



**PENGARUH *BOARD GAME BUSINESS CRAFT* TERHADAP
MOTIVASI PENCAPAIAN TARGET PENJUALAN PADA
KARYAWAN
PT ANUGERAH TANGKAS TRANSPORTINDO**

TUGAS AKHIR

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
PUJI ASTUTI
46118110024

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2023



**PENGARUH *BOARD GAME BUSINESS CRAFT* TERHADAP
MOTIVASI PENCAPAIAN TARGET PENJUALAN PADA
KARYAWAN
PT ANUGERAH TANGKAS TRANSPORTINDO**

HALAMAN JUDUL

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana (S-1)**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

PUJI ASTUTI

46118110024

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

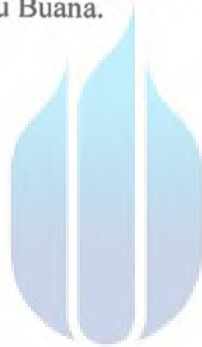
2023

PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puji Astuti
NIM : 46118110024
Program Studi : Psikologi
Judul : **Pengaruh *Board Game Business Craft* Terhadap Motivasi Pencapaian Target Penjualan Pada Karyawan PT Anugerah Tangkas Transportindo**

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 12 Januari 2024



Puji Astuti

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Puji Astuti


NIM : 46118110024

Program Studi : Psikologi


Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Board Game Business Craft terhadap Motivasi Pencapaian Target Penjualan di

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang

Disahkan oleh:

Pembimbing : Dr. Irma Himmatul Alliyah, M.Psi., Psikolog ()
NIDN : 0314108301

Ketua Penguji : Dana Riksa Buana, Ph.D ()
NIDN : 0322128802

Penguji 1 : Ahmad Naufalul Umam, M.Si. ()
NIDN : 0308069001



Jakarta, 12 Januari 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi

Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa telah menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis dalam rangka menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan judul **“PENGARUH *BOARD GAME BUSINESS CRAFT* TERHADAP MOTIVASI PENCAPAIAN TARGET PENJUALAN PADA KARYAWAN PT ANUGERAH TANGKAS TRANSPORTINDO”**. Karya Tugas Akhir ini dilakukan guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada Fakultas Psikologi di Universitas Mercu Buana.

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, penulis merasa bersyukur atas bantuan, dorongan, arahan serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Yenny S. Psi., M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog selaku Kepala Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Prahastia Kurnia Putri, M.Psi., Psikolog selaku Sekretaris Program Studi Psikologi.
5. Bapak Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc selaku Sekretaris Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.
6. Ibu Dr. Irma Himmatul Aliyyah, M.Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing yang membantu saya dalam menulis dari awal hingga akhir.
7. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana atas bimbingan dan ilmu pengetahuan selama ini.

8. Manajemen serta rekan kerja PT Anugerah Tangkas Transportindo yang telah berkenan menjadi subjek penelitian eksperimen saya dan bekerja sama dalam penelitian ini.
9. Khususnya untuk Ibu dan keluarga tercinta, yang turut membantu dan memberikan dukungan moral maupun dukungan spiritual untuk saya.
10. Teruntuk teman hidup saya, Kemal Mahendra D yang sangat banyak memberikan dukungan, waktu, bantuan, motivasi serta sabarnya menuntun saya dalam menyusun Tugas Akhir ini.
11. Teruntuk rekan-rekan saya selama kuliah di Universitas Mercu Buana yang telah membantu dan memberikan arahan dalam proses pengerjaan penelitian ini.
12. Semua pihak yang telah berkontribusi untuk meluangkan waktunya dan turut membantu proses penelitian.

Penulis menyadari tanpa adanya dukungan dari pihak-pihak tersebut, penelitian ini tidak dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Dan juga penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam menyusun penelitian ini, maka dari itu mohon dibukakan pintu maaf yang sebesar-besarnya karena penulis masih membutuhkan lebih banyak pengalaman lagi dalam melakukan penelitian. Berbagai kritik dan saran akan diterima dengan senang hati untuk menyempurnakan penelitian ini. Dengan demikian, semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan mampu mengembangkan ilmu Psikologi kedepannya. Terima kasih.

