

SKRIPSI
GAMIFIKASI SISTEM MANAJEMEN
BERBASIS ONLINE



ADIO SURYA WICAKSONO
16.N2.0008

GAME TEKNOLOGY
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2022

LAPORAN SKRIPSI
GAMIFIKASI SISTEM MANAJEMEN BERBASIS ONLINE

Diajukan dalam Rangka Memenuhi

Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer



ADIO SURYA WICAKSONO

16.N2.0008

GAME TECHNOLOGY

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Adio Surya Wicaksono

NIM : 16.N2.0008

Progdi/Konsentrasi : Game Technology

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi dengan judul "Gamifikasi Sistem Management Berbasis Online" benar – benar bebas dari plagiasi, dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 17 Januari 2022

Yang menyatakan,



Adio Surya Wicaksono



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Gamifikasi Sistem Management Berbasis Online
Diajukan oleh : Adio Surya Wicaksono
NIM : 16.N2.0008
Tanggal disetujui : 17 Januari 2022
Telah setujui oleh
Pembimbing 1 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.
Pembimbing 2 : Fx. Hendra Prasetya S.T., M.T.
Pengaji 1 : Albertus Dwiyoga Widiantoro S.Kom., M.Kom.
Pengaji 2 : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.
Pengaji 3 : Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T.
Ketua Program Studi : Agus Cahyo Nugroho S.Kom., M.T.
Dekan : Dr. Bernardinus Harnadi S.T., M.T.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.N2.0008

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Katolik Soegijapranata, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adio Surya Wicaksono
Program Studi : Game Technology
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Nonekslusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:
“Gamifikasi Sistem Management Berbasis Online”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang
Pada tanggal : 17 Januari 2022

Yang menyatakan,

Adio Surya Wicaksono

KATA PENGANTAR

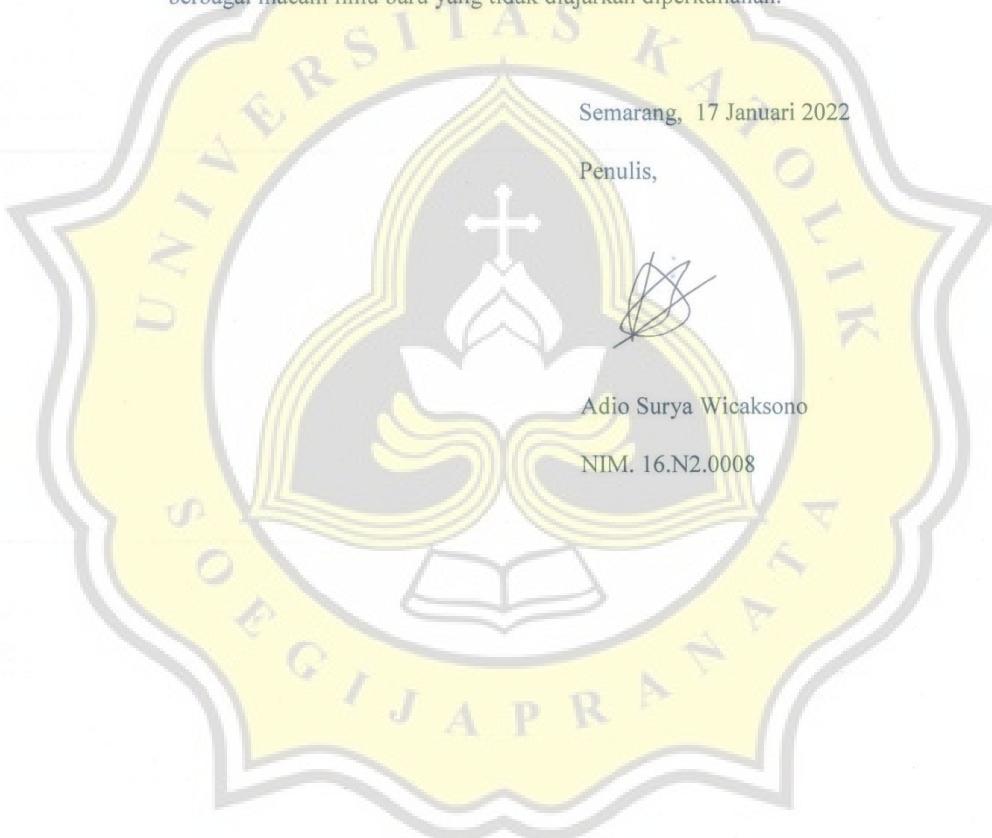
Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan kasihnya yang telah membimbing saya sampai berada dititik ini untuk menyelesaikan karya tulis skripsi saya yang berjudul “Gamifikasi Sistem Manajemen Berbasis Online”.

Skripsi merupakan syarat dan kewajiban yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa/i untuk menyelesaikan jenjang pendidikan S1 pada Universitas Katolik Soegijapranata program Studi Sistem Informasi. Dalam pembuatan penulisan karya tulis ini saya memohon maaf sebesar-besarnya apabila melakukan kesalahan sebelum, dalam masa, dan sesudah pembuatan karya tulis ini, saya mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun atas apa yang sudah saya lakukan.

