

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**  
**PENERAPAN GAMIFIKASI MECHANICS, DYNAMICS AND**  
**AESTHETICS (MDA) UNTUK PENGENALAN MAWARIS**  
**BERBASIS MOBILE**



Disusun oleh:

<b>Wahid Alfaridsi Achmad Zein</b>	<b>402019611033</b>
<b>Muhammad Taufiq Riza</b>	<b>402019611021</b>
<b>Abdul Rohman</b>	<b>402019611002</b>

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR**  
**PONOROGO**  
**2022**

# Daftar Isi

<b>Daftar Isi</b>	<b>2</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>3</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>4</b>
1.1 Latar Belakang	4
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan	6
1.4 Manfaat	6
<b>BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN</b>	<b>7</b>
2.1 Ilmu faraidh	7
2.2 Warisan	7
2.3. Mahjub	8
2.4 Gamifikasi	8
2.5 Bloom taxonomy	9
<b>BAB III METODOLOGI</b>	<b>11</b>
3.1 Metodologi	11
3.1.1 Gamifikasi	11
3.1.2 Waterfall	11
3.1.3 Taxonomy Bloom	12
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	<b>13</b>
4.1 Hasil	13
3.1.1 Mockup	13
Gambar 4.1 Splash Screen	14
Gambar 4.2 Onboard 1	15
Gambar 4.3 Onboard 2	15
Gambar 4.4 Login	16
Gambar 4.5 Signup	16
Gambar 4.6 Pengenalan	17
Gambar 4.7 Pohon Warisan	18
Gambar 4.8 Papan Peringkat	19
Gambar 4.9 Biodata	20
3.1.2 Gamifikasi	20
3.1.3 Taxonomy Bloom	21

4.2 Pembahasan	21
<b>BAB V PENUTUP</b>	<b>23</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>24</b>
Lampiran 1. Pengajuan Dosen Pembimbing PKL	24
Lampiran 2. Jurnal Harian Pelaksanaan PKL	25
Lampiran 3. Lembar Penilaian oleh Pembimbing Lapangan PKL	27
Lampiran 4. Penilaian PKL oleh Dosen Pembimbing PKL	30
Lampiran 5. Penilaian Ujian PKL oleh Dosen Penguji PKL	33
Lampiran 6. Rekapitulasi Penilaian Akhir PKL	36
Lampiran 7. Lembar Pendaftaran Ujian PKL	39

# LEMBAR PENGESAHAN

## LAPORAN PKL

### PENERAPAN GAMIFIKASI MECHANICS, DYNAMICS AND AESTHETICS (MDA) UNTUK PENGENALAN MAWARIS BERBASIS MOBILE

Diajukan oleh :

- |                                |              |
|--------------------------------|--------------|
| 1. Wahid Alfaridsi Achmad Zein | 402019611033 |
| 2. Muhammad Taufiq Riza        | 402019611021 |
| 3. Abdul Rohman                | 402019611002 |

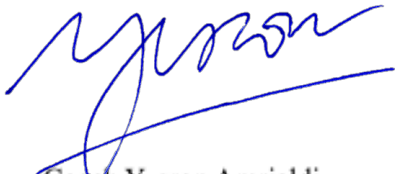
Telah disahkan pada  
27 September 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing PKL,

Dihin Muriyatmoko, S.ST, MT  
NIY 150489

Pembimbing PKL,

  
Coach Yusron Amrialdi  
Pembimbing Coach

Mengetahui,

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika

Dihin Muriyatmoko, S.ST, M.T  
NIY 150489

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Ilmu faraidh adalah salah satu dari banyak bagian dari fiqih, selain ilmu yang digunakan untuk mengetahui siapa saja yang berhak mendapat harta warisan dan yang tidak berhak, ilmu ini juga digunakan dalam menentukan ukuran harta yang di dapatkan oleh ahli waris, dalam sebuah hadis disebutkan bahwasannya ilmu ini mencakup setengah dari keseluruhan ilmu.

