



EVALUASI KEPUASAN PESERTA KICK OFF DAN ENDING EVENT RAMADAN CAMPAIGN 2025 DI PT MP GAMES

MUTIARA KHUSNUL KHATIMAH



**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN MANAJEMEN
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Evaluasi Kepuasan Peserta *Kick Off* dan *Ending Event* Ramadan *Campaign* 2025 di PT MP Games” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2025

Mutiara Khusnul Khatimah
H2401211004

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



ABSTRAK

MUTIARA KHUSNUL KHATIMAH. Evaluasi Kepuasan Peserta *Kick Off* dan *Ending Event Ramadan Campaign 2025* Di PT MP Games. Dibimbing oleh EKO RUDDY CAHYADI dan NISA ZAHRA.

Persaingan ketat di industri *e-commerce* mendorong perusahaan menetapkan target kampanye yang tinggi, sehingga dibutuhkan dukungan internal untuk menjaga semangat karyawan. Sebagai bentuk dukungan tersebut, *Human Resource Business Partner* PT MP Games menyelenggarakan *Kick Off* dan *Ending Event Ramadan Campaign 2025* yang dihadiri oleh seluruh karyawan Global E-Commerce PT MP Games. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi tingkat kepuasan peserta terhadap kedua acara dengan metode survei kuantitatif sebagai dasar peningkatan kualitas acara dan motivasi karyawan dalam mencapai target perusahaan. Lima aspek yang dinilai meliputi *Employee Satisfaction*, *Perceived Content Quality*, *Future Participation Intention*, *Leaders Recognition*, dan *Perceived Enjoyment*. Hasil menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dan pengalaman positif secara menyeluruh. Kedua acara dinilai berhasil meningkatkan keterlibatan dan semangat kerja karyawan, serta menjadi acuan untuk pengembangan strategi kegiatan internal yang lebih berdampak dan berkelanjutan.

Kata kunci: *ending event*, kampanye ramadan, kepuasan peserta, *kick off party*

ABSTRACT

MUTIARA KHUSNUL KHATIMAH. Participant Satisfaction Evaluation of the *Kick Off* and *Closing Events of Ramadan Campaign 2025* at PT MP Games. Supervised by EKO RUDDY CAHYADI dan NISA ZAHRA.

The intense competition in the *e-commerce* industry drives companies to set ambitious campaign targets, requiring strong internal support to maintain employee morale. As part of this support, the *Human Resource Business Partner* of PT MP Games organized the *Kick Off* and *Ending Event* of the 2025 Ramadan Campaign, attended by all employees of the company's Global E-Commerce division. This study aims to evaluate participants' satisfaction with both events using a quantitative survey method as a basis for improving event quality and motivating employees to achieve company targets. Five aspects were assessed: *Employee Satisfaction*, *Perceived Content Quality*, *Future Participation Intention*, *Leaders Recognition*, and *Perceived Enjoyment*. The results indicate a very high level of satisfaction and an overall positive experience. Both events were deemed successful in enhancing employee engagement and morale, serving as a reference for developing more impactful and sustainable internal activity strategies.

Keywords: employee satisfaction, ending event, kick off party, ramadan campaign



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.



EVALUASI KEPUASAN PESERTA KICK OFF DAN ENDING EVENT RAMADAN CAMPAIGN 2025 DI PT MP GAMES

MUTIARA KHUSNUL KHATIMAH

Skripsi
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana pada
Program Studi Manajemen

**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN MANAJEMEN
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Tim Penguji pada Ujian Skripsi:
1 Nisa Zahra, S.T.P., M.Si.
2 Rindang Matoati, S.E., M.Sc.



Judul Skripsi : Evaluasi Kepuasan Peserta *Kick Off* dan *Ending Event* Ramadan
Campaign 2025 di PT MP Games.

Nama : Mutiara Khusnul Khatimah
NIM : H2401211004

@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Disetujui oleh

Pembimbing 1:

Dr. Eko Ruddy Cahyadi, S.Hut., M.M.

Pembimbing 2:

Nisa Zahra, S.T.P., M.Si.

Diketahui oleh

Ketua Departemen Manajemen:

Dr. Eko Ruddy Cahyadi, S.Hut., M.M.

