

HALAMAN KELAYAKAN PUBLIKASI

Artikel Jurnal Tesis

**RANCANGAN SISTEM PENGENDALIAN MANAJEMEN DAN GAMIFIKASI
UNTUK Mendukung PENERAPAN *SELF MANAGED TEAM* DI TOKO SEPEDA
RAMAYANA**



ADI CHRISNUGRAHA

134116021

Yang mengesahkan,
Dosen Pembimbing

Dr. Noviaty Kresna Darmasetiawan S.Psi, M.Si



LETTER OF ACCEPTANCE (LOA)

No : 601/LOA/JUNI/2020

Kepada :

Yth. Bpk. Adi Chrisnugraha

Dengan hormat,

Dengan ini kami menyampaikan bahwa abstrak dengan judul " **RANCANGAN SISTEM PENGENDALIAN MANAJEMEN DAN GAMIFIKASI UNTUK Mendukung Penerapan SELF MANAGED TEAM DI TOKO SEPEDA RAMAYANA** " dinyatakan **diterima / accepted**. Sehubungan dengan hal tersebut, bagi Bapak/Ibu diharapkan untuk mengirimkan full paper sesuai template yang tertera pada website <https://senama.upnjatim.ac.id/> sebelum 30 Juli 2020, Serta kami mengundang kehadiran Bapak/ibu dalam Presentasi Paper Seminar Nasional "Senama 2020" dengan Tema : "**Tantangan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0**", yang akan diselenggarakan pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 12 Agustus 2020
Jam : 08.30 WIB s/d selesai
Media : Via Zoom

Demikian informasi dan Undangan ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami
Ketua Panitia "SENAMA 2020"

A blue ink signature of Alfiandi Imam Mawardi is written over the SENAMA logo.

Alfiandi Imam Mawardi, S.Hub.Int., MBA
NIP. 198910172018031001

Secretariat :
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Jalan Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya Jawa Timur

Adi Chrisnugraha

Fakultas Bisnis dan Ekonomika – Universitas Surabaya

adichrisnugraha@yahoo.com

Noviaty Kresna Darmasetiawan

Fakultas Bisnis dan Ekonomika – Universitas Surabaya

noviatykds@gmail.com

Abstrak: *Generasi saat ini lebih menyukai model bisnis yang tidak hanya dapat memberikan kebebasan secara finansial, namun juga secara waktu. Subjek penelitian yang dipilih adalah Toko Sepeda Ramayana yang berlokasi di Caruban, Jawa Timur, Indonesia. Pemilik sebelumnya lebih menyukai gaya command and control manager, sedangkan pemimpin saat ini menginginkan self managed team, agar bisa tercipta bisnis yang auto pilot. Penerapan self managed team harus didukung sistem pengendalian manajemen yang sesuai dan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi kerja dari orang-orang yang ada di dalam tim. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan rekomendasi tentang rancangan sistem pengendalian manajemen dan gamifikasi yang tepat untuk mendukung penerapan self managed team di toko sepeda Ramayana. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksploratif, dengan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan desain dan penerapan self managed team. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan data primer dari hasil observasi lapangan dan wawancara dengan para pemilik toko. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan self managed team di toko sepeda Ramayana harus didukung dengan sistem pengendalian manajemen yang berbasis result control dan aspek-aspek dari gamifikasi yang dipilih adalah compete, challenge, explore, dan emphatize.*

Kata Kunci: *self managed team, sistem pengendalian manajemen, gamifikasi, bisnis keluarga*

Abstract: *Today's generation prefers a business model that not only provides financial freedom, but also time freedom. The chosen subject for this research was Ramayana Bicycle Shop located in Caruban, East Java, Indonesia. Where the previous owner prefers the command and control manager style, while the current leader wants a self managed team, in order to create an auto pilot business. The implementation of self managed teams must be supported by an appropriate management control system and gamification to increase the work motivation of the people in the team. The purpose of this study is to provide recommendations on the design of management control systems and appropriate gamification to support the implementation of self-managed teams in the Ramayana bicycle shop. The research method used is exploratory research, with the approach is qualitative research. This study aims to explore the factors that support the success of the design and application of self-managed teams. So to find out the general description of the Ramayana bicycle shop, researchers will use primary data from the results of field observations and interviews with shop owners. The conclusion of this study is the application of self-managed teams in the Ramayana bicycle shop must be supported by a management control system based on result control and the selected aspects of gamification are competing, challenging, exploring, and emphatize.*

Keywords: *self managed team, management control system, gamification, family business*