Jakarta

Penulis

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puji Astuti

NIM : 46118110024

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Pengaruh *Board Game Business Craft* Terhadap Motivasi Pencapaian Target Penjualan Pada Karyawan PT Anugerah Tangkas Transportindo.

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Januari 2024

Yang menyatakan,



Puji Astuti

ABSTRACT

Name : Puji Astuti
NIM : 46118110024
Study Program : Psychology
Title Internship Thesis : The Influence Of Board Game Business Craft On Motivation To Achieve Sales Targets Of PT Anugerah Tangkas Transportindo.
Counsellor : Dr. Irma Himmatul Aliyyah, M.Psi, Psikolog

This study was conducted with the aim of knowing the effect of Board Game Business Craft on motivation to achieve sales targets on employees of PT Anugerah Tangkas Transportindo. This type of research is experimental research with a quasi experimental design using a pretest-posttest with control group design, which is divided into two classes, experimental class and control class. The experimental class is the one that will be given treatment, while the control class is the one that is not given treatment. The sample of this study was 45 employees of the sales division, 15 as the control class and 30 as the experimental class.

The research results showed significant differences between the two groups of respondents before and after the Board Game Business Craft intervention. Statistical analysis revealed significant changes in motivation and sales target achievement after implementation of the game. Before the intervention, the level of motivation and target achievement tended to be lower, but after being involved in the Board Game Business Craft, there was a significant increase. It can be concluded that this game intervention was successful in increasing employee motivation in achieving targets at PT Anugerah Tangkas Transportindo.

The implications of this research, the use of games can be considered as an innovative approach to motivate employees and improve business performance, providing impetus for further research in integrating game elements in employee management and business strategy.

Keywords : Board Business Craft, Motivation, Target Achievement

ABSTRAK

Nama : Puji Astuti

NIM : 46118110024

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Pengaruh *Board Game Business Craft* Terhadap Motivasi Pencapaian Target Penjualan Pada Karyawan PT Anugerah Tangkas Transportindo.

Pembimbing : Dr. Irma Himmatul Aliyyah, M.Psi, Psikolog

Motivasi pencapaian target penting dimiliki, sehingga penting untuk ditingkatkan terus menerus. Salah satu caranya adalah dengan memberikan pengalaman mencapai target dengan mempertimbangkan banyak faktor. Boardgame adalah salah satu cara peningkatan motivasi melalui pembelajaran yang memberikan pengalaman secara langsung bagi para sales.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh *Board Game Business Craft* terhadap motivasi pencapaian target penjualan pada karyawan PT Anugerah Tangkas Transportindo. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain kuasi-eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian *pretest-posttest with control group design*, yaitu dibagi dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen ialah yang akan diberikan perlakuan, sedangkan kelas kontrol ialah yang tidak diberikan perlakuan. Sampel penelitian ini adalah karyawan divisi sales sebanyak 45 orang karyawan, 15 sebagai kelas kontrol dan 30 sebagai kelas eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan antara dua kelompok responden sebelum dan setelah intervensi *Board Game Business Craft*. Analisis statistik mengungkap perubahan yang bermakna dalam motivasi dan pencapaian target penjualan setelah implementasi permainan tersebut. Sebelum intervensi, tingkat motivasi dan pencapaian target cenderung lebih rendah, tetapi setelah terlibat dalam *Board Game Business Craft*, terjadi peningkatan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa intervensi permainan ini berhasil meningkatkan motivasi karyawan dalam pencapaian target di PT Anugerah Tangkas Transportindo.

Implikasi dari penelitian ini, penggunaan permainan dapat dianggap sebagai pendekatan inovatif untuk memotivasi karyawan dan meningkatkan kinerja bisnis, memberikan dorongan untuk penelitian lebih lanjut dalam mengintegrasikan elemen permainan dalam manajemen karyawan dan strategi bisnis.

