

Intisari

Kesuksesan proyek merupakan tujuan akhir dari adanya perencanaan dan perancangan proyek di dalam suatu perusahaan. Chevron, salah satu perusahaan terkemuka di dunia juga memiliki tujuan tersebut. Hal itu diwujudkan dengan didirikannya Tim PMO (*Project Management Office*) di Departemen IT IndoAsia Business Unit Chevron Jakarta Indonesia, yang berperan untuk mengontrol dan memonitor jalannya pengerjaan proyek oleh para manajer proyek. Sistem kontrol dan monitor dilakukan dengan mewajibkan para manajer proyek untuk memberikan laporan setiap bulan kepada Tim PMO atas proyek yang ditangani. Dengan demikian Tim PMO dapat merekap proses pengerjaan proyek untuk disampaikan kepada para *leader*, sekaligus sebagai acuan untuk memberikan peringatan kepada para manajer proyek yang kurang disiplin. Namun sistem tersebut belum cukup efektif. Pada hasil rekapitulasi atas laporan yang diberikan, masih ditemukan proyek – proyek yang tidak sesuai dengan perencanaan. Untuk itu pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan sistem kontrol dan monitor yang telah diterapkan, sehingga menjadi sistem yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi kerja para manajer proyek.

Pada penelitian ini, sistem kontrol dan monitor yang dijalankan Tim PMO di IT IBU Chevron dalam proses manajemen proyek digunakan sebagai obyek penelitian untuk dikembangkan menjadi sistem yang lebih menyenangkan, dengan menerapkan *gamification*. Tiga elemen *game*, yaitu 1) *Point*; 2) *Badge*; dan 3) *Leaderboard* diimplementasikan pada sistem. Pengembangan sistem dilakukan di dalam SharePoint 2013 sesuai standar yang digunakan perusahaan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan mengacu kepada tingkat kepuasan perusahaan terhadap keberhasilan sistem.

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa tiga halaman yang berada di dalam Microsoft SharePoint 2013. Halaman pertama merupakan sebuah halaman *form* yang disajikan kepada manajer proyek untuk memberi laporan. Halaman kedua dan ketiga merupakan *leaderboard* yang disajikan sebagai hasil akhir bagi manajer proyek, dengan informasi yang berbeda. Keduanya bertujuan untuk memberikan motivasi kepada manajer proyek untuk terus meningkatkan kualitas dan kedisiplinan kerja. Dengan demikian, keseluruhan sistem bertujuan untuk meningkatkan motivasi kerja para manajer proyek, sehingga dapat tercapai kesuksesan proyek.

Kata kunci: Proyek, Manajer Proyek, Sistem Kontrol dan Monitor, Tim PMO, *Gamification*

Abstract

The success of a project is the ultimate goal of project planning and designing in a company. Chevron, one of the leading companies in the world also has this goal in mind. It was realized with the establishment of PMO (Project Management Office) Team in IT Department of IndoAsia Business Unit Chevron Jakarta Indonesia, whose role is to control and monitor the course of the project run by the project managers. Control and monitor system is done by requiring project managers to provide the project's monthly report for the PMO Team. Therefore PMO Team can recapitulate the project's progress for reporting to the leader, as well as using it as a reference to warn project managers who lack discipline. However, the system is not sufficiently effective. In the recapitulation result of the reports, projects that are not complying with the planning can still be found. Therefore this study aim to develop an improvement of current control and monitor system, so that it will became a more effective system to increase the motivation of the project managers.

In this research, control and monitor system run by PMO Team in IT IBU Chevron in the project management process was used as the object of research and developed into a more enjoyable system by applying gamification. Three elements of game, namely 1) Point; 2) Badge; and 3) Leaderboard were implemented on the system. Development of the system was done in SharePoint 2013 as to comply with the standards used by the company. This study used qualitative methods, referencing the level of satisfaction of the company towards the success of the system.

The result of this study was three pages contained within Microsoft SharePoint 2013. The first page is a form that was given to the project manager to provide a report. The second and third page consists of the leaderboard which served as a final result for the project manager, with different information. Both aim to provide motivation for the project managers to continuously improve the quality and work discipline. Thus, the whole system aims to increase the motivation of project managers, so as to achieve the success of the project.

Keywords: *Project, Project Manager, Control and Monitor System, PMO Team, Gamification*