

**ANALISIS KETERLIBATAN PENGGUNA PADA PLATFORM
KEBUGARAN SOSIAL BERDASARKAN TIPE PENGGUNA**

SKRIPSI



Oleh:

DWIPAYANA ISMULYA

2110817210012

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN, MEI 2025

**ANALISIS KETERLIBATAN PENGGUNA PADA PLATFORM
KEBUGARAN SOSIAL BERDASARKAN TIPE PENGGUNA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi



Oleh:

DWIPAYANA ISMULYA

2110817210012

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN, MEI 2025**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dwipayana Ismulya
NIM : 2110817210012
Fakultas : Teknik
Prodi : Teknologi Informasi
Judul Tugas Akhir : Analisis Keterlibatan Pengguna Pada Platform
Kebugaran Sosial Berdasarkan Tipe Pengguna
Pembimbing Utama : Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan

Banjarmasin, 14 April 2025

Penulis,



Dwipayana Ismulya

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-I TEKNOLOGI INFORMASI

Analisis Keterlibatan Pengguna Pada Platform Kebugaran Sosial Berdasarkan Tipe Pengguna

Oleh
Dwipayana Ismulya (2110817210012)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 07 Mei 2025 dan dinyatakan

LULUS

Komite Penguji :
Ketua : Ir. Eka Setya Wijaya, S.T., M.Kom.
NIP. 198205082008011010
Anggota 1 : Helda Yunita, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199106192024062001
Anggota 2 : Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199307032019031011
Pembimbing Utama : Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.
NIP. 198810272019032013



Banjarbaru, ... 22 MAY 2025
Diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,

Koordinator Program Studi
S-I Teknologi Informasi,



Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP. 197401071998021001



Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199307032019031011

PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISIS KETERLIBATAN PENGGUNA PADA PLATFORM
KEBUGARAN SOSIAL BERDASARKAN TIPE PENGGUNA**

**OLEH:
DWIPAYANA ISMULYA
NIM. 2110817210012**

Telah diperiksa dan terpenuhi semua persyaratan akademik, administrasi, dan
Disetujui untuk dipertahankan di hadapan dewan penguji.

Banjarmasin, 14 April 2025
Pembimbing Utama,



**Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I
NIP. 198810272019032013**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong pertumbuhan berbagai sektor, termasuk kebugaran. Platform kebugaran sosial seperti Strava memanfaatkan elemen gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Namun, efektivitas elemen-elemen tersebut belum tentu sesuai dengan kebutuhan dan preferensi semua tipe pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keterlibatan pengguna berdasarkan tipe pengguna pada platform kebugaran sosial dengan menggunakan *User Engagement Scale – Short Form (UES-SF)* dan *Hexad User Type Scale*. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada 100 responden pengguna Strava. Tahapan penelitian meliputi *pre-evaluation* menggunakan UES-SF, identifikasi tipe pengguna dengan *Hexad User Type Scale*, perancangan desain rekomendasi elemen gamifikasi berbasis hasil Hexad, serta *post-evaluation* untuk mengukur perubahan keterlibatan pengguna. Identifikasi tipe pengguna menggunakan *Hexad User Type Scale* dengan skor 23,84 untuk *free spirit* sehingga menghasilkan elemen rekomendasi gamifikasi *Exploratory Tasks, Nonlinear Gameplay, Easter Eggs, Unlockable or Rare Content, Creativity Tools, dan Customization*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor keterlibatan pengguna setelah dilakukan personalisasi elemen gamifikasi berdasarkan tipe pengguna. Presentase peningkatan skor *Focused Attention (FA)* sebesar 30,4%, *Perceived Usability (PU)* 27,2%, *Aesthetic Appeal (AE)* 29,2%, dan *Reward* sebesar 29,2%. Temuan ini menegaskan pentingnya personalisasi dalam penerapan gamifikasi guna meningkatkan pengalaman dan keterlibatan pengguna secara lebih optimal pada platform kebugaran sosial.

