



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SKRIPSI TERAPAN



**CARA BARU MENINGKATKAN MINAT NASABAH GENERASI  
MILLENNIAL UNTUK MENABUNG DI *DIGITAL BANKING* MELALUI  
GAMIFIKASI**

Disusun Oleh:  
**Meidina Rosa Aulia**  
NIM.1804421019

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**JURUSAN AKUNTANSI  
PROGRAM STUDI KEUANGAN DAN PERBANKAN TERAPAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2022



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SKRIPSI TERAPAN



**CARA BARU MENINGKATKAN MINAT NASABAH GENERASI  
MILLENNIAL UNTUK MENABUNG DI MELALUI GAMIFIKASI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Terapan Akuntansi

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Disusun Oleh:

**Meidina Rosa Aulia**  
**NIM.1804421019**

**JURUSAN AKUNTANSI**

**PROGRAM STUDI KEUANGAN DAN PERBANKAN TERAPAN**

**POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2022**



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam Laporan Skripsi Terapan ini adalah hasil karya saya sendiri bukan jiplakan karya orang lain baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat, gagasan, atau temuan orang lain yang terdapat di dalam Laporan Skripsi Terapan ini telah saya kutip dan saya rujuk sesuai etika ilmiah.

Nama : Meidina Rosa Aulia

NIM : 1804421019

Tanggal : 25 Agustus 2022

Tanda Tangan :



Meidina Rosa Aulia

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama Penyusun : Meidina Rosa Aulia  
Nomor Induk Mahasiswa : 1804421019  
Jurusan / Program Studi : Akuntansi / Keuangan dan Perbankan Terapan  
Judul Skripsi : Cara Baru Meningkatkan Minat Nasabah Generasi Millenial Untuk Menabung Di *Digital Banking* Melalui Gamifikasi

Skripsi ini telah di bawah arahan dosen pembimbing dan berhasil dipertahankan dihadapan dewan penguji. Dengan demikian skripsi ini telah diterima sebagai bagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Terapan di Program Studi Keuangan dan Perbankan Terapan Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta.

### DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Rodiana Listiawati, S.E., M.M.  (.....)

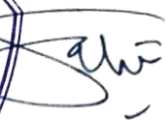
Anggota Penguji : Dr. Tetty Rimenda, S.E., M.Si  (.....)

DISAHKAN OLEH KETUA JURUSAN AKUNTANSI

Ditetapkan di : Depok  
Tanggal : 25 Agustus 2022

Ketua Jurusan Akuntansi



  
Dr. Sabar Warsini, S.E., M.M

NIP. 196404151990032002



## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama Penyusun : Meidina Rosa Aulia  
Nomor Induk Mahasiswa : 1804421019  
Jurusan/Program Studi : Akuntansi/Keuangan dan Perbankan Terapan  
Judul Skripsi : Cara Baru Meningkatkan Minat Nasabah Generasi Millennial Untuk Menabung Di *Digital Banking* Melalui Gamifikasi

Disetujui Oleh  
Pembimbing

Dr. Tetty Rimenda, S.E., M.Si  
NIP.196211161992032001

Ketua Program Studi  
Keuangan dan Perbankan

Mia Andika Sari, S. Hum., M.M.  
NIP.9222016020919820803

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan rahmatnya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana terapan manajemen keuangan dan perbankan. Penulis bersyukur atas penyelesaian skripsi dengan baik yang berjudul “Cara Baru Meningkatkan Minat Nasabah Generasi Millennial Untuk Menabung Di *Digital Banking* Melalui Gamifikasi”.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak mendapatkan dukungan, bimbingan, motivasi, serta kritik dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini penulis ingin mengucapkan terima kasih antara lain kepada:

1. Bapak Dr. Sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Sabar Warsini, S.E., M.M. selaku Ketua Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Mia Andika Sari, S.Hum;M.M. selaku Ketua Program Studi Keuangan dan Perbankan Terapan Jurusan Akuntansi.
4. Ibu Dr. Tetty Rimenda, S.E., M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan saran mengenai materi dan penulisan skripsi.
5. Seluruh Dosen dan Staff Administrasi yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis terutama untuk program Keuangan dan Perbankan Terapan Politeknik Negeri Jakarta.
6. Kedua orang tua serta saudara, yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi dan bantuan dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Gadis Menteri Ceria (Lidya, Shagi, Gita, Yasmin) yang telah memberikan semangat, dukungan, motivasi serta kritik dalam penulisan skripsi ini.
8. Ka Dini Aprillia selaku kakak kandung saya yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta kritikan yang membuat saya menjadi semangat menyelesaikan skripsi ini.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Syadiana Kuspiani, yang telah membantu dan memberikan dukungan serta semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Teman-teman seperbimbinganku, Kim Shagi, Choi Yasmin, dan Lee Verani yang selalu membantu saya serta memotivasi saya dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman Program Studi Keuangan dan Perbankan angkatan 2018 dan Jurusan Akuntansi angkatan 2018 yang telah bersama-sama mengisi waktu perkuliahan dan saling mendoakan dan menguatkan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih adanya kekurangan dalam penyelesaian skripsi ini jauh dari kata sempurna oleh karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis dapatkan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran untuk membangun dan pengembangan ke arah yang lebih baik dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan referensi jika pembaca membutuhkan.

Jakarta, 22 April 2022

Penulis

Meidina Rosa Aulia

NIM. 1804421019



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademis Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Meidina Rosa Aulia  
NIM : 1804421019  
Program Studi : Keuangan dan Perbankan Terapan  
Jurusan : Akuntansi  
Jenis Karya : Skripsi Terapan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“Cara Baru Meningkatkan Minat Nasabah Generasi Millennial Untuk Menabung Di *Digital Banking* Melalui Gamifikasi”**

Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengformatkan, 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 sebenarnya.

Dibuat di : Depok  
Pada Tanggal : 25 Agustus 2022

Yang menyatakan

Meidina Rosa Aulia





Meidina Rosa Aulia

Keuangan dan Perbankan Terapan

## Cara Baru Meningkatkan Minat Nasabah Generasi Millennial Untuk Menabung Di Digital Banking Melalui Gamifikasi

### ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi menyebabkan peningkatan aplikasi *game*, sehingga *game* tidak hanya digunakan untuk hiburan tetapi dapat dipergunakan oleh perbankan sebagai strategi promosi untuk menarik minat nasabah generasi millennial. Bank perlu mengembangkan strategi bisnis yang mengarah pada layanan perbankan digital dan meningkatkan pemasaran yang kreatif dan inovatif untuk menarik minat nasabah generasi millennial dengan menciptakan produk-produk bank yang mengusung konsep gamifikasi. Penelitian ini menguji pengaruh elemen *badges*, elemen *level*, dan elemen *challenge* yang diterapkan pada fitur perbankan terhadap minat nasabah generasi millennial untuk menabung. Didapatkan 161 responden yang merupakan pemilik rekening bank digital. Teknik Analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Partial Least Squares-Structural Equation Modeling analysis techniques (SEM-PLS) yang diolah menggunakan software SmartPLS versi 3. Temuan dari penelitian ini adalah elemen gamifikasi dapat mempengaruhi minat nasabah generasi millennial untuk menabung. Elemen gamifikasi yang paling besar pengaruhnya terhadap minat menabung nasabah generasi millennial adalah elemen *badges* dan elemen *level*. Sedangkan elemen *challenges* paling sedikit mempengaruhi minat nasabah generasi millennial untuk menabung.

Kata kunci: Elemen *Badges*; Elemen *Challenges*; Elemen *Levels*; Gamifikasi; Generasi Millennial; Minat Menabung.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Meidina Rosa Aulia

Keuangan dan Perbankan Terapan

***A New Way To Increase Millennial Generation Customers Interest On Saving In Digital Banking Through Gamification***

**ABSTRACT**

*Technological developments have led to an increase in game applications, so that games are not only used for entertainment but can be used by banks as promotional promotions to attract millennial generation customers. Banks need to develop business strategies that lead to digital banking services and increase creative and innovative marketing to attract millennial generation customers by creating bank products that carry the concept of gamification. This study examines the effect of element badges, element levels, and element challenges applied to banking features on millennial generation customers interest in saving. There were 161 respondents who are owners of digital banking accounts. The data analysis technique used in this study is to use Partial Least Squares-Structural Equation Modeling analysis techniques (SEM-PLS) which is processed using SmartPLS software version 3. The findings of this study are elements of gamification can affect the interest of millennial generation customers to save. The gamification elements that have the greatest influence on the savings interest of millennial generation customers are element badges and element levels. Meanwhile, the element of challenge has the least influence on the interest of millennial generation customers to save.*

*Keywords: Badges Elements; Challenges Elements; Gamification; Levels Element; Millennials; Saving Intention*