Pembagian harta warisan seringkali menjadi pemicu dalam pertikaian rumah tangga dikarenakan adanya miss-persepsi dalam pengertian kata adil dalam urusan pembagian harta warisan. Kebanyakan orang mengartikan kata adil adalah sama rata, padahal dalam syariat islam sendiri keadilan yang dimaksudkan adalah yang diberikan kepada orang dengan hak kepemilikan yang sama. Tidak sedikit pula penyebab masalah keluarga adalah ketidaksetujuan beberapa pihak dari sebuah keluarga dalam pembagian harta warisan yang dianggap tidak adil, penyebab kejadian ini kemungkinan besar adalah kurangnya pemahaman mengenai ilmu mawaris

Dalam penerapan ilmu faraidh, tidak hanya ilmu pengetahuan agama saja yang menjadi inti dari ilmu faraidh sendiri, melainkan juga menggunakan ilmu sains yaitu matematika. Jadi, tidak heran apabila tidak banyak dari siswa yang tertarik mendalami ilmu ini, karena materinya cukup rumit dan berkaitan dengan matematika

Dalam sudut pandang agama ilmu pengetahuan ini sangatlah penting karena ilmu ini di ibaratkan oleh Rasulullah SAW. sebagai setengah dari semua ilmu dan juga ilmu ini sangat mudah untuk dilupakan dan akan menjadi ilmu pertama yang akan diangkat oleh Allah swt, dari Abu Hurairah ra. Rasulullah SAW. bersabda :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَا أَبَا هُرَيْرَةَ تَعَلَّمُوا الْفَرَائِضَ وَعَلَّمُواهَا فَإِنَّهُ نِصْفُ الْعِلْمِ وَهُوَ يُنْسَى وَهُوَ أَوْلُ شَيْءٍ يُنْزَعُ مِنْ أُمَّتِي

Artinya:

“Pelajarilah ilmu faraid serta ajarkanlah kepada orang lain, karena sesungguhnya, ilmu faraid setengahnya ilmu; ia akan dilupakan, dan ia ilmu pertama yang akan diangkat dari

umatku.” (HR Ibnu Majah). Dalam hadis lain disebutkan bahwasannya ilmu faraidh merupakan 1/3 dari ilmu agama, Abdullah bin Amr bin Al-Ash ra. berkata bahwa Rasulullah SAW. bersabda :

قَالَ الْعِلْمُ ثَلَاثَةٌ وَمَا سِوَى ذَلِكَ فَهُوَ فَضْلٌ أَيْهُ مُحْكَمَةٌ أَوْ سُنَّةٌ قَائِمَةٌ أَوْ فَرِيضَةٌ عَادِلَةٌ

Artinya :

“Ilmu itu ada tiga, selain yang tiga hanya bersifat tambahan (sekunder), yaitu ayat-ayat muhkamah (yang jelas ketentuannya), sunnah Nabi saw. yang dilaksanakan, dan ilmu faraid.” (HR Abu Daud dan Ibnu Majah). Seringkali dalam pembagian harta warisan dalam sebuah keluarga malah menimbulkan perpecahan oleh karena itu Rasulullah SAW. juga menyuruh kita untuk mempelajari ilmu ini agar tidak terjadi perpecahan yang diakibatkan oleh pembagian warisan. Ibnu Mas’ud ra. berkata bahwasannya Rasulullah SAW. bersabda :

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : « تَعَلَّمُوا الْقُرْآنَ وَعَلَّمُوهُ النَّاسَ ، وَتَعَلَّمُوا الْفَرَائِضَ وَعَلَّمُوهُ النَّاسَ ، فَإِنِّي أَمْرٌ مَقْبُوضٌ وَإِنَّ الْعِلْمَ سَيُفْبِضُ وَتَظْهَرُ الْفِتْنُ حَتَّى يَخْتَلِفَ الْإِثْنَانِ فِي الْفَرِيضَةِ لَا يَجِدَانِ مَنْ يَقْضِي بِهَا » « هَذَا حَدِيثٌ صَحِيحٌ الْإِسْنَادِ وَلَمْ يُخْرِجْهُ

