

SKRIPSI



**ANALISIS PERSPEKTIF MAHASISWA UPN “VETERAN” JAKARTA TERHADAP
INTENTION TO USE E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI**

**DHIYAA ALMAAS
NIM. 2110512071**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2025**

LEMBAR JUDUL

SKRIPSI



**ANALISIS PERSPEKTIF MAHASISWA UPN “VETERAN” JAKARTA TERHADAP
INTENTION TO USE E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI**

**DHIYAA ALMAAS
NIM. 2110512071**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
2025**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Dhiyaa Almaas

NIM : 2110512071

Tanggal : 07 Juli 2025

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan berlaku.

Jakarta, 07 Juli 2025

Yang Menyatakan,

A yellow rectangular stamp with the text "METERAI TEMPEL" and a serial number "DA-29AMK154285947". A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Dhiyaa Almaas

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhiyaa Almaas
NIM : 2110512071
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

ANALISIS PERSPEKTIF MAHASISWA UPN “VETERAN” JAKARTA TERHADAP INTENTION TO USE E-LEARNING BERBASIS GAMIFIKASI

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 07 Juli 2025
Yang Menyatakan,



Dhiyaa Almaas

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Perspektif Mahasiswa UPN “Veteran” Jakarta terhadap
Intention to Use E-Learning Berbasis Gamifikasi

Nama : Dhiyaa Almaas

NIM : 2110512071

Disetujui oleh:

Penguji 1:

Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom., M.Kom.

Penguji 2:

Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom, M.Sc

Dosen Pembimbing 1:

Theresiawati, S.Kom, MTI.

Dosen Pembimbing 2:

Sarika, S.Kom, M.Kom

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:

Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer :

Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM

NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Tugas Akhir:

19 Mei 2025

ANALISIS PERSPEKTIF MAHASISWA UPN “VETERAN” JAKARTA TERHADAP *INTENTION TO USE E-LEARNING* BERBASIS GAMIFIKASI

Dhiyaa Almaas

ABSTRAK

LEADS UPN Veteran Jakarta merupakan platform *e-learning* yang dioperasikan oleh UPN “Veteran” Jakarta untuk menunjang kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam kegiatan belajar mengajar kapan saja dan dari mana saja. Seiring dengan perkembangan yang pesat, teknologi dituntut untuk lebih adaptif dan inovatif. Tantangan utama pada *e-learning*, yaitu mempertahankan motivasi dan interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi untuk tantangan tersebut yaitu dengan pengaplikasian elemen *games* melalui fitur gamifikasi. Namun, dalam mengaplikasikan *e-learning* berbasis gamifikasi harus disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik supaya fitur gamifikasi dapat digunakan sebagaimana mestinya dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi mahasiswa. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perspektif mahasiswa UPN “Veteran” Jakarta terhadap keinginan untuk menggunakan (*intention to use*) *e-learning* LEADS berbasis gamifikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Partial Least Squares - Structural Equation Modeling* (PLS-SEM) dengan mengidentifikasi faktor penerimaan teknologi menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap elemen gamifikasi dengan faktor-faktor yang mempengaruhi keinginan mahasiswa untuk menggunakan (*intention to use*) *e-learning* berbasis gamifikasi. Faktor yang mempengaruhi *intention to use* yaitu, *student satisfaction* (44,5%) dan *perceived usefulness* (39,8%). Rekomendasi yang diberikan berfokus pada strategi penerapan elemen gamifikasi yang disesuaikan dengan keterhubungan yang signifikan pada faktor penerimaan teknologi sehingga dapat terbentuk fitur gamifikasi yang sesuai dengan persepsi mahasiswa dalam penerimaan *e-learning* berbasis gamifikasi serta berpengaruh pada keinginan mahasiswa untuk menggunakannya (*intention to use*).

Kata kunci: *e-learning*, gamifikasi, *Partial Least Squares - Structural Equation Modeling* (PLS-SEM), *Technology Acceptance Model* (TAM)

ANALYSIS OF UPN “VETERAN” JAKARTA STUDENTS’ PERSPECTIVES REGARDING THE INTENTION TO USE GAMIFIED E-LEARNING

Dhiyaa Almaas

ABSTRACT

LEADS UPN Veteran Jakarta is an e-learning platform operated by UPN “Veteran” Jakarta to support students and lecturers in conducting teaching and learning activities at any time and from anywhere. With rapid development, technology is required to be adaptive and innovative. One of the main challenges of e-learning is maintaining students’ motivation and interaction throughout the learning process. The innovation to address this challenge is the integration of game elements through gamification features. However, the implementation of gamified e-learning must align with students’ needs and preferences so that the gamification elements can effectively serve the purpose in enhancing students’ motivation and interaction. Therefore, this study aims to explore the perspective of UPN “Veteran” Jakarta students regarding their intention to use gamified e-learning. A quantitative method is employed using Partial Least Squares - Structural Equation Modeling (PLS-SEM) to identify technology acceptance factors based on Technology Acceptance Model (TAM). The result of this study shows a significant influence of gamification elements and the factors affecting students’ intention to use gamified e-learning. The factors influencing intention to use include student satisfaction (44,5%) and perceived usefulness (39,8%). The recommendations resulting from this study focus on strategies for implementing gamification elements that align with significant relationships among technology acceptance factors. These strategies aim to develop gamification features that are suitable with students’ perceptions of gamified e-learning acceptance, thereby enhancing students’ intention to use gamified e-learning.

