



**PENERAPAN *GAMIFICATION* PADA APLIKASI  
LAPORAN RUTIN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK LARAVEL**

**LAPORAN SKRIPSI**

**Ramona Matovani  
4617010021**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
DEPOK  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tesis/Disertai ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Ramona Matovani

NIM : 4617010021

Tanggal :

Tanda tangan :



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama Mahasiswa : Ramona Matovani

NIM : 4617010021

Program Studi : TI

Judul Skripsi : Penerapan *Gamification* Pada Aplikasi Laporan Rutin

Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jumat Tanggal 02 Bulan Juli Tahun 2021 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan Oleh		
Pembimbing	: Nur Fauzi Soelaiman, S.T., M.Kom	(.....)
I Penguji I	: Risna Sari, S.Kom., M.Ti.	(.....)
Penguji II	: Euis Oktavianti, S.Si., M.Ti.	(.....)
Penguji III	: Asep Taufik Muharram, S.Kom., M.Kom.	(.....)

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Ketua

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197802112009121003



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Penulisan laporan skripsi ini ditujukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- a. Bapak Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
- b. Ibu Risna Sari, S.Kom., M.Ti., selaku Ketua Program Studi D4 Teknik Informatika.
- c. Bapak Nur Fauzi Soelaiman, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktunya dalam mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi
- d. Orang tua dan keluarga penulis yang setiap saat mendoakan penulis serta memberikan bantuan moral dan maupun material
- e. Sahabat dan Teman-teman seperjuangan yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini
- f. Lightrees Group yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan studi kasus

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu.

Bogor, Juni 2021

Ramona Matovani



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang betanda tangan di bawah ini:

Nama : Ramona Matovani  
Nim : 4617010021  
Jurusan/Program studi : Teknik Informatika dan Komputer/Teknik Informatika

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya berjudul:

Penerapan Gamification Pada Aplikasi Laporan Rutin Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Depok, Pada tanggal:

Yang menyatakan

(Ramona Matovani)



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## ABSTRAK

*Pelaporan hasil kerja karyawan merupakan suatu bentuk capaian atau hasil kerja baik secara kualitas maupun kuantitas yang dicapai oleh seorang karyawan dalam melakukan tugas sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan padanya. Kinerja karyawan dalam perusahaan dapat menurun, hal tersebut disebabkan karena karyawan tidak mengirimkan laporan atau sering kali lupa terhadap waktu pelaporan rutin yang harus di laporkan, hal tersebut tentunya dapat menyebabkan sistem pelaporan tidak tepat dengan jadwal yang telah ditetapkan. Proses Penilaian dan pengumpulan laporan dapat terhambat karena belum adanya sistem yang dapat memudahkan dalam penilaian dan pengumpulan laporan sehingga menjadi tidak efektif dan efisien. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, dapat diterapkan Gamification dalam pelaporan hasil hasil kerja karyawan. Gamification merupakan teknik desain pola permainan seperti game, dan menerapkan unsur-unsur game kedalam aplikasi non-game untuk menarik perhatian orang-orang, dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan masalah. Metode yang digunakan dalam mengembangkan aplikasi laporan rutin yaitu metode prototype.*

*Kata kunci: Gamifikasi, Kinerja Karyawan, Laporan Rutin, Prototype*

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR ISI**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi .....	3
BAB II .....	5
LANDASAN TEORI .....	5
2.1 Gamification .....	5
2.2 Laporan .....	5
2.3 Aplikasi .....	6
2.4 Website .....	6
2.5 Black Box .....	7



