEL 4. 21 PENILAIAN VARIABEL KENIKMATAN 2 RESPONDEN GENERASI X	
DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	42
TABEL 4. 22 PENILAIAN VARIABEL KENIKMATAN 3 RESPONDEN GENERASI X	
DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	42
TABEL 4. 23 PENILAIAN VARIABEL KESENANGAN RESPONDEN GENERASI X	
DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	42
TABEL 4. 24 PENILAIAN VARIABEL PENGAKUAN SOSIAL 1 RESPONDEN	
GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	43
TABEL 4. 25 PENILAIAN VARIABEL PENGAKUAN SOSIAL 2 RESPONDEN	
GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	43
TABEL 4. 26 PENILAIAN VARIABEL PENGAKUAN SOSIAL 3 RESPONDEN	
GENERASI X DAN BABY BOOMERS.....	44
TABEL 4. 27 PENILAIAN VARIABEL PENGARUH SOSIAL RESPONDEN GENERASI	
X DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	44
TABEL 4. 28 PENILAIAN VARIABEL MOTIVASI PENGGUNAAN 1 RESPONDEN	
GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	45
TABEL 4. 29 PENILAIAN VARIABEL MOTIVASI PENGGUNAAN 2 RESPONDEN	
GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	45
TABEL 4. 30 PENILAIAN VARIABEL MOTIVASI PENGGUNAAN 3 RESPONDEN	
GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	45
TABEL 4. 31 PENILAIAN VARIABEL MOTIVASI PENGGUNAAN 4 RESPONDEN	
GENERASI X DAN GENERASI BABY BOOMERS.....	46
TABEL 4. 32 HASIL UJI MULTIKOLINEARITAS	47
TABEL 4. 33 HASIL ANALISIS REGRESI LINEAR BERGANDA	47
TABEL 4. 34 RANGKUMAN HASIL PENGUJIAN HIPOTESIS	50

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. RANCANGAN KUESIONER	63
LAMPIRAN 2. HASIL UJI VALIDITAS DAN REALIBILITAS SAMPEL KECIL	67
LAMPIRAN 3. HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS SAMPEL BESAR	76
LAMPIRAN 4. ANALISIS DESKRIPTIF SAMPEL BESAR	85
LAMPIRAN 5. HASIL UJI MULTIKOLINEARITAS SAMPEL BESAR	86
LAMPIRAN 6. HASIL UJI HIPOTESIS SAMPEL BESAR	88