

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh gamifikasi pada sikap dan niat melanjutkan penggunaan. Prinsip gamifikasi berperan sebagai pemoderasi yang memperkuat hubungan persepsi terhadap sikap. Penelitian ini juga menguji variabel altruisme sebagai variabel baru yang diduga mempengaruhi sikap pengguna teknologi dengan gamifikasi.

Penelitian ini akan menguji variabel dan hipotesis menggunakan pendekatan kuantitatif, sebab penelitian ini bersifat eksploratori untuk mendapatkan informasi tambahan sehingga mampu melengkapi penelitian sebelumnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner menggunakan instrumen *five-point likert scale*. Pengujian instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas sementara metode analisis data yang digunakan adalah dengan SEM menggunakan aplikasi smartPLS.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi bermain terhadap sikap yang dimoderasi oleh prinsip gamifikasi. Selain itu, hasil menunjukkan pula bahwa tidak terdapat hubungan antara persepsi kesenangan, persepsi pengakuan dan altruisme terhadap sikap yang dimoderasi oleh prinsip gamifikasi. Terakhir, penelitian ini menunjukkan bahwa sikap berpengaruh positif terhadap niat melanjutkan penggunaan.

Kata kunci: Gamifikasi, *Technology Acceptance Model (TAM)*, Altruisme

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of gamification on attitudes and intentions to continue using it. The principle of gamification acts as a moderator which strengthens the relationship between perceptions and attitudes. This study also examines the altruism variable as a new variable that is thought to affect the attitudes of technology users with gamification.

This study will test variables and hypotheses using a quantitative approach, because this research is exploratory to obtain additional information so that it can complement previous research. The instrument used in this research was a questionnaire using a five-point likert scale instrument. Testing instruments in this study used validity and reliability tests while the data analysis method used was SEM using the smartPLS application.

The results obtained in this study indicate that there is a relationship between perceived usefulness, ease of use, playfulness and attitudes moderated by the gamification principle. In addition, the results also show that there is no relationship between perceived recognition and altruism toward attitudes moderated by the gamification principle. Finally, this study shows that attitude has a positive effect on the continued use intention.

Keywords: *Gamification, Technology Acceptance Model (TAM), Altruism*



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Pengaruh Gamifikasi Pada Sikap dan Niat Melanjutkan Penggunaan
AYU DINI KARTIKA P, Dr. Sahid Susilo Nugroho, M.Sc
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>