

**IMPLEMENTASI FITUR GAMIFIKASI PADA MODUL APLIKASI
BERBASIS WEB HCBPEDIA DI PT TELEKOMUNIKASI SELULAR**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Clara Margery Eustacia

00000028297

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2021

HALAMAN PENGESAHAN

Magang dengan judul

IMPLEMENTASI FITUR GAMIFIKASI PADA MODUL APLIKASI BERBASIS WEB HCBPEDIA DI PT TELEKOMUNIKASI SELULAR

oleh

Nama : Clara Margery Eustacia
NIM : 00000028297
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Senin, 3 Januari 2022

Pukul 15.00 s/d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Dosen Pembimbing

Penguji



(Dr. Ni Made Satvika Iswari, S.T., M.T.)

NIDN: 0306019001



(Dr. Winarno, M.Kom.)

NIDN: 0330106002

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Ketua Program Studi Informatika,

(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom.)

NIDN: 0818038501

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clara Margery Eustacia

NIM : 00000028297

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknik dan Informatika

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang:

Nama perusahaan : PT Telekomunikasi Selular

Divisi : Human Capital Experience Management Group

Alamat : Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 52, Jakarta Selatan,
Jakarta 12710

Periode magang : 23 Agustus 2021 - 19 Januari 2022

Pembimbing lapangan : Jundi Muhtadi

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 17 Desember 2021



Clara Margery Eustacia

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Clara Margery Eustacia

NIM : 00000028297

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknik dan Informatika

Jenis Karya : Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada **Universitas Multimedia Nusantara** hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**IMPLEMENTASI FITUR GAMIFIKASI PADA MODUL APLIKASI
BERBASIS WEB HCBPEDIA DI PT TELEKOMUNIKASI SELULAR**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Desember 2021

Yang menyatakan



Clara Margery Eustacia

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Halaman Persembahan / Motto

”Love is patient, love is kind, it is not jealous; love does not brag, it is not arrogant. It does not act disgracefully, it does not seek its own benefit; it is not provoked, does not keep an account of a wrong suffered, it does not rejoice in unrighteousness, but rejoices with the truth; it keeps every confidence, it believes all things, hopes all things, endures all things. Love never fails.”

1 Corinthians 13:4–8a (NASB)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Magang ini dengan judul: "Implementasi Fitur Gamifikasi pada Modul Aplikasi Berbasis Web HCBPedia di PT Telekomunikasi Selular dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Dr. Ni Made Satvika Iswari, S.T., M.T., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesaikannya laporan magang ini.
5. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang telah menyelenggarakan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) sehingga saya dapat meraih kesempatan untuk melakukan kerja magang di PT. Telekomunikasi Selular.
6. Seluruh anggota tim proyek magang merdeka MSIB di PT. Telekomunikasi Selular yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan kerja magang serta membimbing saya dari awal saya diterima sebagai *intern* hingga waktu terselesaikannya laporan magang ini.
7. Orang tua dan segenap keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan magang ini.

8. Teman-teman saya yang telah mendukung secara material maupun emosional dalam proses penulisan hingga pengumpulan laporan magang, terutama Andhika Diaz Suntoso yang selalu menemani saya setiap saat.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 17 Desember 2021

Clara Margery Eustacia



IMPLEMENTASI FITUR GAMIFIKASI PADA MODUL APLIKASI BERBASIS WEB HCBPEDIA DI PT TELEKOMUNIKASI SELULAR

Clara Margery Eustacia

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 membuat kemajuan teknologi dituntut untuk dapat memfasilitasi manusia supaya dapat beraktivitas seperti sedia kala namun tetap menerapkan protokol kesehatan. Hingga saat ini, sebagian besar aktivitas bekerja, belajar, dan beribadah dapat dilakukan di rumah dengan bantuan teknologi. PT Telekomunikasi Selular dengan nama merek dagang Telkomsel khususnya pada divisi *Human Capital Management* melihat teknologi sebagai peluang untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas karyawannya. Pihak *Human Capital Business Partner* di PT Telekomunikasi Selular ingin menyediakan *platform* berbasis web di mana para karyawan dapat saling berbagi ilmu dan pengalaman serta dapat saling berinteraksi satu sama lain di dalam *platform* tersebut. *Platform* yang akhirnya bernama HCBPedia tersebut diharapkan juga dapat menjadi wadah untuk berbagi informasi penting yang pada awalnya perolehan informasi penting tersebut harus melalui proses yang belum terdigitalisasi. Untuk menarik minat karyawan supaya mau menggunakan HCBPedia, dilakukan implementasi fitur gamifikasi yang berupa sistem pemberian poin yang dapat ditukarkan dengan hadiah. Pembangunan modul aplikasi HCBPedia dibangun atas rancangan *mock-up* yang dibuat berdasarkan hasil analisis *requirement*. Modul aplikasi berbasis web tersebut dibangun dalam bahasa PHP dan menggunakan *framework* Yii2. Pada akhirnya, pembangunan modul aplikasi HCBPedia berjalan dengan lancar dan berhasil memenuhi *requirement* yang ada sehingga dapat memuaskan pihak *Human Capital Business Partner* sebagai *user* dari aplikasi.

