

ABSTRAK

Kegiatan yang ada di Divisi *Shared Service Operation Finance* (SSOF) setiap karyawan tidak tercatat telah mengikuti kegiatan apa saja yang memungkinkan karyawan untuk mendapatkan penghargaan. Bagaimana mendesain sistem metode gamifikasi untuk memberikan penghargaan kepada karyawan serta sistem yang bisa mencatat kegiatan yang diikuti oleh karyawan. Menggunakan metode Gamifikasi, yaitu sebuah proses penggabungan aturan dalam game yaitu pola, rancangan, dan mekanika *game* yang bertujuan mengubah kegiatan non-game agar menjadi jauh lebih menarik bagi pengguna. Menggunakan validasi kuesioner dengan skala likert serta perhitungan sampel slovin yang dengan pengujian uji validasi pearson dan uji reliabilitas *Chronbach's Alpha* dengan pengolahan *End-User Computing Satisfaction* (EUCS). Sistem berjalan sesuai dengan rumusan masalah yaitu bagaimana menerapkan konsep Gamifikasi yang terdiri dari beberapa elemen seperti: 1) *point* sebagai nilai tukar dalam sistem, 2) *Experience point*, 3) kegiatan, 4) *Leaderboards*. Dengan adanya Sistem tersebut dapat membantu meningkatkan rasa ikut serta dan keaktifan karyawan karena terciptanya sistem pencatatan yang sistematis.

Kata Kunci: Gamifikasi, Sitem Penghargaan Karyawan, *End-User Computing Satisfaction* (EUCS)