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK .....	x
<i>ABSTRACT</i> .....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	7
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	9
1.5 Manfaat Penelitian .....	9
1.6 Sistematika Penelitian .....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Landasan Teori.....	11
2.1.1 Bauran Pemasaran.....	11
2.1.2 Produk.....	12
2.1.3 Fitur.....	13
2.1.4 Mechanic, Dynamic, Aesthetic (MDA) Framework .....	13
2.1.5 Gamifikasi.....	15
2.1.6 Minat Menabung .....	17
2.1.7 Perbankan Digital.....	18
2.1.8 Fitur C.....	19
2.1.9 Generasi Millennial.....	20
2.2 Penelitian Terdahulu .....	22
2.3 Kerangka Pemikiran .....	27
2.4 Pengembangan Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Jenis Penelitian .....	30

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2 Objek Penelitian .....	30
3.3 Metode Pengambilan Sampel .....	31
3.3.1 Populasi dan Sampel.....	31
3.4 Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	32
3.5 Metode Pengumpulan Data Penelitian .....	32
3.6 Variabel Operasional .....	33
3.7 Teknik Analisis Data .....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	41
4.1 Gambaran Umum Responden .....	41
4.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	41
4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia, Pendidikan, Pekerjaan, Pendapatan .....	42
4.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menjadi Nasabah Bank Digital XYZ dan Domisili Tempat Tinggal.....	44
4.2 Hasil Uji SEM-PLS .....	45
4.2.1 Pengujian Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ).....	45
4.2.2 Pengujian Model Struktural ( <i>Inner Model</i> ) .....	48
4.3 Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	50
BAB V PENUTUP.....	54
5.1 Kesimpulan .....	54
5.2 Saran .....	54
DAFTAR PUSTAKA .....	56
LAMPIRAN.....	60



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Peningkatan Pengguna Digital Banking di Indonesia Periode 2020 .....	8
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	22
Tabel 3.1 Uji Skala Likert.....	33
Tabel 3.2 Tabel Variabel Operasional .....	34
Tabel 4.1 Nilai <i>Loading Factor</i> Seluruh Variabel .....	46
Tabel 4.2 <i>Discriminant Validity</i> .....	47
Tabel 4.3 Konstruk Reliabilitas dan Validitas .....	47
Tabel 4.4 Nilai R <sup>2</sup> Variabel Endogen.....	48
Tabel 4.5 Path Coefficient Pengukuran Signifikansi .....	49
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian .....	51





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh penerapan konsep gamifikasi di industri Pendidikan yaitu Kahoot.....	2
Gambar 1. 2 Contoh penerapan konsep gamifikasi di produk keuangan reksadana3	
Gambar 1.3 Elemen badge yang diimplementasikan pada fitur C.....	4
Gambar 1.4 Elemen <i>level</i> yang diimplementasikan pada fitur C.....	5
Gambar 1.5 Elemen <i>challenges</i> yang diimplementasikan pada fitur C.....	5
Gambar 1.6 Negara dengan Pengguna Bank Digital Terbesar di Dunia.....	6
Gambar 2.1 Landasan Teori.....	11
Gambar 2.2 Elemen <i>badges</i> yang diimplementasikan pada fitur C.....	14
Gambar 2.3 Elemen <i>level</i> yang diimplementasikan pada fitur C.....	15
Gambar 2. 4 Elemen <i>challenges</i> yang diimplementasikan pada fitur C.....	15
Gambar 2 5 Tampilan fitur C.....	20
Gambar 2.6 Kerangka Pemikiran.....	27
Gambar 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	41
Gambar 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	42
Gambar 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	42
Gambar 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan.....	43
Gambar 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan.....	43
Gambar 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menjadi Nasabah Bank Digital XYZ.....	44
Gambar 4.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili Tempat Tinggal.....	44
Gambar 4.8 Pengujian Model Pengukuran.....	45
Gambar 4.9 Hasil Analisis Bootstrapping.....	49

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	61
Lampiran 2. Data Penelitian.....	74
Lampiran 3. Distribusi Pertanyaan.....	78
Lampiran 4. Nilai Cross Loadings .....	81
Lampiran 5. Lembar Bimbingan.....	82





## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi membuat aplikasi *game* mengalami perkembangan yang begitu pesat. Fenomena orang main *game* di gadget yang dimilikinya sangat banyak kita temukan. Pada tahun 2020 menurut survei oleh Wearsocial dan Hootsuite diketahui bahwa sekitar 59% pengguna internet di Indonesia menggunakan aplikasi *game* online setiap bulannya. Pada dasarnya *game* dibuat hanya untuk hiburan saja, tetapi akan lebih baik jika *game* dilibatkan sebagai strategi promosi untuk meningkatkan minat generasi millennial menabung. Selain itu menurut (Budiati, 2018) sifat dasar generasi millennial yaitu menyukai dan selalu ingin mencoba tantangan, membuat aplikasi *game* menjadi lebih disukai. *Game* sangat berpotensi untuk meningkatkan motivasi millennial dalam menabung. Hal tersebut diimplementasikan oleh bank digital XYZ dengan adanya fitur gamifikasi pada layanan perbankannya, sehingga saat ini *game* bukan hanya dijadikan sebagai hiburan saja oleh generasi millennial, melainkan dapat meningkatkan minat generasi millennial dalam menabung.

Ditengah persaingan bisnis yang semakin ketat dan kompetitif perbankan hendaklah mengembangkan strategi bisnis yang mengarah pada layanan perbankan digital yang kreatif dan inovatif. Layanan perbankan digital merupakan digitalisasi perbankan dalam semua kegiatan dan layanan perbankan lainnya yang dapat mendukung kegiatan perbankan yang lebih efektif dan meningkatkan efisiensi kegiatan operasional dan kualitas pelayanan bank kepada nasabahnya. Salah satu inovasi yang dilakukan oleh perbankan untuk menarik minat konsumen adalah membuat produk bank yang memiliki fitur berkonsep gamifikasi.

Bank ABC yang merupakan induk dari bank digital XYZ mempunyai berbagai macam produk simpanan dengan berbagai cara promosinya. Salah satunya dengan menghadirkan fitur tabungan berkonsep gamifikasi pada bank digital XYZ. (Deterding, 2016) berpendapat bahwa gamifikasi merupakan penggunaan elemen desain yang membentuk sebuah *game* dalam konteks non-*game*. Gamifikasi berhubungan dengan permainan tetapi berbeda dengan permainan atau *game*.

#### Hak Cipta :

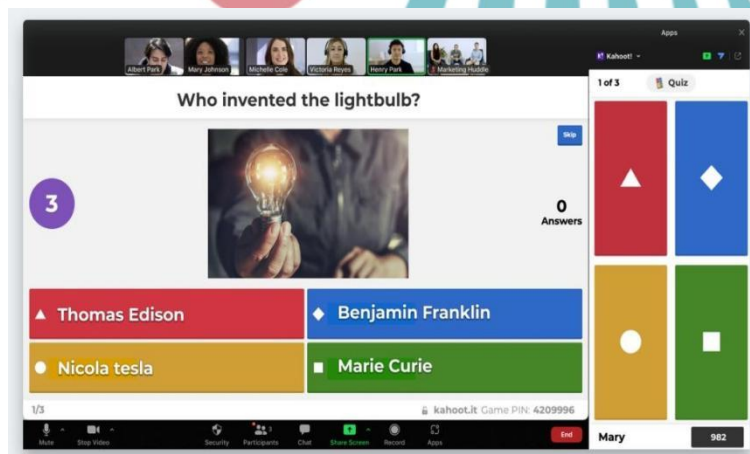
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Menurut (Pratomo, 2018) banyak sektor yang dapat mengimplementasikan konsep gamifikasi seperti sektor *marketing*, *training* dan *education*. Menurut (Jusuf, 2016) pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan salah satu alternatif untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Salah satu penerapan gamifikasi dalam pembelajaran yaitu melalui aplikasi yang menerapkan gamifikasi berbasis kuis bernama Kahoot. Kahoot merupakan kuis interaktif yang sebagai media pembelajaran online yang biasanya berupa permainan dengan beberapa soal. Dengan adanya pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Kahoot untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran *online*, (Sagoro S. W., 2019). Contoh konsep gamifikasi dalam pendidikan melalui aplikasi kahoot sebagai berikut:



Gambar 1.1 Contoh penerapan konsep gamifikasi di industri Pendidikan yaitu Kahoot

Sumber: [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)

Selain itu contoh penerapan gamifikasi pada produk keuangan yaitu pada aplikasi bisnis bernama “FuteBank” yang merupakan animasi digital yang berbasis pengelolaan portofolio reksadana dengan menggunakan animasi Soccer League. Gamifikasi ini membentuk hubungan utama antara tim sepak bola dengan dana investasi portofolio serta posisi pemain di lapangan dengan peringkat risiko yang ditetapkan untuk reksadana tertentu. Elemen gamifikasi yang digunakan pada aplikasi ini merupakan *point*, *avatar*, *leaderboard*, *rank*, *badges* dan *score*. Diterapkan gamifikasi ini bertujuan untuk mengubah proses rumit dalam memilih dan membeli dana sehingga dengan proses yang sederhana dan menarik.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 1. 2 Contoh penerapan konsep gamifikasi di produk keuangan reksadana

Sumber: Aplikasi bisnis Futebank

(Burke, 2014 : 13) memaparkan gamifikasi sebagai pemanfaatan dari unsur mekanik dan user experience design sebuah *game*, dengan tujuan untuk menarik minat serta memotivasi seseorang secara digital untuk mencapai tujuan mereka. Unsur mekanis dimaksudkan sebagai elemen utama seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), dan lencana (*badges*) yang menunjang berjalannya suatu *game*. Sedangkan *user experience design* sebagai gambaran tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pemain atau pengguna selama melakukan interaksi dengan elemen-elemen yang ada pada *game* tersebut. Konsep gamifikasi diterapkan untuk menarik minat dan memotivasi seseorang secara digital, hal ini dikarenakan media yang digunakan untuk mengoperasikan *game* seperti, komputer, *smartphone*, *tablet*, dan lain-lain.

