

**ANALISIS ASPEK GAMIFIKASI TERHADAP *USER*
ENJOYMENT PADA APLIKASI PRODUKTIVITAS**

ADELIA TIARA ANDANI

1710622078



Skripsi ini Disusun Sebagai Salah satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bisnis Digital pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta

PROGRAM STUDI S1 BISNIS DIGITAL

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

ANALYSIS OF GAMIFICATION ASPECTS ON USER ENJOYMENT IN PRODUCTIVITY APPLICATIONS

**ADELIA TIARA ANDANI
1710622078**



This thesis is prepared as one of the requirements for obtaining a Bachelor's Degree
in Digital Business at the Faculty of Economics and Business University of Jakarta.

**DIGITAL BUSINESS UNDERGRADUATE STUDY PROGRAM
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
STATE UNIVERSITY OF JAKARTA**

2026

ABSTRAK

Adelia Tiara Andani (2025). Analisis Aspek Gamifikasi Terhadap *User Enjoyment* Pada Aplikasi Produktivitas. Skripsi. Jakarta. Program Studi S1 Bisnis Digital. Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Universitas Negeri Jakarta.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong Generasi Z untuk menuntut pengalaman produktivitas yang tidak hanya efisien tetapi juga menyenangkan (*enjoyable productivity*). Namun, tantangan muncul ketika penerapan gamifikasi pada aplikasi produktivitas sering kali bersifat dangkal sehingga gagal mempertahankan motivasi pengguna dalam jangka panjang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh elemen gamifikasi (*rewards, immersion, social*) terhadap pemenuhan kebutuhan psikologis dasar (*competence, autonomy, relatedness*) dan dampaknya terhadap *user enjoyment* pada pengguna aplikasi Forest, menggunakan pendekatan *Self-Determination Theory* (SDT). Sampel penelitian ini terdiri dari 300 pengguna aplikasi Forest dari kalangan Generasi Z yang berdomisili di wilayah Jabodetabek, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala Likert enam poin dan dianalisis menggunakan *software* SmartPLS 3.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *rewards* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *competence*, serta *social* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *relatedness*. Namun, *immersion* tidak berpengaruh signifikan terhadap *autonomy*. Selanjutnya, *competence* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user enjoyment*. Sebaliknya, *autonomy* tidak berpengaruh signifikan terhadap *user enjoyment*, sedangkan *relatedness* memiliki pengaruh yang signifikan namun negatif terhadap *user enjoyment*, mengindikasikan adanya fenomena tekanan sosial.

Kata Kunci: Aplikasi Produktivitas, Gamifikasi, Generasi Z, *Self-Determination Theory*, *User Enjoyment*.

ABSTRACT

Adelia Tiara Andani (2025). Analysis of Gamification Aspects on user enjoyment in Productivity Applications. Undergraduate Thesis. Jakarta. Digital Business Study Program. Faculty of Economics and Business. Universitas Negeri Jakarta.

The rapid development of digital technology has driven Generation Z to demand a productivity experience that is not only efficient but also engaging, known as enjoyable productivity. However, challenges arise as the implementation of gamification in productivity applications is often superficial, failing to sustain user motivation in the long term. This study aims to analyze the effect of gamification elements (rewards, immersion, social) on the satisfaction of basic psychological needs (competence, autonomy, relatedness) and their impact on user enjoyment among users of the Forest application, employing the Self-Determination Theory (SDT) approach. The research sample consists of 300 Generation Z Forest users domiciled in the Jabodetabek area, selected using a purposive sampling technique. Data were collected through a six-point Likert scale questionnaire and analyzed using SmartPLS 3.0 software. The results indicate that rewards have a positive and significant effect on competence, and social has a positive and significant effect on relatedness. However, immersion does not have a significant effect on autonomy. Furthermore, competence is proven to have a positive and significant effect on user enjoyment. Conversely, autonomy has no significant effect on user enjoyment, while relatedness has a significant but negative effect on user enjoyment, indicating the presence of social pressure phenomena.

Keywords: Gamification, Self-Determination Theory, User Enjoyment, Productivity Application, Generation Z.

