

PENGARUH FITUR GAMIFIKASI *STREAK API & STREAK PET* TERHADAP *USER ENGAGEMENT* DI PLATFORM TIKTOK

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat

Sarjana Sistem Informasi



Januarti Anjela Sabailaket

NPM: 211711034

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PENGARUH FITUR GAMIFIKASI STREAK API & STREAK PET TERHADAP USER ENGAGEMENT DI
PLATFORM TIKTOK

yang disusun oleh

Januarti Anjela Sabailaket

211711034

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 26 Juli 2025

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Citra Yuyu' Palangan, S.T., M.Sc.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Emanuel Ristian Handoyo, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 26 Juli 2025

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : [Januarti Anjela Sabailaket](#)
NPM : [211711034](#)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri
Judul Penelitian : Pengaruh Fitur Gamifikasi *Streak api & Streak Pet*

Terhadap *User Engagement* Di Platform TikTok

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama peneliti.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, [29 Juli 2025](#)

Yang menyatakan



[Januarti Anjela Sabailaket](#)

[211711034](#)

PRAKATA

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir berjudul "Studi Perilaku Pengguna Dan Pengaruh Fitur Gamifikasi *Streak api & Streak Pet* Terhadap *User Engagement* Di Platform TikTok" Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sistem Informasi di Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis telah mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan dorongan yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih yang tulus, penulis ingin mengucapkan penghargaan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Kuasa karena senantiasa memberikan berkat dan karunia kepada penulis selama proses penulisan Tugas Akhir ini melalui setiap orang yang bertemu oleh penulis.
2. Mama, Papa Kak Rani, Kak Ropa, dan Adek Yudha tercinta, penulis ucapkan terima kasih yang tidak terhingga. Kalian merupakan sumber inspirasi penulis dan tumpuan harapan penulis. Kasih sayang, doa, dan pengorbanan mereka telah menjadi penyemangat utama bagi penulis hingga saat ini.
3. Ibu Dr. Flourensia Spty Rahayu S.T., M.Kom. Dosen karena telah membimbing dan memberi motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Ibu Citra Yuyu' Palangan, S.T., M.Sc. yang dengan sabar dan setia membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Rich Onty yang selalu ada dalam suka duka dan terima kasih atas kebersamaan selama perkuliahan ini. Kehadiran kalian secara tidak langsung memberikan motivasi untuk selalu semangat dalam menjalani kehidupan.
6. Terkhusus Kevin Surya dan kelas B Empire yang selama 4 tahun ini sudah berdinamika bersama di Universitas tercinta, tak lupa para Wotawater's yang selalu dihati.
7. Terakhir untuk Wewen yang sudah lama berdinamika bersama, terima kasih atas segala cerita dan motivasi yang telah diberikan.

INTISARI

Penelitian ini menganalisis pengaruh fitur gamifikasi TikTok, *Streak api* dan *Streak Pet*, terhadap *user engagement* (*cognitive, emotional, behavior*) melalui pendekatan metode campuran pada 411 responden usia 15-25 tahun. Hasil analisis menunjukkan perbedaan fundamental *Streak Pet* secara signifikan berpengaruh positif pada ketiga dimensi keterlibatan, sementara *Streak api* hanya berdampak pada aspek emosional dan perilaku, gagal memengaruhi keterlibatan kognitif. Kesimpulannya, *Streak Pet* yang berbasis perawatan dan tanggung jawab virtual terbukti lebih efektif dalam mendorong keterlibatan secara menyeluruh, berbeda dengan *Streak api* yang lebih berfungsi sebagai pemicu kebiasaan yang didasari oleh rasa takut kehilangan (*loss aversion*).

Kata Kunci: Gamifikasi, Keterlibatan Pengguna, TikTok, *Streak api*, *Streak Pet*

ABSTRACT

This study analyzes the influence of TikTok's gamification features, Streak api and Streak Pet , on user engagement (cognitive, emotional, behavioral) through a mixed-method approach on 411 respondents aged 15-25. The analysis reveals a fundamental difference: Streak Pet significantly has a positive effect on all three engagement dimensions, while Streak api only impacts the emotional and behavioral aspects, failing to influence cognitive engagement. In conclusion, Streak Pet , which is based on virtual care and responsibility, proves more effective in encouraging engagement overall, unlike Streak api which functions more as a habit-forming trigger driven by loss aversion.