Kata kunci: *aplikasi berbasis web, digitalisasi, gamifikasi, pandemi, PHP, PT Telekomunikasi Selular, Telkomsel, Yii2*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Implementation of the Gamification Feature on the HCBPedia Web-Based Application Module at PT Telekomunikasi Selular

Clara Margery Eustacia

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has made technological advances required to facilitate humans to carry out activities as usual but still apply health protocols. Until now, most of the activities - like work, study, and religious ones - can be done at home with the help of technology. PT Telekomunikasi Selular with its trademark name Telkomsel, especially the Human Capital Management division, sees technology as an opportunity to increase the productivity and quality of its employees. The Human Capital Business Partner at PT Telekomunikasi Selular wants to provide a web-based platform where employees can share knowledge and experiences and interact with each other on the platform. In addition, the platform, which was eventually named HCBPedia, is also expected to be a forum for sharing important information. Initially, the acquisition of this important information had to go through a process that had not been digitized. To attract employees to use HCBPedia, a gamification feature is implemented in the form of a system of giving points that can be exchanged for prizes. The development of the HCBPedia application module is built on a mock-up design based on the results of the requirements analysis. The web-based application module is built in PHP and uses the Yii2 framework. In the end, the development of the HCBPedia application module went smoothly and successfully met the existing requirements to satisfy the Human Capital Business Partner as the user of the application.

Keywords: *digitized, gamification, pandemic, PHP, PT Telekomunikasi Selular, Telkomsel, web-based application, Yii2*

U M W I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	3
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	7
3.1 Kedudukan dan Organisasi	7
3.2 Tugas yang Dilakukan	11
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	26
3.3.1 Proses Pelaksanaan	39
3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan	119
3.4.1 Kendala	119
3.4.2 Solusi	120
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	121
4.1 Simpulan	121
4.2 Saran	121
Bibliografi	122

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Daftar Gambar

Gambar 2.1	Logo Pertama PT Telekomunikasi Selular [Neman, 2017]	4
Gambar 2.2	Logo Baru PT Telekomunikasi Selular (PT Telekomunikasi Selular, 2021)	5
Gambar 2.3	Struktur organisasi perusahaan PT Telekomunikasi Selular (PT Telekomunikasi Selular, 2019)	6
Gambar 3.1	<i>Context Diagram</i> dari Modul HCBPedia	12
Gambar 3.2	<i>Activity Diagram Category</i>	13
Gambar 3.3	<i>Activity Diagram</i> Pengajuan <i>Article</i>	14
Gambar 3.4	<i>Activity Diagram</i> Pengajuan <i>Use Case</i>	15
Gambar 3.5	<i>Activity Diagram</i> Membuat Unggahan <i>Form</i>	16
Gambar 3.6	<i>Activity Diagram</i> Membuat Unggahan <i>Policy</i>	17
Gambar 3.7	<i>Activity Diagram</i> Menampilkan Semua Ajuan Unggahan (<i>My Document</i> atau <i>My Post</i>)	18
Gambar 3.8	<i>Activity Diagram</i> Menampilkan Semua <i>Draft</i> Ajuan Unggahan	19
Gambar 3.9	<i>Activity Diagram Review Article</i>	20
Gambar 3.10	<i>Activity Diagram Review Use Case</i>	21
Gambar 3.11	<i>Activity Diagram Add Rule</i> ke Dalam <i>List Activity Rule</i>	22
Gambar 3.12	<i>Activity Diagram Add Reward</i> ke Dalam <i>List Redeem Points</i>	23
Gambar 3.13	<i>Activity Diagram History Point</i>	24
Gambar 3.14	<i>Activity Diagram Redeem Point</i>	25
Gambar 3.15	<i>Activity Diagram Konfirmasi Pengiriman Reward</i>	26
Gambar 3.16	Diagram <i>Enhanced Entity-Relationship</i> Modul HCBPedia	40
Gambar 3.17	Halaman Utama HCBPedia Untuk Pengguna Biasa	41
Gambar 3.18	Halaman Utama HCBPedia Untuk Admin	41
Gambar 3.19	<i>Sidebar</i> pada Halaman Utama HCBPedia versi pengguna biasa	42
Gambar 3.20	<i>Sidebar</i> pada Halaman Utama HCBPedia versi admin	43
Gambar 3.21	Tombol <i>Add New</i> pada <i>navbar</i> HCBPedia versi pengguna biasa	44
Gambar 3.22	Tombol <i>Add New</i> pada <i>navbar</i> HCBPedia versi admin	44
Gambar 3.23	Tombol <i>My Post</i> pada <i>navbar</i> HCBPedia versi pengguna biasa	45
Gambar 3.24	Tombol <i>My Post</i> pada <i>navbar</i> HCBPedia versi admin	45
Gambar 3.25	<i>Flowchart</i> halaman utama HCBPedia	46
Gambar 3.26	<i>Template AdminLTE3</i>	47
Gambar 3.27	Halaman Utama HCBPedia dengan <i>Collapsed Sidebar</i>	48
Gambar 3.28	Daftar <i>Category</i> pada Setiap <i>Repository</i>	49
Gambar 3.29	Daftar <i>Category</i> pada Setiap <i>Repository</i> (lanjutan)	49
Gambar 3.30	<i>Form</i> untuk membuat sebuah <i>category</i> pada suatu <i>repository</i>	50
Gambar 3.31	<i>Form</i> untuk memperbaharui nama dari suatu <i>category</i>	51
Gambar 3.32	<i>Form</i> untuk menghapus sebuah <i>category</i> pada suatu <i>repository</i>	52
Gambar 3.33	Halaman <i>Form</i> Untuk Membuat Pengajuan Unggahan <i>Article</i>	53