Hal ini sejalan dengan konsep teori MDA *Framework* yang menjelaskan bahwa kerangka kerja merupakan gambaran kesinambungan antara mekanika (M), dinamika (D), dan estetika (A). MDA *Framework* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk desain sebuah *game*. Menurut pemikiran (Wahyudi, 2013) bahwa MDA *Framework* ini merupakan suatu kerangka yang digunakan untuk memahami hubungan antara mekanik yang dapat memengaruhi dinamika serta juga memengaruhi estetika. MDA *Framework* adalah penerapan data fisik dari elemen-elemen permainan. Hal ini dapat membantu kita dalam menggunakan adaptasi sistem untuk mendeskripsikan interaksi elemen-elemen permainan tersebut dan menerapkannya konsep tersebut di luar *game*. Konsep gamifikasi mulai diimplementasikan pada industri perbankan, contohnya yaitu produk bank digital

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

XYZ dari bank ABC pada fitur C. Konsep gamifikasi dilengkapi dengan beberapa elemen. Menurut (Zichermann & Cunningham, 2011) dalam mekanika terdapat beberapa elemen-elemen yang digunakan diantaranya yaitu *points*, *leaderboard*, *levels*, *onboarding*, *badges*, *challenges/quests*, *engagement loops*, *customization*. Penelitian ini berfokus pada elemen mekanik yang diaplikasikan dalam fitur C. Elemen yang diaplikasikan ke dalam fitur C yaitu elemen *badges*, *levels* dan *challenges*.

Elemen *badges* merupakan sebuah penanda ketika pemain telah menyelesaikan tugasnya, jika dalam gamifikasi ini digunakan untuk menunjukkan peringkat pemain. Elemen tersebut diimplementasikan oleh bank digital XYZ melalui fitur C. Di dalam fitur C terdapat sebuah penanda untuk menunjukkan pencapaian sejauh mana nasabah menabung dengan diberi simbol *level* saat ini. Contoh elemen *badges* digambar yaitu diberi simbol *level 7*.



Gambar 1.3 Elemen badge yang diimplementasikan pada fitur C

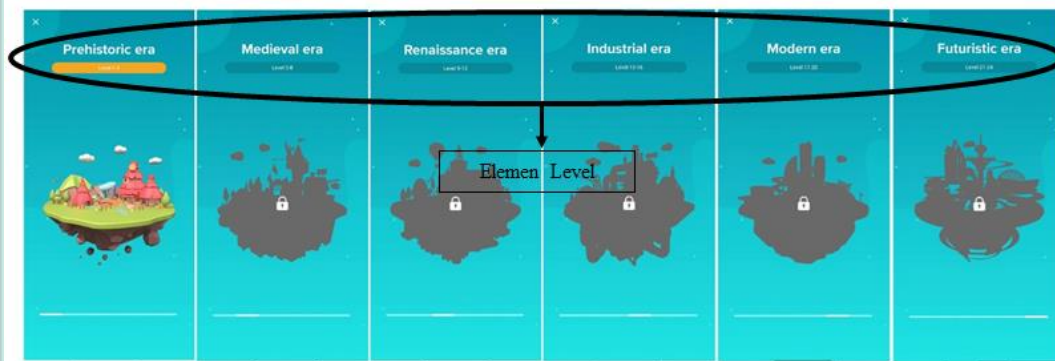
Sumber: Aplikasi Bank Digital XYZ

Elemen *level* adalah sarana untuk menunjukkan perkembangan dari seorang pemain. Elemen ini divisualisasikan dalam bentuk progress bar, icon, atau metaphor (bronze, silver, platinum). Dengan adanya *level*, pemain akan mengetahui sampai sejauh mana permainan akan berakhir dan dapat mengukur kemampuan hingga sejauh mana. Fitur C mengimplementasikan elemen ini karena terdapat tingkatan peringkatnya dalam bentuk visualisasi kota. Seperti contoh jika nasabah menabung di *level 5-8* bernama Medieval Era, jika di *level 9-12* Renaissance Era, *level 13-16* Industrial Era, *level 17-20* Modern Era, *level 21-24* Futuristic Era.



### Hak Cipta :

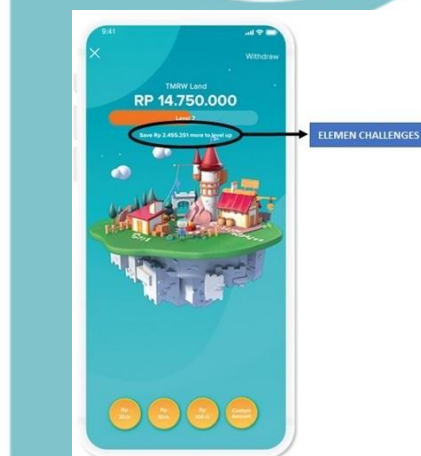
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 1.4 Elemen *level* yang diimplementasikan pada fitur C

Sumber: Aplikasi Bank Digital XYZ

Elemen *challenges* merupakan sebuah tantangan atau petunjuk pada pemain mengenai yang dapat dilakukan untuk melanjutkan ke *level* yang lebih tinggi. Di dalam Fitur C ini terdapat petunjuk yang berupa besarnya nominal uang untuk menabung sebagai syarat untuk naik *level* selanjutnya. Contoh elemen *challenges* digambar yaitu tantangan untuk melanjutkan ke *level* yang lebih tinggi harus menabung sekitar Rp1,325,280.



Gambar 1.5 Elemen *challenges* yang diimplementasikan pada fitur C

Sumber: Aplikasi Bank Digital XYZ

Konsep gamifikasi dalam fitur C menerapkan elemen *badges*, *level*, dan *challenges* untuk menarik minat nasabah dalam menabung. Perilaku nasabah sangat memengaruhi keputusan menabung yang mana dapat menarik minat menabung. Salah satu indikator dalam menarik minat nasabah menabung yaitu indikator minat preferensial. Minat preferensial menjelaskan mengenai perilaku seseorang yang memiliki preferensi utama dalam suatu produk. Hal ini bertujuan yakni ketika seorang nasabah yang telah memiliki minat untuk membeli atau menabung akan



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

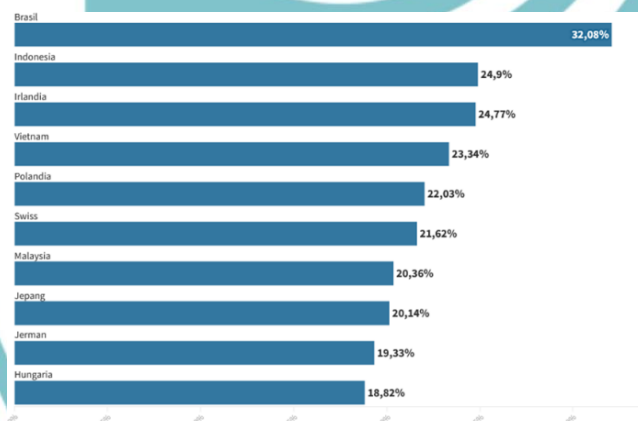
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

menyarankan orang terdekatnya untuk juga melakukan pembelian produk yang sama.

Minat preferensial dapat terjadi karena perilaku konsumen berfokus pada preferensi produk. Preferensi sendiri didefinisikan sebagai selera. Dengan demikian, perilaku konsumen untuk memutuskan menabung pada bank digital XYZ karena mereka memiliki selera dalam bermain *game* tanpa memikirkan biaya menabung yang dikeluarkan.

Tabungan yang dilakukan melalui fitur C merupakan tabungan *game* interaktif. Bentuk dari gamifikasi pada fitur C diibaratkan atau divisualisasikan dimana tabungan nasabah seperti sebuah kota, yang mana kota itu akan berkembang jika nasabah semakin banyak menabung. Fitur C ini merupakan fitur tabungan berjangka yang memiliki fungsi sebagai rekening tabungan dengan bunga tinggi yaitu sebesar 3.5%. Konsep gamifikasi pada tabungan ini terdapat pada elemen-elemen yang terdiri dari *levels*, *badges*, dan *challenges* yang dapat menarik minat nasabah untuk menabung.



