

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui gamifikasi shopee tanam pada aplikasi shopee dalam meningkatkan keterlibatan pengguna, kemudian untuk mengetahui faktor apa saja yang mendorong pengguna untuk terlibat dalam gamifikasi shopee tanam pada aplikasi shopee, serta untuk mengetahui respon pengguna terhadap gamifikasi shopee tanam pada aplikasi shopee. Metode penelitian yang dipakai menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan dengan cara wawancara dan dokumentasi kepada 6 orang informan. Analisis data menggunakan dengan pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi Shopee Tanam berhasil meningkatkan keterlibatan pengguna dengan menyediakan waktu luang yang menyenangkan dan mengumpulkan koin Shopee. Tantangan yang harus diperhatikan adalah menjaga konsistensi untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi. Faktor-faktor seperti kemudahan pemahaman fitur game, notifikasi, keuntungan yang didapatkan, pengalaman menyegarkan, dan hiburan yang diberikan mendorong pengguna untuk terlibat. Gamifikasi Shopee Tanam juga berhasil mengubah perilaku dan preferensi pengguna dalam berbelanja serta menciptakan pengalaman positif dan menguntungkan.

**Kata kunci: Gamifikasi, Keterlibatan Pengguna, Shopee Tanam, Aplikasi Shopee**

## ABSTRACT

*The objectives of this study are to know gamification of "shopee tanam" in the shopee application in increasing the users' engagement, then to find out the factors that encourage the users to participate in gamification of "shopee tanam" in the shopee application, , as well as to identify the users' response to gamification of "shopee tanam" in the shopee application. The research method uses a qualitative approach method with a qualitative type of descriptive research. Data was collected by means of interviews and documentation to 6 informants. Data analysis uses with data collection, data processing, data presentation and drawing conclusions. The result of this research shows that gamification of "shopee tanam" does work to increase the users' engagement by providing enjoyable leisure time and collecting Shopee coins. However, the challenge to keep the consistency to maximize the utilization of the application is something that needs to be considered. The users are encouraged to participate because of several factors, such as the easy-understanding of the game features, notification, benefits, new experience, and the given entertainment. Gamification of "shopee tanam" has also influenced the users' preference and behaviour in shopping. It also has created a positive and beneficial experience.*

**Keyword: Gamification, Users' Engagement, Shopee Tanam, Shopee Application**