



BAB I

PENDAHULUAN

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. Latar Belakang Masalah

Di dunia yang semakin berkembang ini, persaingan akan prestasi di tempat kerja maupun sekolah juga semakin meningkat. Banyak orang berlomba-lomba untuk mendapatkan *ranking* 1 dan mendapatkan jabatan yang mereka inginkan. Apabila mereka tidak dapat mengikuti persaingan di tempat kerja maupun sekolah, tentu karir dan prestasi akan meredup. Banyak orang yang putus sekolah dan berhenti bekerja di pertengahan karir dan pendidikan mereka, salah satu penyebabnya adalah kurangnya rasa motivasi dalam melakukan pekerjaan mereka.

Motivasi yang kurang menyebabkan malasnya mengerjakan tugas, merasa terpaksa saat mengerjakan pekerjaan, dan penurunan prestasi. Sangat disayangkan apabila seseorang putus sekolah atau pekerjaan hanya karena kurangnya rasa motivasi dalam mengerjakan tugas mereka.

Dewasa ini, penanggulangan dalam mengatasi kurangnya motivasi pekerja dan pelajar terus dicari agar pelajar dan pekerja dapat bekerja kembali dengan motivasi yang tinggi. Salah satu penanggulangan dalam kurangnya motivasi pekerja dan pelajar adalah *gamification*.

Menurut Deterding, Khaled, Nacke, dan Dixon (2011:2), *gamification* merupakan penggunaan elemen desain *game* di dalam keadaan non-*game*. Dari jurnal-jurnal yang penulis temukan, *gamification* merupakan salah satu metode untuk meningkatkan rasa motivasi pekerja dan pelajar untuk mengerjakan tugas mereka dengan giat. Unsur dari *gamification* yang memotivasi pekerja tidak lepas dari unsur *motivational affordance*. Menurut Nicholson (2012:3), arti dari *motivational*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



affordance adalah pengguna merasa termotivasi oleh sebuah aspek di dalam sistem saat adanya kecocokan antara aspek tersebut dan latar belakang pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian Hamari, Koivisto, dan Sarsa (2014:3), kategori *motivational affordance* yang dapat diterapkan di dalam *gamification* merupakan *point, leaderboards, pencapaian/badges, level, cerita/tema, tujuan yang jelas, umpan balik, penghargaan, perkembangan, dan tantangan*. Dengan penanaman *gamification* dengan unsur *motivational affordance*, tentu ada kemungkinan besar untuk meningkatkan motivasi pekerja dan pelajar. Tetapi peningkatan motivasi pekerja dan pelajar dengan *gamification* di Indonesia belumlah banyak digunakan.

Berdasarkan *Google Trends*, Indonesia tidak masuk dalam 10 besar dalam penelusuran mengenai *gamification*, sedangkan peringkat satu diduduki oleh Singapura. Karena itu, penulis memutuskan untuk membuat suatu layanan *gamification* atau *Gamification as a Service* yang digabungkan dengan teknologi terkini yang dapat diakses dengan mudah oleh semua orang, yaitu *website*, untuk meningkatkan rasa motivasi bekerja para pekerja.

Gamification dalam sudut pandang layanan, menurut Huotari dan Hamari (2012:19), merupakan sebuah proses dalam meningkatkan sebuah layanan dengan usaha untuk pengalaman memainkan *game* agar mendukung keseluruhan nilai ciptaan dari pengguna. *Gamification as a Service* yang penulis buat memiliki target umum, yaitu bagi instansi pendidikan, perkantoran, dan organisasi umum yang merupakan organisasi non-profit. Tetapi karena adanya keterbatasan akses dan waktu, maka penulis akan membuat *Gamification as a Service* ini dengan target perkantoran dan akan diuji coba di perusahaan di Jakarta yang belum menggunakan layanan *gamification* pada perusahaan mereka. Salah satu perusahaan di Jakarta yang belum

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



menerapkan layanan *gamification* di perkantoran mereka adalah perusahaan Koding Next.

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Perusahaan Koding Next adalah perusahaan yang berdiri sejak Januari 2017.

Koding Next merupakan tempat kursus coding untuk anak-anak dimulai dari umur 6 tahun dan juga untuk dewasa, yaitu 13 tahun ke atas. Hingga sekarang, perusahaan Koding Next masih belum memiliki suatu layanan *gamification* di perusahaan mereka untuk memotivasi karyawan-karyawannya. Karena itu, penulis terjun langsung ke lapangan untuk melakukan observasi perusahaan Koding Next dan membuat layanan *gamification* yang ditujukan untuk perkantoran dari data yang dikumpulkan.

Layanan *gamification* yang akan penulis buat merupakan layanan yang ditujukan khususnya untuk perkantoran, karena itu penulis tidak akan mengambil kategori cerita/tema dari 10 kategori *motivational affordance*. Lingkungan pekerjaan sulit untuk mengaplikasikan suatu cerita/tema, contohnya mengaplikasikan suatu tema *fantasy* atau *sci-fi* ke dalam pekerjaan tim *marketing*.

B. Ruang Lingkup Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, berikut merupakan identifikasi masalah dari penelitian ini:

- Tidak adanya layanan *gamification* di perusahaan Koding Next.
- Kurangnya rasa motivasi pekerja dalam bekerja.
- Turunnya prestasi pekerja.
- Adanya rasa terpaksa pada pekerja saat mengerjakan pekerjaan.



2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, berikut merupakan batasan masalah dalam penelitian ini:

- a. Tidak adanya layanan *gamification* di perusahaan Koding Next.
- b. Kurangnya rasa motivasi pekerja dalam bekerja.
- c. Turunnya prestasi pekerja.
- d. Adanya rasa terpaksa pada pekerja saat mengerjakan pekerjaan.

C. Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pelaksanaan *gamification* di organisasi yang bergerak di bidang bisnis, juga menambah rasa motivasi pekerja untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan adanya layanan *gamification*.

D. Manfaat Penelitian

Bagi perusahaan Koding Next, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan rasa motivasi pekerja dengan layanan *gamification*.
2. Meningkatkan prestasi pekerja di Koding Next.

Bagi pembaca, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apa yang dimaksud dengan *gamification* dan pengaplikasian layanan *gamification*.
2. Menambah pengetahuan mengenai *website* dan API.
3. Mendapatkan acuan apabila penelitian ini ingin dikembangkan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Bagi penulis, manfaat dari penelitian ini adalah:

- C** Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
1. Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang lebih dalam di bidang layanan *gamification* ini.
 2. Menjadi acuan dalam penelitian selanjutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.