Dalam masa perkuliahan terutama pada masa pembuatan skripsi baik didalam maupun diluar kampus, banyak pihak yang telah mendukung dan sangat berpengaruh serta berperan dalam pembuatan skripsi. Saya mengucapkan banyak terimakasih pada semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, dan terutama untuk beberapa pihak yang saya hormati:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan bimbingan rohani dan nafas setiap harinya.
2. Untuk orang tua penulis, Tjeuw Surya dan Vimaladewi yang selalu bangga dan mendukung dalam doa, materi, dan moril dari awal perkuliahan hingga akhir.
3. Universitas Katolik Soegijapranata yang sudah menjadi wadah saya untuk berkembang selama masa perkuliahan baik ilmu maupun kehidupan.
4. Untuk dosen pembimbing 1 saya yaitu Bapak Erdhi Widyarto Nugroho S.T., M.T. yang selalu sabar dan selalu mengingatkan, serta selalu memberi semangat terus menerus untuk membimbing saya hingga dapat menyelesaikan skripsi saya.
5. Untuk dosen pembimbing 2 saya yaitu Fx. Hendra Prasetya S.T., M.T. yang selalu sabar dan selalu memberikan motivasi, serta selalu memberi semangat terus menerus untuk membimbing saya hingga dapat menyelesaikan skripsi saya.
6. Fakultas Ilmu Komputer dan para dosen yang menjadi tempat sekaligus teman saya untuk terus belajar tentang ilmu maupun kehidupan dewasa ini.

7. Untuk teman – teman seperjuangan terutama Adean, Bima, Bryant, Ezra, Irfan, Ricky, Daniel, Eddy dan Benson yang memberi dukungan selama perkuliahan dan memberikan hari – hari yang menyenangkan.
8. Untuk teman-teman SI/GT 2016 yang sudah berproses selama perkuliahan ini.
9. Untuk teman – teman ormawa saya baik di tingkat Program Studi, Fakultas maupun Universitas yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan saya berbagai macam ilmu baru yang tidak diajarkan diperkuliahan.



ABSTRAK

Dalam sebuah organisasi atau perusahaan salah satu yang menjadi fokus masalah adalah Sumber Daya Manusia, karena sumber daya manusia merupakan indikator yang memberikan kontribusi sukses atau tidaknya sebuah perusahaan. Permasalahan yang sering muncul biasanya adalah faktor tenaga kerja yang dapat dipengaruhi oleh tingkat kemampuan, kemauan, dan pengaturan sumber daya manusia dalam semua bidang dan tingkat kegiatan. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah memberikan pembelajaran atau mengedukasi masyarakat umum dan calon pekerja baru. Maka dari itu perlu adanya proses mengajarkan pengetahuan mengenai *job desc* agar masyarakat umum dan calon pekerja baru semakin terampil dan mampu melaksanakan tugas dan tanggungjawab menjadi lebih baik dan sesuai dengan standar yang berlaku di perusahaan. Namun terdapat kendala dalam proses pelatihan karyawan baru yaitu adanya perbedaan kecepatan karyawan dalam memahami serangkaian materi. Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk mengukur apakah dengan adanya gamifikasi sistem manajemen ini dapat membantu masyarakat umum dan calon pekerja baru untuk dapat beradaptasi terhadap perusahaan. Dengan adanya Gamifikasi ini masyarakat umum dan calon pekerja baru dapat mengetahui dengan jelas bagaimana struktur umum sistem manajemen dalam sebuah perusahaan dan dapat mempelajari informasi mengenai *job-desc* tiap-tiap bagian dalam sebuah perusahaan. *Game* ini diuji terhadap 58 responden yang sebagian besar dari mereka adalah mahasiswa dan calon pekerja baru, dan dari apa yang diuji dapat disimpulkan bahwa persepsi kebergunaan dari *game* dan ketersediaan perangkat serta kemudahan dalam menggunakan *game* ini memiliki korelasi dengan keinginan dalam menggunakan *game* seterusnya.

Kata Kunci: Perusahaan, calon pekerja baru, sumber daya manusia, gamifikasi, korelasi.

ABSTRACT

In an organization or company, the focus of the problem is Human Resources, because human resources are indicators that contribute to the success or failure of a company. The problem that often arises is usually the labor factor which can be influenced by the level of ability, willingness, and arrangement of human resources in all fields and levels of activity. One of the things that can be done is to provide lessons or educate the general public and prospective new workers. Therefore, it is necessary to hold a process of teaching about job descriptions so that the general public and prospective new workers are skilled and able to carry out their duties and performance better and in accordance with applicable standards in the company. However, there are obstacles in the employee training process, namely the difference in speed in understanding the material. The purpose of this research is to measure whether the gamification of this management system can help the general public and prospective new workers to adapt to the company. With this gamification, the general public and prospective new workers can clearly know how the general structure of the management system in a company is and can learn information about the job-desc of each part in a company. This game was tested on 58 respondents, most of whom are students and prospective new workers, and from what was tested it can be said that the perceived usefulness of the game and the availability of devices and the ease of using this game have a correlation with the desire to use the game in the future.

