



ANALISIS SISTEM INFORMASI MANAJEMEN UNTUK PENINGKATAN PRODUKTIVITAS UMKM DENGAN PENDEKATAN GAMIFIKASI

Nazwa Riwanda, Muhammad Irwan Padli Nasution,

Email: nazwa.riwanda.50@gmail.com , irwannst@uinsu.ac.id

Program Studi Sarjana Management, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Abstract. *Top-level company managers need external information for strategic policies, while middle or lower managers need internal operational information. Management Information Systems (MIS) need to be balanced between human resources with IT knowledge and funds for sophisticated computer equipment. SIM integration and gamification help MSMEs manage resources and identify real-time problems. Ecommerce plays a role in helping MSMEs in online trading. MSMEs in Indonesia face capital, management, marketing and competitiveness challenges. Information technology supports decision making and transaction integration with organizational strategy. The research method used is descriptive qualitative with analysis to explain the phenomenon in depth and detail. Research focuses on the process and meaning of the subject with a theoretical basis as a guide. The use of various sources such as books and journals also supports the quality of research.*

Keywords: *Information Management System, Umkm, Gamifaks*

Abstrak. Manajer perusahaan tingkat atas memerlukan informasi eksternal untuk kebijakan strategi, sementara manajer menengah atau bawah butuh informasi internal operasional. Sistem Informasi Manajemen (SIM) perlu seimbang antara sumber daya manusia berpengetahuan IT dan dana untuk perangkat komputer canggih. Integrasi SIM dan gamifikasi membantu UMKM mengelola sumber daya dan mengidentifikasi masalah real-time. E-commerce berperan dalam membantu UMKM dalam perdagangan online. UMKM di Indonesia menghadapi tantangan modal, manajemen, pemasaran, dan daya saing. Teknologi informasi mendukung pengambilan keputusan serta integrasi transaksi dengan strategi organisasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan analisis untuk menjelaskan fenomena secara mendalam dan detail. Penelitian fokus pada proses dan makna subjek dengan landasan teori sebagai panduan. Penggunaan berbagai sumber seperti buku dan jurnal juga mendukung kualitas penelitian.

Kata Kunci : *Sistem Manajemen Informasi, Umkm, Gamifikasi*

PENDAHULUAN

Perkembangan sistem informasi sangat pesat pada era modern. mempengaruhi aspek kehidupan dan pekerjaan Sistem informasi membantu pengambilan keputusan, seperti sistem informasimanajemen yang mendukung operasional usaha dan pertumbuhan bisnis UMKM di Indonesia.

UMKM menjadi penting dalam ekonomi Indonesia karena memberdayakan tenaga kerja dan memperkuat struktur ekonomi.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif I yang bersifat deskriptif dengan analisis subjektif, Penelitian ini lebih menekankan pada proses, makna, dan perspektif subjek

Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena denganmendalam dan mengumpulkan data secara mendalam Peneliti fokus pada kedalaman dan detail data yang diperoleh untuk meningkatkan kualitas penelitian Penyelidikan juga didukung oleh referensi seperti buku jurnal. dan publikasi lain yang relevan untuk topik penelitian.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi Manajemen

Informasi bagi manajer perusahaan tingkat atas berasal dari luar perusahaan dan berkaitan dengan kebijakan strategi, sementara manajer tingkat menengah atau bawah memerlukan informasi internal terkait kebijakan taktik operasional.

Manajer tingkat atas mencari informasi eksternal untuk pengembangan strategi, inovasi, dan peningkatan kapabilitas perusahaan. SIM harus menyatukan SDM berpengalaman dalam IT dan anggaran perangkat komputer mutakhir. Tujuannya memberikan kontribusi krusial dalam pengambilan keputusan terkait tenaga kerja, pesaing, produksi, dan pasar.