Kata Kunci : *Board Game, Business Craft, Motivasi, Pencapaian Target*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1 <i>Board Game Business Craft</i>	9
2.1.2 Motivasi Pencapaian Target Penjualan	12
2.1.3 Penelitian Terdahulu	18
2.1.4 Dinamika Variabel Penelitian	28
2.2 Kerangka Berfikir	29
2.3 Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Populasi dan Sampel	33
3.2.1 Populasi Penelitian.....	33
3.2.2 Sampel Penelitian	34

3.3 Definisi Operasional.....	35
3.3.1 <i>Board Game Business Craft</i>	35
3.3.2 Motivasi Pencapaian Target Penjualan.....	35
3.4 Instrumen Penelitian.....	35
3.5 Langkah Eksperimen.....	38
3.5.1 <i>Pre Test</i>	38
3.5.2 Pelaksanaan Eksperimen.....	38
3.5.3 <i>Post Test</i>	38
3.6 Teknik Analisis Data.....	39
3.6.1 Uji Kualitas Data.....	39
3.6.2 Statistik Deskriptif.....	41
3.6.3 Uji Asumsi Klasik.....	42
3.6.4 Uji Hipotesis.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	45
4.2 Demografi Responden.....	46
4.2.1 Demografi Responden Kelompok Eksperimen.....	46
4.2.2 Demografi Responden Kelompok Kontrol.....	48
4.2 Hasil Penelitian.....	51
4.2.1 <i>Pre Test</i>	51
4.2.2 Pelaksanaan Eksperimen.....	55
4.2.3 <i>Post Test</i>	58
4.2.4 Uji Tambahan.....	60
4.3 Pembahasan.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3. 1 Design Penelitian	32
Tabel 3. 2 Skala Likert	36
Tabel 3. 3 Blueprint Motivasi Pencapaian Target Penjualan	36
Tabel 3. 4 Uji Validitas (N = 30)	40
Tabel 3. 5 Uji Reliabilitas (N = 30)	41
Tabel 4. 1 Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Pre Test.....	51
Tabel 4. 2 Uji Validitas (N = 45)	52
Tabel 4. 3 Uji Reliabilitas (N = 45)	53
Tabel 4. 4 Uji Normalitas Pre Test (N = 45).....	53
Tabel 4. 5 Uji Homogenitas Pre Test	54
Tabel 4. 6 Uji Beda Pre Test (N = 45)	54
Tabel 4. 7 Skor Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Post Test	58
Tabel 4. 8 Uji Normalitas Post Test	59
Tabel 4. 9 Uji Homogenitas Post Test	59
Tabel 4. 10 Uji Beda Post Test (N = 45).....	60
Tabel 4. 11 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden (Pre Test) (n=45).....	60
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Jawaban Responden (Post- Test) (n=45).....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 3. 1 Prosedur Quasi Eksperimen dengan perlakuan Board Game Business Craft	33
Gambar 3. 2 Kerangka Pre Test dan Post Test.....	39
Gambar 4. 1 Demografi Kelompok Eksperimen berdasarkan Jenis Kelamin pada PT Anugerah Tangkas Transportindo Desember 2023 (N = 30)....	46
Gambar 4. 2 Demografi Kelompok Eksperimen berdasarkan Usia pada PT Anugerah Tangkas Transportindo Desember 2023 (N = 30)	47
Gambar 4. 3 Demografi Kelompok Eksperimen berdasarkan Masa Kerja pada PT Anugerah Tangkas Transportindo Desember 2023 (N = 30)	47
Gambar 4. 4 Demografi Kelompok Eksperimen berdasarkan Tingkat Pendidikan pada PT Anugerah Tangkas Transportindo Desember 2023 (N = 30)	48
Gambar 4. 5 Demografi Kelompok Kontrol berdasarkan Jenis Kelamin pada PT Anugerah Tangkas Transportindo Desember 2023 (N = 15)	49
Gambar 4. 6 Demografi Kelompok Kontrol berdasarkan Usia pada PT Anugerah Tangkas Transportindo Desember 2023 (N = 15)	49
Gambar 4. 7 Demografi Kelompok control berdasarkan Masa Kerja pada PT Anugerah Tangkas Transportindo Desember 2023 (N = 15)	50
Gambar 4. 8 Demografi Responden Kelompok kontrol berdasarkan Tingkat Pendidikan pada PT Anugerah Tangkas Transportindo Desember 2023 (N = 15).....	50
Gambar 4. 9 Eksperimen Board Game Business Craft (N = 30)	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Penelitian.....	76
Lampiran 2: Rekapitulasi Jawaban Responden.....	77
Lampiran 3: Output SPSS Uji Validitas dan Reliabilitas Pre Test (N = 30/Kelompok Eksperimen).....	80