Keywords: *e-learning, gamification, Partial Least Squares - Structural Equation Modeling (PLS-SEM), Technology Acceptance Model (TAM)*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis Perspektif Mahasiswa UPN “Veteran” Jakarta terhadap *Intention to Use E-learning* Berbasis Gamifikasi” sebagaimana mestinya. Adapun tujuan dari penyusunan Tugas Akhir (skripsi) ini yaitu, untuk memenuhi syarat kelulusan penulis dari Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan karuniaNya.
2. Dr. Anter Venus, Drs., M.A. Comm, selaku Rektor UPN “Veteran” Jakarta.
3. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, M.Sc., IPM., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jakarta.
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi UPN “Veteran” Jakarta.
5. Ibu Theresia Wati, S.Kom, MTI., selaku Dosen Pembimbing I.
6. Ibu Sarika, S.Kom, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II.
7. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan, doa dan memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat sejak semester awal perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa Proposal Tugas Akhir yang penulis buat masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap supaya Proposal Tugas Akhir yang penulis buat dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi banyak pihak.

Jakarta, April 2025



Dhiyaa Almaas

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Luaran yang Diharapkan.....	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 E-learning pada Universitas.....	10
2.2 LEADS UPN Veteran Jakarta.....	10
2.3 Gamifikasi untuk Pembelajaran	10
2.4 Technology Acceptance Model.....	11
2.4.1 Perceived Usefulness	11
2.4.2 Perceived Ease of Use.....	11
2.4.3 Behavioral Intention dan Usage Behavior	12

2.5	User Satisfaction.....	12
2.6	Skala Likert	12
2.7	PLS-SEM	13
2.7.1	Uji Outer Model	13
2.7.2	Uji Inner Model	14
2.8	Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III.....		21
METODOLOGI PENELITIAN.....		21
3.1	Alur Penelitian.....	21
3.2	Tahapan Penelitian	22
3.2.1	Studi Pustaka dan Pengumpulan Data	22
3.2.2	Identifikasi Masalah.....	22
3.2.3	Penetapan Metode Penelitian dan Hipotesis	22
3.2.4	Pengumpulan Data.....	30
3.2.5	Pengolahan Data.....	31
3.2.6	Hasil Analisis dan Rekomendasi	32
3.3	Alat Bantu Penelitian.....	32
3.3.1	Perangkat Keras.....	32
3.3.2	Perangkat Lunak.....	32
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian	32
3.4.1	Waktu.....	32
3.4.2	Tempat	32
3.5	Jadwal Rencana Penelitian.....	33
BAB IV		34
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	Gambaran Umum Organisasi.....	40
4.1.1	Struktur Organisasi	40
4.2	Website E-learning LEADS UPN Veteran Jakarta	41
4.3	Pengolahan Data.....	42
4.3.1	Hasil Penyebaran Kuesioner	42
4.3.2	Uji Outer Model	45
4.3.2.1	Uji Validitas Konvergen	45

4.3.2.2	Uji Validitas Diskriminan	40
4.3.2.3	Uji Reliabilitas	41
4.3.3	Uji Inner Model	42
4.3.3.1	Uji R-Square (R2)	50
4.3.3.2	Uji Effect Size (F2)	51
4.3.3.3	Uji Q-Square (Q2).....	53
4.3.3.4	Uji Hipotesis	53
4.4	Hasil Analisis Hipotesis.....	56
4.5	Rekomendasi bagi Pihak Pengembang <i>E-learning</i>	65
4.6	Rekomendasi <i>User Interface</i>	70
BAB V		78
PENUTUP		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		84
LAMPIRAN		85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen Gamifikasi	10
Tabel 2.2 Penilaian Skala Likert.....	13
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	31
Tabel 3.2 Jadwal Rencana Penelitian.....	33
Tabel 4.1 Persentase dari Jawaban Seluruh Responden	43
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Konvergen.....	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Diskriminan.....	41
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas	42
Tabel 4.5 Hasil Uji R-Square	50
Tabel 4.6 Hasil Uji Effect Size.....	51
Tabel 4.7 Hasil Uji Q-Square.....	53
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Persentase mahasiswa yang pernah menggunakan fitur gamifikasi	3
Gambar 1.2 Pendapat mahasiswa terhadap gamifikasi	4
Gambar 1.3 Pendapat mahasiswa terhadap LEADS UPNVJ	4
Gambar 1.4 Kendala yang dirasakan mahasiswa	5
Gambar 2.1 Model TAM oleh Venkatesh dan Davis (1996)	11
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	21
Gambar 3.2 Model Penelitian.....	30
Gambar 4.1 Struktur Organisasi UPN “Veteran” Jakarta	41
Gambar 4.2 Tampilan website LEADS UPN Veteran Jakarta	42
Gambar 4.3 Diagram Responden berdasarkan Fakultas	43
Gambar 4.4 Responden berdasarkan Angkatan.....	43
Gambar 4.5 Hasil Analisis Hipotesis	56
Gambar 4.6 Halaman Dashboard.....	71
Gambar 4.7 Halaman Gamification Rules	72
Gambar 4.8 Halaman Course Content	72
Gambar 4.9 Halaman Course Progress	73
Gambar 4.10 Halaman Pemberian Point.....	74
Gambar 4.11 Halaman Profile	74
Gambar 4.12 Halaman Level Information	75
Gambar 4.13 Halaman Top 3 Peringkat.....	76
Gambar 4.14 Halaman Leaderboard	76
Gambar 4.15 Halaman Badges Collection	77
Gambar 4.16 Halaman Accessible Profile	77