Manajer puncak memerlukan informasi singkat dan memiliki keterampilan intelektual tinggi, sementara manajer menengah atau bawah membutuhkan informasi terperinci terkait operasional dan teknis perusahaan. Pendekatan sistem dalam

mengidentifikasi dan mengembangkan elemen sistem di perusahaan penting untuk memperbaiki sistem secara efektif dan efisien.

Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah bagian dari pengendalian internal bisnis yang melibatkan pemanfaatan manusia, dokumen, teknologi, dan prosedur oleh akuntansi manajemen untuk memecahkan masalah bisnis seperti biaya produk, layanan, atau strategi bisnis. SIM digunakan untuk menganalisis sistem informasi lain yang diterapkan pada aktivitas operasional organisasi.

Kelebihan SIM dalam UKM termasuk meningkatkan efisiensi operasional, meningkatkan pengambilan keputusan, dan pengintegrasian data. Namun, kelemahannya meliputi biaya awal tinggi, kesulitan integrasi, dan kurangnya keahlian dalam pengelolaan dan pemeliharaan SIM. Implementasi SIM memerlukan investasi awal yang signifikan dan integrasi dengan sistem yang sudah ada bisa menjadi sulit. UKM dapat menghadapi kesulitan dalam menemukan personel yang memiliki keahlian yang diperlukan untuk mengelola sistem. (Fany, 2020).

B. Ukm

Keberadaan UMKM sangat penting dalam masyarakat karena membantu dalam pendistribusian pendapatan dan mempertahankan unsur Tradisi serta kebudayaan UMKM menyerap tenaga kerja dan kurangi pengangguran di masyarakat. Meskipun sebagian besar UMKM tidak terdaftar secara resmi, inovasi pada produk dan kemampuan menarik pelanggan tetap diperlukan untuk bersaing, termasuk dalam media cetak seperti koran.

Program pengembangan UMKM dianggap sebagai instrument untuk meningkatkan daya beli masyarakat dan sebagai katup pengaman dari krisis moneter. UMKM meningkatkan pendapatan bagi masyarakat berpendapatan rendah.

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Indonesia dianggap sebagai potensi strategis dalam ekonomi nasional. UKM menghadapi berbagai permasalahan internal, seperti terbatasnya penguasaan aset produksi dan rendahnya kemampuan sumber daya

manusia, serta permasalahan eksternal, termasuk terbatasnya pengakuan, kesulitan mendapatkan data yang jelas, dan alokasi kredit yang timpang.

UKM umumnya merupakan usaha kecil dengan produk fashion, kerajinan, dan nilai tukar komoditi rendah. Pemerintah telah menetapkan kebijakan untuk mengembangkan UKM, memperkuat kelembagaan, dan menciptakan kesempatan bisnis. UKM memiliki peranan penting dalam pembangunan ekonomi nasional, oleh karena itu perlu mengatasi hambatan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan pembangunan nasional. (Agung, 2023).

C. Gamifikasi

Gamifikasi adalah proses mengintegrasikan game thinking, design, dan mechanics ke konteks non-game untuk membuatnya lebih menarik seperti dalam pembelajaran dan pemasaran. Diterapkan dalam e-learning, gamifikasi meningkatkan motivasi pelajar dan membuat proses belajar lebih interaktif.

Selain itu, gamifikasi juga dapat meningkatkan efektivitas promosi produk dan digunakan dalam aplikasi kesehatan untuk mendorong kegiatan olahraga dan pola makan sehat. Pada e-marketplace, gamifikasi digunakan untuk memperkuat motivasi pembelian dan menjaga loyalitas pelanggan.

Gamifikasi untuk UMKM melibatkan poin, status pembeli, dan sistem ranking berdasarkan aktivitas transaksi, dengan hadiah diskon. Ini untuk meningkatkan pengalaman pelanggan dan brand awareness. (Danar.2016).

