

EDUKASI MANAJEMEN PROSES BISNIS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI *GAME*

Cynthia Hayat^{1*}

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Krida Wacana
email: cynthia.hayat@ukrida.ac.id

Abstract: The Business Process Management (BPM) course at Ukrida focuses on understanding the concept of BPM in organizations in obtaining, evaluating, and responding immediately to information which is very important in responding to the problems faced by the organization/enterprise quickly and precisely. The low level of satisfaction and mastery of the material from students, motivated by the one-way lecture learning method, is conceptual and cannot be visualized in real terms in an organization/enterprise. This is the basis for community service in the form of BPM education by applying *game* simulation learning methods in collaboration with Monsoon Academy which is affiliated with SAP Education Asia Pacific and 3 universities from Hong Kong, Malaysia, and Thailand. With *game* simulation-based learning education, participants can simulate situations to improve their understanding of real business in a organization/enterprise. In addition, it provides the indirect experiences needed by participants to face problems. Participants can also improve their competence in developing their organization/enterprise by applying the modules that have been studied.

Keywords: education; business process management; learning model; simulation *games*

Abstrak: Mata kuliah Manajemen Proses Bisnis (MPB) yang ada di Ukrida berfokus pada pemahaman konsep MPB di organisasi dalam memperoleh, mengevaluasi, dan merespon informasi dengan segera menjadi sangat penting dalam merespon masalah yang dihadapi oleh organisasi/perusahaan secara cepat dan tepat. Rendahnya tingkat kepuasan dan penguasaan materi dari peserta didik, dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran ceramah yang hanya satu arah, bersifat konseptual dan tidak bisa memvisualisasikan secara real ke dalam suatu organisasi/perusahaan. Hal ini yang menjadi landasan di lakukannya pengabdian masyarakat berupa edukasi MPB dengan menerapkan metode pembelajaran simulasi *game* bekerja sama dengan Monsoon Academy yang berafiliasi dengan SAP Education Asia Pacific dan 3 Universitas dari Hongkong, Malaysia, dan Thailand. Dengan edukasi pembelajaran berbasis simulasi *game* yang dilakukan, para peserta dapat melakukan simulasi terhadap situasi untuk meningkatkan pemahaman bisnis mereka secara real di suatu perusahaan/organisasi lebih baik. Selain itu, memberikan pengalaman secara tidak langsung yang diperlukan oleh peserta untuk menghadapi permasalahan. Peserta juga dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan organisasi/perusahaannya dengan menerapkan modul-modul yang telah dipelajari.

Kata kunci: edukasi; manajemen proses bisnis; model pembelajaran; simulasi *game*



PENDAHULUAN

Manajemen proses bisnis (MPB) sebagai bagian dari manajemen operasi yang melakukan pengkajian untuk peningkatan kinerja organisasi/perusahaan secara optimal, efektif dan efisien serta mampu. Berawal dari permasalahan penjadwalan *job shop* di awal abad 20, dasar pemikiran dari proses bisnis konvensional dengan konsep tugas, departemen, produksi, dan keluaran (Ahmad & Darmajaya, 2020; Ismanto, Hidayah, & Kristinanti, 2020) Perubahan paradigma akan akan manajemen "proses bisnis" dimulai pada tahun 2010. Pergeseran ini dari fokus pada pengkajian otomatisasi proses bisnis dengan penggunaan teknologi informasi, diperluas untuk mengintegrasikan proses berbasis manusia ketika terjadi interaksi manusia secara *paralel* dengan penggunaan teknologi. Variasi yang lebih baru seperti "manajemen interaksi manusia" berkaitan dengan interaksi antara pekerja manusia yang melakukan suatu tugas (Kosidin, Setiwan, & Dirgantari, 2020; Widiasih & Dalulia, 2015).

Topik mengenai Manajemen Proses Bisnis sendiri menjadi isu yang menarik untuk dikaji saat ini, khususnya di dunia Pendidikan Tinggi (PT). Hal ini terlihat dari ditawarkannya mata kuliah mandiri yang spesifik mengenai proses bisnis, termasuk di kampus Universitas Kristen Krida Wacana (Ukrida). Fokus dari mata kuliah MPB di Ukrida yaitu pemahaman konsep dan implementasi MPB di organisasi dalam memperoleh, mengevaluasi, dan merespon informasi dengan segera menjadi sangat penting dalam merespon masalah yang dihadapi oleh organisasi/perusahaan secara cepat dan tepat. Pengambil keputusan juga