Gambar 1.6 Negara dengan Pengguna Bank Digital Terbesar di Dunia

Sumber: finder.com

Berdasarkan data pada gambar 1.6 yang didapatkan melalui survei finder.com menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua terkait besarnya pengguna bank digital di dunia. Hal tersebut menandakan besarnya minat masyarakat Indonesia pada bank digital, sehingga dapat diasumsikan bahwa terdapat persaingan pada pasar bank digital. Oleh karena itu, perbankan harus melakukan strategi pemasaran dengan menciptakan inovasi guna menarik nasabah baru. Di era digital inilah sektor perbankan mencari nasabahnya yaitu kaum millennial. Millennial memiliki prinsip bahwa bekerja dan bermain harus saling



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

berhubungan (Mamula & Dragomir, 2015). Generasi millennial yang memasuki usia produktif semakin mendorong perkembangan teknologi dan dunia digital. (Hasanuddin & Lilik, 2017) berpendapat dalam buku yang berjudul Millennial Nusantara bahwa generasi millennial merupakan mereka yang lahir antara tahun 1981 sampai dengan tahun 2000. Generasi millennial juga memberikan daya tarik tersendiri bagi perbankan, sehingga saat ini banyak sekali bank yang berkompetisi melakukan inovasi untuk menggapai nasabah generasi millennial.

(William dan Page, 2011) berpendapat bahwa setiap generasi memiliki pengalaman, ekspektasi, dan gaya hidup yang berbeda. Untuk menarik setiap generasi yang ditargetkan yaitu generasi millennial. Oleh karena itu sangat penting untuk merancang metode promosi yang mengandung unsur *game*. Karakteristik yang dimiliki oleh generasi millennial diduga dapat menjadikan salah satu dari elemen-elemen yang terdapat didalam konsep gamifikasi ini menimbulkan ketertarikan minat untuk menabung.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan membuat penulis tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh konsep gamifikasi (*levels, badges, dan challenges*) yang diterapkan pada fitur C terhadap peningkatan minat nasabah untuk menabung. Judul penelitian yang akan dilakukan yaitu “Cara Baru Meningkatkan Minat Nasabah Untuk Menabung Di Digital Banking Melalui Gamifikasi”.

### 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Saat ini perkembangan teknologi dalam dunia perbankan meningkatkan daya saing dalam menarik minat nasabah. Perbankan harus melakukan strategi bisnis yang inovatif untuk bersaing dalam menarik minat nasabah.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 1.1 Jumlah Peningkatan Pengguna Digital Banking di Indonesia Periode 2020

Digital Bank	Jumlah Peningkatan Pengguna Digital Bank (dalam jutaan)
BKN dari Bank NKB	1.4
XYZ dari Bank ABC	0.27
DGDW dari Bank WDW	0.20

Sumber: Momentum Works Rise of Digital Banks

Menurut Momentum Works Rise of Digital Banks bahwa saat ini bank digital XYZ dari bank ABC menempati posisi kedua berdasarkan jumlah peningkatan pengguna digital bank. Berada di posisi kedua bank digital XYZ melakukan inovasi dengan membuat produk bank yang memiliki fitur berkonsep gamifikasi, fitur ini bernama C. Dalam fitur gamifikasi ini terdapat elemen-elemen yang membuat nasabah menabung dengan cara yang berbeda. Fitur C merupakan salah satu produk perbankan yang dirancang oleh bank digital XYZ dengan menerapkan fitur konsep gamifikasi yang menerapkan elemen *level*, *badges*, dan *challenges*. Peningkatan pada jumlah nasabah dapat mengindikasikan bahwa minat nasabah juga meningkat, hal tersebut dikarenakan ketika nasabah berminat untuk menabung maka mereka akan membuka rekening pada bank yang diminati.

Diantara ketiga bank digital yang terdapat pada tabel diatas hanya bank digital XYZ yang memiliki konsep gamifikasi yang diminati oleh generasi millennial. Namun, jumlah peningkatan pengguna bank digital XYZ tidak signifikan bank digital BKN yang tidak mengimplementasikan konsep gamifikasi tersebut. Hal tersebut menimbulkan pertanyaan yaitu apakah strategi pemasaran dengan menggunakan konsep gamifikasi sudah efektif dalam memengaruhi nasabah generasi millennial untuk berminat menabung.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka didapatkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh elemen *badges* terhadap minat nasabah menabung?
2. Bagaimana pengaruh elemen *level* terhadap minat nasabah menabung?



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Bagaimana pengaruh elemen *challenges* terhadap minat nasabah menabung?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam melakukan penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui bahwa elemen *badges* berpengaruh terhadap minat nasabah menabung
2. Untuk mengetahui bahwa elemen *level* berpengaruh terhadap minat nasabah menabung
3. Untuk mengetahui bahwa elemen *challenges* berpengaruh terhadap minat nasabah menabung

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan dengan harapan memberikan manfaat bagi pembaca antara lain:

1. Manfaat Teoritis Penelitian

Penelitian ini dilakukan penulis untuk salah satu syarat kelulusan dalam perkuliahan Program Studi Keuangan dan Perbankan Terapan Politeknik Negeri Jakarta. Serta dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai fitur konsep gamifikasi terhadap minat nasabah menabung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, sumber referensi, wawasan, serta informasi untuk mendukung penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pelaku bank digital di Indonesia untuk selalu meningkatkan kualitas dan mengembangkan keragaman fitur pada aplikasinya sehingga dapat meningkatkan minat nasabah untuk menabung.

### 1.6 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah melihat, membaca serta mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh. Maka penulis menyusun sistematika penulisan ke dalam beberapa bab sebagai berikut:





## BAB I

### PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian yang digunakan

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan landasan teori yang mendukung dalam penelitian. penulisan ini juga memuat tentang penelitian terdahulu untuk dijadikan referensi penulis dalam mengidentifikasi masalah. Serta terdapat kerangka pemikiran dan hipotesis.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan jenis penelitian yang digunakan, objek penelitian, metode pengambilan data, jenis dan data penelitian, metode pengumpulan data, dan metode menganalisa data

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan hasil penelitian dan pengolahan data. Bab ini juga menjelaskan tentang analisa data dan mengetahui diterima atau ditolaknya suatu hipotesis yang diajukan

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan kesimpulan hasil pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang berhubungan dengan penelitian

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengguna bank digital XYZ terkait pengaruh elemen *badges*, elemen *level*, dan elemen *challenges* terhadap minat nasabah menabung. Setelah dilakukannya uji analisis, didapatkan bahwa bank digital XYZ sukses dalam mengikuti kemajuan teknologi dengan mempromosikan produk banknya yaitu salah satunya pada fitur X yang diimplementasikan konsep gamifikasi. Dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Elemen *badges* menjadi elemen yang paling besar berpengaruh terhadap minat nasabah generasi millennial dalam menabung. karena elemen *badges* merupakan elemen pertama yang dilihat pada fitur C sehingga mereka memiliki rasa senang dan bangga terhadap pencapaian mereka dalam menabung.
2. Elemen *Level* menjadi elemen kedua terbesar pengaruhnya terhadap minat nasabah generasi millennial dalam menabung. Hal tersebut dikarenakan generasi millennial lebih menyukai hal-hal yang berbentuk visual seperti melalui video di youtube, dan online *games*. Sehingga fitur C yang diimplementasikan elemen *level* terdapat visualisasi bentuk era-era kota yang sangat unik sehingga fitur ini sangat tepat apabila digunakan oleh nasabah generasi millennial.
3. Elemen *Challenges* berpengaruh paling kecil terhadap minat nasabah generasi millennial dalam menabung. salah satu sifat dasar generasi millennial adalah menyukai tantangan tetapi dalam penelitian ini generasi millennial bermayoritas mahasiswa dimana mereka belum memiliki penghasilan sendiri sehingga belum dapat memenuhi tantangan yang terdapat pada fitur C. Meskipun memiliki pengaruh yang kecil tetap menjadi salah satu pendorong minat nasabah generasi millennial.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

### 1. Bagi Bank Digital XYZ

Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwa elemen gamifikasi yang paling besar berpengaruh terhadap minat nasabah menabung adalah elemen *badges* maka diharapkan bank digital XYZ terus melakukan inovasi dan pengembangan dalam fitur C supaya lebih menarik lagi serta pengguna bank digital XYZ paling banyak adalah kalangan mahasiswa dan pegawai swasta. Oleh sebab itu, diharapkan bank digital XYZ melakukan inovasi pada produk banknya terutama menambahkan elemen-elemen gamifikasi yang telah diterapkan dalam fitur C. Untuk elemen *challenges* paling kecil pengaruhnya untuk memengaruhi minat nasabah menabung, maka akan lebih menarik jika tantangan tersebut ada *goal* yang sudah ditetapkan. Hal tersebut dapat mendorong nasabah untuk lebih bersemangat untuk menabung dikarenakan ada *goal* yang ingin dikejar. Sebagai contoh, jika dari angka tersebut didapatkan nasabah harus menabung minimal seminggu 200rb rupiah, maka bank digital XYZ dapat menambahkan elemen *punishment* apabila angka tersebut tidak tercapai. Elemen *punishment* tersebut dapat dihadirkan sebagai tambahan saja untuk mendorong nasabah menabung tetapi tidak berpengaruh ke mekanik. Misalnya ketika pada minggu ini nasabah tidak mencapai targetnya, maka bentuk elemen *punishment* yang diterapkan dapat berupa keretakan pada bangunan yang dimiliki nasabah, untuk memperbaiki bangunan tersebut nasabah dapat mengetuk layar.