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.6	Laravel.....	7
2.7	MVC.....	8
2.8	UML (Unified Modeling Language).....	8
2.9	System Usability Scale.....	12
2.10	Flowchart.....	13
2.11	Penelitian Terdahulu.....	14
BAB III.....		15
PERENCANAAN DAN REALISASI.....		15
3.1	Perancangan Sistem.....	15
3.1.1	Deskripsi Sistem.....	15
3.1.2	Cara Kerja Sistem.....	15
3.1.3	Analisis Kebutuhan.....	16
3.1.4	Desain Sistem.....	21
3.2	User Interface Prototyping.....	35
3.3	Tahap Architecture & Component Design.....	42
3.4	Tahap Implementasi.....	43
BAB IV.....		60
PEMBAHASAN.....		60
4.1	Pengujian.....	60
4.1.1	Deskripsi Pengujian.....	60
4.1.2	Prosedur Pengujian.....	60
4.1.3	Data Hasil Pengujian.....	60
4.2	Analisa Data dan Evaluasi.....	80
4.3	Pengukuran Kebergunaan Sistem.....	82
4.3.1	Kuesioner.....	82





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.3.2 Hasil Kuesioner.....	83
4.3.3 Evaluasi Hasil Pengukuran Kebergunaan Sistem.....	84
BAB V.....	86
PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	86
Daftar Pustaka.....	87





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Flowchart Aplikasi Laporan Rutin .....	16
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Aplikasi Laporan Rutin .....	22
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login .....	23
Gambar 3. 4 Activity Diagram Mengelola data user.....	24
Gambar 3. 5 Activity Diagram Mengelola Reward .....	26
Gambar 3. 6 Activity Diagram Mutasi Poin.....	27
Gambar 3. 7 Activity Diagram Mengelola Laporan Team.....	28
Gambar 3. 8 Activity Diagram Mereview Laporan .....	29
Gambar 3. 9 Activity Diagram Mutasi Poin.....	30
Gambar 3. 10 Activity Diagram Menukar Poin .....	31
Gambar 3. 11 Activity Diagram Mengelola Laporan.....	32
Gambar 3. 12 Activity Diagram Upload Laporan.....	33
Gambar 3. 13 Class Diagram .....	34
Gambar 3. 14 User Interface Login.....	35
Gambar 3. 15 User Interface Dashboard.....	36
Gambar 3. 16 User Interface Master Latin.....	37
Gambar 3. 17 User Interface Upload Laporan.....	37
Gambar 3. 18 User Interface My Report.....	38
Gambar 3. 19 User Interface Review .....	39
Gambar 3. 20 User Interface Form Review .....	39
Gambar 3. 21 User Interface Redeem Poin.....	40
Gambar 3. 22 User Interface Mutasi Poin.....	41
Gambar 3. 23 User Interface Profile .....	41
Gambar 3. 24 Tahap Architecture & Component Design .....	43
Gambar 3. 25 Halaman Login .....	44
Gambar 3. 26 Halaman Dashboard Admin .....	45
Gambar 3. 27 Halaman Mengelola Laporan Team.....	46
Gambar 3. 28 Halaman Laporan Team .....	46
Gambar 3. 29 Halaman Poin Team .....	47

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3. 30 Halaman Mutasi Poin.....	48
Gambar 3. 31 Halaman Manage Reward .....	48
Gambar 3. 32 Halaman Dashboard Leader .....	49
Gambar 3. 33 Halaman Review Laporan .....	50
Gambar 3. 34 Halaman Form Review.....	51
Gambar 3. 35 Source Code Proses Accept dan Reject.....	51
Gambar 3. 36 Halaman My Team.....	52
Gambar 3. 37 Halaman Dashboard Team .....	53
Gambar 3. 38 Halaman Master Report .....	53
Gambar 3. 39 Halaman Upload Laporan .....	54
Gambar 3. 40 Source Code Upload Laporan .....	55
Gambar 3. 41 Halaman Mengelola Laporan .....	56
Gambar 3. 42 Halaman Redeem Reward.....	57
Gambar 3. 43 Source Code Redeem Poin.....	57
Gambar 3. 44 Halaman Profile.....	58
Gambar 3. 45 Mutasi Poin Team .....	59





## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Simbol Use Case Diagram .....	9
Tabel 2 Simbol Activity Diagram .....	10
Tabel 3 Simbol Class Diagram Multiplicity .....	12
Tabel 4 Simbol Flowchart .....	13
Tabel 5 Tabel Wawancara User .....	17
Tabel 6 Pengujian Autentifikasi .....	61
Tabel 7 Pengujian Modul Latin .....	62
Tabel 8 Pengujian Modul Team .....	63
Tabel 9 Pengujian Modul Reward .....	65
Tabel 10 Pengujian Review Latin .....	66
Tabel 11 Pengujian Modul Report .....	67
Tabel 12 Pengujian Modul Redeem Reward .....	70
Tabel 13 Modul Autentifikasi .....	71
Tabel 14 Pengujian Modul Latin Admin .....	72
Tabel 15 Pengujian Modul Team Admin .....	73
Tabel 16 Pengujian Modul Reward Admin .....	75
Tabel 17 Pengujian Modul Review Latin Leader .....	76
Tabel 18 Pengujian Modul Team Leader .....	77
Tabel 19 Pengujian Modul Report .....	77
Tabel 20 Pengujian Modul Profile .....	78
Tabel 21 Pengujian Modul Redeem Reward .....	80
Tabel 22 Kuesioner .....	82
Tabel 23 Hasil Kuesioner .....	83
Tabel 24 Evaluasi Hasil Kebergunaan Sistem .....	84

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pelaporan hasil kerja karyawan merupakan suatu bentuk capaian atau hasil kerja baik secara kualitas maupun kuantitas yang dicapai oleh seorang karyawan dalam melakukan tugas sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan padanya. Hal tersebut berdampak pada perusahaan, sehingga perusahaan dapat mengetahui apa yang dihasilkan oleh karyawan selama bekerja. Laporan yang dilakukan oleh karyawan juga dapat memberikan nilai tambah dalam hal kinerja karyawan yang dapat dinilai oleh perusahaan. Proses Penilaian dan pengumpulan laporan dapat terhambat karena belum adanya sistem yang dapat memudahkan dalam penilaian dan pengumpulan laporan sehingga menjadi tidak efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap karyawan pada perusahaan Lightrees, banyaknya laporan yang harus dilaporkan dan tidak ada tempat yang dapat memberikan kemudahan baik dalam mengumpulkan laporan atau menilai laporan menjadikan kinerja karyawan dalam perusahaan dapat menurun, hal tersebut disebabkan karena karyawan tidak mengirimkan laporan atau sering kali lupa terhadap waktu pelaporan rutin yang harus di laporkan, hal tersebut tentunya dapat menyebabkan sistem pelaporan tidak tepat dengan jadwal yang telah ditetapkan. Untuk itu, perlu adanya sebuah sistem yang mampu memberikan motivasi dan hal menarik lainnya agar karyawan di dalam perusahaan dapat menikmati suasana kerja yang nyaman dan terikat pada aktivitas pekerjaan walaupun dilakukan secara rutin.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan Gamification dalam pelaporan hasil hasil kerja karyawan. Gamification merupakan teknik desain pola permainan seperti game, dan menerapkan unsur-unsur game kedalam aplikasi non-game untuk menarik perhatian orang-orang, dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan masalah.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menerapkan *Gamification* pada aplikasi laporan rutin?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini, yaitu :

- a. Penelitian dilakukan menggunakan data dari perusahaan Lighttrees Group
- b. Elemen *gamification* yang digunakan yaitu poin, *reward*, dan *leaderboard*
- c. Laporan yang dilakukan adalah laporan rutin
- d. Penilaian laporan berdasarkan ketepatan waktu dan kesesuaian laporan
- e. Kesesuaian laporan ditentukan oleh *leader*
- f. Sistem yang dibangun berbasis website dengan menggunakan framework laravel

## 1.4 Tujuan dan Manfaat

### 1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu melakukan Penerapan *Gamification* Pada Aplikasi Laporan Rutin Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel.