Gambar 3.34	Halaman <i>Form</i> Untuk Membuat Pengajuan Unggahan <i>Article</i> (lanjutan)	53
Gambar 3.35	Halaman <i>Preview</i> Pengajuan Unggahan <i>Article</i>	54
Gambar 3.36	Halaman <i>Preview</i> Pengajuan Unggahan <i>Article</i> (lanjutan)	55
Gambar 3.37	Pesan Konfirmasi Tersimpannya Ajuan Unggahan <i>Article</i> dengan Status <i>Pending</i>	56
Gambar 3.38	Pesan Konfirmasi Tersimpannya Ajuan Unggahan <i>Article</i> dengan Status <i>Draft</i>	56
Gambar 3.39	Halaman Utama <i>Article Repository</i>	57
Gambar 3.40	Halaman Utama <i>Article Repository</i> (lanjutan)	58
Gambar 3.41	<i>Flowchart</i> Halaman Utama <i>Article Repository</i>	59
Gambar 3.42	Tampilan Sebuah Unggahan <i>Article</i> atau <i>Live View</i>	60
Gambar 3.43	Tampilan Sebuah Unggahan <i>Article</i> atau <i>Live View</i> (lanjutan)	60
Gambar 3.44	Daftar Ajuan Unggahan <i>Article</i> yang Dimiliki oleh Pengguna (<i>My Article</i>)	61
Gambar 3.45	Halaman Riwayat Perubahan Status Pengajuan Unggahan <i>Article</i>	62
Gambar 3.46	SQL <i>Trigger</i> dengan <i>After Insert on</i> <i>pedia_dokumen</i>	63
Gambar 3.47	SQL <i>Trigger</i> dengan <i>After Update on</i> <i>pedia_dokumen</i>	64
Gambar 3.48	<i>Modal</i> yang Berisi <i>Form</i> untuk Memperbaharui Ajuan Unggahan <i>Article</i>	65
Gambar 3.49	<i>Modal</i> yang Berisi <i>Form</i> untuk Memperbaharui Ajuan Unggahan <i>Article</i> (lanjutan)	65
Gambar 3.50	<i>Modal</i> yang Berisi <i>Preview</i> dari Pembaharuan Ajuan Unggahan <i>Article</i>	66
Gambar 3.51	<i>Modal</i> yang Berisi <i>Preview</i> dari Pembaharuan Ajuan Unggahan <i>Article</i> (lanjutan)	66
Gambar 3.52	<i>Modal</i> yang Berisi <i>Preview</i> dari Pembaharuan Ajuan Unggahan <i>Article</i> (lanjutan)	67
Gambar 3.53	Halaman Utama Fitur <i>Review Article</i>	68
Gambar 3.54	Daftar Ajuan Unggahan <i>Article</i> dengan Status <i>Pending</i>	69
Gambar 3.55	Daftar Ajuan Unggahan <i>Article</i> dengan Status <i>Accepted</i>	69
Gambar 3.56	Daftar Ajuan Unggahan <i>Article</i> dengan Status <i>Rejected</i>	70
Gambar 3.57	Tombol <i>Accept</i> dan <i>Reject</i>	71
Gambar 3.58	Tampilan Ajuan Unggahan <i>Article</i> yang Ditolak	71
Gambar 3.59	Pesan Konfirmasi Diterimanya Suatu Ajuan Unggahan <i>Article</i>	72
Gambar 3.60	<i>Modal</i> yang Berisi Pilihan Opsi Alasan Penolakan Suatu Ajuan Unggahan <i>Article</i>	73
Gambar 3.61	<i>Modal</i> yang Berisi <i>Form</i> untuk Mengisi Alasan Lain	73
Gambar 3.62	Pesan Konfirmasi Ditolaknya Suatu Ajuan Unggahan <i>Article</i>	74
Gambar 3.63	<i>Flowchart</i> Halaman Utaman Fitur <i>Review Article</i>	75
Gambar 3.64	Salah Satu Validasi yang Dilakukan Ketika Menerima <i>Input</i> Berupa <i>Feedback</i>	77
Gambar 3.65	Halaman <i>Form</i> Untuk Membuat Pengajuan Unggahan <i>Article</i>	77
Gambar 3.66	Halaman <i>Preview</i> Pengajuan Unggahan <i>Use Case</i>	78
Gambar 3.67	Halaman <i>Preview</i> Pengajuan Unggahan <i>Use Case</i> (lanjutan)	79