### 2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini menggunakan variabel elemen *badges*, elemen *level*, dan elemen *challenges* yang dimana ketiga variabel tersebut berpengaruh signifikan positif terhadap minat nasabah menabung pada bank digital XYZ. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan memakai variabel lain seperti *strategic marketing modules* (SEMs) yang terdapat pada teori *Experiential Marketing* karena konsep gamifikasi yang terdapat pada fitur C dapat menimbulkan pengalaman bagi nasabah, sehingga perlu diteliti lebih lanjut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwiastara, M. F. (2015). Perancangan *game* kuis interaktif sebagai multi media pembelajaran drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika*, 2(1), 205-211.
- Akbar. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran dalam Keminatan. *Rosdakarya*, 45.
- Altobello, J. B. (February 2019). Can Gamification Improve Financial Behavior? The moderating role of app expertise. *International Journal of Bank Marketing*.
- Andreas Wijaya. (2019). Metode Penilitin Menggunakan Smart PLS 03. *Innosain*.
- Annasaii Jamar, M. A. (2020). Gamifikasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *Seminar Antarbangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020)*.
- Bimo, W., & Fransiska, A. S. (2021, Juli 1). Gamifikasi dan Korelasinya dengan Minat Mengunjungi Ulang Pada Marketplace. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 17.
- Budiati, S. M. (2018). *Statistik Gender Tematik : Profil Generasi Milenial Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Burke, B. (2014 : 13). *Gamify: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things*. Unites States of Amerika: Bibliomotion, Inc.
- Deterding. (2016). Definition gamification. *Jusuf*, 2.
- Deterding, S. D. (2011). From *Game* Design Elements to *gamefulness*: defining gamification. *In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, pp. 9-15.
- Dihni, V. A. (n.d.). *Porsi Tabungan Turun, Pendapatan Konsumen untuk Konsumsi Naik pada Mei 2022*. (A. Mutia, Editor) Retrieved Maret 25, 2022, from Databooks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/13/porsi-tabungan-turun-pendapatan-konsumen-untuk-konsumsi-naik-pada-mei-2022>
- Don Ming-Hui Wen, D. J.-W.-T.-W.-Y. (2014). Gamification Design for Increasing Customer Purchase Intention in a Mobile Marketing Campaign App.
- Garm Lucassen, S. J. (148 (2014)). Gamification in Consumer Marketing - Future or Fallacy? *Social and Behavioral Sciences*, 194-202.
- George Spais, A. B. (2021). Promotion and Branding from the Lens of Gamification in Challenging Times. *Journal of Promotion Management Vol 28, No 4*, 413-419.
- Ghozali, I. H. (2015). Konsep, Teknik, Aplikasi Menggunakan Smart-PLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris. BP Undip. Semarang Harnanto 2017. . *Akuntansi Biaya: Sistem Biaya Historis*.
- Ghozali, I., & Latan, d. H. (2020). *Partial Least Square: Konsep, Teknik, dan Aplikasi Menggunakan Program Smart-PLS 3.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadari, N. (2012). Metode Penelitian Bidang Sosial. 150.
- Hasanuddin & Lilik, .. A. (2017). Generasi Millennial adalah mereka lahir antara tahun 1981 sampai dengan tahun 2000. In M. Nusantara, *Profil Generasi*

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Millenial Indonesia* (p. 16). Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Indonesia, M. W. (2021, April 5). *Rise of Digital Banks in Indonesia: 3 million more users added in 2020*. Retrieved from <https://thelowdown.momentum.asia/>: <https://thelowdown.momentum.asia/rise-of-digital-banks-in-indonesia-3-million-more-users-added-in-2020/>
- Julianto, A. K., & Ekohariadi. (2020). Metode Gamification Pada Pemrograman Dasar Teknik Komputer Dan Informatika Di Sekolah Menengah Kejuruan . *Jurnal IT-EDU, 05, 77-84*.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICom, 4(3), 1-6*.
- Kahoot. (n.d.). *Info Website Kahoot*. Retrieved Maret 10, 2022, from [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com)
- Kalinauskas, M. (2014, 4(1), p. ). Gamification in Fostering Creativity. *Sociallines Technologijos / SocialTechnologies, 62-75*.
- Karnadi, A. (n.d.). *Persentase Pengguna Bank Digital RI Terbesar Kedua di Dunia*. Retrieved Maret 15, 2022, from [DataIndonesia.id](http://DataIndonesia.id): <https://dataindonesia.id/Digital/detail/persentase-pengguna-bank-digital-ri-terbesar-kedua-di-dunia>
- Kotler & Armstrong, P. .. (2016). Prinsip-prinsip Pemasaran. *Edisi 13 Jilid 1, Jakarta:Erlangga*.
- Kotler. (2011). Minat Menabung. 235-245.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management (15th ed.)* . Jersey: Pearson Education Limited.
- Luis Filipe Rodrigues, C. J. (2013). The Adoption of Gamification in e-banking.
- Mamula, T., & Dragomir, C. (2015). Milenial's Ways of E-learning and Communication In Digital Era. . *The 6 International Conference on E-Learning*.
- Maulik Jain, D. K. (April 2020, Volume 83). Application of Gamification in the Banking Sector: A Systematic Review. *Test Engineering and Management, 16931 - 26944*.
- NikoPartners. (2019). *Play like a girl: Key ways to engage one of Asia's fastest growing gaming audiences*. Retrieved from Niko Partners: <https://nikopartners.com/play-like-a-girl-key-ways-to-engage-one-of-asias-fastest-growing-gaming-audiences/>
- Pahlevi, R. (2022, 1 18). *Jumlah Pengguna Aktif Bulanan Bank Digital Indonesia, 2021*. Retrieved from App Annie, Databooks ID: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/01/18/jumlah-pengguna-aktif-bulanan-bank-digital-jenius-tertinggi-di-indonesia>
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement. *The Journal : Tourism and Hospitality Essentials Journal, Vol. 8. No. 2*.
- Prensky, M. (2001, October 5). *Digital Natives, Digital Immigrants*. Retrieved Juli 25, 2022, from <http://www.marcprensky.com/>
- Putra, Y. (2017). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Jurnal Ilmiah Among Makarti, 9(18)*.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Rimantas Gatautis, J. B. (2016). The Impact of Gamification On Consumer Brand Engagement. *Transformations in Business & Economics*, Vol.15, No 1 (37), pp. 173-191.
- Sagoro, S. W. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII, No. 2, Tahun 2019, 46 – 57.
- Sagoro, S. W. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di SMK Koperasi Yoyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol. XVII, No. 2, 46-57.
- Shang, S., & Lin, K. (2013). An Understanding of the impact of Gamification on Purchase Intention. *AMCIS*, 1-11.
- Shilpa Chauchan, A. A. (June 2021). Gamification in banking: a review, synthesis and setting research agenda. *Young Consumers Insight and Ideas for Responsible Marketers*.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Slavko Alcakovic, D. P. (2017). Milenial dan Gamifikasi – Model Proposal Aplikasi Gamifikasi di Destinasi Wisata. *Journal Marketing*.
- Stephanie, C. (2021, April 22). *Daftar Bank Digital di Indonesia*. Retrieved from [tekno.kompas.com](https://tekno.kompas.com):  
<https://tekno.kompas.com/read/2021/04/22/10460097/daftar-bank-digital-di-indonesia?page=all>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta\_cv.
- Sujarweni, V. W. (2014:39). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- TMRW. (2022, Maret 25). *Info TMRW by UOB*. Retrieved from <https://www.tmrwbyuob.com/id/id.html>
- TMRW. (2022, Maret 25). *TMRW by UOB*. Retrieved from Tampilan Fitur TMRW by UOB: <https://www.tmrwbyuob.com/id/id/features.html>
- Vion. (2021, April 5). *Rise of Digital Banks in Indonesia: 3 million more users added in 2020, Momentum Works Rise of Digital Banks in Indonesia*. Retrieved Maret 25, 2022, from TLD by MW: <https://thelowdown.momentum.asia/rise-of-digital-banks-in-indonesia-3-million-more-users-added-in-2020/>
- Vion. (n.d.). *Rise of Digital Banks in Indonesia: 3 million more users added in 2020*. Retrieved Maret 25, 2022, from Thelowdown by WM: <https://thelowdown.momentum.asia/rise-of-digital-banks-in-indonesia-3-million-more-users-added-in-2020/#>
- Wahyudi, A. K. (2013). Analisis Penerapan Antarmuka Alamiah pada Buku Interaksi Augmented Reality ARca Menggunakan MDA Framework. *Paper Antarmuka Alamiah*.