Keywords: Gamification, User Engagement, TikTok, Streak api, Streak Pet

DAFTAR ISI

PRAKATA	IV
INTISARI	V
ABSTRACT.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL.....	X
1 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Bagan Keterkaitan	4
2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Sebelumnya	6
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Gamifikasi.....	12
2.2.2 Fitur Gamifikasi Pada TikTok	12
2.2.3 User Engagement.....	13
2.2.4 Structural Equation Model (SEM)	14
2.3 Pengembangan Hipotesis	15
3 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Tahapan Penelitian	18
3.1.1 Studi Literatur	19
3.1.2 Penentuan Populasi dan Sampel.....	20
3.1.3 Penyusunan Instrumen Penelitian	21
3.1.4 Pengumpulan Data.....	27
3.1.5 Uji Validitas dan Reliabilitas	28
3.1.6 Pengolahan Data	28
3.1.7 Analisis Data.....	28
4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Deskripsi Karakteristik Responden	32
4.1.1 Filter Responden	32

4.1.2	Jenis Kelamin	32
4.1.3	Usia	33
4.2	Deskripsi Statistik Variabel Penelitian	34
4.2.1	Durasi Rata-Rata Menggunakan TikTok	34
4.2.2	Frekuensi Penggunaan TikTok dalam Sehari	34
4.2.3	Frekuensi Penggunaan TikTok Dalam Seminggu	35
4.2.4	Frekuensi Lupa Waktu Saat Menggunakan TikTok	35
4.2.5	Frekuensi Menggunakan TikTok Tanpa Tujuan yang Jelas	36
4.3	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	36
4.3.1	Uji Validitas	36
4.3.2	Uji Reliabilitas	40
4.4	Analisis Data	42
4.4.1	Outer Model	42
4.4.2	Evaluasi Model Struktural (Inner Model)	52
4.4.3	Uji Hipotesis	55
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN		66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan	4
Gambar 2.1 Model Penelitian	16
Gambar 4.1 Filter Responden	32
Gambar 4.2 Jenis Kelamin.....	33
Gambar 4.3 Usia.....	33
Gambar 4.4 Durasi Rata-Rata Menggunakan TikTok.....	34
Gambar 4.5 Frekuensi Penggunaan TikTok dalam Sehari	34
Gambar 4.6 Frekuensi Penggunaan TikTok Dalam Seminggu	35
Gambar 4.7 Frekuensi Lupa Waktu Saat Menggunakan TikTok.....	35
Gambar 4.8 Frekuensi Menggunakan TikTok Tanpa Tujuan yang Jelas	36
Gambar 4.9 Model Penelitian	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	22
Tabel 4.1 Validitas <i>Streak api</i>	37
Tabel 4.2 Validitas <i>Streak Pet</i>	38
Tabel 4.3 Validitas <i>Cognitive Engagement</i>	38
Tabel 4.4 Validitas Emotional Engagement	39
Tabel 4.5 Validitas <i>Behavior Engagement</i>	40
Tabel 4.6 Reliabilitas <i>Streak api</i>	40
Tabel 4.7 Reliabilitas <i>Streak Pet</i>	41
Tabel 4.8 Reliabilitas <i>Cognitive Engagement</i>	41
Tabel 4.9 Reliabilitas <i>Emotional Engagement</i>	41
Tabel 4.10 Reliabilitas <i>Behavior Engagement</i>	42
Tabel 4.11 <i>Outer loading 1</i>	44
Tabel 4.12 <i>Outer loadings 2</i>	46
Tabel 4.13 Average variance extracted (AVE)	47
Tabel 4.14 <i>Fornell-Larcker</i>	48
Tabel 4.15 <i>Cross Loadings</i>	49
Tabel 4.16 <i>Cronbach's Alpha</i>	50
Tabel 4.17 <i>Composite reliability</i>	51
Tabel 4.18 Hasil Pengujian <i>R-Square</i>	52
Tabel 4.19 Hasil Pengujian <i>f-square</i>	53
Tabel 4.20 Predictive Relevance	54
Tabel 4.21 Rangkuman Hipotesis.....	57