Beberapa mekanisme game populer dalam gamifikasi:

1. Model pendekatan utama dalam konsep gamifikasi adalah poin, di mana pengguna diberikan poin sebagai imbalan atas kegiatan yang dilakukan. Poin digunakan untuk memenangkan permainan dan mencapai status tertentu.
2. Selain itu, terdapat sistem level yang digunakan untuk menunjukkan status pengguna dan memotivasi mereka.

3. Pengguna juga dapat mengumpulkan achievement yang menantang mereka untuk mencapai prestasi tertentu dan mendapatkan badge virtual.
4. Leaderboard system memungkinkan pengguna membandingkan skor dengan pengguna lain, meningkatkan motivasi untuk bersaing dalam gamifikasi. (Untung,2016).

PEMBAHASAN

Sistem Informasi Manajemen (SIM) membantu UMKM dalam pengambilan keputusan dengan akses real-time terhadap penjualan, inventaris, dan laporan keuangan. Penerapan SIM meningkatkan efisiensi operasional dengan pemantauan inventaris dan pengelolaan waktu. Integrasi gamifikasi ke SIM memberikan peluang untuk UMKM menciptakan pengalaman kerja interaktif, meningkatkan motivasi karyawan, meningkatkan keterlibatan, dan menciptakan suasana kerja yang dinamis.

Data karyawan yang dikumpulkan dari aktivitas dapat memberikan wawasan mengenai kinerja dan memungkinkan pemilik untuk memahami tren serta melakukan perbaikan. Integrasi SIM dan gamifikasi membantu UMKM mengelola sumber daya dengan lebih efisien, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi masalah secara real-time, dan melakukan penyesuaian yang diperlukan. (Endra, 2022).

Pemanfaatan teknologi informasi dalam bisnis termasuk perdagangan elektronik (e-commerce) seperti pembelian, penjualan, dan transfer produk melalui internet. Terdapat jenis B2C, B2B, dan C2C yang tidak hanya digunakan oleh industri besar tetapi juga UMKM.

UMKM di Indonesia berperan signifikan dalam perekonomian, mengatasi masalah lokal dan global. Tantangan termasuk modal, manajemen lemah, pemasaran terbatas, dan kurang daya saing. Ukuran usaha: mikro (10 karyawan), kecil (30), menengah (300). (Noma, 2021).

Pemanfaatan teknologi informasi dalam perusahaan membantu kelancaran proses bisnis dan pencapaian keuntungan maksimal melalui sistem informasi

manajemen. Sistem mengelola informasi untuk mendukung keputusan dan mengintegrasikan transaksi dengan strategi organisasi. Manajemen meliputi

1. Perencanaan
2. Pengorganisasian
3. Pelaksanaan
4. Pengendalian.

Dengan melibatkan sumber daya manusia, keuangan, produksi, operasi, dan pemasaran Sistem informasi yang efektif memungkinkan karyawan bekerja cepat, efisien, dan efektif, serta membantu dalam pembukuan dan pengelolaan data komputerisasi guna meningkatkan kinerja perusahaan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (David, 2009).

Menurut Gartner, ada sekitar 70% organisasi global akan menggunakan pendekatan inovatif dengan memanfaatkan gamifikasi untuk meningkatkan produktivitas. Tren terbaru adalah gamifikasi kerja untuk meningkatkan produktivitas, serta digunakan untuk melibatkan pelanggan dan memotivasi karyawan.

Penggunaan elemen game telah terbukti meningkatkan perilaku pengguna dalam berbagai konteks. Gamifikasi juga diterapkan dalam pendidikan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar. Dalam dunia kerja, gamifikasi merupakan topik menarik untuk diteliti karena potensi dalam mendorong motivasi, perubahan perilaku, kompetisi, dan kolaborasi.

Eksistensi elemen permainan penting untuk memenuhi kebutuhan psikologis dasar telah terkait dengan motivasi individu dan dapat memengaruhi pengalaman penggunaan gamifikasi. Keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku memengaruhi pengalaman gamifikasi. Dengan gamifikasi, aktivitas sehari-hari yang membutuhkan ketekunan dan komitmen menjadi lebih relevan.