- William dan Page. (2011). Marketin to the generations. *Journal of Behavioral Studies in Business*, 3(1):27-53.
- Yuswohady. (2016). *Millennial Trends 2016*. Retrieved Mei 25, 2022, from <http://www.yuswohady.com/2016/01/17/millennial-trends-2016/>.
- Zichermann & Cunningham, G. C. (2011). Gamification by design: Implementin game mechanics in web and mobile apps. *Sebastopol, CA: O'Reilly Media*.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



# LAMPIRAN

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

### KUESIONER PENELITIAN

Kepada Yth. Para responden,

Perkenalkan, nama saya Meidina Rosa Aulia, mahasiswa tingkat akhir Politeknik Negeri Jakarta, program studi Keuangan dan Perbankan Terapan yang sedang melakukan penelitian mengenai Cara Baru Meningkatkan Minat Nasabah untuk Menabung di Digital Banking melalui Gamifikasi. Oleh karena itu, saya ingin memohon kesediaan para responden untuk meluangkan waktu sejenak dalam mengisi kuesioner ini. Segala kerahasiaan data responden beserta jawabannya akan dijamin aman oleh peneliti dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian ini.

Jika ada informasi yang sekiranya kurang jelas dan ingin ditanyakan, silahkan menghubungi peneliti melalui kontak di bawah ini.

e-mail: [meidina.rosaaulia.ak18@mhs.w.pnj.ac.id](mailto:meidina.rosaaulia.ak18@mhs.w.pnj.ac.id)

Whatsapp: [wa.me/6285692740015](https://wa.me/6285692740015)

Demikian yang ingin saya sampaikan, atas bantuan ketersediaan para responden dalam mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih.

Salam Hangat,

Meidina Rosa Aulia



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan karya ilmiah, penerbitan laporan, penerbitan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Cara menjawab Kuesioner**

1. Dimohon untuk membaca setiap pernyataan dengan teliti dan benar.
2. Dimohon agar menjawab setiap pernyataan yang terdapat dalam kuesioner
3. Pilihlah jawaban yang paling sesuai pada kotak yang disediakan sesuai dengan apa yang Anda rasakan
4. Tidak ada jawaban benar atau salah dalam pernyataan ini.

**I. Pertanyaan Penyaringan (Screening Question)**

Apakah Anda memiliki rekening bank digital TMRW by UOB?

- a. Ya
- b. Tidak

Jika anda menjawab “Ya” silahkan lanjutkan ke pertanyaan berikutnya

Jika menjawab “Tidak” berhenti sampai disini dan terima kasih

**II. Pertanyaan Profil (Profile Question)**

Berikut adalah pertanyaan terkait profil responden. Diharapkan untuk menjawab setiap pertanyaan dengan jujur dan benar. Data yang diberikan pada kuesioner ini akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan akan dijaga kerahasiaannya.

No	Keterangan	Jenis Isian
1	Jenis Kelamin	a. Perempuan b. Laki-laki
2	Usia	a. 22-25 Tahun b. 26-29 Tahun c. 30-33 Tahun d. 34-37 Tahun e. 38-41 Tahun
3	Domisili Tempat Tinggal	a. DKI Jakarta b. Bogor c. Depok d. Tangerang



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		e. Bekasi
4	Pendidikan	a. SMA/Sederajat b. Diploma (D1, D2, D3) c. Sarjana (S1, S.Tr) d. Pascasarjana (S2, S3) e. Lainnya
5	Pekerjaan	a. Pelajar/Mahasiswa b. Pegawai Negeri c. Pegawai Swasta d. Wiraswasta e. Lain-lain
6	Penghasilan per bulan	a. < Rp2.000.000 b. Rp 2.000.000 s.d Rp 5.000.000 c. Rp 5.000.000 s.d Rp 10.000.000 d. Rp 10.000.000 s.d Rp 15.000.000 e. > Rp 15.000.000
7	Sudah berapa lama Anda menjadi nasabah bank digital TMRW by UOB?	a. < 1 Tahun b. > 1 Tahun
8	Apakah anda pernah melihat fitur City of TMRW pada aplikasi TMRW by UOB?	a. Ya b. Tidak

### III. Penjelasan Gamifikasi

Berikut merupakan penjelasan singkat serta visualisasi fitur City of TMRW by UOB yang terdapat di dalam aplikasi TMRW by UOB

- a. **Elemen *Badges*** merupakan simbol penghargaan atau pencapaian sebuah prestasi. Dalam gamifikasi hal ini digunakan untuk menunjukkan level pemain. Contoh elemen *badges* digambarkan sebagai berikut:



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Pertanyaan:

1. Apakah Anda menyadari adanya elemen *badges* di tabungan anda ?

a. Yes

b. No

2. Apakah progres yang ditunjukkan melalui simbol penanda (*badges*) berwarna oranye menarik untuk dilihat (*eye catching*)?

a. Yes

b. No

- b. **Elemen Level** merupakan sarana untuk menunjukkan perkembangan dari seorang pemain. Contoh elemen level: ketika nasabah menabung ia akan ditempatkan di level tertentu. Level 1-4 bernama Prehistoric era, level 5-8 bernama medieval era, level 9-12 bernama Renaissance era, level 13-16 bernama Industrial era, level 17-20 bernama modern era, dan level 21-24 bernama futuristic era.





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pertanyaan:

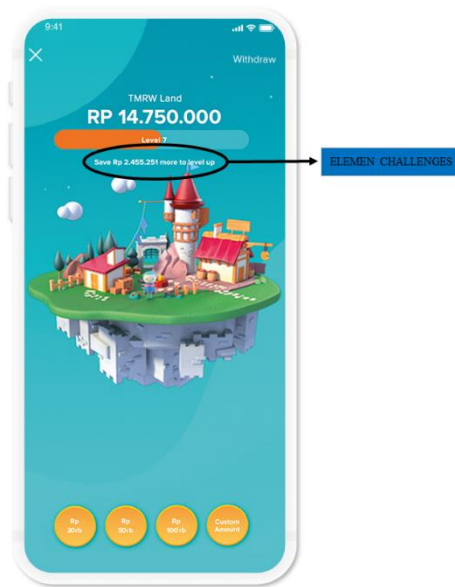
1. Apakah Anda menyadari adanya elemen *level* di tabungan anda?
    - c. Yes
    - d. No
  2. Apakah Anda *familiar* dengan setiap era yang terdapat pada tabungan anda?
    - a. Yes
    - b. No
  3. Apakah Anda *familiar* dengan kenaikan *level* yang terdapat pada tabungan anda?
    - a. Yes
    - b. No
  4. Saat ini Anda sudah berada di level berapa?  
(...)
  5. Saat ini Anda sudah berada pada era apa?
    - a. Prehistoric era (1-4)
    - b. Medieval era (5-8)
    - c. Renaissance era (9-12)
    - d. Industrial era (13-16)
    - e. Modern era (17-20)
    - f. Futuristic era (21-24)
- c. **Elemen *Challenges*** merupakan sebuah tantangan atau petunjuk pada pemain mengenai hal yang dapat dilakukan untuk melanjutkan ke level yang lebih tinggi. Contoh elemen *challenges*: jika nasabah ingin melanjutkan ke level yang lebih tinggi, nasabah harus menabung dengan nominal yang sudah ditetapkan. Hal tersebut dijadikan sebagai tantangan bagi nasabah.



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Pertanyaan:

1. Apakah Anda menyadari adanya elemen *challenges* di tabungan Anda?



- a. Yes
  - b. No
2. Apakah dengan adanya elemen challenges Anda merasa tertantang untuk menabung?
    - a. Yes
    - b. No

Elemen gamifikasi manakah yang paling Anda sukai ? Mohon urutkan 1,2,3

	Paling disukai	Cukup disukai	Kurang disukai
Badges			
Level			
Challenges			



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Menurut Anda, elemen gamifikasi manakah yang paling menantang? Mohon urutkan 1,2,3

	1	2	3
Badges			
Level			
Challenges			

Apabila Anda diminta untuk membandingkan tabungan bank digital TMRW by UOB dengan tabungan non digital, apakah Anda merasa tabungan bank digital TMRW by UOB lebih memotivasi untuk menabung?

- a. Yes
- b. No

Apabila Anda diminta untuk membandingkan tabungan bank digital TMRW by UOB dengan tabungan non digital, apakah Anda merasa lebih menyukai tabungan bank digital TMRW by UOB?

- a. Yes
- b. No

Apabila Anda diminta untuk membandingkan tabungan bank digital TMRW by UOB dengan tabungan non digital, apakah Anda merasa tabungan bank digital TMRW by UOB yang memiliki unsur gamifikasi lebih inovatif?

