

***HUMAN RESOURCES MANAGEMENT PRACTICES BASED
GAMIFICATION IN STUDENT'S ORGANIZATION***

Skripsi

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1**

Program Studi Manajemen



Disusun oleh :

**Indah Rahayu
NIM : 30401612186**

**UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
FAKULTAS EKONOMI PROGRAM STUDI MANAJEMEN
SEMARANG
2020**

SKRIPSI

*HUMAN RESOURCES MANAGEMENT PRACTICES BASED
GAMIFICATION IN STUDENT'S ORGANIZATION*

Disusun Oleh :
Indah Rahayu
NIM : 30401612186

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, 28 Januari 2020

Pembimbing,



Prof. Hj. Olivia Fachrunnisa, S.E., M.Si., Ph.D

NIK. 210499044

***HUMAN RESOURCES MANAGEMENT PRACTICES BASED
GAMIFICATION IN STUDENT'S ORGANIZATION***

Disusun Oleh :

Indah Rahayu

Nim : 30401612186

Telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 11 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing



Prof. Hj. Olivia Fachrunnisa, S.E., M.Si., Ph.D

NIK. 210499044

Penguji 1



Dr. Heru Sutisyo, SE, M.Si

NIK. 210493032

Penguji 2



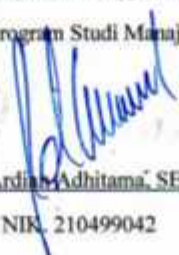
Arizqi, SE, MM

NIK 210415053

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh

Gelar Sarjana Manajemen Tanggal 11 Februari 2020

Ketua Program Studi Manajemen



Dr. H. Ardian Adhitama, SE, MM

NIK. 210499042

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indah Rahayu
NIM : 30401612186

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul: "*Human Resources Management practices based Gamification in Sudent's Organization*" adalah hasil karya saya sendiri.

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara mengambil atau meniru kalimat atau simbol yang menunjukkan gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulis lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri, dan atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya.

Saya bersedia menarik skripsi yang saya ajukan, apabila terbukti bahwa saya melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain yang seolah-olah tulisan saya sendiri. Saya juga bersedia bila gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas dibatalkan.

Semarang , 28 Januari 2020

Dosen Pembimbing,



Prof. Hj. Olivia Fachrunnisa, S.E., M.Si, Ph.D

NIK. 210499044

Yang Membuat Pernyataan,



Indah Rahayu

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama	: Indah Rahayu
NIM	: 30401612186
Program Studi	: Manajemen
Fakultas	: Ekonomi
Alamat Asal	: Desa Sambong Rejo 0012/005, Kec Randublatung, Kab Blora
No. HP / Email	: 089508878437 / indahrahayu@std.uinissula.ac.id

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Skripsi dengan judul;

"Human Resources Management Practices Based Gamification in Student's Organization"

dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif untuk disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 13 Mei 2020

Yang menyetakan



Indah Rahayu

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Awali semua aktivitas dengan Bismillah dengan tujuan mencari Ridha Allah”

“Sabar, satu persatu”

“Kita buat yang lebih besar dari ekspektasi, ragu dan semua ketakutanmu”

“Kita semua pernah merasakan gagal, tapi jangan sampai gagal menghalangi kesuksesan mu”

“Bangkit dari keterpurukan, Lepaskan semua keraguan mu”

“Tidak perlu semua harus terlaksana dalam satu waktu. Pelan – pelan , Jalan masih panjang , nikmati, semua masih bisa terjadi”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan terimakasih dan rasa syukur kepada Allah SWT, Saya mempersembahkan penelitian ini kepada : keluarga saya tercinta, terutama bapak dan ibu saya yang selalu memberikan dukungan baik doa, material dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini dan teman teman saya sudah meluangkan waktunya untuk mendengarkan keluh kesah dan selalu memberikan semangat selama saya kuliah di UNISSULA.

INTISARI

Penelitian ini membahas tentang model – model praktik yang digunakan dalam proses *Human Resources Management (HRM)* berbasis konsep *gamification*. Pada penelitian singkat yang dilakukan terhadap 11 ketua organisasi mahasiswa yang masih aktif menjabat sebagai ketua dilingkungan Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Narasumber menyatakan bahwa tujuan dari konsep *gamification* untuk membuat kegiatan lebih menyenangkan, bersifat santai dan tidak terkesan formal sehingga penerapan konsep *gamification* sangat tepat dilakukan di organisasi mahasiswa yang dianggap sebagai *agent of change* yang mana anggotanya merupakan *generasi millennial* yang suka terhadap sesuatu yang lebih menyenangkan dan santai selain itu, sifat lain *millennial* yaitu ketergantungan terhadap perubahan teknologi sehingga berdampak terhadap perubahan yang semula manual bergeser ke arah digitalisasi sehingga akan berbeda dengan praktik generasi sebelumnya. Pemanfaatan Sosial Media oleh generasi *millennial* yang pandai dalam menggunakan teknologi disebut dengan *digital native*.