membutuhkan solusi yang dapat membantu mereka untuk melihat gambaran bisnis secara komprehensif dan real-time.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu di Ukrida mayoritas menggunakan metode ceramah secara lisan. Metode ceramah dirasa kurang tepat dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori (Findawati, Sumarmi, 2015). Terlihat juga dari hasil evaluasi pembelajaran diperoleh tingkat kepuasan mahasiswa sebagai berikut: Sangat Puas (20%), Puas (55%), Cukup Puas (10%), dan Tidak Puas (15%). Sedangkan tingkat penguasaan materi oleh mahasiswa: Sangat Paham (15%), Paham (40%), Kurang Paham (35%), dan Tidak Paham (10%). Pendapat umum dari mahasiswa mengenai minimnya tingkat penguasaan materi MPB adalah materi yang disampaikan hanya bersifat konseptual, dan tidak bisa memvisualisasikan secara real ke dalam suatu organisasi/perusahaan.

Hal ini yang menjadi landasan dilakukannya pengabdian masyarakat berupa edukasi Manajemen Proses Bisnis dengan menerapkan metode pembelajaran interaktif yaitu simulasi *game* bekerja sama dengan Monsoon Academy yang berafiliasi dengan SAP Education Asia Pacific dan 3 Universitas dari Hongkong, Malaysia, dan Thailand.

Firosa Nur berpendapat bahwa penggunaan metode pembelajaran *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar dengan nilai rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen 63,2% dan kelas kontrol 60%. Serta *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar. Rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 81% dan pada kelas kontrol sebesar 69%. (Vitianingsih, 2016; Widiasih & Dalulia, 2015)

Diharapkan dengan edukasi ini, para peserta dapat melakukan simulasi terhadap situasi untuk meningkatkan pemahaman mereka bisnis secara real di suatu perusahaan/organisasi lebih baik. Selain itu, memberikan pengalaman secara tidak langsung yang diperlukan oleh peserta untuk menghadapi permasalahan. Dengan pembelajaran berbasis simulasi *game*, antar peserta lebih kompetitif dalam mengembangkan organisasi/perusahaannya dengan menerapkan modul-modul yang telah dipelajari.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan secara virtual dengan media GMeet dari bulan Januari-Februari 2021. Target peserta pelatihan adalah mahasiswa yang tertarik merintis startup atau mahasiswa yang mengambil mata kuliah Proses Bisnis. Tim pengabdian juga bekerja sama dengan Monsoon Academy yang berafiliasi dengan SAP Education Asia Pacific dan 3 Universitas dari Hongkong, Malaysia, dan Thailand. Metode yang digunakan adalah simulasi *game* proses bisnis dengan membangun perusahaan virtual dimana host bisa *generate* indikator-indikator penilaian kinerja perusahaan *virtual* tersebut. Simulasi *game* ini tersimpan ke dalam cloud Monsoon Academy, tiap peserta hanya tinggal *login* ke akun Monsoon Academy yang telah terdaftar sebelumnya.

Tabel 1. Jenis Kegiatan Edukasi MPB

No.	Jenis Kegiatan	Lama Kegiatan
1.	Pelatihan	5 hari (4 Januari-1 Februari)
2.	Friendly Match	hari (5 Februari)

Dalam mengatasi permasalahan yang ada, dilakukan beberapa pendekatan penyelesaian masalah sebagai berikut:

Melalui Pelatihan

Pelatihan (*training*) merupakan proses pembelajaran yang melibatkan keahlian, konsep, peraturan, atau sikap untuk meningkatkan kinerja. Pendekatan pelatihan yang diterapkan adalah Pelatihan keahlian (*skills training*) merupakan pelatihan yang sering di jumpai dalam organisasi. program pelatihannya relatif sederhana: kebutuhan atau kekurangan diidentifikasi melalui penilaian yang jeli. kriteria penilaian efektivitas pelatihan juga berdasarkan pada sasaran yang diidentifikasi dalam tahap penilaian. (Irawan, 2020)

Pelatihan dibagi dalam 12 jenis modul seperti terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Sesi Pelatihan & Modul Manajemen Proses Bisnis

No	Materi	Durasi
1	Modul <i>finance, procurement</i>	3 jam
2	Modul <i>marketing, forecasting</i>	3 jam
3	Modul <i>warehouse/logistic, production</i>	3 jam
4	Modul <i>B2B, e-commerce</i>	3 jam
5	Modul <i>MRP, Maintenance, Human Resource, Service</i>	4 jam
Total		16 jam

Melalui *Friendly Match*

Friendly match juga dikenal dengan pertandingan eksibisi yang mempertandingan beberapa tim dalam suatu kompetisi/ turnamen yang tidak terikat.