Kata Kunci: Gamifikasi, Hexad User Type Scale, Keterlibatan Pengguna, Strava, User Engagement Scale.

ABSTRACT

The development of digital technology has driven growth across various sectors, including fitness. Social fitness platforms such as Strava utilize gamification elements to enhance user engagement. However, the effectiveness of these elements may not align with the needs and preferences of all user types. This study aims to analyze user engagement based on user types on a social fitness platform using the User Engagement Scale – Short Form (UES-SF) and the Hexad User Type Scale. The research was conducted using a quantitative approach through the distribution of questionnaires to 100 Strava users. The research stages included a pre-evaluation using UES-SF, identification of user types with the Hexad User Type Scale, design of gamification element recommendations based on Hexad results, and a post-evaluation to measure changes in user engagement. User type identification using the Hexad User Type Scale showed the highest score of 23.84 for the Free Spirit type, which led to recommended gamification elements such as Exploratory Tasks, Nonlinear Gameplay, Easter Eggs, Unlockable or Rare Content, Creativity Tools, and Customization. The results showed an increase in user engagement scores after the gamification elements were personalized based on user types. The percentage increase in each UES-SF dimension was: Focused Attention (FA) by 30.4%, Perceived Usability (PU) by 27.2%, Aesthetic Appeal (AE) by 29.2%, and Reward by 29.2%. These findings highlight the importance of personalization in gamification implementation to enhance user experience and engagement more optimally on social fitness platforms.

Keywords: Gamification, Hexad User Type Scale, Strava, User Engagement, User Engagement Scale.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan Skripsi ini kepada:

1. Bapak Bobby, Mpuk, Abi, Umi, dan Dek Umar serta Mbahti, keluarga tercinta yang sangat membantu memberikan dukungan, semangat, moral, materi, yang selalu menjadi tempat pulang terbaik, memberikan inspirasi, serta menjadi pendorong utama dalam mewujudkan mimpi ini dalam keberlangsungan penyelesaian Skripsi ini.
2. Ibu Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I. selaku Dosen Pembimbing Utama yang selalu menyempatkan waktu untuk memberikan arahan, dukungan, ilmu, kesabaran, dan bimbingan yang tak ternilai. Terima kasih telah menjadi lentera dalam gelapnya pencarian pengetahuan ini.
3. Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Informasi, yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelenggaraan perkuliahan hingga Skripsi dapat terselesaikan dengan baik.
4. Melisa Anggini, Mitmit dan Moli, yang telah memberikan semangat, bantuan, do'a dan menemani penulis dalam proses menjalankan perkuliahan hingga penyelesaian Skripsi sampai akhir.
5. Teman-teman "Yaaa" yang telah menemani perkuliahan dan keseruan penjelajahan, bermain, bercerita, bekerja, hingga hanya sekedar duduk. Warna – warni kehidupan bersama kalian, semoga menjadi kenangan yang membekas. Menginap di pantai, di bukit, di taman, bermain *mini soccer*, futsal, basket, billiard, berenang, jogging, rumah abay, upik, pesona modern, bosse terima kasih sudah menjadi teman yang hebat bagi penulis
6. Asandy, Annisa Fitria, Richard, dan lainnya yang telah kebersamai dalam penulisan Skripsi ini.
7. Seluruh teman-teman angkatan 2021 Program Studi Teknologi Informasi yang kebersamai dalam kegiatan perkuliahan.
8. Diri penulis sendiri yang telah senantiasa kuat dan bertahan melewati tantangan dalam semua proses dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Analisis Keterlibatan Pengguna Pada Platform Kebugaran Sosial Berdasarkan Tipe Pengguna”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi di Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Dalam kesempatan ini penulis sangat bersyukur dan mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang membantu, terutama kepada:

1. Rektor Universitas Lambung Mangkurat, Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si. yang memimpin dan memajemen jalannya seluruh perkuliahan yang ada di Universitas Lambung Mangkurat.
2. Dekan Fakultas Teknik, Bapak Prof. Dr. Ir. Irphan Fitriani Radam, S.T., M.T., IPU yang telah memberikan layanan terbaik dalam perkuliahan, terkhusus pada pelaksanaan Tugas Akhir di lingkungan Fakultas Teknik.
3. Koordinator Program Studi Teknologi Informasi, Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan arahan dan solusi dalam penyelesaian Skripsi.
4. Pembimbing Utama, Ibu Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I. yang telah memberikan waktu, bimbingan, dan arahan dalam proses penelitian dan penulisan laporan Skripsi.
5. Dosen-dosen beserta staf Program Studi Teknologi Informasi yang telah mengarahkan dan teman-teman yang membantu dalam proses penyelesaian Skripsi.
6. Melisa Anggini, Akhiratul Akmal Agustiannoor dan M. Fadhil Haikal yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian Skripsi.
7. Seluruh Responden yang turut berpartisipasi dalam mengisi kuesioner penelitian Skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian laporan Skripsi ini. Harapan dari penyusunan laporan ini adalah, semoga apa yang penulis susun dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang membutuhkan. Serta diharapkan dapat menjadi acuan informasi dasar dalam penelitian-penelitian terkait.

Banjarmasin, 14 April 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Dwipayana Ismulya', written over a light gray rectangular background.

Dwipayana Ismulya

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terkait.....	7
2.1.1 Evaluasi User Engagement dan User Experience pada Aplikasi Satu Sehat	7
2.1.2 A practical approach to measuring user engagement with the refined user engagement scale (UES) and new UES short form.....	8
2.1.3 The Gamification User Types Hexad Scale	9
2.1.4 Investigating the Influence of Personalised Gamification on Mobile Survey User Experience.....	9
2.1.5 Designing Gamified Learning Management Systems for Higher Education	10

2.2	Landasan Teori	15
2.2.1	Platform Kebugaran Sosial	15
2.2.2	Aplikasi Strava	15
2.2.3	Gamifikasi	21
2.2.4	Keterlibatan Pengguna.....	21
2.2.5	Tipe Pengguna Hexad.....	24
2.2.6	Hexad User Type Scale	26
2.2.7	Figma	28
2.3	Kerangka Pemikiran	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		32
3.1	Deskripsi Penelitian	32
3.2	Lokasi dan Objek Penelitian.....	32
3.3	Alat dan Bahan Penelitian	33
3.3.1	Alat	33
3.3.2	Bahan	33
3.4	Alur Penelitian	33
3.4.1	Identifikasi Masalah	34
3.4.2	Studi Literatur	35
3.4.3	Penentuan Populasi dan Sampel	35
3.4.4	Penentuan Metode Penelitian	36
3.4.5	Penentuan Indikator Penelitian	36
3.4.6	Pre Evaluation.....	37
3.4.7	User Engagement Scale – Short Form.....	38
3.4.8	Hexad User Type Scale	40
3.4.9	Perancangan Desain Rekomendasi Hexad User Type Scale	42
3.4.10	Post Evaluation	44
3.4.11	Kesimpulan Saran.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Penentuan Populasi dan Sampel	45
4.2	Penentuan Metode Penelitian	45
4.3	Penentuan Indikator Penelitian.....	45
4.4	Pengujian Pertama (<i>Pre-Evaluation</i>).....	46

