

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*