

**PENGARUH SKILL, DISIPLIN, DAN MOTIVASI KERJA
TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA
PT. TOYS GAMES INDONESIA
CABANG GRAND INDONESIA**

SKRIPSI

Disusun Guna Memenuhi Persyaratan Ujian
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi Pada Jurusan Manajemen
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI

Oleh

**NURYANTI
NIM: 2411806843**



**JURUSAN MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI GICI
DEPOK
2022**



JURUSAN MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI GICI
DEPOK

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**PENGARUH SKILL, DISIPLIN, DAN MOTIVASI KERJA
TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA
PT. TOYS GAMES INDONESIA
CABANG GRAND INDONESIA**

Oleh:

Nama : NURYANTI
NIM : 2411806843
Jurusan : Manajemen

Telah Disetujui dan Disahkan di Depok Pada Tanggal 18 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Menyetujui,
Ketua Jurusan Manajemen

Agustini, S.Kom, MM

Altatit Dianawati S.Si., MM

Mengesahkan,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI

Prof. Dr. Sri Gambir Melati Hatta, SH



JURUSAN MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI GICI
DEPOK

Skripsi Berjudul

**PENGARUH SKILL, DISIPLIN, DAN MOTIVASI KERJA
TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA
PT. TOYS GAMES INDONESIA
CABANG GRAND INDONESIA**

Oleh

Nama : NURYANTI
NIM : 2411806843
Jurusan : Manajemen

Telah Dipertahankan di Hadapan Sidang Tim Penguji Skripsi, Pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 18 Agustus 2022
Waktu : 08.00 – 09.20 Wib

DAN YANG BERSANGKUTAN DINYATAKAN LULUS

Tim Penguji Skripsi

Ketua : Mega Indah Edityawati, SE, MM (.....)
Anggota I : Catik Yustina Mart, SE, MM (.....)

Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen

Altatit Dianawati S.Si., MM

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NURYANTI

NIM : 2411806843

Jurusan : Manajemen

Nomor KTP : 3276074101960002

Alamat : Jl. H. Nipan Salam Bulak Timur RT 002/009 No. 122 Cipayung Depok

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang berjudul Pengaruh Skill, Disiplin, dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Toys Games Indonesia Cabang Grand Indonesia ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya orang lain (*plagiat*).
2. Memberikan ijin hak bebas Royalti Non-Eksklusif kepada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI untuk menyimpan, mengalihmediakan atau mengalihformatkan, mengelola, mendistribusikan dan mempublikasikan skripsi ini melalui internet dan atau media lain bagi kepentingan akademis baik dengan maupun tanpa sepengetahuan saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh rasa tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi dalam bentuk apapun sesuai dengan aturan yang berlaku termasuk dicopot gelar kesarjanaan saya apabila di kemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar adanya.

Depok, 18 Agustus 2022

NURYANTI

ABSTRAK

Nuryanti NIM 2411806843. Pengaruh Skill, Disiplin, dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Toys Games Indonesia Cabang Grand Indonesia.

Dalam mencapai tujuannya tentu suatu organisasi memerlukan sumber daya manusia sebagai pengelola sistem, agar sistem ini berjalan, dalam pengelolaan harus memperhatikan beberapa aspek penting seperti pelatihan *skill*, pengembangan disiplin, serta motivasi dan aspek-aspek lainnya. Sumber daya manusia merupakan aset organisasi yang sangat vital, karena itu peran dan fungsinya tidak bisa digantikan oleh sumber daya lainnya. Bagaimanapun modern teknologi yang digunakan, atau seberapa banyak dana yang disiapkan, namun tanpa sumber daya manusia yang profesional semuanya menjadi tidak bermakna.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis Pengaruh *Skill*, Disiplin, dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Toys Games Indonesia Cabang Grand Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian berupa pengumpulan data menggunakan kuesioner. Model analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier berganda dengan sample berjumlah 32 responden.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 61,0% faktor- faktor kinerja karyawan dapat dipengaruhi oleh *skill*, disiplin, dan motivasi kerja sedangkan sisanya sebesar 39,0% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Sedangkan hasil uji F menunjukan bahwa secara simultan variabel *skill*, disiplin, dan motivasi kerja secara serempak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan dengan hasil analisis yaitu nilai F hitung (17,151) > F table (2,950). Hasil uji t menunjukan bahwa variabel *skill* menunjukan hasil analisis t hitung (2,227) dan variabel motivasi kerja menunjukan hasil analisis t hitung (2,542) dimana t table (1,701) maka secara parsial kedua variabel tersebut berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan pada PT. Toys Games Indonesia cabang Grand Indonesia. Adapun variabel disiplin tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja karyawan pada PT. Toys Games Indonesia cabang Grand Indonesia dengan nilai hasil analisis t hitung (0,884). Variabel yang dominan mempengaruhi kinerja karyawan pada PT. Toys Games Indonesia cabang Grand Indonesia adalah motivasi kerja.