Gambar 3.68	Pesan Konfirmasi Tersimpannya Ajuan Unggahan <i>Use Case</i> dengan Status <i>Pending</i>	80
Gambar 3.69	Pesan Konfirmasi Tersimpannya Ajuan Unggahan <i>Use Case</i> dengan Status <i>Draft</i>	80
Gambar 3.70	Daftar Ajuan Unggahan <i>Use Case</i> yang Dimiliki oleh Pengguna (<i>My Use Case</i>)	81
Gambar 3.71	Halaman Utama <i>Article Repository</i>	82
Gambar 3.72	Tampilan Sebuah Unggahan <i>Use Case</i> atau <i>Live View</i>	83
Gambar 3.73	Tampilan Sebuah Unggahan <i>Use Case</i> atau <i>Live View</i>	83
Gambar 3.74	Halaman Utama Fitur <i>Review Use Case</i>	85
Gambar 3.75	Halaman <i>Form</i> Untuk Membuat Unggahan <i>Form</i>	86
Gambar 3.76	Pesan Konfirmasi Ketika Sebuah Unggahan <i>Form</i> Berhasil Dibuat	87
Gambar 3.77	Halaman Utama <i>Form Repository</i>	87
Gambar 3.78	Halaman Utama <i>Form Repository</i> (lanjutan)	88
Gambar 3.79	Tampilan Sebuah Unggahan <i>Form</i>	88
Gambar 3.80	Daftar <i>Form</i> yang Dimiliki Admin	89
Gambar 3.81	Halaman <i>Form</i> Untuk Membuat Unggahan <i>Policy</i>	90
Gambar 3.82	Halaman Utama <i>Policy Repository</i>	91
Gambar 3.83	Tampilan Sebuah Unggahan <i>Policy</i>	91
Gambar 3.84	Daftar <i>Policy</i> yang Dimiliki Admin	92
Gambar 3.85	Tombol Hati yang Tidak Berwarna	93
Gambar 3.86	Tombol Hati yang Berwarna	93
Gambar 3.87	Kolom Komentar	93
Gambar 3.88	Tampilan komentar yang Berhasil Terkirim	94
Gambar 3.89	Tampilan komentar yang Berhasil Terkirim	94
Gambar 3.90	Tampilan komentar yang Berhasil Terkirim	95
Gambar 3.91	Tampilan komentar yang Berhasil Terkirim	95
Gambar 3.92	Tampilan komentar yang Berhasil Terkirim	95
Gambar 3.93	Letak Tombol Filter pada <i>Article Repository</i>	96
Gambar 3.94	Tampilan Hasil Filterisasi pada <i>Article Repository</i>	97
Gambar 3.95	Letak Tombol Filter pada <i>Use Case Repository</i>	97
Gambar 3.96	Tampilan Hasil Filterisasi pada <i>Use Case Repository</i>	98
Gambar 3.97	Letak Tombol Filter pada <i>Form Repository</i>	98
Gambar 3.98	Tampilan Hasil Filterisasi pada <i>Form Repository</i>	99
Gambar 3.99	Letak Tombol Filter pada <i>Policy Repository</i>	99
Gambar 3.100	Tampilan Hasil Filterisasi pada <i>Policy Repository</i>	100
Gambar 3.101	Halaman <i>Point Reward</i>	100
Gambar 3.102	Halaman <i>Point Reward</i> (lanjutan)	101
Gambar 3.103	Modal Berisi <i>Form</i> untuk Membuat <i>Point Rule</i> Baru	102
Gambar 3.104	Pesan Konfirmasi Berhasilnya Pembuatan <i>Point Rule</i> Baru	102
Gambar 3.105	Modal Berisi <i>Form</i> untuk Memperbaharui Suatu <i>Point Rule</i>	103
Gambar 3.106	Pesan Konfirmasi Pembaharuan Suatu <i>Point Rule</i>	104
Gambar 3.107	Pesan Peringatan Penghapusan Suatu <i>Point Rule</i>	104
Gambar 3.108	Pesan Konfirmasi Berhasilnya Penghapusan Suatu <i>Point Rule</i>	105
Gambar 3.109	Modal yang Berisi <i>Form</i> untuk Membuat <i>Point Reward</i> Baru	106
Gambar 3.110	SQL <i>Trigger</i> untuk Implementasi <i>Point Rule</i> dengan <i>After Update on</i> <i>pedia_dokumen Trigger Event</i>	108