- a. Yes
- b. No

#### IV. Pertanyaan Indikator Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan skala pilihan jawaban sebagai berikut:

1. Sangat Setuju (SS) = 4
2. Setuju (S) = 3
3. Tidak Setuju (TS) = 2
4. Sangat Tidak Setuju (STS) = 1



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

GAMIFIKASI					
No	Pertanyaan	Skala			
		STS	TS	S	S
Badges					
1	Simbol penanda ( <i>badges</i> ) memberikan informasi mengenai jumlah tabungan dengan cara yang unik				
2	Tampilan simbol penanda ( <i>badges</i> ) dapat dilihat dengan jelas				
3	Simbol penanda ( <i>badges</i> ) memudahkan saya untuk melihat progres dalam menabung				
Level					
1	Saya selalu meningkatkan level karena termotivasi untuk membuka era kota yang baru				
2	Saya merasa dengan adanya elemen level merupakan				





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	inovasi baru untuk meningkatkan minat nasabah menabung				
3	Saya merasa level yang ada didalam fitur City of TMRW by UOB memiliki nama dan tampilan kota yang unik				
Challenge					
1	Adanya tantangan dalam bentuk nominal pada fitur City of TMRW by UOB memotivasi saya untuk meningkatkan level pada tabungan				
2	Adanya tantangan dalam bentuk nominal pada fitur City of TMRW by UOB memotivasi saya untuk menyempurnakan visualisasi kota tabungan				
3	Adanya tantangan dalam bentuk				



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	nominal pada fitur City of TMRW by UOB mengingatkan saya untuk terus menabung				
--	---	--	--	--	--

MINAT NASABAH MENABUNG					
No	Pertanyaan	Skala			
		STS	TS	S	SS
Minat Transaksional					
1	Saya tertarik untuk terus mengunjungi fitur City of TMRW by UOB dikarenakan adanya simbol pencapaian level berupa tingkatan angka				
2	Saya tertarik untuk mengakses fitur City of TMRW by UOB karena adanya visualisasi kota di setiap level				
3	Saya tertarik untuk mengakses fitur City of TMRW by UOB				



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	untuk menyelesaikan tantangan				
Minat Referensial					
4	Saya bersedia merekomendasikan fitur City of TMRW by UOB kepada keluarga/teman karena adanya unsur <i>game</i> yang unik				
5	Saya bersedia menyarankan teman/keluarga untuk meningkatkan level yang lebih tinggi di dalam fitur City of TMRW by UOB				
6	Saya bersedia menyarankan teman/keluarga untuk menyelesaikan tantangan yang ada dalam fitur City of TMRW				
Minat Preferensial					



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7	Saya memilih untuk menabung di TMRW by UOB karena memiliki cara menabung yang menyenangkan				
8	Saya memilih menabung di TMRW by UOB karena adanya konsep <i>game</i> yang memotivasi saya dalam menabung				
9	Dengan adanya elemen gamifikasi (Badges, Level, Challenges) membuat saya memilih tabungan TMRW by UOB dibanding tabungan lainnya				
Minat Eksploratif					
10	Saya mencari informasi yang lebih dalam mengenai elemen gamifikasi (Badges, Level, Challenges) pada				



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	fitur city of TMRW by UOB dari teman/keluarga				
11	Saya mencari informasi lebih dalam mengenai elemen gamifikasi (Badges, Level, Challenges) di dalam fitur city of TMRW by UOB dari media sosial				
12	Saya mencari informasi lebih dalam mengenai elemen gamifikasi (Badges, Level, Challenges) di dalam fitur city of TMRW by UOB dari pihak internal bank TMRW by UOB seperti melalui CS				

## Lampiran 2. Data Penelitian

Resp.	Elemen Badges				Elemen Level				Elemen Challenges			
	B1	B2	B3	X1	L1	L2	L3	X2	C1	C2	C3	X3
1	3	3	4	10	4	4	3	11	4	3	4	11
2	4	4	4	12	3	3	4	10	3	4	3	10
3	3	4	4	11	3	4	3	10	4	4	3	11
4	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
5	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
6	4	3	4	11	4	4	4	12	4	4	4	12
7	4	4	4	12	4	4	3	11	4	3	4	11
8	3	3	2	8	2	2	3	7	3	2	2	7
9	4	3	4	11	4	3	3	10	4	4	4	12
10	4	3	3	10	3	4	4	11	4	4	3	11
11	4	3	3	10	3	4	3	10	4	3	4	11
12	4	3	3	10	3	4	4	11	3	4	4	11
13	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11
14	4	4	4	12	4	3	3	10	4	4	4	12
15	3	3	4	10	4	4	3	11	4	4	3	11
16	4	4	4	12	3	4	4	11	4	3	3	10
17	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
18	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
19	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
20	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9
21	4	3	4	11	4	4	4	12	4	4	4	12
22	3	4	3	10	4	3	3	10	4	4	3	11
23	3	4	3	10	4	4	3	11	3	3	4	10
24	4	4	4	12	4	3	3	10	3	4	4	11
25	4	3	4	11	4	4	3	11	4	3	4	11
26	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
27	3	4	4	11	3	3	4	10	3	4	3	10
28	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
29	4	3	4	11	4	3	3	10	4	4	4	12
30	4	4	3	11	4	3	3	10	4	4	3	11
31	4	4	4	12	4	3	4	11	4	4	4	12
32	4	4	3	11	4	3	4	11	4	3	4	11
33	3	4	4	11	4	4	4	12	3	4	4	11
34	4	4	4	12	3	4	4	11	4	4	4	12
35	3	4	4	11	3	3	3	9	3	3	3	9
36	3	4	3	10	3	3	4	10	4	4	3	11
37	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
38	3	3	4	10	4	3	4	11	3	4	4	11

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

39	4	3	3	10	4	4	4	12	3	3	4	10
40	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9
41	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9
42	3	4	3	10	4	3	3	10	4	4	4	12
43	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9
44	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
45	4	4	4	12	4	3	3	10	2	2	2	6
46	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
47	4	2	3	9	3	2	4	9	3	2	2	7
48	3	3	3	9	3	4	4	11	2	2	3	7
49	3	4	3	10	4	3	4	11	3	4	3	10
50	3	3	4	10	4	3	3	10	4	3	3	10
51	3	4	4	11	3	3	4	10	3	4	3	10
52	3	4	3	10	3	3	4	10	3	4	4	11
53	4	3	2	9	4	4	3	11	3	3	4	10
54	4	4	3	11	4	3	4	11	4	3	4	11
55	3	2	4	9	3	3	4	10	3	2	4	9
56	4	4	4	12	4	4	3	11	4	4	4	12
57	4	3	4	11	3	4	4	11	3	3	3	9
58	4	4	3	11	4	4	4	12	3	4	4	11
59	3	3	4	10	4	4	4	12	4	3	4	11
60	4	4	4	12	4	3	4	11	3	4	3	10
61	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
62	4	3	4	11	3	4	4	11	4	3	4	11
63	4	4	4	12	4	4	4	12	4	3	4	11
64	4	3	4	11	2	3	3	8	4	2	1	7
65	4	4	3	11	3	4	3	10	3	4	4	11
66	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
67	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9
68	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
69	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
70	3	4	3	10	3	4	4	11	4	3	3	10
71	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9
72	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
73	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
74	4	3	4	11	3	4	3	10	3	4	3	10
75	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9
76	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
77	3	2	4	9	1	4	4	9	3	2	2	7
78	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
79	2	2	2	6	2	2	2	6	3	2	2	7



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

80	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3
81	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9
82	4	4	3	11	4	3	4	11	4	3	3	10
83	4	4	4	12	4	4	4	12	3	4	4	11
84	4	4	4	12	4	3	4	11	4	3	4	11
85	4	4	3	11	4	4	4	12	4	4	4	12
86	4	3	4	11	4	4	4	12	3	4	4	11
87	3	4	4	11	3	3	3	9	4	4	4	12
88	4	3	4	11	4	4	4	12	4	3	4	11
89	4	3	4	11	4	3	4	11	3	4	3	10
90	4	4	3	11	4	3	3	10	3	4	3	10
91	4	3	4	11	4	4	4	12	4	4	3	11
92	4	4	3	11	4	3	4	11	3	3	4	10
93	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
94	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9
95	4	4	4	12	3	3	3	9	3	4	4	11
96	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
97	3	3	4	10	3	3	4	10	4	3	3	10
98	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
99	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
100	4	4	4	12	3	4	3	10	3	3	4	10
101	3	4	3	10	4	3	4	11	4	3	4	11
102	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
103	3	4	4	11	3	4	3	10	4	4	3	11
104	4	3	3	10	4	4	3	11	3	4	3	10
105	4	3	3	10	3	3	4	10	3	4	3	10
106	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
107	4	3	4	11	3	4	3	10	3	4	3	10
108	3	4	3	10	4	4	4	12	4	4	4	12
109	3	4	4	11	3	3	4	10	4	4	4	12
110	3	4	3	10	4	3	4	11	3	4	4	11
111	4	3	4	11	3	4	3	10	3	3	4	10
112	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12
113	3	4	4	11	4	4	4	12	4	4	4	12
114	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9
115	3	4	4	11	4	3	3	10	4	3	4	11
116	3	4	4	11	3	4	3	10	3	4	3	10
117	3	4	4	11	3	3	4	10	4	3	3	10
118	3	4	3	10	4	3	4	11	4	3	4	11
119	3	4	4	11	3	3	4	10	3	4	4	11
120	3	4	3	10	4	4	3	11	4	4	3	11