Artinya :

Dari Ibnu Mas’ud ra. Berkata: telah bersabda Rasulullah SAW: “Pelajarilah al-Quran dan ajarkanlah kepada orang-orang. Dan pelajarilah ilmu faraid serta ajarkanlah kepada orang-orang, karena aku adalah orang yang akan direnggut (wafat), sedang ilmu itu akan diangkat dan fitnah akan tampak, sehingga dua orang yang bertengkar tentang pembagian warisan, mereka berdua tidak menemukan seorangpun yang sanggup meleraikan (menyelesaikan perselisihan pembagian hak waris) mereka.” (HR. Bukhori dan Muslim)

Maqashid syariah merupakan nilai yang dijadikan tujuan oleh Allah swt. kepada manusia agar bisa menjaga dan mencegah, dalam pembuatan aplikasi ini penulis mengambil maqashid syariah dari sisi hifzun mal dan hifzun nafs atau melindungi harta dan melindungi

jiwa, agar orang-orang yang berhak mendapatkan bagian dari harta warisan mendapatkan haknya dan juga tidak terjadinya perpecahan antara keluarga

Dari permasalahan di atas kami mendapatkan ide dalam proyek magang kali ini dengan tema “model edukasi waris Islam melalui smart waris”, dengan melakukan improvisasi dan menambahkan gamifikasi, hal ini dilakukan agar semakin menarik untuk dipelajari oleh anak dimanapun dan kapanpun

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang sudah diuraikan, permasalahan yang dibahas dalam laporan ini antara lain:

1. Bagaimana merancang proses analisis review produk Indosat Ooredoo Hutchinson ?
2. Bagaimana hasil pengujian dari hasil menganalisis review produk Indosat Ooredoo Hutchinson ?

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan dari program magang ini antara lain :

1. Penerapan Gamifikasi untuk Pembelajaran Mawaris menggunakan Aplikasi Mobile untuk mengetahui pemahaman pengguna

## **1.4 Manfaat**

Penulisan laporan ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik dan berguna bagi pembaca dan penulis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- a. Menunjukkan bahwasannya belajar ilmu faraidh tidak hanya bisa dilakukan di dalam kelas, melainkan bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun itu
- b. Membekali pemuda dalam ilmu faraidh sebelum terjun ke masyarakat nantinya

## **BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN**

### **2.1 Ilmu faraidh**

Kata faraidh merupakan bentuk jamak dari kata faridhah yang diartikan oleh ulama sebagai mafrudhah yang bermaksud bagian-bagian yang telah ditentukan kadarnya. Dan menurut syara' faraidh adalah sebutan bagi suatu bagian yang sudah ditentukan hukum syara'nya untuk ahli waris.

Menurut fuqaha atau ahli fiqh faraidh adalah ilmu yang berkaitan dengan pembagian harta warisan, pengetahuan tentang cara perhitungan yang dapat menyelesaikan pembagian warisan dan pengetahuan tentang bagian-bagian yang semestinya dari harta peninggalan itu untuk setiap mereka yang punya hak. Dalam pengibaratan lain disebutkan ilmu faraidh adalah ilmu tentang kewarisan dan ilmu hisab atau ilmu perhitungan yang mengantarkan pada pengertian yang mengkhususkan setiap yang mempunyai hak akan haknya dari harta peninggalan sang mayyit. Dan juga biasanya istilah faraidh sering disamakan dengan mawaris yang merupakan jama' dari mirats, dan artinya adalah kekal dan perpindahan sesuatu dari dari seseorang kepada orang lain, sesuatu yang dimaksudkan dalam hal ini bukan hanya mencakup harta, akan tetapi juga ilmu, kemuliaan, charisma, dan lain-lain