### 1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan, sebagai berikut:

- a. Memberikan motivasi kepada karyawan agar memiliki semangat tinggi untuk membuat laporan
- b. Mempermudah penilaian dan pengumpulan laporan
- c. Dapat memberikan *reward* kepada karyawan yang mengerjakan laporan

## 1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ada penelitian ini, yaitu :

- a. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap pihak

management pada kantor Lightrees Group, untuk mengetahui kendala yang ada dan bagaimana sistem penilaian dan pengumpulan laporan rutin yang saat ini berjalan. Untuk mempermudah dalam membangun aplikasi laporan rutin yang akan dibuat.

b. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yaitu menggunakan metode Prototype. Model prototyping merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna secara cepat. Berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan atau pemakai. Prototipe tersebut akan dievaluasi oleh pelanggan pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak (Susanto & Andriana, 2016).

Tahapan-tahapan dalam Prototype adalah sebagai berikut:

1) Tahap requirement analysis and definition

Tahap ini akan menghasilkan daftar kebutuhan dari sistem untuk mengatasi



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

permasalahan yang ada dengan cara melakukan analisis terhadap masalah yang sedang terjadi pada objek penelitian.

2) Tahap user interface prototyping

Informasi yang telah didapatkan pada tahap analisis akan dibuatkan suatu desain interaktif dari aplikasi yang akan dibangun. Desain interaktif yang dibuat akan diperlihatkan ke pengguna, hal ini bertujuan untuk mendapatkan evaluasi dari pengguna sehingga kebutuhan informasi untuk membangun aplikasi final semakin lengkap. Setiap evaluasi yang diberikan akan langsung diterapkan ke desain interaktif, hingga pengguna merasa cocok dengan desain yang dibangun. Tahap selanjutnya dapat dilakukan apabila tahap ini telah selesai.

3) Tahap architecture & component design prototyping

Tahap ini akan menghasilkan arsitektur pengembangan yang akan diterapkan selama pembuatan sistem serta komponen-komponen yang dibutuhkan untuk mendukung kinerja dari aplikasi yang akan dibuat. Tahap ini akan menjadi acuan dalam pembuatan aplikasi final.

4) Tahap implementation

Informasi yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya akan menjadi bahan acuan untuk ditransformasikan ke dalam bentuk syntax code. Pengembang akan banyak melakukan debug pada setiap komponen aplikasi yang telah dibangun di tahap ini.

5) Tahap system testing

Aplikasi yang telah selesai dibangun akan dilakukan proses pengujian pada seluruh komponen aplikasi untuk memastikan semua komponen aplikasi dapat bekerja dengan baik tanpa adanya error.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan beberapa skenario yaitu pengujian alpha dan beta black box, serta pengujian kebergunaan sistem dengan menggunakan metode System Usability Scale, mendapatkan hasil yang baik. Pada pengujian black box di dapat hasil pengujian sebesar 100% yang berarti bahwa semua fitur dan fungsi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan. Dan berdasarkan pengujian kebergunaan sistem yang dilakukan dengan metode SUS, memperoleh hasil 84 atau A, yang berarti bahwa tingkat kegunaan sistem sangat baik dan pengguna sangat puas terhadap sistem yang telah dibuat.

Dapat disimpulkan bahwa konsep gamification yang diterapkan pada aplikasi laporan rutin dapat meningkatkan motivasi untuk mengumpulkan laporan dengan baik dan tepat waktu, karena terdapat fitur untuk mengumpulkan dan mereview laporan. Terdapat reward yang dapat ditukarkan dengan poin yang diperoleh setiap team, maka dari itu karyawan akan mengejar poin demi untuk mendapatkan reward. Serta terdapat tantangan bahwa jika laporan tidak sesuai maka akan mengurangi poin, dan juga ketika laporan dikumpulkan tidak tepat waktu tidak akan mendapatkan poin, sehingga karyawan termotivasi untuk membuat laporan dengan tepat waktu dan sebaik mungkin. Aplikasi laporan rutin juga dapat memudahkan dalam mengumpulkan laporan yang dilakukan oleh team, dan mempermudah leader dalam memeriksa laporan yang telah dibuat oleh team nya.

### 5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan dan pembuatan aplikasi yang telah dilakukan, terdapat saran untuk pengembang aplikasi laporan rutin yaitu untuk membuat *approval* pada *reward* yang telah dilakukan oleh team, untuk mengkonfirmasi apakah reward yang sudah di tukarkan diterima atau tidak. Agar team tidak perlu mengkonfirmasi secara manual kepada admin.



## Daftar Pustaka

- Abdurahman, H., & Ririh Riswaya, A. (2014). *APLIKASI PINJAMAN PEMBAYARAN SECARA KREDIT PADA BANK YUDHA BHAKTI*. 8(2), 61–69.
- Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., & Apriani, D. M. (2018). Penerapan Gamifikasi Pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen. *Jurnal Informatika Upgris*, 4(1), 46–55.  
<http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIU/article/view/2263/1883>
- Bin Tahir, T., Rais, M., & Apriyadi HS, M. (2019). Aplikasi Point OF Sales Menggunakan Framework Laravel. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), 55–59. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i2.1313>
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30.  
<https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.24>
- Farozi, M., Suyanto, M., & Lutfi, E. T. (2015). Perancangan Sistem Informasi Penilaian Kinerja Sumber Daya Manusia Menggunakan Metode Gamifikasi. *Jurnal Teknologi Informasi*, X(30), 1–10.  
<http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/131/122>
- Fitriana, G. F. (2020). Pengujian Aplikasi Pengenalan Tulisan Tangan menggunakan Model Behaviour Use case. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(2), 200–213. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v7i2.390>
- Hanifah, U., Alit, R., & Sugiarto, S. (2016). Penggunaan Metode Black Box Pada Pengujian Sistem Informasi Surat Keluar Masuk. *SCAN - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(2), 33–40.  
<http://ejournal.upnjatim.ac.id/index.php/scan/article/view/643>
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

PONTIANAK). *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA, IV*.

- Mahardhika, I., Kusumawardhana, H., Wardani, N. H., & Reza, A. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale ( SUS ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 3*(8), 7708–7716.
- Nurmi, H. (2014). Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata. *Jurnal Edik Informatik, 1*(2), 1–6.
- Riana, D., Sanjaya, R., & Kalsoem, O. (2018). Sistem Informasi Manajemen Laboratorium Patologi Anatomi Menggunakan Model MVC Berbasis Laravel Framework. *Konferensi Nasional Sistem Informasi 2018 STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, 8 – 9 Maret 2018, 8–9*.
- Sari, N. P., Kurniadi, D., & Irfan, D. (2018). Sistem Informasi Reservasi Fasilitas Universitas Negeri Padang Berbasis Framework Laravel. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 6*(2), 1–8.
- Setiawan, G. W. (2011). *Pengujian Perangkat Lunak Menggunakan Metode Black Box Studi Kasus Exelsa Universitas Sanata Dharma*. 286.  
[https://repository.usd.ac.id/32377/2/055314010\\_Full.pdf](https://repository.usd.ac.id/32377/2/055314010_Full.pdf)
- Setiyawan, M., Winarno, W. W., & Sunyoto, A. (2019). Implementasi Gamification pada Aplikasi Perkuliahan Mahasiswa dengan Metode Feature Driven Development ( Studi Kasus: AMIK Cipta Darma Surakarta ). *Jurnal IT CIDA, 5*(1), 16–30. <http://journal.amikomsolo.ac.id/index.php/itcida/article/view/87/65>
- Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal Teknologi Informasi, XIII*(1), 29–37.  
<http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/213>
- Soepomo, P. (2013). Membangun Aplikasi Autogenerate Script ke Flowchart untuk Mendukung Business Process Reengineering. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika, 1*(2), 448–456. <https://doi.org/10.12928/jstie.v1i2.2555>



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Susanto, R., & Andriana, A. D. (2016). PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN PROTOTYPING UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI RANI. *Therapie Der Gegenwart*, 111(5), 756-757 passim.

Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86.  
<https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>

Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTik)*, 4(1), 70 halaman.  
<http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTIK/article/view/240>

Yesputra, R., & Marpaung, N. (2018). Pemodelan Aplikasi E-Skripsi Berbasis Arsitektur Mvc Pada Stmik Royal. *Pemodelan Aplikasi E-Skripsi Berbasis Arsitektur*, 9986(September), 45–50.

Yunita, I., & Devitra, J. (2017). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset Pada Smk Negeri 4 Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 278–294.

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**Daftar Riwayat Hidup**



Politeknik Negeri Jakarta.

Ramona Matovani lahir di Jakarta, 24 November 1999. Penulis adalah anak pertama dari pasangan Sapri dan Siti Jonarsih yang bertempat tinggal di Jl Rancamaya No. 5, Kelurahan Rancamaya, Kota Bogor. Penulis menyelesaikan Pendidikan dari SDN Rancamaya 1 pada tahun 2011, SMP Wijaya Plus Ciawi Bogor pada tahun 2014, dan SMK Bhakti Insani Kota Bogor pada tahun 2017. Saat ini penulis sedang menempuh Pendidikan Diploma IV Program studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

Jl. Prof. DR. G.A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425  
Telp: (021)91274097, Fax: ( 021 ) 7863531, ( 021 )7270036 Hunting  
Laman :http://www.pnj.ac.id, e-mail : tik@pnj.ac.id

Nomor : B. 097/PL3.13/KM/2021  
Perihal : *Surat Izin Observasi*

Depok, 10 Februari 2021

**Kepada Yth.**  
**PT. Integralindo Asia Pasifik**  
**Jl. Pecenongan No.72, RT.2/RW.4,**  
**Kb. Klp., Kecamatan Gambir**  
**Kota Jakarta Pusat, 10120**

Dengan hormat,

Schubungan dengan adanya kegiatan observasi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Jakarta, maka dengan ini ditugaskan mahasiswa kami atas nama:

No.	Nama	NIM	Program Studi	No Hp & Email
1	Ramona Matovani	4617010021	TI	089672974815 <a href="mailto:Ramonamatovani24@gmail.com">Ramonamatovani24@gmail.com</a>

Adapun tujuan kegiatan observasi ini dilaksanakan untuk keperluan penyusunan Skripsi. Dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa kami dalam keperluan tersebut.

Demikian surat ini kami buat, atas kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,  
Jurusan Teknik Informatika dan Komputer  
Ketua Jurusan,

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197802112009121003



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pertanyaan
1	Bagaimana cara agar karyawan dapat mengerjakan laporan rutin dengan benar dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan?
2	Apa kendala yang dihadapi tentang Laporan rutin ini?
3	Bagaimana semangat karyawan di sini untuk mengumpulkan laporan rutin dalam setiap pekerjaannya?
4	Laporan rutin apa yang sering missed?
5	Yang sudah berjalan di sini, bagaimana cara memberikan motivasi agar karyawan semangat mengerjakan laporan rutin itu sendiri?
6	Bagaimana dukungan perusahaan untuk perubahan yang akan terjadi dengan adanya aplikasi ini?