Kata Kunci : Skill, Disiplin, Motivasi Kerja, Kinerja Karyawan.

ABSTRACT

Nuryanti NIM 2411806843. *The Effect Of Skill, Discipline and Work Motivation On Employee Performance At PT. Toys Games Indonesia Grand Indonesia Branch.*

In accomplishing its purpose surely an organization would need human resources as a system manager, for its to run, management would have to take note of such vital aspects as skill training, discipline development, and other motivations. Human resources are an organization's vital assets, so their roles and functions cannot be replaced by other resources. However modern technology is used, or how much funding is prepared, but without professional human resources it all becomes meaningless.

The purpose of this study is to know and analyze the impact the skill, discipline, and job motivation have on employees performance at the PT. Toys Games Indonesia Grand Indonesia Branch. The kind of research used is quantitative research using the research method of data collection using a questionnaire. The data analysis model used was a linear regression analysis with sampe number 32.

The study suggests that 61,0% of the factors of an employee's performance can be affected by skill, discipline, and work motivation while the rest by 39,0% are affected by other unexamined factors in the study. While the results of the F show that simultaneous skill, discipline, and work motivation simultaneously affect positive and significant effects on employees performance with an analysis that is the value F count (17,151) > F table (2,950). The results of the t tes show that the skill variable shows the results of the t count (2,227) analysis and the incentives for work based on t table (2,542) with a table t (1,701), which makes both variables a positive and significant impact on the performance of employee at the Toys Games of the Indonesian Grand. As for the variable discipline, it has no positive and significant impact on employee's performance at the PT. Toys Games Indonesia Grand Indonesia Branch with the value of the t –count analysis (0,884). The dominant variable influence employee performance on the PT. Toys Games Indonesia Grand Indonesia Branch is a work motivation.

Key words: Skill, Discipline, Work Motivation, Employee Performance.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa penulis panjatkan karena berkat rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian dan skripsi ini tepat pada waktunya. Shalawat serta salam juga penulis haturkan untuk junjungan kita semua, Nabi Muhammad SAW dengan harapan kita semua mendapatkan syafaatnya di hari pembalasan nanti.

Penelitian dengan judul Pengaruh *Skill*, Disiplin, dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Toys Games Indonesia Cabang Grand Indonesia ini disusun guna memenuhi persyaratan ujian memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Jurusan Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI. Alasan pemilihan judul tersebut karena penulis memiliki pengalaman bekerja kurang lebih selama 5 tahun pada PT. Toys Games Indonesia dan selama penulis bekerja penulis melihat bahwa banyaknya karyawan yang bekerja dengan *skill*, disiplin serta motivasi kerja yang dimiliki masing-masing karyawan. Oleh sebab itu perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah yang menjadi pengaruh terhadap kinerja para karyawan demi kemajuan perusahaan di masa yang akan datang.

Dalam proses penulisannya, tentunya penulis dibantu oleh banyak pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang kepada:

1. Bapak H. Nurdin Rifa'i, SE., MAP selaku Ketua Yayasan Nusa Jaya Depok yang telah berusaha untuk selalu mengembangkan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI ini dengan baik.
2. Ibu Prof. Dr. Sri Gambir Melati Hatta, SH selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI yang telah mengelola kampus dengan cukup baik.
3. Ibu Altatit Dianawati S.Si., MM selaku Ketua Jurusan Manajemen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI yang terus berusaha untuk memajukan Prodi ini hingga kini telah mendapatkan Akreditasi B.
4. Ibu Agustini, S.Kom, MM selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dengan sabar bersedia membimbing dan mengarahkan penulis dari awal hingga penulis selesai menyusun skripsi ini.

5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Gici khususnya Jurusan Manajemen yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah dengan penuh ketekunan dan dedikasi yang tinggi mengajar penulis hingga penulis bisa menjadi seorang Sarjana Ekonomi seperti sekarang ini.
6. Para staff dan karyawan Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI yang telah melayani penulis dengan sepenuh hati.
7. Rekan- rekan mahasiswa angkatan 2018 yang telah bersama- sama penulis menjalani masa perkuliahan di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi GICI selama empat tahun dengan penuh suka cita.
8. Bapak Toto Krismarianto selaku Pimpinan PT. Toys Games Indonesia cabang Grand Indonesia (Toys Kingdom GI) yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Ayahanda Dodi dan Ibunda Maryamah tercinta beserta kakak yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini dengan baik.
10. Suami tercinta Nur Setiyawan yang telah memberikan doa, motivasi, dan dukungan finansial kepada penulis selama perkuliahan dan penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih banyak memerlukan penyempurnaan. Oleh sebab itu penulis selalu mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca semuanya. Harapannya, dimasa yang akan datang nanti penulis mampu menulis dengan lebih baik lagi. Akhir kata sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga dan semoga kita semua selalu diberikan kesuksesan. Amin.

Depok, 18 Agustus 2022

Penulis,

NURYANTI

NIM: 2411806843

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBARAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
LEMBARAN SIDANG	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
 BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Rumusan Masalah	3
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
 BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori	6
2.1.1. Skill	6
2.1.2. Disiplin	8
2.1.3. Motivasi Kerja	10
2.1.4. Kinerja Karyawan	11
2.2. Penelitian Terdahulu	13
2.3. Kerangka Konseptual	16
2.4. Hipotesis	17
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
3.2. Jenis Penelitian	18
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian	18
3.3.1. Populasi	18
3.3.2. Sampel.....	19
3.4. Teknik Pengumpulan Data	20
3.5. Devinisi Operasional Variabel.....	21
3.5.1. Variabel Bebas.....	21
3.5.2. Variabel Terikat	23
3.6. Teknik Analisis Data	25
3.6.1. Skala dan Angka Penafsiran	26
3.6.2. Persamaan Regresi	27
3.6.3. Uji Kualitas Data	28

3.6.4. Uji Asumsi Klasik	30
3.6.5. Uji Hipotesis	32
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	35
4.1.1. Gambaran Umum Perusahaan	35
4.1.2. Struktur Organisasi	37
4.1.3. Karakteristik Responden	37
4.1.4. Tanggapan Responden	39
1. Skill (X1)	39
2. Disiplin (X2)	41
3. Motivasi Kerja (X3)	42
4. Kinerja Karyawan (Y)	44
4.1.5. Hasil Uji Kualitas Data	45
1. Uji Validitas	45
2. Uji Reliabilitas	47
4.1.6. Hasil Uji Asumsi Klasik	48
1. Uji Normalitas	48
2. Uji Multikolinieritas	49
3. Uji Heteroskedastisitas	49
4.1.7. Hasil Uji Hipotesis	50
1. Persamaan Regresi Linier Berganda	50
2. Hasil Uji F (Simultan)	51
3. Koefisien Determinasi	52
4. Hasil Uji t (Parsial)	53
5. Pengaruh Dominan	54
4.2. Pembahasan	54
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	57
5.2. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3.1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	18
Tabel 3.2. Populasi dan Sampel	19
Tabel 3.3. Definisi Operasional Variabel.....	25
Tabel 3.4. Angka Penafsiran	27
Tabel 4.1. Karakteristik Responden.....	38
Tabel 4.2. Tanggapan Responden Atas Variabel Skill	40
Tabel 4.3. Tanggapan Responden Atas Variabel Disiplin	41
Tabel 4.4. Tanggapan Responden Atas Variabel Motivasi Kerja	42
Tabel 4.5. Tanggapan Responden Atas Variabel Kinerja Karyawan	44
Tabel 4.6. Hasil Uji Validitas Variabel Skill	45
Tabel 4.7. Hasil Uji Validitas Variabel Disiplin	46
Tabel 4.8. Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Kerja.....	46
Tabel 4.9. Hasil Uji Validitas Variabel Kinerja Karyawan	47
Tabel 4.10. Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel 4.11. Hasil Uji Multikolinieritas (Tolerance dan VIF)	49
Tabel 4.12. Hasil Uji Regresi Berganda	51
Tabel 4.13. Hasil Uji F.....	52
Tabel 4.14. Hasil Koefisien Determinasi	52
Tabel 4.15. Hasil Uji t (Uji Parsial)	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual.....	16
Gambar 4.1. Struktur Organisasi	37
Gambar 4.2. Hasil Uji Normalitas	48
Gambar 4.3. Hasil Uji Heteroskedastisitas Dengan Pendekatan Grafik	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan.....	62
Lampiran 2. Kuesioner.....	63
Lampiran 3. Tabulasi Data.....	66
Lampiran 4. Hasil Output SPSS	67
Lampiran 5. Kartu Bimbingan.....	74
Lampiran 6. Riwayat Hidup	75
Lampiran 7. Tabel F, r, dan t.....	76