UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Analisis Pengaruh Mekanisme Gamifikasi Pada Niat Penggunaan Aplikasi Strava
Hariz Adyatma Pratama, Bayu Aji Aritejo, S.E., M.M., M.Si., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ..... **i**
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**
INTISARI ..... **xii**
ABSTRACT ..... **xiv**
BAB I
PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Pertanyaan Penelitian 7
1.4 Tujuan Penelitian 8
1.5 Manfaat Penelitian 10
1.5.1 Manfaat Akademik 10
1.5.2 Manfaat Praktis 10
1.6 Lingkup Penelitian 11
1.7 Sistematika Penelitian 12
BAB II
LANDASAN TEORI **15**
2.1 Landasan Teori 15
2.1.1 Stimulus Organism Response (SOR) 15
2.1.2 Pemberian Hadiah 17
2.1.3 Peningkatan Lencana 18
2.1.4 Kesenangan Yang Dirasakan 19
2.1.5 Interaksi Sosial 20
2.1.6 Niat Penggunaan Berkelanjutan 22
2.1.7 Moderasi Jenis Kelamin 23
2.2 Tinjauan Riset Terdahulu 24
2.3 Pengembangan Hipotesis 31
2.3.1 Pengaruh Pemberian Hadiah pada Kesenangan Yang Dirasakan 31
2.3.2 Pengaruh Peningkatan Lencana pada Kesenangan Yang Dirasakan 32
2.3.3 Pengaruh Pemberian Hadiah pada Interaksi Sosial 33

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Analisis Pengaruh Mekanisme Gamifikasi Pada Niat Penggunaan Aplikasi Strava
Hariz Adyatma Pratama, Bayu Aji Aritejo, S.E., M.M., M.Si., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

2.3.4 Pengaruh Peningkatan Lencana pada Interaksi Sosial..... 35
2.3.5 Pengaruh Kesenangan Yang Dirasakan pada Niat Penggunaan Berkelanjutan..... 36
2.3.6 Pengaruh Interaksi Sosial pada Niat Penggunaan Berkelanjutan..... 37
2.3.7 Moderasi Jenis Kelamin dalam Peningkatan Lencana..... 38
2.3.8 Moderasi Jenis Kelamin dalam Pemberian Hadiah..... 39
2.4 Model Penelitian..... 41
BAB III
METODE PENELITIAN..... 44
3.1 Desain Penelitian..... 44
3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian..... 44
3.2.1 Pemberian Hadiah..... 45
3.2.2 Peningkatan Lencana..... 46
3.2.3 Kesenangan Yang Dirasakan..... 47
3.2.4 Interaksi Sosial..... 48
3.2.5 Niat Penggunaan Berkelanjutan..... 49
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian..... 50
3.3.1 Populasi..... 50
3.3.2 Teknik Sampling dan Ukuran Sampel..... 51
3.4 Metode Pengumpulan Data..... 53
3.5 Metode Analisis Data..... 55
3.5.1 Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)..... 55
3.5.1.1 Uji Validitas..... 56
3.5.1.2 Uji Reliabilitas..... 57
3.5.2 Evaluasi Kecocokan Model (Model Fit)..... 58
3.5.2.1 Standardized Root Mean Square Residual (SRMR)..... 58
3.5.2.2 Normed Fit Index (NFI)..... 59
3.5.3 Evaluasi Model Struktural (Inner Model)..... 59
3.5.3.1 Uji Multikolinearitas (VIF)..... 60
3.5.3.2 Koefisien Determinasi (R^2)..... 60
3.5.3.3 Effect Size (f^2)..... 61
3.5.3.4 Relevansi Prediktif (Q^2)..... 61
3.5.4 Pengujian Hipotesis atau Signifikansi Jalur..... 62
3.5.5 Analisis Multi Grup (Multi Group Analysis)..... 62
3.5.5.1 Measurement Invariance Test (MICOM)..... 63
3.5.5.2 Multi Group Analysis (Bootstrapping MGA)..... 64
3.5.6 Evaluasi Kinerja dan Kepentingan Variabel..... 65

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Analisis Pengaruh Mekanisme Gamifikasi Pada Niat Penggunaan Aplikasi Strava
Hariz Adyatma Pratama, Bayu Aji Aritejo, S.E., M.M., M.Si., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB IV
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....66

4.1 Hasil Pengumpulan Data.....66
4.2 Profil Responden.....66
4.3 Analisis Model Pengukuran (Outer Model).....69
4.3.1 Hasil Uji Validitas Konvergen.....69
4.3.2 Hasil Uji Validitas Diskriminan.....71
4.3.3 Hasil Uji Reliabilitas.....74
4.4 Analisis Statistik Deskriptif.....75
4.5 Analisis Kecocokan Model (Model Fit).....79
4.5.1 Hasil Pengujian Standardized Root Mean Square Residual.....80
4.5.2 Hasil Pengujian Normed Fit Index (NFI).....80
4.6 Analisis Model Struktural (Inner Model).....81
4.6.1 Hasil Pengujian Multikolinearitas (VIF).....81
4.6.2 Hasil Pengujian Koefisien Determinasi (R-Square).....82
4.6.3 Hasil Pengujian Effect Size (f-Square).....83
4.6.4 Hasil Pengujian Relevansi Prediktif (Q-Square).....84
4.6.5 Pengujian Hipotesis atau Signifikansi Jalur.....85
4.6.5.1 Pengujian Hipotesis Pertama.....86
4.6.5.2 Pengujian Hipotesis Kedua.....87
4.6.5.3 Pengujian Hipotesis Ketiga.....87
4.6.5.4 Pengujian Hipotesis Keempat.....88
4.6.5.5 Pengujian Hipotesis Kelima.....88
4.6.5.6 Pengujian Hipotesis Keenam.....89
4.6.6 Pengujian Hipotesis Ketujuh.....90
4.6.6.1 Pengujian Invarian Pengukuran (MICOM).....91
4.6.6.2 Pengujian Signifikansi Multi Grup (MGA).....92
4.7 Pembahasan Hasil Pengujian Hipotesis.....94
4.7.1 Pembahasan Hipotesis Pertama.....95
4.7.2 Pembahasan Hipotesis Kedua.....97
4.7.3 Pembahasan Hipotesis Ketiga.....99
4.7.4 Pembahasan Hipotesis Keempat.....101
4.7.5 Pembahasan Hipotesis Kelima.....102
4.7.6 Pembahasan Hipotesis Keenam.....104
4.7.7 Pembahasan Hipotesis Moderasi.....106
4.8 Analisis Kinerja dan Kepentingan Variabel.....108

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Analisis Pengaruh Mekanisme Gamifikasi Pada Niat Penggunaan Aplikasi Strava
Hariz Adyatma Pratama, Bayu Aji Aritejo, S.E., M.M., M.Si., Ph.D.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

BAB V
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....111
5.1 Kesimpulan.....111
5.2 Implikasi Manajerial..... 113
5.3 Keterbatasan Penelitian dan Saran Penelitian Mendatang..... 117
DAFTAR PUSTAKA.....119
LAMPIRAN.....126