

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Bahtera Setia Group adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang Ekspedisi. Perusahaan yang sudah berumur 8 tahun terletak di Kota Gresik ini juga sudah menggunakan sistem untuk membantu kegiatannya akan tetapi dalam perusahaan ini belum ada penunjang motivasi untuk karyawan yang bekerja disana.

Gamifikasi adalah penggunaan unsur-unsur gim di konteks non-gim untuk membuat kegiatan yang dijalankan lebih menyenangkan dan mendorong timbulnya motivasi (Tondello et al., 2016). Metode ini banyak digunakan untuk mendorong seseorang untuk lebih termotivasi dalam melakukan suatu pekerjaan sehingga meningkatkan produktivitas dalam diri seseorang. Efektifitas penggunaan gamifikasi ini sendiri dapat di kelompokkan berdasarkan umur dan jenis kegiatannya (Bittner & Shipper, 2014).

Dalam ranah Internasional, Gamifikasi digunakan dalam bidang pendidikan dan kegiatan jual beli. Di bidang pendidikan, gamifikasi digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendorong keinginan belajar siswa agar dapat mengumpulkan point dari menyelesaikan quest atau tantangan yang dibuat oleh pengajar mereka untuk mendapatkan *Archivement*. Sistem ini dibuat berdasarkan unsur-unsur gim yang dicampur dengan unsur-unsur pembelajaran, seperti mengerjakan soal untuk meningkatkan level atau menyelesaikan pekerjaan rumah untuk mendapatkan *Archivement* yang ditentukan oleh pengajar mereka. Menurut (Buckley & Doyle, 2016) gamifikasi sangat efisien untuk meningkatkan semangat dan motivasi para siswa untuk belajar karena di umur berkisar 10-21 tahun tingkat

imajinasi sangat tinggi sehingga dapat di asah dengan metode baru dalam bidang pendidikan. Menurut (Lucassen & Jansen, 2014) dalam bidang jual beli, metode gamifikasi ini sangat populer digunakan di beberapa marketplace dikarenakan fitur yang cocok digunakan dalam meningkatkan pelanggan, seperti Tokopedia dan Shopee. Dengan adanya fitur papan skor dan point memberikan motivasi tersendiri kepada pembeli agar lebih banyak melakukan transaksi untuk mendapatkan *Archivement* yang diberikan oleh *marketplace* itu. Karena hadiahnya berupa diskon atau kupon promo menjadikan metode ini sangat digemari oleh remaja hingga orang tua yang diantaranya 17-45 tahun.

Perusahaan PT. Bahtera Setia Group menggunakan sistem informasi untuk efisiensi bekerja dan meminimalisir kesalahan dalam bekerja agar dapat meningkatkan kualitas hasil pekerjaan. Sebuah sistem informasi yang berguna untuk menghubungkan divisi lain dengan pihak admin untuk memverifikasi data agar data sesuai dengan SOP perusahaan yang nantinya akan dikirim ke bagian pembayaran. Pada PT. Bahtera Setia Group, penggunaan sistem informasi admin ini digunakan juga untuk menyimpan berkas agar dapat dipertanggung jawabkan jika pihak atasan meminta atau ada revisi. Dengan adanya tekanan dari waktu dan SOP perusahaan, karyawan diharuskan tetap semangat dan konsisten dalam bekerja. Akan tetapi, perusahaan belum memberikan dorongan semangat untuk para karyawannya agar bekerja lebih baik, jadi motivasi yang membuat karyawan tetap bekerja dengan giat adalah keluarga di rumah.

Oleh karena itu, Menurut (Brull & Finlayson, 2016) dan penulis membuat paper ini untuk mengusulkan sebuah peningkatan sistem informasi admin yang ada di PT. Bahtera Setia Group agar lebih memotivasi para karyawannya. Dengan

menggabungkan sistem informasi admin yang ada disana dengan metode gamifikasi yang nantinya akan diberikan fitur-fitur gim. Penulis berharap dengan usulan ini, penulis dapat membantu perusahaan dalam bidang Sumber daya manusia agar lebih semangat dan termotivasi untuk bekerja lebih giat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu meningkatkan sistem yang sudah ada dengan menerapkan metode gamifikasi agar meningkatkan motivasi karyawan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, berikut merupakan paparan batasan masalah dari penelitian ini :

1. Permasalahan yang ditemukan berdasarkan lokasi dari penelitian ini, PT. Bahtera Setia Group.
2. Menerapkan metode gamifikasi untuk meningkatkan sistem informasi admin yang belum menggunakan metode gamifikasi.
3. Membuat perancangan *Database* dan *Mockup* yang sudah diberikan unsur gamifikasi berdasarkan sistem yang sebelumnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan latar belakang yang sudah dibuat. Tujuan dari penulis adalah untuk memberikan saran untuk perusahaan PT. Bahtera Setia Group agar dapat meningkatkan kualitas dalam segi Sumber Daya Manusia dengan cara meningkatkan sistem informasi admin mereka dengan menerapkan metode gamifikasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan seputar analisis dan perancangan sistem dan implementasi metode gamifikasi dalam lingkungan pekerjaan.

1.5.2 Bagi Peneliti Lain

Banyak cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan sebuah sistem, salah satunya dengan menggunakan metode gamifikasi. Penulis berharap metode gamifikasi ini dapat memberikan ide baru untuk penelitian lain agar lebih banyak digunakan di lingkungan pekerjaan.

1.5.3 Bagi Perusahaan

Melakukan pembuatan sistem informasi yang dirasakan langsung oleh karyawan perusahaan dengan menggunakan metode gamifikasi yang dibuat untuk meningkatkan motivasi bekerja serta meningkatkan semangat sehingga perusahaan dapat meningkatkan kualitas dalam bidang Sumber Daya.