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK SIDANG SKRIPSI	
Dosen Pembimbing I  <u>Dena Noviarini, M.M.Si</u> NIP. 197511152008122002	Dosen Pembimbing II  <u>Ringga Sentagi Asa, S.Pd., M.Kom</u> NIP. 198904142024061001
Mengetahui, Koord. Program Studi Bisnis Digital  <u>Dr. Ryana Parlyna, M.B.A</u> NIP. 197701112008122003	
Nama : Adelia Tiara Andani No. Registrasi : 1710622078 Program Studi : S1 Bisnis Digital	

Lembar Pengesahan Skripsi

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI			
Penanggung Jawab Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis  Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M NIP. 197206272006041001			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Osly Usman, SE., M.Bus NIP. 197401152008011008 (Ketua)		30 Januari 2026
2	Adnan Kasofi, S.Pd., MBA NIP. 199107022023211022 (Penguji 1)		19, 2026
3	Stanny Dewanty Rehatta, S.SI., M.Kom NIP 199811082024062001 (Penguji 2)		01, 2026
4	Diena Noviarini, MMSI NIP. 197511152008122002 (Pembimbing 1)		24/1/2026
5	Ringga Sentagi Asa, S.Pd., M.Kom NIP 198904142024061001 (Pembimbing 2)		24/1/2026
Nama : Adelia Tiara Andani No. Registrasi : 1710622078 Program Studi : S1 Bisnis Digital Tanggal Lulus. : 15 Januari 2026			

Catatan : - diketik dengan huruf times new roman ukuran 12
- dibuat rangkap lima tanda tangan asli dengan bolpoint warna biru

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang berjudul "Analisis Aspek Gamifikasi Terhadap *User Enjoyment* Pada Aplikasi Produktivitas" beserta seluruh isinya merupakan karya asli yang disusun dan belum pernah diajukan baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya untuk mendapatkan gelar akademik sarjana.
2. Adapun pengutipan ilmu, dikutip sesuai dengan etika keilmuan yaitu tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 26 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



Adelia Tiara Andani

Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adelia Tiara Andani
NIM : 1710622078
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi/Bisnis Digital
Alamat email : aadeliatara@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul:

Analisis Aspek Gamifikasi Terhadap *User Enjoyment* Pada Aplikasi Produktivitas.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selam tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