4.4.1	Pengumpulan Data Melalui Hexad User Type Scale	47
4.4.2	Analisis Data Hexad User Type Scale.....	47
4.4.3	Pengumpulan Data Melalui User Engagement Scale Short Form.	48
4.4.4	Analisis Data User Engagement Scale Short Form	51
4.5	Desain Rekomendasi Hexad User Type	52
4.6	Pengujian Kedua (<i>Post-Evaluation</i>)	74
4.6.1	Pengumpulan Data Melalui User Engagement Scale Short Form.	74
4.6.2	Analisis Data User Engagement Scale Short Form	76
4.7	Perbandingan Hasil Pre Evaluation dan Post Evaluation	77
BAB V KESIMPULAN		81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		83
LAMPIRAN		89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	12
Tabel 2. 2 Unsur Gamifikasi dan Gamifikasi di Strava	17
Tabel 2. 3 <i>User Engagement Scale Short Form</i> [12]	23
Tabel 2. 4 Skor Skala Likert UES-SF [12]	23
Tabel 2. 5 <i>Hexad User Type Scale</i> Tondello [14]	27
Tabel 2. 6 Skor Skala Likert Hexad	28
Tabel 3. 1 Alat Penelitian	33
Tabel 3. 2 Bahan Penelitian	33
Tabel 3. 3 Indikator Penelitian UES-SF [10]	36
Tabel 3. 4 Indikator Penelitian <i>Hexad User Type</i> [12]	37
Tabel 3. 5 UES-SF <i>Questionnaire</i> [12]	38
Tabel 3. 6 <i>Hexad User Type Scale Questionnaire</i> [14]	40
Tabel 3. 7 Rekomendasi Elemen Gamifikasi [14]	43
Tabel 4. 1 Indikator Penelitian UES-SF [10]	46
Tabel 4. 2 Indikator Penelitian <i>Hexad User Type</i> [12]	46
Tabel 4. 3 Rekapitulasi <i>Mean</i> Tipe Pengguna 100 Responden	48
Tabel 4. 4 Rekapitulasi <i>Mean</i> Keterlibatan Pengguna <i>Pre-Evaluation</i>	51
Tabel 4. 5 Rekomendasi Elemen Gamifikasi <i>Free Spirit</i> [14]	52
Tabel 4. 6 <i>Workflow Exploratory Task</i>	54
Tabel 4. 7 <i>Workflow Nonlinear Gameplay</i>	57
Tabel 4. 8 <i>Workflow Easter Eggs</i>	59
Tabel 4. 9 <i>Workflow Unlockable or Rare Content</i>	62
Tabel 4. 10 <i>Workflow Creativity Tools</i>	66
Tabel 4. 11 <i>Workflow Customization</i>	70
Tabel 4. 12 Rekapitulasi <i>Mean</i> Keterlibatan Pengguna <i>Post-Evaluation</i>	77
Tabel 4. 13 Hasil <i>Pre-Evaluation</i> dan <i>Post-Evaluation</i>	78
Tabel 4. 14 Presentase Peningkatan Nilai UES-SF	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Pengguna Strava Kelompok Umur	1
Gambar 2. 1 Aplikasi Strava <i>Home</i>	16
Gambar 2. 2 Aplikasi Strava <i>Groups</i>	16
Gambar 2. 3 <i>Point</i> Aplikasi Strava	17
Gambar 2. 4 <i>Badges</i> Aplikasi Strava	17
Gambar 2. 5 Level Aplikasi Strava	18
Gambar 2. 6 <i>Leaderboard</i> Aplikasi Strava	18
Gambar 2. 7 <i>Challenges</i> Aplikasi Strava	19
Gambar 2. 8 <i>Reward</i> Aplikasi Strava	19
Gambar 2. 9 <i>OnBoarding</i> Aplikasi Strava	20
Gambar 2. 10 <i>Engagement Loops</i> Aplikasi Strava	20
Gambar 2. 11 Keterkaitan <i>User Experience</i> dan <i>User Engagement</i>	22
Gambar 2. 12 Kerangka Pemikiran	29
Gambar 3. 1 Aplikasi Strava <i>You</i>	32
Gambar 3. 2 Aplikasi Strava Komunitas	32
Gambar 3. 3 Alur Penelitian	34
Gambar 3. 4 Alur <i>Pre Evaluation</i>	38
Gambar 4. 1 Diagram Rekapitulasi <i>Mean Pre-Focused Attention</i>	49
Gambar 4. 2 Diagram Rekapitulasi <i>Mean Pre-Perceived Usability</i>	50
Gambar 4. 3 Diagram Rekapitulasi <i>Mean Pre-Aesthetic Appeal</i>	50
Gambar 4. 4 Diagram Rekapitulasi <i>Mean Pre-Reward</i>	51
Gambar 4. 5 <i>Record - Start Exploratory Task</i>	54
Gambar 4. 6 <i>Record - Starting Exploratory Task</i>	54
Gambar 4. 7 <i>Record - Finish Exploratory Task</i>	55
Gambar 4. 8 <i>Record - Finish Data Exploratory Task</i>	55
Gambar 4. 9 <i>Record - Got Medal</i>	56
Gambar 4. 10 <i>Groups - Challenges Nonlinear Gameplay</i>	57
Gambar 4. 11 <i>Groups - Challenges Detail Nonlinear Gameplay</i>	57
Gambar 4. 12 <i>Groups - Challenges Objective Nonlinear Gameplay</i>	58
Gambar 4. 13 <i>Record - Start Easter Eggs</i>	59
Gambar 4. 14 <i>Record - Starting Easter Eggs</i>	59

