

**PERAN GAMIFIKASI SEBAGAI VARIABEL INTERVENING DALAM
PENGARUH KOMPETENSI DIGITAL, FLEKSIBILITAS KERJA
TERHADAP KINERJA PEKERJA GIG LOGISTIK
DI KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

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



Diajukan Oleh :

LISTIYONI MELI PUJIATI
NPM. 221003612012505

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

**PERAN GAMIFIKASI SEBAGAI VARIABEL INTERVENING DALAM
PENGARUH KOMPETENSI DIGITAL,FLEKSIBILITAS KERJA
TERHADAP KINERJA PEKERJA GIG LOGISTIK
DI KOTA SEMARANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

LISTIYONI MELI PUJATI
NPM. 221003612012505

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji

Pada tanggal : 9

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Drs. Ribut Musprihadi,MM
Penguji 1

Prof.Dr. Dra. Honorata Ratnawati Dwi P, MM
Pembimbing

Dra.Suparmi,SE,MM
Penguji 2

Semarang, 9 Februari 2026
Fakultas Ekonomika dan Bisnis
Universitas 17 Agustus 1945 Semarang
Dekan

Dra. Nurchayati, SE.MM,Akt,CA
NRP : 11135

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*"Kehilangan tidak selalu meninggalkan kekosongan; kadang ia melahirkan ketangguhan yang tidak diajarkan oleh kehadiran."
(Viktor E. Frankl)*

*"Dan siapakah yang lebih zalim daripada orang-orang yang menghalang-halangi menyebut nama Allah di dalam masjid-masjid-Nya dan berusaha merobohkannya? Mereka itu tidak sepatutnya masuk ke dalamnya kecuali dengan rasa takut. Mereka mendapat kehinaan di dunia dan di akhirat mendapat azab yang besar."
(QS. Al-Baqarah: 114)*

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1. Ibu penulis tercinta yang dengan kesabaran dan keteguhan telah menjadi sumber kekuatan, doa, dan nilai kehidupan dalam setiap langkah perjuangan saya.*
- 2. Dosen Pembimbing penulis sebagai bentuk penghargaan atas bimbingan, masukan, dan dukungan akademik yang telah diberikan.*
- 3. Seluruh keluarga besar, yang selalu memberikan dukungan dan motivasinya kepada penulis.*
- 4. Tim Lembaga penelitian yang telah membersamai proses ini dengan semangat kebersamaan dan kekeluargaan.*
- 5. Seluruh sahabat dan teman-teman seperjuangan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNTAG Semarang.*
- 6. Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNTAG Semarang*
- 7. Almamater UNTAG Semarang*
- 8. Seluruh pihak yang telah membantu.*

Judul : Peran Gamifikasi Sebagai Variabel Intervening Dalam Pengaruh Kompetensi Digital, Fleksibilitas Kerja Terhadap Kinerja Pekerja Gig Logistik Di Kota Semarang
Title : *The Role of Gamification as an Intervening Variable in the Influence of Digital Competence and Work Flexibility on the Performance of Gig Logistics Workers in Semarang City*
Nama : Listiyoni Meli Pujiati
NPM : 221003162012505

ABSTRAK

Perkembangan ekonomi digital mendorong meningkatnya jumlah pekerja gig pada sektor logistik, termasuk di Kota Semarang, namun fleksibilitas kerja sebagai karakter utama sistem gig belum sepenuhnya mampu meningkatkan kinerja pekerja secara optimal. Fenomena tingginya jam kerja, kelelahan, serta perbedaan kinerja antar pekerja menunjukkan bahwa kompetensi digital dan fleksibilitas kerja memerlukan mekanisme pendukung yang mampu meningkatkan keterlibatan kerja. Dalam konteks ini, gamifikasi pada platform logistik digital dipandang sebagai pendekatan strategis untuk meningkatkan motivasi dan kinerja pekerja gig. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kompetensi digital dan fleksibilitas kerja terhadap kinerja pekerja gig logistik di Kota Semarang dengan gamifikasi sebagai variabel intervening. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode survei terhadap pekerja gig logistik, dengan analisis data menggunakan *Partial Least Squares–Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. Jumlah populasi 128 orang pekerja driver on line yang beroperasi di kota Semarang. Teknik pengambilan sampel dengan purposive random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja pekerja gig logistik, fleksibilitas kerja berpengaruh positif dan signifikan secara langsung terhadap kinerja pekerja gig logistik. Gamifikasi terbukti berpengaruh positif terhadap kinerja serta mampu memediasi pengaruh kompetensi digital dan fleksibilitas kerja terhadap kinerja pekerja gig logistik. Temuan ini menegaskan pentingnya penerapan gamifikasi yang berkelanjutan guna mengoptimalkan kinerja pekerja gig logistik di era ekonomi digital.