Friendly match yang diadakan bekerja sama dengan Monsoon Academy yang berafilias dengan SAP Education Asia Pacific dan 3 Universitas dari Hongkong oleh Michael, Malaysia oleh Alex Ong, Thailand oleh Paramintara Y dan Didi Sindharta dari Indoensia. Koordinator dan host dari friendly match 4 negara ini adalah Paramintara Yaoyuenyong dari Thailand. Kegiatan ini dilaksanakan secara virtual dengan media GMeet. Undangan *friendly match* dan pembagian grup antar 4 negara terlihat pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Undangan *Friendly Match* 4 negara

	BLUE GROUP GAME CODE: 11051_25669		PINK GROUP GAME CODE: 11051_25670	
Hong Kong	EST (PolyU)	Only (HKBU)	The Grind (HKUST)	Conqueror (CUHK)
	AlphaGo (HKU)	Neon (OUHK)	Innovator (CUHK)	OpenUline (OUHK)
Indonesia	RANS (UKWJ)	MAJUIN (PAJ)	WARYSQUAD (JGC)	GAMMARA (JHM)
Malaysia	TOMATOES (USM)	SHARK (UTM)	SUPERPANDA (UTM)	KE7 (OPEN U)
Thailand	Flapjack (KU)	LmYam Za (BU)	Bacon (KU)	---- ROBOT ----

Gambar 2. Pembagian Tim pada *Friendly Match*

Pelatihan MPB dengan model pembelajaran simulasi *game*, target yang diharapkan diantaranya :

1. Meningkatkan kemampuan dalam bisnis

Peserta dapat melakukan manipulasi terhadap situasi untuk meningkatkan pemahaman bisnis secara real di suatu perusahaan/ organisasi lebih baik. Selain itu, memberikan pengalaman secara tidak langsung yang diperlukan oleh peserta untuk menghadapi permasalahan.

2. Menjadi lebih kompetitif

Dengan pembelajaran berbasis simulasi *game*, antar peserta lebih kompetitif dalam mengembangkan organisasi/ perusahaannya dengan menerapkan modul-modul yang telah dipelajari.

PEMBAHASAN

Selama pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melakukan ceramah, praktek dengan simulasi *game* dan diskusi konsultasi dengan peserta. Pelatihan disertai dengan konsultasi guna memaksimalkan hasil yang dapat diperoleh peserta.

Dalam pelaksanaannya, diadakan materi pelatihan dibagi menjadi 12 modul proses bisnis yaitu modul *finance, procurement, marketing, forecasting, warehouse, production, B2B, e-commerce, MRP, maintenance, HR, dan service*. Secara rinci tahapan pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah sebagai berikut:

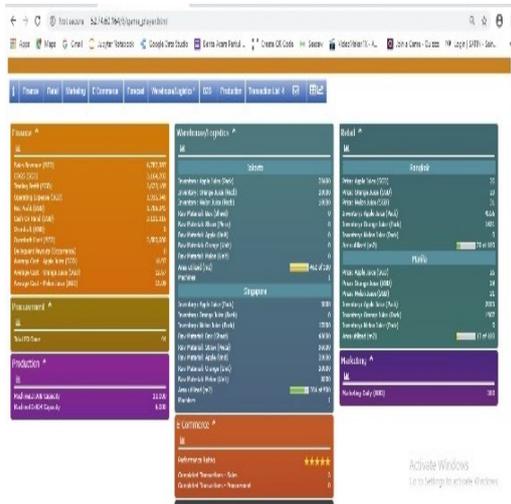
1. Tahap persiapan:

Pembicara memberikan wawasan kepada peserta mengenai konsep dari proses bisnis dan modul-modul yang akan dipelajari selama pelatihan dan simulasi. Persiapan sebelum memulai simulasi proses bisnis, dimana tim peserta dibagi menjadi kelompok dengan perusahaan virtualnya sendiri

yang bergerak di bidang retail. Persiapan lainnya yaitu penyediaan modal awal bagi perusahaan virtual, prospek lokasi toko retail yang dapat dikembangkan oleh perusahaan, detail prospek pemasok bagi barang yang akan dijual oleh perusahaan, dan lainnya.

2. Tahap pelatihan:

Penjelasan pembicara disertai langsung dengan simulasi menjalankan perusahaan virtual. Pada pelatihan kali ini digunakan kategori perusahaan virtual retail yang menjual dan memproduksi minuman kemasan. Tiap sesi pelatihan, modul yang dibuka aksesnya sesuai dengan rincian materi pelatihan yang sudah diberikan sebelumnya. Modul proses bisnis bersifat berjenjang mulai dari tingkat kesulitan dasar hingga tingkat kesulitan ahli. Perusahaan virtual tersebut dijalankan dengan limit time seperti real di perusahaan nyata.