### **2.2 Warisan**

Warisan adalah sesuatu yang diwariskan atau dipindahtangankan dari seseorang ke orang lainnya, akan tetapi mulai dari sini arti warisan akan menjurus ke materi ilmu faraidh, dan arti kata warisan disini adalah peninggalan setelah dikurangi biaya perawatan, hutang, zakat harta, hibah dan wasiat yang tidak boleh melebihi dari sepertiga jumlah yang diwariskan

Adapun rukun waris atau yang menjadi sendi paling kuat adanya hak waris adalah sebagai berikut :

- a. Pewaris, yaitu orang yang sudah meninggal, baik ditetapkan secara hakiki (yang bisa dibuktikan secara langsung), maupun hukmi (keputusan yang telah dibuat oleh hakim), maupun secara taqdiri (perkiraan yang dianggap pasti)
- b. Ahli waris (yang berhak menerima harta warisan dari pewaris), yaitu orang yang memiliki hubungan darah atau kekerabatan, hubungan pernikahan, hubungan perwalian, dan persamaan agama
- c. Warisan (sesuatu yang diwariskan), yaitu harta peninggalan setelah dikurangi biaya perawatan, hutang, zakat harta, hibah dan wasiat yang tidak boleh melebihi dari sepertiga jumlah yang diwariskan



### **2.3. Mahjub**

Mahjub adalah kondisi dimana ahli waris tidak bisa mendapatkan harta warisan dikarenakan ada penghalang tertentu, baik ada ahli waris yang levelnya terlalu tinggi ataupun karena faktor lain. Dalam penyebutan lain disebutkan bahwasanya mahjub adalah terhalangnya ahli waris mendapatkan hartanya baik seluruhnya atau hanya Sebagian dikarenakan ada penyebabnya.

Mahjub sendiri memiliki beberapa jenis yaitu mahjub sifat dan mahjub individu. Mahjub sifat adalah terhalangnya ahli waris untuk mendapatkan harta warisan secara keseluruhan karena keadaan atau perilakunya yang telah dilakukannya, dalam mahjub sifat ada 3 penyebab yakni : pembunuhan, beda agama dan budak. Dikarenakan pada zaman ini perbudakan sudah ditiadakan maka yang tersisa hanya tinggal pembunuhan dan beda agama

Sedangkan mahjub individu adalah kondisi dimana seorang ahli waris tidak mendapatkan harta warisan dikarenakan adanya ahli waris yang menyebabkan ahli waris ini tidak mendapatkan harta warisan, ada 2 bagian dalam mahjub individu ini yaitu : mahjub hirman atau ahli waris yang tidak mendapatkan harta warisan sama sekali dikarenakan terhalang oleh ahli waris lainnya yang lebih tinggi levelnya dan mahjub nuqsan yaitu mahjub yang mendapatkan harta warisan yang bergantung kepada ahli waris yang berhubungan dengan ahli waris ini

### **2.4 Gamifikasi**

Gamifikasi adalah tahapan menganalisa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran yang didalamnya diterapkan konsep permainan dalam sebuah sistem. Adapun beberapa elemen dalam gamifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Point adalah sesuatu yang didapatkan pemain atau user yang telah menyelesaikan sebuah tugas
- b. Level adalah patokan yang digunakan sebagai indikator perkembangan pemain atau user itu sendiri
- c. Leaderboard adalah sebuah elemen untuk menunjukkan hasil dari pemain satu dan pemain lainnya, tujuannya adalah untuk memacu pemain lain dalam berlomba-lomba menjadi yang lebih baik daripada pemain atau user lain
- d. Badge mirip seperti poin diatas akan tetapi bedanya adalah apabila pemain atau user berhasil menyelesaikan misi dengan sebuah kondisi tertentu
- e. Challenge adalah sebuah tantangan dimana akan memberikan poin yang lebih banyak dibandingkan menyelesaikan misi biasa dan biasanya challenge terbatas
- f. Estetika adalah pengalaman yang dirasakan oleh pemain atau user karena itu sangat mempengaruhi permainan itu sendiri