Narasumber	Jawaban Wawancara
Leader	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan ada nya aplikasi yang simple dan mudah untuk dimengerti oleh orang non IT</li> <li>2. Kendala nya saat ini lebih karena banyak nya jumlah laporan yang harus dilaporkan setiap hari nya</li> <li>3. Pasti bersemangat karena laporan itu sangat penting, hanya saja mungkin jumlah laporan nya yang harus di sesuaikan</li> <li>4. Laporan mingguan dan bulanan</li> <li>5. Sebener nya untuk sistem yang saat ini sudah sangat baik, hanya saja untuk jumlah nya harus disesuaikan sehingga waktu kerja bisa lebih dipakai dengan produktif</li> <li>6. Pasti nya dengan aplikasi dan sistem yang baik perusahaan akan full support, untuk membantu efesiensi karyawan, memudahkan membaca laporan, serta karyawan dapat lebih produktif untuk</li> </ol>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	bekerja
Leader	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jadwalkan (Timeslot) di Google Calendar supaya ingat. Dan aktifkan notifnya</li> <li>2. Terlalu banyak laporan rutin menurut saya</li> <li>3. Semangat karena ada rewards &amp; compensation untuk yang bagus dalam pengumpulan laporan</li> <li>4. WAG Check &amp; Learning</li> <li>5. Adanya sistem rewards &amp; compensation dan leaderboard seperti main game</li> <li>6. Sangat didukung perusahaan karena aplikasi ini mempermudah dalam melacak kompetisi</li> </ol>
Leader	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Caranya dibuat seperti games/permainan, ada score yang harus mereka capai supaya mereka mendapatkan rewards atau kalau score nya kurang dibawah batas, maka mereka mendapatkan consequences. jadi itu caranya bagaimana caranya agar mereka mengerjar score lebih tinggi. Dibuat semua seperti main game.</li> <li>2. Kendala yang pertama masing2 laporan templatnya berbeda dan belum ada standard yang dibuat, kedua tempat melaporkannya masih manual jadi banyak step yang harus dilakukan sama team, jadi saat membuat laporan memakan waktu yang menyebabkan tidak efektif dan efisien, ketiga antara team member dan leader tidak informasi padahal laporan sudah dikirim, penyebabnya kontrol dari leader kurang jadi kurang di review, keempat belum adanya sistem antara team yang mengirim dan yang mereview laporan ataupun sistem yang bisa langsung melihat score.</li> <li>3. Sebelum dibuat seperti game, team mengerjakan laporan kurang aware/kurang peduli dengan laporan rutinnya, setelah dibuat konsep game, mereka menjadi meningkat awarenessnya karena berhubungan dengan scorenya (bisa melihat score), ada tantangan jadi semangatnya tinggi</li> <li>4. laporan monthly sering missed, laporan yang dua minggu sekali</li> <li>5. Pertama, kembali ke basic dijelaskan tujuan laporannya apa, yang kedua lebih disediakan template untuk melaporkan laporannya agar tidak bingung cara melaporkan laporannya, dengan adanya rewards</li> </ol>



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	<p>6. Perusahaan membantu dalam sistemasinya, perusahaan support bila ada aplikasi yang bisa mengcover issue atau kendala yang ada terkait laporan rutin.</p>
Leader	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jadwalkan (Timeslot) di Google Calendar supaya ingat. Dan aktifkan notifnya</li> <li>2. Terlalu banyak laporan rutin menurut saya</li> <li>3. Semangat karena ada rewards &amp; compensation untuk yang bagus dalam pengumpulan laporan</li> <li>4. WAG Check &amp; Learning</li> <li>5. Adanya sistem rewards &amp; compensation dan leaderboard seperti main game</li> <li>6. Sangat didukung perusahaan karena aplikasi ini mempermudah dalam melacak kompetisi</li> </ol>
Team	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan diadakannya konsekuensi dan rewards, dia mengerjakan sesuatu ada yang didapatkannya. reminder agar mengerjakan latin (kalo gaada itu jadi bodod amat)</li> <li>2. Kendalanya gaada acuan agar mengirim dengan rajin dan tepat waktu karena tidak ada sistemnya. dengan adanya sistem agar nyaman dengan</li> <li>3. Semangat tapi terkadang laporan yang sulit dan terlalu banyak. ada tantangannya</li> <li>4. Laporan scoreboard, data yang belum jelas. better kalo di aplikasi ada informasi terkait laporannya karena suka lupa laporannya itu untuk apa tujuannya</li> <li>5. Dengan adanya rewards</li> <li>6. Mendukung karena akan membantu</li> </ol>