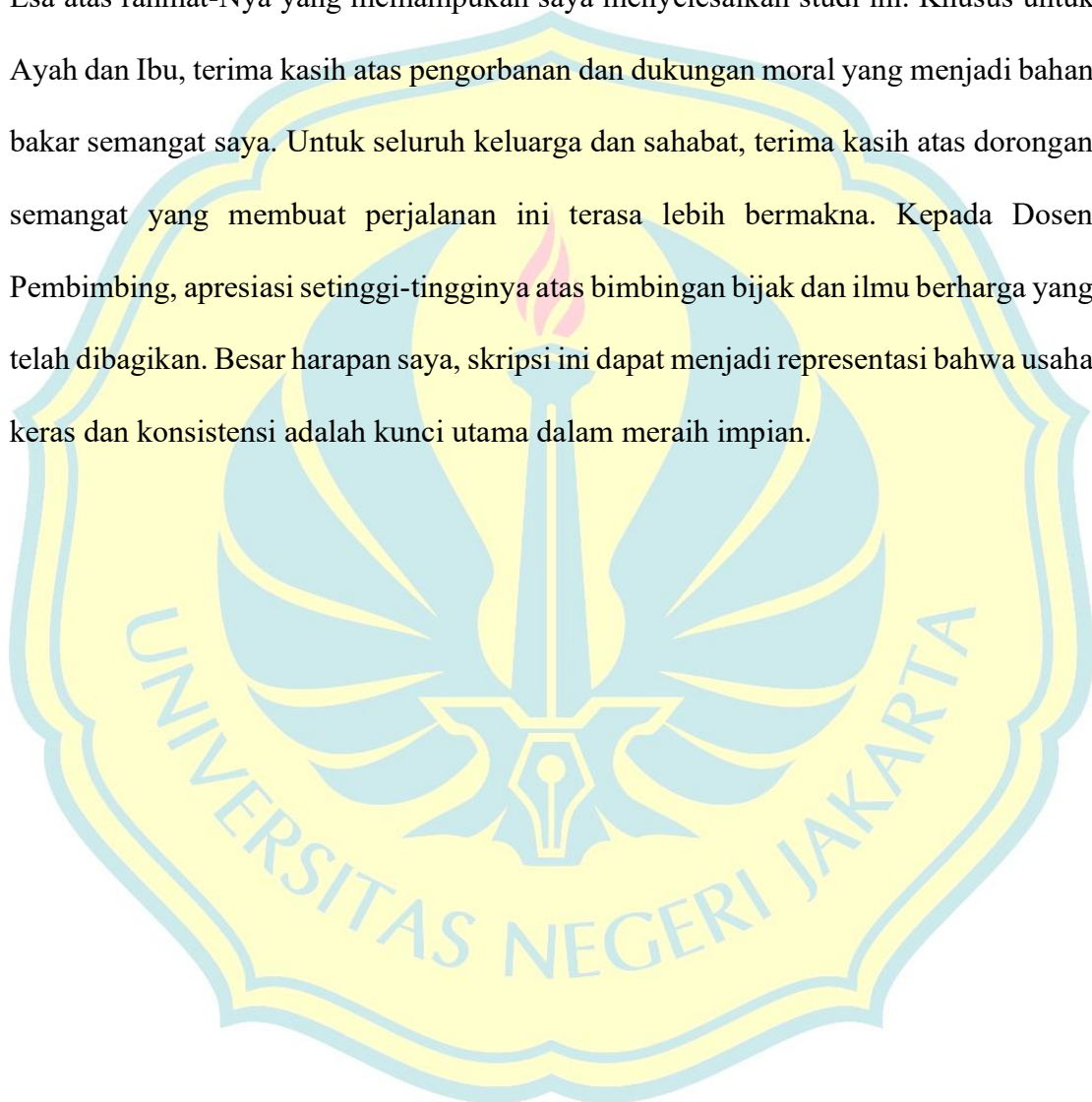
Jakarta

Penulis

(Adelia Tiara Andani)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang memampukan saya menyelesaikan studi ini. Khusus untuk Ayah dan Ibu, terima kasih atas pengorbanan dan dukungan moral yang menjadi bahan bakar semangat saya. Untuk seluruh keluarga dan sahabat, terima kasih atas dorongan semangat yang membuat perjalanan ini terasa lebih bermakna. Kepada Dosen Pembimbing, apresiasi setinggi-tingginya atas bimbingan bijak dan ilmu berharga yang telah dibagikan. Besar harapan saya, skripsi ini dapat menjadi representasi bahwa usaha keras dan konsistensi adalah kunci utama dalam meraih impian.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis dimampukan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul "Analisis Aspek Gamifikasi Terhadap User Enjoyment Pada Aplikasi Produktivitas". Penyusunan skripsi ini dilakukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana pada Program Studi S1 Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa perjalanan menyusun skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan moral dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta, atas kepemimpinan beliau dalam menciptakan lingkungan akademik yang kondusif bagi mahasiswa.
2. Ibu Dr. Ryna Parlyna, MBA, selaku Koordinator Program Studi S1 Bisnis Digital. Terima kasih atas segala motivasi, bantuan dan arahan yang diberikan agar penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Ibu Diena Noviarini, MMSI, selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih yang tulus atas waktu, kesabaran, dan bimbingan mendetail yang Ibu berikan. Arahan

Ibu sangat membantu penulis dalam mengurai kesulitan selama penelitian ini berlangsung.

4. Bapak Ringga Sentagi Asa, S.Pd., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II.
Terima kasih atas diskusi yang mencerahkan, serta masukan-masukan konstruktif yang Bapak berikan demi penyempurnaan skripsi ini.
5. Kedua orang tua tercinta, Bunda dan Ayah. Rasa terima kasih yang tak terhingga penulis haturkan atas samudera kasih sayang yang tak pernah surut dan ketulusan yang tak pernah meminta balas. Terima kasih atas setiap tetes keringat yang jatuh demi pendidikan penulis, serta lantunan doa-doa di sepertiga malam yang senantiasa mengetuk pintu langit demi kemudahan langkah penulis. Skripsi ini hanyalah persembahan kecil yang belum sebanding dengan pengorbanan Bunda dan Ayah, namun penulis berharap karya ini dapat melukiskan senyum bangga di wajah kalian berdua.
6. Sosok-sosok yang menjadi bagian penting dalam hidup penulis: Ka Zidane, Dian, Akbar, dan Magnuson yang telah menjadi bagian vital dalam perjalanan hidup penulis. Terima kasih yang mendalam karena telah bersedia menjadi "rumah" tempat penulis pulang berbagi keluh kesah, menjadi pendengar setia di saat dunia terasa bising, dan menjadi penopang yang kokoh di saat penulis merasa rapuh. Kehadiran kalian selama ini tidak hanya sekadar menemani, tetapi juga memberi warna dan kekuatan yang menjaga kewarasan penulis. Terima kasih telah membersamai proses pendewasaan ini dengan hati yang tulus.

