

**PENGARUH MOTIVASI EKSTRINSIK DAN GAMIFIKASI
TERHADAP KINERJA *DRIVER* SHOPEEFOOD
DI KABUPATEN DEMAK**

SKRIPSI

Memenuhi Persyaratan
Untuk Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Manajemen



Diajukan Oleh :

AAN SYAHRUL MIZAN
NPM. 221003612012503

**FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SEMARANG
2026**

MOTTO

“Langkah kecil hari ini adalah awal dari keberhasilan besar di masa depan.”

“Jangan menyerah hanya karena lelah, berhentilah saat tujuanmu sudah tercapai.”

“Selama kamu terus berusaha dan berdoa, tidak ada usaha yang sia-sia.”

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh motivasi ekstrinsik dan gamifikasi terhadap kinerja *driver* ShopeeFood di Kabupaten Demak, dengan latar belakang fenomena gig economy yang berkembang pesat di Indonesia serta adanya research gap dari penelitian terdahulu yang menunjukkan hasil tidak konsisten mengenai kedua variabel tersebut. Data diperoleh melalui kuesioner menggunakan teknik sampling jenuh dengan total 105 responden yang merupakan seluruh *driver* ShopeeFood aktif di Kabupaten Demak per 12 Desember 2025. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja *driver* dengan koefisien regresi 0,299 dan signifikansi 0,000, di mana *driver* terbukti lebih termotivasi ketika mendapatkan insentif yang memadai, penghasilan yang sesuai, perlindungan keamanan kerja, serta kondisi kerja yang mendukung. Gamifikasi juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja *driver* dengan koefisien regresi 0,266 dan signifikansi 0,000, karena elemen seperti sistem poin, reward, papan peringkat, dan level bintang terbukti menciptakan kompetisi sehat sekaligus meningkatkan keterlibatan *driver* dalam platform. Meski demikian, perusahaan perlu mengelola target gamifikasi secara hati-hati agar tetap realistis dan tidak menjadi beban bagi *driver* di wilayah kota menengah dengan volume pesanan lebih rendah. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi manajemen ShopeeFood dalam merancang strategi motivasi dan gamifikasi yang efektif untuk meningkatkan kinerja *driver* di wilayah kota menengah seperti Kabupaten Demak.

Kata kunci : Motivasi Ekstrinsik, Gamifikasi, Kinerja *Driver Online*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Motivasi Ekstrinsik dan Gamifikasi terhadap Kinerja *Driver* ShopeeFood di Kabupaten Demak”.

Tujuan penulisan skripsi adalah memenuhi persyaratan untuk mencapai derajat sarjana S-1 Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Semarang.

Mulai perencanaan sampai dengan penyelesaian skripsi ini, Penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Nurchayati, SE,MM,Ak.CA selaku Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Semarang.
2. Ibu Prof. Dr. Dra. Honorata Ratnawati Dwi Putranti, MM selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan kepada penulis dalam teknis penulisan skripsi, serta memberikan dukungan penuh selama penulisan menempuh studi.
3. Bapak Dr. Drs. Imam Ghozali, MM dan Drs. Ribut Muprihadi, MM selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis dalam penulisan skripsi.
4. Bapak Dr. Galuh Yuniarto, SE,MM selaku Ketua Program Studi Manajemen yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
5. Bapak dan ibu dosen yang telah mengasuh serta memberikan bekal ilmu, selama penulis menempuh studi di Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Semarang.
6. Kedua orang tua tercinta yang dengan penuh memberikan kasih sayang, do'a dan dukungan moral, dan materi selalu menjadi pilar utama dalam perjalanan saya menyelesaikan pendidikan ini. Terima kasih sebesar-besarnya atas segala pengorbanan, motivasi, dan kesabaran yang tiada henti. Penulis berharap bisa menjadi anak yang bisa dibanggakan.
7. Kakak dan adik tercinta yang senantiasa memberikan semangat, doa, dan dukungan tanpa henti selama proses penyusunan skripsi ini. Kebersamaan,

perhatian, dan kasih sayang yang diberikan menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menghadapi setiap tantangan. Kehadiran kalian adalah anugerah terbesar yang selalu memotivasi penulis untuk terus berjuang dan memberikan yang terbaik.

8. Risna Amalia Atika Putri atas segala bentuk dukungan, doa, perhatian, dan semangat serta motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Dukungan moril yang tulus dan semangat yang senantiasa diberikan menjadi dorongan penting bagi penulis untuk terus berusaha menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Kehadiran dan peran beliau memberikan kontribusi yang berarti dalam menjaga semangat dan konsistensi penulis selama menghadapi berbagai tantangan dalam proses penyusunan skripsi.
9. Tidak ketinggalan para teman-teman yang selalu bersedia menjadi teman diskusi, motivasi dan dukungan selama penelitian aldino, ivan, jafar, yudha, wafi dan masih banyak lagi yang tidak bisa dituliskan satu persatu.
10. Terima kasih kepada teman – teman yang memberi saya makna dalam bagi kehidupan saya.
11. Para responden yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan jawaban.
Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan. Semoga skripsi ini bermanfaat, secara teoretis dan praktis.

Semarang, 1 Februari 2026

Penulis

Aan Syahrul Mizan

DAFTAR ISI

HAL JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang Penelitian	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-5
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	I-5
1.4 Tujuan penelitian.....	I-5
1.5 Manfaat Penelitian	I-5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	II-1
2.1 Telaah Teori.....	II-1
2.1.1 Motivasi Ekstrinsik	II-1
2.1.2 Gamifikasi	II-5
2.1.3 Kinerja <i>Driver Online</i>	II-9
2.2 Penelitian Terdahulu.....	II-12
2.3 Kerangka Pemikiran dan Rumusan Hipotesis.....	II-17
2.3.1 Pengaruh Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kinerja <i>Driver Online</i>	II-17
2.3.2 Pengaruh Gamifikasi Terhadap Kinerja <i>Driver Online</i>	II-18
BAB III METODE PENELITIAN.....	III-1
3.1 Populasi Dan Sampel	III-1
3.2 Variabel Penelitian dan Pengukuran Variabel	III-1
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	III-4
3.4 Pengujian Instrumen Penelitian	III-5
3.4.1 Uji Validitas	III-5
3.4.2 Uji Reabilitas.....	III-6

3.5 Deskripsi dan Analisis Hasil Penelitian	III-7
3.5.1 Deskripsi Hasil Penelitian	III-7
3.5.2 Analisis Hasil Penelitian	III-7
3.5.2.1 Analisis Regresi Linear Berganda	III-7
3.5.2.2 Uji Normalitas	III-8
3.5.2.3 Uji Asumsi Klasik	III-8
3.5.2.4 Uji <i>Goodness of fit</i> (Uji Model)	III-9
3.5.2.5 Uji Hipotesis (Uji Statistik T)	III-10
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	IV-1
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	IV-1
4.1.1 Deskripsi Hasil Responden	IV-1
4.1.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian	IV-3
4.2 Analisis Hasil Penelitian	IV-12
4.2.1 Analisis Regresi Linear Berganda	IV-12
4.2.2 Uji Normalitas	IV-13
4.2.3 Uji Asumsi Klasik	IV-14
4.2.4 Uji <i>Goodness of Fit</i>	IV-14
4.2.5 Uji Hipotesis (Uji T)	IV-17
4.3 Pembahasan	IV-18
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	V-1
5.1 Simpulan	V-1
5.2 Saran	V-1
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	