Kata Kunci : Gamifikasi; Kompetensi Digital; Fleksibilitas Kerja; Kinerja Pekerja; Pekerja Gig Logistik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“Peran Gamifikasi Sebagai Variabel Intervening Dalam Pengaruh Kompetensi Digital,Fleksibilitas Kerja Terhadap Kinerja Pekerja Gig Logistik Di Kota Semarang ”**.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah guna memenuhi persyaratan untuk mencapai derajat Strata Satu (S1) pada Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Semarang.

Selesainya penulisan skripsi ini tidak lepas atas bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Yth:

1. Prof. Dr. Drs. Suparno, M.Si, selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Semarang.
2. Dra. Nurchayati, SE.MM.Akt.CA, selaku Dekan Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Semarang.
3. Drs. Galuh Juniarto, S.E.M.M. selaku Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Semarang.
4. Dr. Honorata Ratnawati Dwi P, MM, selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan petunjuk serta bimbingan, sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

5. Drs. Ribut Muspriyadi,MM dan Dra.Suparmi,SE,MM selaku tim penguji yang telah meluangkan waktu dan juga memberikan masukan dan saran kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mengasuh serta memberikan bekal ilmu, selama penulis kuliah pada Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Semarang.
7. Seluruh responden yang telah memberikan waktunya untuk mengisi kuesioner penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini dan tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan Rahmat dan Karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan tersebut diatas. Akhirnya semoga skripsi ini ada manfaatnya.

Semarang, 9 Februari 2026

Penulis

LISTIYONI MELI PUJIATI
NPM. 221003612012505

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	I-1
1.2. Rumusan Masalah	I-6
1.3. Pertanyaan Penelitian	I-7
1.4. Tujuan Penelitian	I-7
1.5. Manfaat Penelitian	I-7
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Telaah Teori	II-1
2.1.1. <i>Self- Determination Theory</i> (SDT)	II-1
2.1.2. Kompetensi Digital	II-4
2.1.3. Fleksibilitas Kerja	II-7
2.1.4. Keterlibatan Gamifikasi	II-9
2.1.5. Kinerja Pekerja Gig Logistik	II-12
2.2. Penelitian Terdahulu	II-14
2.3. Kerangka Pemikiran Teoritis dan Rumusan Hipotesis	II-19
2.3.1. Pengaruh Kompetensi Digital Terhadap Kinerja Pekerja Gig Sektor Logistik	II-19

2.3.2. Pengaruh Keterlibatan Gamifikasi Terhadap Kinerja Pekerja Gig Sektor Logistik	II-20
2.3.3. Pengaruh Fleksibilitas Kerja Terhadap Kinerja Pekerja Gig Sektor Logistik	II-20
2.3.4. Pengaruh Fleksibilitas Kerja Keterlibatan Gamifikasi	II-21
2.3.5. Pengaruh Kompetensi digital terhadap Keterlibatan Gamifikasi	II-22
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Populasi dan Sampel	III-1
3.2. Variabel Penelitian dan Pengukuran Variabel	III-2
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 Reliabilitas	III-7
3.5. Teknik Analisis Data	III-8
3.5.1. Analisis Deskriptif	III-8
3.5.2. Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)	III-9
3.5.3. Evaluasi Model Struktural (Inner Model)	III-10
3.5.4. Analisis Mediasi	III-11
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Analisis Deskriptif Hasil Penelitian	IV-1
4.1.1. Deskripsi Responden Penelitian	IV-1
4.1.1.1. Responden berdasarkan Jenis Kelamin	IV-1
4.1.1.2. Responden berdasarkan Usia	IV-2
4.1.1.3. Responden berdasarkan Pendidikan Akhir.....	IV-3
4.1.1.4. Responden berdasarkan Lama Kerja	IV-3
4.1.1.5. Responden berdasarkan Jenis Aplikator	IV-4
4.1.1.6. Responden berdasarkan Hari Paling Ramai saat bekerja	IV-5