NIP 19781213 2006041001

Tanggal Ujian:
16 Juli 2025

Tanggal Lulus:

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga skripsi dengan judul “Evaluasi Kepuasan Peserta *Kick Off* dan *Ending Event* Ramadan Campaign 2025 di PT MP Games” ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu bentuk pertanggungjawaban akademik dalam menyelesaikan studi strata satu di program studi Manajemen. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai tingkat kepuasan peserta, serta rekomendasi yang konstruktif. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Eko Ruddy Cahyadi, S.Hut., M.M. dan Ibu Nisa Zahra, S.T.P, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, memberikan arahan, saran, dan masukan yang sangat berharga sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
2. Orang tua penulis yaitu Papa (Yulius Andiyanto), Ibu (Rohmawati), kakak penulis (Alm. Hafidh Rohman Wibisono), adik-adik penulis (Annisya Nazya Yuandira, Muhammad Ar-Rasyid, Muhammad Hanif Ramadhan, dan Kholila Adiba Rizqiana) atas doa, dukungan moral, materi, serta motivasi yang tak terhingga.
3. Sahabat-sahabat seperjuangan penulis, yaitu Angel, Tresya, Meilani, Sevanya, Laras, Olyvia, Dewi, Tania, Elis, Sol, Lita, Zahra, Moli, El, Iman, Aurel, Iroh, dan Silut, atas dukungan dan kebersamaan yang tiada henti selama proses perkuliahan di IPB.
4. Seluruh karyawan PT MP Games yang telah memberikan fasilitas, serta membantu dalam proses pengumpulan data penelitian ini.
5. Seluruh teman-teman Manajemen 58 atas kebersamaan, semangat, dan bantuan yang telah diberikan, baik dalam diskusi, berbagi informasi, maupun dukungan moral selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi.
6. Fachridan Tio Mu’afa atas segala pengertian, dukungan, dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas segala bentuk dukungan dan kontribusi yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang turut serta menyukseskan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala kritik, saran, dan masukan yang membangun dari berbagai pihak akan senantiasa penulis terima. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca, serta menjadi sumbangan pemikiran yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Bogor, Juli 2025

Mutiara Khusnul Khatimah



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	ix
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	3
TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Evaluasi <i>Kick Off</i> dan <i>Ending Event</i>	4
2.2 PT MP Games	4
2.3 Penelitian Terdahulu	5
III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
3.1 Profil dan Sejarah Singkat	7
3.2 Visi dan Misi	8
3.3 Model Bisnis	8
3.4 Struktur Organisasi	9
IV PELAKSANAAN MAGANG	11
4.1 Tugas dan Tanggung Jawab	11
4.2 Kegiatan Rutin dan Proyek	12
4.3 Kegiatan Proyek Khusus	15
4.4 Metode Pemecahan Masalah	21
4.5 Penetapan Prioritas Pemecahan Masalah	21
V HASIL DAN PEMBAHASAN	23
5.1 Deskripsi Umum Ramadan Campaign	23
5.2 Pelaksanaan Pemecahan Masalah	24
5.3 Implikasi Manajerial	31
VI SIMPULAN DAN REKOMENDASI	33
6.1. Simpulan	33
6.2. Rekomendasi	33
DAFTAR PUSTAKA	34
RIWAYAT HIDUP	48



DAFTAR TABEL

1	Penelitian terdahulu	6
2	Kegiatan rutin	12
3	Kegiatan proyek khusus	15
4	Karakteristik responden	26
5	Evaluasi kepuasan peserta <i>kick off party</i>	26
6	Evaluasi kepuasan peserta <i>ending event</i>	27
7	Uji beda <i>employee satisfaction dan Leaders recognition</i>	28
8	Perbandingan kepuasan peserta berdasarkan departemen	29
9	Perbandingan kepuasan berdasarkan jenis kelamin	30

DAFTAR GAMBAR

1	Struktur organisasi PT MP Games	10
---	---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1	<i>Logbook</i> pelaksanaan kegiatan magang	37
2	Perjanjian magang	41
3	Kuesioner lanjutan	43