Keyword: Company, New Hires, Human Resources, Gamification, Correlation.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Deksripsi Jabatan	4
2.2 Gamifikasi	7
2.3 <i>Game</i> Mekanik	7
2.4 <i>Game</i> Dinamis	7
2.5 Penilaian dengan <i>Rating Scale</i>	8
2.6 Sistem Manajemen Pembelajaran	9
a. Tahap Sosialisasi	9
b. Tahap Piloting	9
c. Tahapan Diseminasi	9
2.7 Construct 2	9
2.8 MySql	10
2.9 Storyboard	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 Diagram Alir Penelitian	11
3.2 Kerangka Masalah	12
3.3 Sumber Data	13
3.3.1 Sumber Data Primer	13
3.3.2 Sumber Data Sekunder	13
3.4 Teknik Pengumpulan Data	13

3.4.1 Angket atau Kuisioner	13
3.4.2 Studi Kepustakaan	13
3.5 Metode Pengujian	13
3.5.1 Pengujian Aplikasi	13
3.5.2 Pengembangan Model Pengujian	14
BAB IV DESAIN DOKUMENTASI GAME	15
4.1 Spesifikasi <i>Game</i>	15
4.2 Pembahasan <i>Game</i>	16
4.2.1 Flowchart	16
4.2.2 Pembahasan <i>Game</i>	17
4.3 Hasil Pengujian	27
4.3.1 Profile Responden	27
4.3.2 Pembahasan Data Kuesioner	28
4.4 Uji Validitas	34
4.5 Uji Reliabilitas	36
4.6 Uji Korelasi	38
BAB V KESIMPULAN	40
5.1 Kesimpulan Penelitian	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Metodologi Penelitian	11
Gambar 3.2 Diagram Model Pengujian	14
Gambar 4.1 Flowchart	15
Gambar 4.2 Penjelasan Dewan Direksi	16
Gambar 4.3 Penjelasan Manager	16
Gambar 4.4 Pertanyaan Dewan Direksi	17
Gambar 4.5 Pertanyaan Manager	17
Gambar 4.6 Interface Halaman Awal	18
Gambar 4.7 Event Sheet Halaman Awal	18
Gambar 4.8 Interface Input Nama	18
Gambar 4.9 Event Sheet Input Nama	19
Gambar 4.10 Interface Menu	19
Gambar 4.11 Event Sheet Menu	20
Gambar 4.12 Interface Pertanyaan	20
Gambar 4.13 Event Sheet Pertanyaan	21
Gambar 4.14 Interface Score	21
Gambar 4.15 Event Sheet Score	22
Gambar 4.16 Interface Leaderboard	22
Gambar 4.17 Event Sheet Leaderboard	23
Gambar 4.18 Kondisi Menang	23
Gambar 4.19 Kondisi Kalah	24
Gambar 4.20 Login.php	24
Gambar 4.21 Savescores.php	25
Gambar 4.22 Getscore.php	25
Gambar 4.23 Diagram Umur Responden	26
Gambar 4.24 Diagram Jenis Kelamin Responden	26
Gambar 4.25 Diagram Kepuasan Responden Mendapatkan Informasi	27
Gambar 4.27 Diagram Kemudahaan Responden Mempelajari Sistem Manajemen Perusahaan	28

Gambar 4.28 Diagram Kepercayaan Responden Terhadap Kemudahan Informasi	28
Gambar 4.29 Diagram Kemudahan Memenuhi Kebutuhan Informasi	29
Gambar 4.30 Diagram <i>Game</i> Mudah Dipahami dan Memberikan Informasi	29
Gambar 4.31 Diagram <i>Game</i> Mudah Untuk Dimainkan	30
Gambar 4.32 Diagram Ketersediaan Perangkat Desktop	30
Gambar 4.33 Diagram Perangkat Dekstop Untuk Menjalankan Game	31
Gambar 4.34 Diagram Koneksi Internet Yang Memadai	31
Gambar 4.35 Diagram Rencana Menggunakan Game	32
Gambar 4.36 Diagram Melakukan Pencarian Informasi	32
Gambar 4.37 Diagram Perkiraan Menggunakan Game	33



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji Validitas Pertama	34
Tabel 4.2 Tabel Hasil Uji Validitas Kedua	34
Tabel 4.3 Tabel Hasil Uji Reliabilitas Variabel PE	34
Tabel 4.4 Tabel Hasil Uji Realibilitas Variabel EE	35
Tabel 4.5 Tabel Hasil Uji Realibilitas Variabel FC	35
Tabel 4.6 Tabel Hasil Uji Realibilitas Variabel BI	35
Tabel 4.7 Tabel Rentang Nilai Pengujian Reliabilitas	36
Tabel 4.8 Hasil Nilai Pengujian Reliabilitas	37
Tabel 4.9 Tabel Hasil Uji Korelasi	38