- g. Game thinking yang biasa disebut pola pikir permainan yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

Engagement tujuan dari gamifikasi adalah untuk mendapatkan perhatian seseorang dan melibatkan user dalam proses yang telah dibuat

## **2.5 Bloom taxonomy**

Taksonomi adalah klasifikasi atas prinsip dasar atau aturan, dan bloom sendiri diambil dari nama orang yang menggunakannya dalam penelitian pengembangan mengenai kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran. Dalam sebuah penelitian disebutkan taxonomy bloom adalah struktur hirarki yang mengidentifikasi skill mulai dari tingkat rendah hingga yang tinggi, untuk mencapai level yang lebih tinggi diharuskan untuk menyelesaikan level yang lebih rendah. Dalam kerangka konsep ini tujuannya dibagi menjadi 3 yaitu kemampuan intelektual yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

## **2.6 Game engine**

Game engine adalah kumpulan modul kode simulasi yang tidak secara langsung menentukan perilaku game atau lingkungan game. Game engine mencakup modul untuk menangani input, output dan generic physic atau dinamika untuk dunia dalam game.

Ada banyak jenis game engine yang dirancang untuk bekerja pada konsol video game, sistem operasi desktop dan juga smartphone. Fungsi utama yang disediakan oleh game engine adalah render, suara, script, animasi, kecerdasan buatan, jaringan, streaming, manajemen memori, threading, dukungan lokalisasi dan adegan grafik. Game engine biasanya menyediakan platform abstraksi, yang memungkinkan permainan yang sama untuk dijalankan pada platform yang berbeda dengan perbedaan yang tidak terlalu jauh

## **2.7 MDA**

MDA framework adalah metode yang digunakan untuk menganalisa game dengan memecahnya dengan menjadi 3 komponen utama yakni : mekanisme, dinamika, dan estetika. Dari ketiga komponen tersebut kita dapat mengetahui aspek permainan, alur permainan, serta pengalaman yang didapat pemain saat memainkan game tersebut

- a. Mekanisme : merupakan komponen yang mampu menggerakkan pemain untuk melakukan suatu aksi, dalam mekanisme ada beberapa uraian diantaranya adalah : point, level, leaderboard, badge, challenge, on boarding
- b. Dinamika : merupakan interaksi pemain dengan mekanik itu sendiri. Dinamik menentukan apa yang terjadi dengan pemain ketika mekanik bekerja
- c. Estetika : merupakan harapan respon dari pemain ketika menggunakan game tersebut. Perasaan yang dimaksud adalah seperti sukacita, frustasi, fantasi, persahabatan. Dengan menggunakan sistem ini diharapkan pemain dapat merasakan efek gamifikasi seperti perasaan sukacita ketika mampu mengerjakan tugas dengan cepat dan tepat, frustasi ketika poin yang didapat lebih kecil dari pada pemain lain, fantasi untuk dapat meningkatkan skill dan menyelesaikan tugas ataupun tantangan dengan lebih cepat dan tepat, serta persahabatan yang timbul antar pemain dengan adanya fitur leaderboard

## **BAB III METODOLOGI**

### **3.1 Metodologi**

Pada bab Metodologi ini akan membahas mengenai metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PKL. Metode yang kami pakai dalam pelaksanaan PKL ini ada 3 jenis yakni waterfall untuk pembuatan sistem, metode gamifikasi MDA untuk merancang sistem pendidikan yang lebih menarik dan metode taxonomy bloom untuk sebagai indikator dalam pemahaman pengguna.

#### **3.1.1 Gamifikasi**

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen dan prinsip-prinsip struktural game atau permainan pada sebuah aktivitas. Dengan menggunakan gamifikasi, murid bisa menjadikannya wadah yang menarik untuk belajar berbagai macam ilmu dengan menyenangkan. Disebutkan dalam penjelasan lain bahwasannya gamifikasi adalah implementasi dari penggunaan pola kerja game, estetika dan pemikiran tentang permainan dengan tujuan untuk membuat orang lain yang terlibat lebih termotivasi untuk melakukan tindakan, mempromosikan pembelajaran dan memecahkan masalah.

Ada beberapa elemen game yang bisa diterapkan di dalam sebuah pendidikan yakni : poin, level, tantangan, barang virtual, papan peringkat, lencana, hadiah, timbal balik, status, pencapaian, ekspresi, kompetisi. Dalam sebuah metode pembelajaran tidak diwajibkan untuk memasukan seluruh elemen dari gamifikasi tersebut melainkan menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

MDA adalah sebuah kerangka kerja gamifikasi yang digunakan untuk menganalisis aspek yang ada di dalam game. Metode gamifikasi ini dipilih karena memiliki detail yang lebih di proses perancangan game seperti tahap Pre-production dan tahap production. MDA sendiri memiliki 3 komponen utama yakni mekanika, dinamika dan estetika.

Mekanik merupakan sebuah komponen yang mampu menggerakkan atau memotivasi pemain untuk melakukan sebuah aksi, sebagai contoh adalah : perolehan poin yang didapatkan setelah mengerjakan suatu hal akan berdampak pada peringkat pemain dalam sebuah papan peringkat

Dinamik merupakan sebuah komponen yang berbentuk interaksi tersebut dengan dinamik itu sendiri, dan juga dinamik menentukan apa yang akan terjadi dengan pemain ketika berinteraksi dengan mekanik itu sendiri

Estetik adalah respon pemain ketika memainkan sebuah game, seperti contohnya adalah ketika seseorang merasa kesal akibat perolehan poin yang dapat digolongkan dengan sedikit, yang membuat berada di posisi bawah ketika ada di papan peringkat.

#### **3.1.2 Waterfall**

Software Development life cycle (SDLC) adalah proses mengembangkan atau memodifikasi sistem perangkat lunak menggunakan pola dan metodologi yang digunakan oleh orang-orang untuk mengembangkan sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan

praktik terbaik atau metode yang telah terbukti). Seperti halnya metamorfosis pada kupu-kupu, untuk menjadi kupu-kupu yang cantik harus melalui banyak tahapan, mulai dari tahap kepompong hingga menjadi kupu-kupu. Ini seperti membuat perangkat lunak, memilih siklus langkah-langkah yang harus diikuti untuk membuat perangkat lunak berkualitas.

Waterfall adalah satu dari begitu banyak model SDLC, Adapun beberapa kelebihan dari model SDLC ini adalah, urutan pengerjaan yang teratur dari tahap satu ke tahap selanjutnya, dari sisi development juga sangat membantu karena keperluan data wajib terpenuhi sebelum masuk ke tahap implementasi, dengan menggunakan model SDLC ini juga jadwal akan lebih menentu dan rapi karena dengan adanya urutan yang pasti penyesuaian akan sangat mungkin dilakukan oleh proyek manajer. SDLC waterfall sendiri memiliki fase pengerjaan yang mana fase sebelumnya harus dikerjakan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase yang berikutnya, dengan begitu fase pengerjaan yang sedang dilakukan akan terfokus hingga menunjukkan hasil yang maksimal.

### **3.1.3 Taxonomy Bloom**

Taxonomy Bloom adalah sebuah struktur hirarki yang mengidentifikasi keterampilan berpikir mulai dari level terendah hingga level tertinggi. Dalam tujuan pendidikan Taxonomy Bloom dibagi menjadi 3 domain yakni : ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Dalam teori Taxonomy Bloom ini ada empat kategori dalam dimensi pengetahuan kognitif yakni pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognitif, dan pada dimensi proses kognitif dibagi menjadi 6 tingkatan yakni remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating dan creating. Dalam implementasinya di ranah pendidikan yang sering dipakai adalah 6 tingkatan tersebut terutama dalam penentuan tujuan belajar yang biasa disebut dengan istilah C1 sampai C6.

