

## INTISARI

Penerapan aplikasi berbasis gamifikasi di bidang sumber daya manusia atau SDM mulai banyak diperlukan. Salah satu hal yang memicu adalah proses perekrutan dan seleksi pegawai pada perusahaan. Tujuannya adalah agar perusahaan dapat mendukung pengelolaan SDM secara lebih efisien. Salah satu proses perekrutan dan seleksi SDM adalah onboarding atau orientasi. salah satu contoh penerapan aplikasi berbasis gamifikasi pada proses orientasi adalah berdasar papan peringkat. Harapannya adalah pegawai menjadi termotivasi untuk belajar lebih. Penelitian ini memberikan contoh penerapan gamifikasi pada bidang SDM, khususnya tahap seleksi pada proses orientasi di mana calon pegawai akan dikenalkan ke lingkungan perusahaan dan kemudian diberi pertanyaan. Untuk menguji apakah calon pegawai lebih memilih metode penyampaian materi dan media gamifikasi atau media yang sudah ada, terdapat pengujian system usability scale atau SUS. Nilai SUS metode yang menggunakan gamifikasi lebih tinggi dibandingkan menggunakan metode konvensional.

**Kata kunci :** Orientasi, Gamifikasi, Aplikasi Permainan, Papan Peringkat, SUS

## ABSTRACT

*The implementation of gamification-based applications in the field of human resources (HR) is becoming increasingly necessary. One of the driving factors is the recruitment and selection process of employees in companies. The goal is for companies to support more efficient HR management. One of the HR recruitment and selection processes is onboarding or orientation. An example of applying a gamification-based application to the orientation process is based on leaderboards. The hope is that employees are motivated to learn more. This study provides an example of the application of gamification in the HR field, especially in the selection stage of the orientation process where prospective employees are introduced to the company environment and then asked questions. To test whether prospective employees prefer the conventional media of material delivery and assessment or using gamified media, there is a system usability scale (SUS) test. The SUS score for the method using gamification is higher compared to using the conventional method.*

**Keywords :** Onboarding, Gamification, Game Development, Leaderboard, SUS