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

121	3	4	4	11	3	4	4	11	3	3	4	10
122	2	4	4	10	4	4	3	11	3	2	4	9
123	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3
124	4	3	4	11	3	3	4	10	3	4	4	11
125	3	4	3	10	4	3	4	11	3	4	3	10
126	3	4	3	10	3	4	3	10	4	3	3	10
127	4	3	3	10	4	3	3	10	4	4	3	11
128	4	4	3	11	3	4	4	11	4	3	4	11
129	3	4	4	11	3	3	4	10	3	4	3	10
130	4	3	3	10	3	4	3	10	3	3	3	9
131	3	4	4	11	3	3	4	10	4	3	3	10
132	3	3	3	9	4	4	4	12	3	4	4	11
133	4	3	4	11	3	4	4	11	3	3	4	10
134	3	4	4	11	4	4	3	11	3	3	4	10
135	4	3	3	10	4	4	3	11	3	4	4	11
136	3	4	3	10	3	4	4	11	3	4	3	10
137	4	4	3	11	3	3	4	10	3	4	3	10
138	3	4	3	10	4	3	4	11	4	3	4	11
139	3	3	4	10	4	3	3	10	3	4	4	11
140	4	4	4	12	3	4	3	10	4	3	4	11
141	3	4	4	11	3	3	4	10	3	4	3	10
142	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11
143	4	3	3	10	4	4	4	12	3	3	4	10
144	3	4	4	11	3	4	4	11	4	3	3	10
145	3	4	3	10	4	4	4	12	3	3	4	10
146	3	4	4	11	4	3	3	10	4	3	3	10
147	3	4	3	10	4	3	4	11	3	4	4	11
148	3	4	3	10	4	4	3	11	4	4	4	12
149	3	4	4	11	4	3	4	11	3	4	3	10
150	3	4	4	11	4	3	3	10	4	4	4	12
151	3	3	4	10	4	4	3	11	4	3	4	11
152	3	4	4	11	4	3	3	10	4	4	3	11
153	4	3	4	11	3	4	3	10	4	3	4	11
154	4	3	3	10	4	4	3	11	3	4	4	11
155	4	3	3	10	4	4	3	11	4	4	3	11
156	4	4	3	11	4	3	4	11	4	3	3	10
157	4	4	3	11	3	3	4	10	3	4	4	11
158	3	3	4	10	4	4	3	11	3	4	3	10
159	4	3	3	10	3	4	4	11	3	4	4	11
160	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	3	11
161	4	4	3	11	4	4	4	12	4	4	4	12

## Lampiran 3. Distribusi Pertanyaan

Elemen Badges					
No	Pernyataan	Frekuensi			
		STS	TS	S	SS
1	Simbol penanda (badges) memberikan informasi mengenai jumlah tabungan dengan cara yang unik	3	2	68	92
2	Tampilan simbol penanda (badges) dapat dilihat dengan jelas	2	6	57	100
3	Simbol penanda (badges) memudahkan saya untuk melihat progres dalam menabung	3	4	60	98

Elemen Level					
No	Pernyataan	Frekuensi			
		STS	TS	S	SS
1	Saya selalu meningkatkan level karena termotivasi untuk membuka era kota yang baru	3	4	62	96
2	Saya merasa dengan adanya elemen level merupakan inovasi baru untuk meningkatkan minat nasabah menabung	2	4	66	93
3	Saya merasa level yang ada didalam fitur City of TMRW by UOB memiliki nama dan tampilan kota yang unik	2	2	65	96

Elemen Challenges					
No	Pernyataan	Frekuensi			
		STS	TS	S	SS
1	Adanya tantangan dalam bentuk nominal pada fitur City of TMRW by UOB memotivasi saya untuk meningkatkan level pada tabungan	3	3	70	89

## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

## Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2	Adanya tantangan dalam bentuk nominal pada fitur City of TMRW by UOB memotivasi saya untuk menyempurnakan visualisasi kota tabung	2	10	57	96
3	Adanya tantangan dalam bentuk nominal pada fitur City of TMRW by UOB mengingatkan saya untuk terus menabung	3	6	59	97

Minat Transaksional					
No	Pertanyaan	Frekuensi			
		STS	TS	S	SS
1	Saya tertarik untuk terus mengunjungi fitur City of TMRW by UOB dikarenakan adanya simbol pencapaian level berupa tingkatan angka	3	3	69	90
2	Saya tertarik untuk mengakses fitur City of TMRW by UOB karena adanya visualisasi kota di setiap level	3	3	75	84
3	Saya tertarik untuk mengakses fitur City of TMRW by UOB untuk menyelesaikan tantangan	4	4	67	90

Minat Referensial					
No	Pernyataan	Frekuensi			
		STS	TS	S	SS
1	Saya bersedia merekomendasikan fitur City of TMRW by UOB kepada keluarga/teman karena adanya unsur <i>game</i> yang unik	2	7	54	102
2	Saya bersedia menyarankan teman/keluarga yang sudah memiliki rekening TMRW by UOB untuk meningkatkan level yang lebih tinggi di dalam fitur City of TMRW by UOB	2	9	74	80



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3	Saya bersedia menyarankan teman/keluarga yang sudah memiliki rekening TMRW by UOB untuk menyelesaikan tantangan yang ada dalam fitur City of TMRW by UOB	2	9	73	81
---	--	---	---	----	----

Minat Preferensial					
No	Pernyataan	Frekuensi			
		STS	TS	S	SS
1	Saya memilih untuk menabung di TMRW by UOB karena memiliki cara menabung yang menyenangkan	3	3	59	100
2	Saya memilih menabung di TMRW by UOB karena adanya konsep <i>game</i> yang selalu memotivasi saya dalam menabung	2	5	63	95
3	Dengan adanya elemen gamifikasi (badges, level, challenges) membuat saya lebih memilih tabungan TMRW by UOB dibanding tabungan lainnya	4	4	71	86

Minat Eksploratif					
No	Pernyataan	Frekuensi			
		STS	TS	S	SS
1	Saya mencari informasi lebih dalam mengenai elemen gamifikasi (Badges, Level, dan Challenges) di dalam fitur City of TMRW by UOB dari teman/keluarga	5	14	71	75
2	Saya mencari informasi lebih dalam mengenai elemen gamifikasi (Badges, Level, dan Challenges) di dalam fitur City of TMRW by UOB dari media sosial	3	3	62	97
3	Saya mencari informasi lebih dalam mengenai elemen gamifikasi (Badges, Level, dan Challenges) di dalam fitur City of TMRW by UOB dari pihak internal bank TMRW by UOB seperti melalui CS	6	8	77	74

## Lampiran 4. Nilai Cross Loadings

	Badges	Challenge	Level	Minat Menabung
<b>Badges1</b>	0,746	0,583	0,618	0,609
<b>Badges2</b>	0,771	0,631	0,585	0,673
<b>Badges3</b>	0,807	0,565	0,537	0,621
<b>Challeng1</b>	0,654	0,760	0,575	0,606
<b>Challeng2</b>	0,588	0,791	0,596	0,668
<b>Challeng3</b>	0,588	0,826	0,713	0,668
<b>Level1</b>	0,585	0,708	0,808	0,711
<b>Level2</b>	0,554	0,591	0,749	0,568
<b>Level3</b>	0,596	0,529	0,760	0,625
<b>Minat Eksploratif</b>	0,598	0,582	0,603	0,818
<b>Minat Preferensial</b>	0,767	0,756	0,773	0,893
<b>Minat Referensial</b>	0,754	0,731	0,724	0,892
<b>Minat Transaksional</b>	0,760	0,795	0,800	0,924

## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

## Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

## Lampiran 5. Lembar Bimbingan


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

Jalan Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425

Telepon (021) 7270036, Hunting, Fax (021) 7270034

 Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: [humas@pnj.ac.id](mailto:humas@pnj.ac.id)
**LEMBAR BIMBINGAN**

Nama Mahasiswa	:	Meidina Rosa Aulia
NIM	:	1804421019
Program Studi	:	D4 Keuangan dan Perbankan
Nama Dosen Pembimbing	:	Dr. Tetty Rimenda, S.E., M.Si.

No	Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan Pembimbing
1	Rabu, 2 Maret 2022	1. Pengiriman draft proposal skripsi melalui email 2. Pembahasan topik skripsi yang akan diajukan	
2	Sabtu, 22 Maret 2022	1. Fiksasi judul skripsi 2. Revisi BAB I a. Gap dan fenomena penelitian b. Latar belakang c. Rumusan masalah	
3	Jum'at, 1 April 2022	Persetujuan BAB I	
4	Kamis, 7 April 2022	Revisi BAB II a. Kerangka landasan teori b. Kerangka pemikiran	

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5	Jum'at, 15 April 2022	1. Persetujuan BAB II 2. Revisi BAB III a. Metode analisis data b. Tabel variabel operasional	
6	Selasa, 19 April 2022	1. Persetujuan BAB III 2. Persetujuan Sidang Seminar Proposal	
7	Rabu, 25 Mei 2022	Revisi rancangan kuesioner	
8	Senin, 13 Juni 2022	Persetujuan penyebaran kuesioner	
9	Rabu, 6 Juli 2022	Revisi BAB IV dan BAB V a. Karakteristik responden b. Pembahasan hasil c. Kesimpulan	
10	Rabu, 27 Juli 2022	1. Persetujuan BAB IV dan BAB V 2. Revisi abstrak	
11	Selasa, 2 Agustus 2022	Persetujuan skripsi	

Menyetujui  
Kepala Program Studi  
Keuangan dan Perbankan

Mia Andika Sari, S.Hum,M.M.  
NIP. 9222016020919820803

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA