

# Evaluasi Pengaruh Gamification pada Platform Crowdsourcing: Studi Kasus Tripadvisor = Evaluation of Gamification Effects in Crowdsourcing Platform: Study Case Tripadvisor

Tammyana Ranas, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20511309&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Keberlangsungan hidup platform crowdsourcing sangat bergantung pada partisipasi crowdsourcee. Sementara itu pengguna dari beberapa platform crowdsourcing justru cenderung stagnan dan menurun. Apabila hal tersebut terus dibiarkan tanpa ada perbaikan, maka ditakutkan pengguna platform crowdsourcing dapat menurun terus menerus dan menyebabkan platform crowdsourcing bersangkutan tidak dapat berlanjut. Tripadvisor adalah salah satu platform crowdsourcing yang menggunakan gamification. Salah satu tujuan penerapan gamification adalah untuk meningkatkan motivasi intrinsik pengguna sehingga mau terlibat pada aktivitas atau perilaku tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh gamification dalam memotivasi pengguna Tripadvisor untuk aktif berpartisipasi. Untuk menganalisis pengaruh gamification dalam memotivasi pengguna Tripadvisor, penelitian ini menggunakan Self-Determination Theory (SDT) dan Motivational Affordance Perspective (MAP). Jika SDT merupakan teori yang diaplikasikan pada konteks yang umum, MAP merupakan teori tentang motivasi pada sistem informasi. Dalam penelitian ini terdapat tiga motivasi intrinsik yang digunakan, yaitu self-presentation (presentasi diri), self-efficacy (kompetensi diri), dan playfulness (rasa senang/nikmat). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif serta dalam pengolahan datanya menggunakan metode PLS-SEM. Penelitian ini terdiri dari delapan variabel laten, yaitu pemberian poin, pemberian umpan balik, pemberian lencana, pencapaian level, presentasi diri (self-presentation), kemampuan diri (self-efficacy), playfulness, dan partisipasi. Dari delapan variabel tersebut menghasilkan lima belas hipotesis penelitian. Terdapat tujuh hipotesis yang diterima dan delapan hipotesis yang ditolak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hanya pemberian lencana dan pencapaian level yang dapat memotivasi partisipasi pengguna Tripadvisor.

The survival of crowdsourcing platform depends on active crowdsourcee participation. Meanwhile users of several crowdsourcing platforms tend to stagnate and decline. If this condition continues without any improvement, it is feared that crowdsourcing platform users can decrease continuously and cause the related crowdsourcing platform cannot continue. Tripadvisor is one of the crowdsourcing platforms that uses gamification. One of the objectives of gamification is to increase the user's intrinsic motivation to engage in certain activities or behaviours. This study aims to determine the effect of gamification in motivating Tripadvisor users to actively participate. To analyse the effect of gamification in motivating Tripadvisor users, this study uses Self-Determination Theory (SDT) and Motivational Affordance Perspective (MAP). If SDT is a theory that is applied to a general context, MAP is a theory of motivation in information systems. In this study, there are three intrinsic motivations used, namely self-presentation, self-efficacy, and playfulness. This research uses a quantitative approach and PLS-SEM method for processing data. This study consisted of eight variables, namely point rewarding, feedback giving, badges rewarding, level

achievement, self-presentation, self-efficacy, playfulness, and participation. This research consists of fifteen research hypotheses. There are seven accepted hypotheses and eight rejected hypotheses. The results of this study indicate that only the badges rewarding, and level achievement can motivate the participation of Tripadvisor users.