

**GAMIFIKASI DAN *BLEISURE* SEBAGAI STRATEGI
MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA UNTUK
MENINGKATKAN KECERDASAN KREATIF**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat S1

Program Studi Manajemen



Disusun Oleh :

Nailil Muna

30401511821

**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
FAKULTAS EKONOMI PROGRAM STUDI MANAJEMEN
SEMARANG
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

**GAMIFIKASI DAN *BLEISURE* SEBAGAI STRATEGI
MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA UNTUK
MENINGKATKAN KECERDASAN KREATIF**


Disusun Oleh :

Nailil Muna

Nim : 30401511821

Telah disetujui oleh pembimbing dan selanjutnya
dapat diajukan ke hadapan sidang panitia ujian skripsi
Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi
Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Semarang, 25 Februari 2019
Pembimbing,


Dr. H. Ardian Adhiatma, SE, MM
NIK. 210499042

**GAMIFIKASI DAN BLEISURE SEBAGAI STRATEGI MANAJEMEN
SUMBER DAYA MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
KREATIF**

Disusun Oleh :
Nailil Muna
NIM : 30401511821

Telah dipertahankan di depan penguji
Pada tanggal 15 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

Dr.H.Ardian Adhiatma,SE,MM
NIK. 210499042

Penguji

Dr.Drs.H.Marno Nugroho,MM
NIK. 20491025

Prof.Dr.Hj.Wuryanti Koentjoro,SE,MM
NIK. 210487013

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Manajemen Tanggal 15 Februari 2019

Ketua Program Studi Manajemen

Dr.H.Ardian Adhiatma,SE,MM
NIK. 210499042



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nailil Muna

NIM : 30401511821

Dengan ini saya nyatakan bahwa Karya Tulis Ilmiah yang berjudul:

Gamifikasi dan *Bleisure* sebagai Strategi Manajemen Sumber Daya Manusia untuk Meningkatkan Kecerdasan Kreatif

.....

.....

.....

Adalah benar hasil karya saya dan penuh kesadaran bahwa saya tidak melakukan tindakan plagiasi atau mengambil alih seluruh atau sebagian besar karya tulis orang lain tanpa menyebutkan sumbernya. Jika saya terbukti melakukan tindakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Semarang, 05 April 2019



Nailil Muna

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

If you can dream it, you can do it

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tua yang selalu mendoakan, mendukung, dan menyemangati tanpa henti.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan usulan penelitian skripsi yang berjudul “GAMIFIKASI *DAN BLEISURE* SEBAGAI STRATEGI MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KREATIF”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Manajemen pada Program Studi Manajemen Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis tidak bekerja sendiri dan tidak lepas dari bimbingan, bantuan dan pengarahan dari berbagai pihak yang mendukung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas bantuan yang diberikan kepada :

1. Bapak Dr. Ardian Adhiatma, SE, MM selaku Dosen Pembimbing sekaligus Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah sabar membimbing, mengarahkan, mengampu dan memberikan motivasi, saran-saran kepada penulis sehingga usulan penelitian skripsi ini dapat tersusun.
2. Ibu Olivia Fachrunnisa, SE, M.Si, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung Semarang sekaligus dosen pembimbing yang telah sabar membimbing, mengarahkan, mengampu dan memberikan motivasi, saran-saran kepada penulis sehingga usulan penelitian skripsi ini dapat tersusun.

3. Kedua orang tua, Bapak Mukarim dan Ibu Latifah Hanum yang selalu memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis agar selalu semangat dan pantang menyerah dalam menyusun usulan penelitian skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Manajemen S1 Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah banyak memberikan segenap ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
5. Adik tercinta penulis Nadila Yuniar Sabila yang selalu memberikan motivasi, semangat, dan masukannya kepada penulis.
6. Teman dan sahabat terdekat Nisa, Indah, Tia, Umik, Brama, Tina, Nisauz, Zizi, Devi, Rohmah, Eli, Safira, Reni, Yumna, Aska, Ridho Fajar, Ulya, Anis, Hidayah, dan Novi yang telah memberikan bantuan baik dalam bentuk semangat, doa, maupun saran kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan proposal penelitian ini.
7. Teman dan Sahabat kelas EC dan seluruh teman-teman manajemen angkatan tahun 2015 Unissula, terima kasih atas doa, motivasi, dan saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan usulan penelitian skripsi ini.
8. Kepada seluruh pihak dan teman-teman penulis lainnya yang tidak disebutkan namanya satu-persatu, semoga Allah selalu memberikan ridho dan rahmat kepada kita semua atas kebaikan yang telah kita lakukan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa usulan penelitian skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, baik dalam materi maupun tata cara penulisan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan usulan penelitian skripsi ini

di masa yang akan datang. Semoga usulan penelitian skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat baik bagi penulis maupun para pembaca pada umumnya.

Semarang, Februari 2019

Penulis,

Nailil Muna