7. Kepada rekan-rekan seperjuangan yang telah menjadi bagian terindah dalam perjalanan studi penulis: Kinan, Manda, Winda, Fini, Kei, Jenny, Ara, Cakra, Ega, Fathan, Firza, Ramdhan, Yudha, Andhika, Radit, Rafilino, Sandy dan Dzaki. Terima kasih atas kebersamaan yang tulus dan dukungan yang tak pernah surut di tengah dinamika perkuliahan yang dilalui. Setiap momen perjuangan yang terukir bersama kalian akan senantiasa menjadi kenangan berharga yang tak lekang oleh waktu bagi penulis. Semoga kesuksesan, kebahagiaan, serta kebaikan senantiasa mengiringi langkah kita masing-masing di masa depan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh sebab itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun. Besar harapan penulis semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 26 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	21
1.3 Tujuan Penelitian	22
1.4 Manfaat Penelitian	22
1.4.1 Manfaat Teoritis	22
1.4.2 Manfaat Praktis.....	23
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	25
2.1 Konsep yang Diteliti	25
2.1.1 <i>User Enjoyment</i>	25
2.1.2 Self Determinant Theory	31
2.1.3 Gamifikasi	50
2.2 Telaah Pustaka Penelitian Terdahulu	72
2.3 Pengembangan Hipotesis	79
2.3.1 Pengaruh <i>Rewards</i> terhadap <i>Competence</i>	79
2.3.2 Pengaruh <i>Immersion</i> terhadap <i>Autonomy</i>	80
2.3.3 Pengaruh <i>Social</i> terhadap <i>Relatedness</i>	81
2.3.4 Pengaruh <i>Competence</i> terhadap <i>User Enjoyment</i>	82
2.3.5 Pengaruh <i>Autonomy</i> terhadap <i>User Enjoyment</i>	83

2.3.6	Pengaruh <i>Relatedness</i> terhadap <i>User enjoyment</i>	85
2.3.7	Pengaruh <i>Rewards</i> terhadap <i>User Enjoyment</i> melalui <i>Competence</i>	86
2.3.8	Pengaruh <i>Immersion</i> terhadap <i>User Enjoyment</i> melalui <i>Autonomy</i>	87
2.3.9	Pengaruh <i>Social</i> terhadap <i>User Enjoyment</i> melalui <i>Relatedness</i> .	88
2.4	Kerangka Konseptual	89
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		91
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian	91
3.2	Desain Penelitian.....	92
3.3	Populasi dan Sampel	93
3.3.1	Populasi	93
3.3.2	Sampel.....	93
3.4	Pengembangan Instrumen	94
3.4.1	Definisi Konseptual.....	94
3.4.2	Definisi Operasional.....	96
3.4.3	Operasionalisasi Variabel.....	97
3.5	Instrumen Penelitian.....	98
3.6	Skala Pengukuran.....	103
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	105
3.8	Teknik Analisis Data.....	105
3.8.1	Analisis Deskriptif.....	105
3.8.2	<i>Outer Model</i> (Model Pengukuran)	105
3.8.3	<i>Inner Model</i> (Model Struktural)	109
3.8.4	Pengujian Hipotesis.....	111
BAB IV PEMBAHASAN.....		117
4.1	Deskripsi Data.....	117
4.2	Hasil Data.....	141
4.2.1	Pengujian Outer Model	142

4.2.2	Uji Multikolinearitas	153
4.2.3	Pengujian <i>Inner Model</i>	155
4.2.4	Pengujian Hipotesis	159
4.3	Pembahasan.....	165
4.3.1	Hubungan <i>Rewards</i> terhadap <i>Competence</i>	165
4.3.2	Hubungan <i>Immersion</i> terhadap <i>Autonomy</i>	168
4.3.3	Hubungan <i>Social</i> terhadap <i>Relatedness</i>	170
4.3.4	Hubungan <i>Competence</i> terhadap <i>Enjoyment</i>	172
4.3.5	Hubungan <i>Autonomy</i> terhadap <i>Enjoyment</i>	174
4.3.6	Hubungan <i>Relatedness</i> terhadap <i>Enjoyment</i>	177
4.3.7	Hubungan <i>Rewards</i> terhadap <i>Enjoyment</i> melalui <i>Competence</i> ..	180
4.3.8	Hubungan <i>Immersion</i> terhadap <i>Enjoyment</i> melalui <i>Autonomy</i> ..	182
4.3.9	Hubungan <i>Social</i> terhadap <i>Enjoyment</i> melalui <i>Relatedness</i>	185
4.4	Output.....	188
4.4.1	Improved Plant Together.....	189
4.4.2	Fitur Zen Mode.....	192
4.4.3	Fitur Smart Preset	195
BAB V PENUTUP.....		199
5.1	Kesimpulan	199
5.2	Implikasi.....	202
5.2.1	Implikasi Teoritis	202
5.2.2	Implikasi Praktis.....	204
5.3	Keterbatasan Penelitian	205
5.4	Rekomendasi Bagi Peneliti Selanjutnya	207
DAFTAR PUSTAKA.....		210
LAMPIRAN.....		219

