

Pengaruh Gamification dan Task-Technology Fit terhadap retensi pengguna pada situs Massive Open Online Courses (MOOCs): studi kasus Sekolahpintar = The Influence of Gamification and Task-Technology Fit to user retention on Massive Open Online Courses (MOOCs): case study Sekolahpintar

Muhammad Albarrozi. MS, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20480333&lokasi=lokal>

Abstrak

Keberhasilan sebuah sistem MOOCs dinilai berdasarkan dari jumlah pengguna yang menggunakan sistem secara terus menerus. Beberapa penelitian sebelumnya mencoba menggunakan Task-Technology Fit dan tren Gamification sebagai faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi MOOCs. Namun, belum ada penelitian yang mengkombinasikan keduanya untuk memprediksi niat untuk terus menggunakan MOOCs. Sekolahpintar adalah sebuah platform e-learning yang termasuk dalam kategori MOOCs yang diluncurkan pada tahun 2015. Pada awal peluncurannya, sekolahpintar memiliki target untuk mendapatkan 2000 pengguna aktif dalam kurun waktu dua tahun. Berdasarkan data laporan pengguna aktif, jumlah pengguna belum mencapai target dan mengalami penurunan. Penyebabnya adalah rendahnya retensi dari pengguna. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor apa saja yang dapat memengaruhi niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi Sekolahpintar menggunakan Expectation-Confirmation Model dengan penambahan variabel Task-Technology Fit (TTF) dan Gamification. Metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan kuesioner, 257 data yang didapatkan melalui kuesioner diolah menggunakan SEM-PLS. Hasil uji hipotesis memperlihatkan bahwa Task Characteristic dan Technology Characteristic melalui Task-Technology Fit berpengaruh terhadap Perceived Usefulness. Sistem Gamification seperti Point Rewarding dan Feedback Giving berpengaruh terhadap Satisfaction dan Perceived Enjoyment. Kemudian Perceived Usefulness, Satisfaction, dan Perceived Enjoyment secara bersamaan memengaruhi Continuance to Use.

The success of MOOCs platform can be measured by the number of users that use it continuously. Previous research has already identified that Task-Technology Fit and trend gamification as an antecedent of MOOCs platform. However, there is no evidence of how both can influence user retention together. Sekolahpintar is a MOOCs platform which was launched in 2015. Sekolahpintar targeted to have 2000 active user within two years. Based on the user report, the number of active users in sekolahpintar has not reached the target and is decreasing. The main cause is the low user retention. The purpose of this research is to examine the factors influencing continuance to use at Sekolahpintar by applying Expected-Confirmation Model integrating with Task-Technology Fit and Gamification. Data collection methods were conducted through questionnaires, 257 data obtained through questionnaires was analyzed using SEM-PLS. Hypothesis test result showing that Task Characteristic and Technology Characteristic facilitates with Task-Technology Fit influence Perceived Usefulness. Gamification system such as Point Rewarding and Feedback Giving have a significant effect on Satisfaction and Perceived Enjoyment. This research also shows the significant effect of Perceived Usefulness, Satisfaction, and Perceived Enjoyment on Continuance to Use.