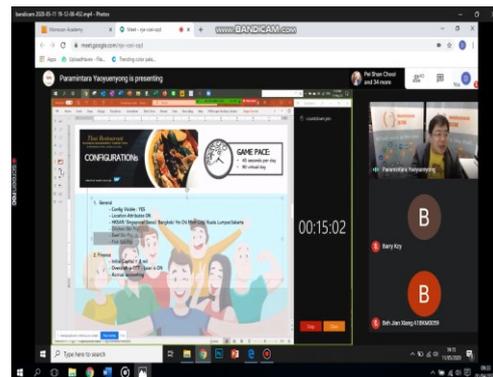


Gambar 4. Simulasi *Game* Proses Bisnis untuk Perusahaan Virtual Retail

3. Tahap *friendly match*

Pelaksanaan *friendly match* dilakukan secara virtual dengan

menggunakan GMeet. Undangan *friendly match* sudah diinfokan seminggu sebelum kegiatan berlangsung. Sebelum memulai, tata cara dan indicator matrix penilaian diinfokan kepada tiap tim oleh *host* yang bertugas. Pelaksanaan *briefing friendly match* terlihat pada gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7. *Friendly match*

Setelah *friendly match* selesai dilakukan, *host* dan penanggung jawab tim dari tiap negara melakukan evaluasi performance tiap perusahaan virtual dan kebijakan dan strategi bisnis yang diambil oleh tim. Pada pelaksanaan pelatihan, peserta sangat antusias dengan penjelasan, simulasi *game* dan pendampingan serta diskusi yang berjalan. Peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan mau berusaha mengikuti instruksi yang diberikan oleh tim pengabdian. Secara umum, dapat dikatakan bahwa kegiatan pelatihan simulasi dan *friendly match* yang telah dilaksanakan berhasil memenuhi tujuannya dan tidak ada hambatan yang berarti dalam pelaksanaan kegiatan, baik dalam persiapan maupun dalam pelaksanaan kegiatan.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, sebanyak 84% sangat setuju dan 16% setuju manfaat dari pelatihan untuk pembelajaran ke depannya dan kehidupan mereka. Dan sebanyak 56% sangat setuju dan 33% setuju diadakan

pelatihan kembali dengan durasi yang lebih lama dan topik yang berbeda.



Gambar 9. Peserta Edukasi MPB dari Indonesia

SIMPULAN

Dengan edukasi pembelajaran berbasis simulasi *game* yang dilakukan baik dengan metode pelatihan dan *friendly match*, para peserta dapat melakukan simulasi terhadap situasi untuk meningkatkan pemahaman mereka bisnis secara real di suatu perusahaan/ organisasi lebih baik. Selain itu juga, dapat memberikan pengalaman secara tidak langsung yang diperlukan oleh peserta untuk menghadapi permasalahan yang ada di organisasi/perusahaan. Peserta juga dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam mengem-bangkan organisasi/perusahaannya dengan menerapkan modul-modul yang telah dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Z., & Darmajaya, U. (2020). Pemodelan Proses Bisnis Penjelasan Associations pada BPMN. *Fakultas Komputer*.
- Findawati, Y., . S., & Sumarmi, W. (2015). *Game* Simulasi Wirausaha Berbasis Model Pembelajaran Eksperiensial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di SMK Kelas XI. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201521131>
- Irawan, E. (2020). Menyongsong Peradaban 4.0 Melalui Pelatihan Pembuatan Website Bagi Warga Desa Perbatasan. *InEJ: Indonesian Engagement Journal*. <https://doi.org/10.21154/inej.v1i1.2045>
- Ismanto, I., Hidayah, F., & Kristinanti, K. (2020). Pemodelan Proses Bisnis Sistem Akademik Menggunakan Pendekatan Business Process Modelling Notation (BPMN). *Jurnal Informasi*.
- Kosidin., Setiwan, W., & Dirgantari, P. D. (2020). Analisis Kajian Manajemen Proses Bisnis Pelaksanaan Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pada Perguruan Tinggi Swasta. *At-Tijarah: Jurnal Ilmu Manajemen Dan Bisnis Islam*, 6(1).
- Vitianingsih, A. V. (2016). *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. In *Inform*.
- Widiasih, W., & Dalulia, P. (2015). Studi Komparasi Implementasi Manajemen Proses Bisnis pada Lembaga Profit dan Nonprofit. *Conference: Seminar Nasional Terpadu Keilmuan Teknik Industri, At Universitas Brawijaya, Malang, Jawa Timur*.