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	72
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	98
Tabel 3.2 Skala Jawaban Instrumen Penelitian.....	104
Tabel 4.1 Umur Responden Penelitian	118
Tabel 4.2 Domisili Responden Penelitian.....	119
Tabel 4.3 Analisis Deskriptif Variable <i>rewards</i>	122
Tabel 4.4 Analisis Deskriptif Variable <i>immersion</i>	125
Tabel 4.5 Analisis Deskriptif Variable <i>social</i>	125
Tabel 4.6 Analisis Deskriptif Variable <i>competence</i>	130
Tabel 4.7 Analisis Deskriptif Variable <i>rewards</i>	133
Tabel 4.8 Analisis Deskriptif Variable <i>relatedness</i>	136
Tabel 4.9 Analisis Deskriptif Variable <i>user enjoyment</i>	139
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Factor Loading</i>	143
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas	149
Tabel 4.12 Hasil Uji HTMT (Validitas Diskriminan).....	145
Tabel 4.13 Analisis <i>Inner VIF</i>	153
Tabel 4.14 Hasil Uji <i>R-Square</i>	156
Tabel 4.15 Hasil Uji <i>F-Square</i>	157
Tabel 4.16 Hasil Uji Hipotesis.....	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Artikel MoldStud Mengenai Mobile App Design.....	2
Gambar 1.2 Gamified Ecosystem in Duolingo	3
Gambar 1.3 Boost in <i>User</i> Engagement of Gamification Apps.....	4
Gambar 1.4 Tampilan Forest Pada Halaman Google Play	7
Gambar 1.5 Review Pengguna Aplikasi Forest	8
Gambar 1.6 <i>Prototype</i> Fitur Fitur Pada Aplikasi Forest	9
Gambar 1.7 Jawaban Umur Responden Hasil Pra-survei	10
Gambar 1.8 Jawaban Domisili Responden Hasil Pra-survei	10
Gambar 1.1 Jawaban Pra-survei terhadap <i>rewards</i> pada Aplikasi Forest.....	12
Gambar 1.10 Jawaban Pra-survei terhadap <i>immersion</i> pada Aplikasi Forest.....	13
Gambar 1.11 Jawaban Pra-survei terhadap <i>social</i> pada Aplikasi Forest	14
Gambar 1.12 Jawaban Pra-survei terhadap <i>competence</i> pada Aplikasi Forest.....	15
Gambar 1.13 Jawaban Pra-survei terhadap <i>autonomy</i> pada Aplikasi Forest.....	16
Gambar 1.14 Jawaban Pra-survei terhadap <i>relatedness</i> pada Aplikasi Forest	17
Gambar 1.15 Jawaban Pra-survei terhadap <i>user enjoyment</i> pada Aplikasi Forest	18
Gambar 1.16 Prototype Fitur Yang Dapat Dikembangkan Pada Aplikasi Forest.....	19
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian	90
Gambar 3.1 Rumus Alpha Cronbach	108
Gambar 4.1 Konstelasi Pengujian Model	142
Gambar 4.2 Protoype Fitur Yang Telah Dioptimalisasi.....	188
Gambar 4.3 Flowchart Fitur Improved Plant Together.....	189
Gambar 4.4 Prototype Tampilan <i>In-Session Screen</i>	191
Gambar 4.5 Prototype Tampilan <i>Result Screen</i>	192
Gambar 4.6 Flowchart Fitur <i>Zen Mode</i>	193
Gambar 4.7 Prototype Tampilan <i>Timer Setting Screen</i>	194
Gambar 4.8 Prototype Tampilan <i>Global & Friend Leaderboard Screen</i>	195
Gambar 4.9 Flowchart Fitur <i>Smart Preset</i>	196

Gambar 4.10 Prototype *Pop-Up Overlay* pada *Homescreen Screen* 197

Gambar 4.11 Prototype *Bottom-up Overlay*..... 198



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner.....	219
Lampiran 2. Surat Persetujuan Sidang Skripsi.....	224
Lampiran 3. Surat Persetujuan Dosen Pembimbing	225
Lampiran 4. Kartu Konsultasi Pembimbing	226
Lampiran 5. Kartu Saran dan Perbaikan	227