Konsep gamifikasi merupakan penggabungan elemen permainan ke dalam kehidupan sehari-hari. Motivasi intrinsik memainkan peran penting dalam hubungan antara artefak gamifikasi dan partisipasi pengguna.

Ada empat motivasi intrinsik yang berkorelasi positif dengan penggunaan layanan mHealth, termasuk presentasi diri, efikasi diri, ikatan sosial, dan kesenangan. Beberapa faktor lain seperti kredibilitas sumber, ketersediaan layanan, dan diagnosa juga memengaruhi kegunaan yang dirasakan.

KESIMPULAN

Analisis sistem informasi manajemen untuk meningkatkan produktivitas pada UMKM dengan menggunakan pendekatan gamifikasi menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dalam proses manajemen dapat meningkatkan motivasi dan komitmen karyawan secara signifikan. Dengan memanfaatkan fitur gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan, UMKM dapat menciptakan lingkungan kerja yang lebih dinamis dan menyenangkan sehingga meningkatkan produktivitas. Selain itu, sistem informasi terintegrasi memungkinkan pemantauan kinerja secara real-time, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan memfasilitasi pengambilan keputusan yang lebih baik. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi pada sistem informasi manajemen merupakan strategi efektif untuk mengoptimalkan kinerja dan daya saing UMKM di era digital saat ini.

SARAN

Untuk meningkatkan produktivitas UMKM, penerapan sistem informasi manajemen yang mengintegrasikan unsur gamifikasi dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan mengembangkan platform yang memanfaatkan mekanisme permainan seperti poin, level, dan tantangan, UMKM dapat mendorong keterlibatan karyawan dan meningkatkan motivasi dalam bekerja. Misalnya, memberi penghargaan kepada orang-orang yang berhasil mencapai

tujuan penjualan atau menyelesaikan tugas tepat waktu akan menciptakan suasana kompetisi yang positif. Selain semangat tim dan kolaborasi antar karyawan pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan produktivitas tetapi juga meningkatkan kepuasan karyawan dan loyalitas perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Wijoyo. dkk. 2023. Sistem Informasi Manajemen dalam Mendukung Inovasi Produk dan Layanan Usaha Kecil dan Menengah. *Jurnal Teknologi, Bisnis dan Pendidikan*. Volume 1. No. 2.
- Dhanar Intan Surya Saputra. Sitaresmi Wahyu Handani. 2016. Implementasi Gamifikasi Pada Sistem Informasi Pelanggan Dan Pemesanan Iklan Berbasis Online Pada Surat Kabar. Seminar Nasional Aptikom (Semnastikom), Hotel Lombok Raya Mataram. Hal 536.
- Endra Murti Sagoro. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Vokasi Melalui Gamifikasi Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol 20. No 2. Hal 110.
- Fred R. David. 2009. Manajemen Strategi. Edisi Kesepuluh Jilid 1. Jakarta: Salemba Empat.
- Feni Dwi Anggraeni. Dkk. 2020. Pengembangan Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (Ukm) Melalui Fasilitasi Pihak Eksternal Dan Potensi Internal. *Jurnal Administrasi Publik (Jap)*. Vol. 1. No. 6.
- Muhammad Yusuf Aria Widjaja. Yusda Auliyah Anifatin . 2020. *Journal Of Islamic Economics And Business (Jieb)* Vol.10 No.1. Hal 39.
- Norma Ningsih. 2021. Penerapan Konsep Gamification Pada Aplikasi E-Commerce Untuk Ukm Makanan. *Journal Scientific And Applied Informatics*. Vol. 4. No. 01.
- Untung Rahardja. 2016. Manajemen Sistem Gamifikasi Sebagai Inovasi Pembelajaran. Seminar Nasional Aptikom (Semnastikom). Hotel Lombok Raya Mataram .