Gambar 4. 15 <i>Record - Finish Easter Eggs</i>	60
Gambar 4. 16 <i>Record - Finish Data Easter Eggs</i>	60
Gambar 4. 17 <i>Record - Got Medal Easter Eggs</i>	61
Gambar 4. 18 <i>Record - Start Unlockable or Rare Content</i>	62
Gambar 4. 19 <i>Record - Starting Unlockable or Rare Content</i>	62
Gambar 4. 20 <i>Record - Finish Unlockable or Rare Content</i>	63
Gambar 4. 21 <i>Record - Got Strava Point Unlockable or Rare Content</i>	63
Gambar 4. 22 <i>You - Activities Unlockable or Rare Content</i>	64
Gambar 4. 23 <i>You - Strava Point Unlockable or Rare Content</i>	64
Gambar 4. 24 <i>You - Got Common Item Unlockable or Rare Content</i>	65
Gambar 4. 25 <i>You - Got Rare Item Unlockable or Rare Content</i>	65
Gambar 4. 26 <i>Maps - First Creativity Tools</i>	66
Gambar 4. 27 <i>Maps - Click Create Route Creativity Tools</i>	67
Gambar 4. 28 <i>Maps - Create Route with Finger Creativity Tools</i>	67
Gambar 4. 29 <i>Maps - Route by System Maps Creativity Tools</i>	68
Gambar 4. 30 <i>Maps - Name Route and Save Route (a) Creativity Tools</i>	68
Gambar 4. 31 <i>Maps - Name Route and Save Route (b) Creativity Tools</i>	69
Gambar 4. 32 <i>Record - Start Creativity Tools</i>	69
Gambar 4. 33 <i>You - Progress Customization</i>	70
Gambar 4. 34 <i>You - Profile Customization</i>	71
Gambar 4. 35 <i>You - Edit Profile Customization</i>	71
Gambar 4. 36 <i>You - Edit Profile Choose Customization</i>	72
Gambar 4. 37 <i>You - Avatar (a) Customization</i>	72
Gambar 4. 38 <i>You - Avatar (b) Customization</i>	73
Gambar 4. 39 <i>You - Avatar (c) Customization</i>	73
Gambar 4. 40 <i>You - Avatar (d) Customization</i>	74
Gambar 4. 41 <i>Diagram Rekapitulasi Mean Post-Focused Attention</i>	75
Gambar 4. 42 <i>Diagram Rekapitulasi Mean Post-Perceived Usability</i>	75
Gambar 4. 43 <i>Diagram Rekapitulasi Mean Post-Aesthetic Appeal</i>	76
Gambar 4. 44 <i>Diagram Rekapitulasi Mean Post-Reward</i>	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Konsultasi.....	89
Lampiran 2 <i>Form</i> Kuesioner <i>Online</i>	90
Lampiran 3 Dokumentasi Penyebaran Kuesioner <i>Online</i>	95
Lampiran 4 Penyebaran Kuesioner <i>Offline</i>	97
Lampiran 5 Responden Penelitian	98
Lampiran 6 Hasil Kuesioner	100
Lampiran 7 Data <i>Hexad User Type Scale</i>	112