4.1.1.7. Responden berdasarkan Hari Paling Sepi saat bekerja	IV-5
4.1.1.8. Responden berdasarkan Pendapatan Paling Ramai .	IV-6
4.1.1.9. Responden berdasarkan Pendapatan Paling Sepi	IV-7
4.1.1.10. Responden berdasarkan Status Pekerjaan	IV-7
4.1.1.11. Responden berdasarkan Kepemilikan Kendaraan ...	IV-8
4.1.2. Analisis Deskripsi Variabel Penelitian	IV-8
4.1.2.1. Variabel Kompetensi Digital.....	IV-10
4.1.2.2. Variabel Fleksibilitas Kerja	IV-11
4.1.2.3. Variabel Keterlibatan Gamifikasi	IV-12
4.1.2.4. Variabel Kinerja Pekerja Gig	IV-14
4.2. Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model).....	IV-15
4.2.1. Validitas Konvergen	IV-15
4.2.2. Validitas Diskriminan	IV-16
4.2.3. Reabilitas Konstruk	IV-17
4.3. Evaluasi Model Struktural (Inner Model)	IV-17
4.3.1. Uji Multikolinearitas	IV-17
4.3.2. Koefisien Jalur dan Uji Signifikansi Hipotesis.....	IV-18
4.3.3. Koefisien Determinasi (R^2)	IV-19
4.4. Analisis Mediasi	IV-19
4.5. Pembahasan Hasil Penelitian	IV-20
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	V-1
5.2. Saran	V-2
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Halaman
1.1. Fenomena Problem Pekerja Gig Logistik di Indonesia	I-3
2.1. Penelitian Terdahulu	II-15
3.1. Definisi Operasionalisasi Variabel	III-4
3.2 Hasil Uji Validitas.....	III-6
3.3. Hasil Uji Reliabilitas	III-7
3.4. Angka Indeks Interpretasi	III-9
4.1. Responden berdasarkan Jenis Kelamin	IV-1
4.2. Responden berdasarkan Usia	IV-2
4.3. Responden berdasarkan Pendidikan	IV-3
4.4. Responden berdasarkan Lama Kerja	IV-4
4.5. Responden berdasarkan Jenis Aplikasi	IV-4
4.6. Responden berdasarkan Hari Paling Ramai Saat Bekerja	IV-5
4.7. Responden berdasarkan Hari Paling Sepi Saat Bekerja.....	IV-5
4.8. Responden berdasarkan Pendapatan Paling Ramai	IV-6
4.9. Responden berdasarkan Pendapatan Paling Sepi.....	IV-7
4.10. Responden berdasarkan Status Pekerjaan.....	IV-7
4.11. Responden berdasarkan Kepemilikan Kendaraan.....	IV-8
4.12. Angka Indeks Interpretasi	IV-9
4.13. Keterangan Indikator Per Variabel	IV-8
4.14. Analisis Deskriptif Variabel Kompetensi Digital	IV-10
4.15. Analisis Deskriptif Variabel Fleksibilitas Kerja	IV-11
4.16. Analisis Deskriptif Variabel Keterlibatan Gamifikasi	IV-12
4.17. Analisis Deskriptif Variabel Kinerja Pekerja Gig Logistik	IV-14
4.18. Nilai Outer Loading Indikator	IV-15
4.19. Nilai AVE dan Reliabilitas Konstruk	IV-16

4.20.	Kriteria Fornell-Larcker	IV-16
4.21	Nilai HTMT	IV-17
4.22	Nilai Inner VIF	IV-17
4.23	Koefisien Jalur dan Signifikansi	IV-18
4.24	Hasil Pengujian Hipotesis	IV-18
4.25	Nilai R- Square	IV-19
4.26	Specific Indirect Effects	IV-19
4.27	Ukuran Efek Mediasi (Upsilon v).....	IV-19

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Pemikiran Teoretis	II-22

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kuesioner Penelitian
- Lampiran 2. Tabulasi Data
- Lampiran 3. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas
- Lampiran 4. Frekuensi Data Responden
- Lampiran 5. Hasil Olah Data Smart PLS
- Lampiran 6. Surat Permohonan Ijin Penelitian