Fenomena *gamification* dalam praktek industri dan bidang akademik berkembang pesat selama enam tahun terakhir saat ini dan sudah mulai banyak yang meneliti akan tetapi belum ada yang mengkaji penerapan Praktik – praktik *HRM* berbasis *Gamification* di lingkungan organisasi mahasiswa sehingga rumusan masalah ini adalah “Bagaimana model praktik *Human Resource Management (HRM)* berbasis *Gamification* yang dilakukan di Organisasi Mahasiswa?”. Sedangkan pertanyaan penelitian ini adalah a) Bagaimana proses rekrutmen dan seleksi di organisasi mahasiswa?., b) Bagaimana model praktik pelatihan dilakukan di ORMAWA?., c) Bagaimana model praktik pelatihan dilakukan di organisasi mahasiswa?., d) Bagaimana model praktik kompensasi yang diberikan kepada anggota di organisasi mahasiswa?., e) Bagaimana bentuk model praktik reward yang diberikan kepada anggota?., f) Bagaimana Model praktik kegiatan untuk menghilangkan kejenuhan didalam organisasi?., g) Bagaimana model praktik untuk menumbuhkan loyalitas terhadap anggota?., h) Bagaimana model praktik apresiasi yang diberikan kepada anggota ketika masa jabatan organisasi habis?.

Pemilihan narasumber dilakukan dengan metode *purposive sampling* dan data berhasil diperoleh melalui wawancara terhadap 11 narasumber yang merupakan ketua organisasi mahasiswa yang aktif di kampus UNISSULA. Data kemudian di analisis menggunakan analisis secara interaktif. Hasil menunjukkan bahwa terdapat 26 model praktik dari 5 praktik *HRM*. Dari 26 model praktik *HRM* didapatkan hasil sebanyak 24 model tema praktik berbasis *gamification* yaitu menggunakan media sosial Instagram, menggunakan pamflet berwarna cerah dan ukuran besar, sosialisasi saat fakultair, focus group discussion dan penampilan bakatminat, staff magang satu

periode, langsung dilibatkan dalam event/ proker, public speaking, pengembangan editing video dan MMT, dan pengembangan kepemimpinan, softskill leadership dan public speaking, tiket gratis untuk menghadiri seminar , surat peringatan, staff of the month, apresiasi secara Langsung, dan gathering ,outdoor meeting, malam keakraban, liburan, pendekatan secara langsung, pemberdayaan diri ,tanggung jawab, small Party sertijab dan pemberian sertifikat dan 2 yang tidak termasuk dalam konsep gamificatin adalah wawancara langsung dan akademik.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “*Human Resources Management Practices based Gamification in Student's Organization*” Penelitian Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Manajemen pada Program Studi Manajemen Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Dalam penyelesaian penelitian 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. Allah SWT, Allah Maha Besar yang mana sudah memberikan kesehatan dan kemudahan dalam proses pembuatan penelitian skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu yang telah memberikan semangat, dukungan dan saran selama penulis berkuliah di Universitas Islam Sulttan Agung.
3. Ibu Prof. Olivia Fachrunnisa, SE, M.Si, Ph.D selaku Dosen Pembimbing Skripsi sekaligus Dekan 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.

4. Bapak Dr. Ardian Adhiatma, SE, MM selaku Dosen sekaligus Ketua Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang juga telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
5. Ibu Hj.Nurhidayanti ,S.E,M.Si,Ph.D selaku dosen FE yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis
6. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ekonomi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah banyak memberikan segenap ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
7. Teman dan sahabat terdekat Adelia Ika D , Dita Prameswari dan Novita Eka Yuliarni yang selalu menemani penulis dalam mengerjakan skripsi.
8. Teman – teman MSDM Squad (Della, Dita, Dima , Sasa dan Riki) yang telah memberikan semangat dan selalu menjadi pendengar yang baik
9. Teman dan Sahabat kelas EC dan seluruh teman-teman manajemen angkatan tahun 2016 Unissula, terima kasih atas doa, motivasi, dan saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan usulan penelitian skripsi ini.
10. 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 penelitian skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, baik dalam materi

maupun tata cara penulisannya. 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.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Semarang, 28 Januari 2020

Penulis,

Indah Rahayu