Gambar 3.111 SQL <i>Trigger</i> untuk Implementasi <i>Point Rule</i> dengan <i>After Insert on</i> pedia_dokumen <i>Trigger Event</i>	109
Gambar 3.112 Riwayat penambahan dan pengurangan poin	110
Gambar 3.113 Halaman <i>My Point</i>	111
Gambar 3.114 <i>Flowchart</i> Fitur untuk Menampilkan Jumlah <i>Point</i> yang Dimiliki Pengguna	112
Gambar 3.115 Daftar <i>Point Reward</i> yang Dapat Ditukarkan	113
Gambar 3.116 Pesan Peringatan untuk Melakukan Penukaran Poin	114
Gambar 3.117 Pesan Konfirmasi Berhasilnya Pengajuan Penukaran Poin	114
Gambar 3.118 Pesan Ditolaknya Pengajuan Penukaran Poin	115
Gambar 3.119 <i>Flowchart</i> Fitur Pengajuan Penukaran Poin	116
Gambar 3.120 Hasil Filterisasi Daftar Pengajuan Penukaran Poin dengan Status <i>Pending</i>	117
Gambar 3.121 Hasil Filterisasi Daftar Pengajuan Penukaran Poin dengan Status <i>Sent</i>	117
Gambar 3.122 Pesan Peringatan Sebelum Melakukan Konfirmasi Berhasilnya Pengiriman <i>Reward</i>	118
Gambar 3.123 Pesan Konfirmasi Setelah Melakukan Konfirmasi Berhasilnya Pengiriman <i>Reward</i>	119



Daftar Tabel

Tabel 3.1	Pembagian tugas tim <i>software developer</i>	8
Tabel 3.2	Pembagian tugas tim <i>software developer</i> (lanjutan)	9
Tabel 3.3	Pembagian tugas tim <i>software developer</i> (lanjutan)	10
Tabel 3.4	Uraian proses pelaksanaan kerja magang setiap minggu	27
Tabel 3.5	Uraian proses pelaksanaan kerja magang setiap minggu (lanjutan)	28
Tabel 3.6	Uraian proses pelaksanaan kerja magang setiap minggu (lanjutan)	29
Tabel 3.7	Uraian proses pelaksanaan kerja magang setiap minggu (lanjutan)	30
Tabel 3.8	Uraian proses pelaksanaan kerja magang setiap minggu (lanjutan)	31
Tabel 3.9	Uraian proses pelaksanaan kerja magang setiap minggu (lanjutan)	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Bimbingan	124
Lampiran 2. Surat Penerimaan Magang	126
Lampiran 3. Surat Pengantar MBKM Internship Track 2 (MBKM-01)	128
Lampiran 4. Kartu MBKM <i>Internship Track 2</i> (MBKM-02)	129
Lampiran 5. <i>Daily Task - Internship Track 2</i> (MBKM-03)	130
Lampiran 6. <i>Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track</i> 2 (MBKM-04)	164
Lampiran 7. Hasil Turnitin	165

