

**PENERAPAN GAMIFIKASI SMART OFFICE
DI PT GLORI INVESTAMABERJANGKA SURABAYA**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2026**

PENERAPAN GAMIFIKASI SMART OFFICE DI PT GLORI INVESTAMABERJANGKA SURABAYA

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Sarjana Komputer (S.Kom.)



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG
2026**

ABSTRAK

Dengan perkembangan teknologi informasi dan penerapan transformasi digital di lingkungan kerja, organisasi dituntut untuk mengelola sumber daya manusia secara lebih efektif dan adaptif. Salah satu aspek penting dalam pengelolaan tersebut adalah sistem absensi karyawan. PT Glori Investama Berjangka Surabaya merespons kebutuhan ini dengan mengembangkan sistem absensi berbasis *smart office* yang terintegrasi dengan konsep *gamification*. Sistem ini dirancang untuk mengatasi permasalahan absensi konvensional seperti keterlambatan, lupa *check-out*, serta rendahnya motivasi dan keterlibatan karyawan, khususnya pada karyawan *Management Trainee* (MT).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan sistem absensi berbasis *smart office* dengan mekanisme *gamification*, serta mengevaluasi peran awal gamifikasi dalam meningkatkan kedisiplinan dan konsistensi kerja karyawan. Sistem dikembangkan menggunakan metode *Waterfall* yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan evaluasi. Elemen gamifikasi yang diterapkan meliputi poin, *streak*, *leaderboard*, *reward*, dan sistem kesempatan (*chance*) yang terintegrasi langsung dengan data absensi, *appointment* (APP), dan komisi. Pengujian sistem dilakukan melalui implementasi langsung dan penyebaran kuesioner kepada 31 responden dari total 100 karyawan MT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem absensi berbasis gamifikasi mampu meningkatkan kedisiplinan dan motivasi kerja karyawan. Tingkat keterlambatan menurun secara signifikan, kasus lupa *check-out* berkurang, serta jumlah APP mengalami peningkatan. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas pengguna memahami konsep gamifikasi dan menilai sistem menarik, mudah digunakan, serta mendorong keterlibatan kerja yang lebih baik.

Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi dalam sistem absensi berbasis *smart office* efektif dalam membentuk perilaku disiplin dan meningkatkan keterlibatan karyawan. Dengan integrasi yang baik, sistem absensi tidak hanya berfungsi sebagai alat administrasi, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk mendukung budaya kerja yang lebih produktif.

Kata kunci: *gamification*, kedisiplinan karyawan, sistem absensi, *smart Office*, *management trainee*