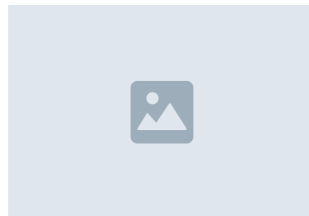
## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Hasil**

#### **3.1.1 Mockup**

Hasil yang didapatkan dari program magang kali ini merupakan pembuatan mockup aplikasi smart waris. Mockup adalah desain produk atau mockup yang berfungsi sebagai acuan sebelum diimplementasikan. Dengan kata lain, mockup adalah representasi visual untuk memfasilitasi implementasi produk jadi. Biasanya, mockup akan ditampilkan selama presentasi sehingga orang lain dapat melihat pratinjau produk. Dalam hal ini, pemodelan menjadi kunci penting dalam menentukan apakah sebuah ide desain dapat diterima, terutama ketika berhadapan dengan atasan atau klien di tempat kerja. Adanya mockup juga memudahkan desainer atau stakeholder untuk mendapatkan saran. Dalam PKL ini adapun mockup yang dipakai adalah sebagai berikut.

3:03

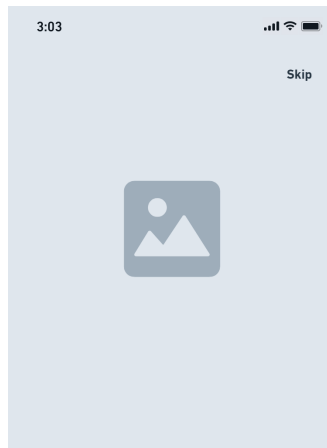


## Welcome

Lorem Ipsum is simply dummy  
text of the printing and

### **Gambar 4.1 Splash Screen**

Gambar diatas adalah mockup untuk tampilan splash screen. Ketika pengguna masuk dalam aplikasi maka akan disambut oleh splash screen ini. Dalam kondisi ini splash screen akan bertahan selama tiga detik kurang lebih dan akan melanjutkan ke event yang selanjutnya



### On Board

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry



**Gambar 4.2 Onboard 1**



### On Board 3

Your financial journey start here.  
We are here to help you tracking and handle every transaction 24/Day

Get Started

**Gambar 4.3 Onboard 2**

Setelah pengguna berada di dalam splash screen dengan waktu yang ditentukan yakni sekitar 3 detik, yang terjadi selanjutnya adalah pengguna akan diteruskan ke event onboard. Dalam event ini ada 3 tampilan yang akan tampil, di dalamnya berisi beberapa alasan mengapa harus belajar aplikasi ini. Setelah pengguna menekan tombol skip yang tersedia di bagian pojok kanan atas onboarding 1 dan 2 atau dia menekan get started di bagian bawah onboarding 3 yang terjadi selanjutnya adalah dilanjutkan ke event selanjutnya.



3:03

**Login**  
Start your journey here

**Name**  
Enter Your Name

**Password**  
Enter Your Password

[Forget Password?](#)

**Log In**

Have int an account? [Sign up](#)

**Gambar 4.4 Login**

3:03

**Sign Up**

**Name**  
Enter Your Name

**Password**  
Enter Your Password

**Confirm Password**

**Sign Up**

Have an account? [Log in](#)

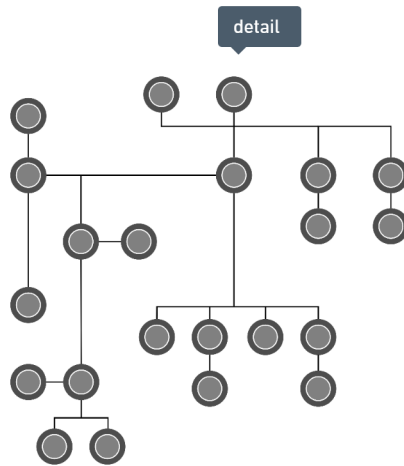
**Gambar 4.5 Signup**

Setelah pengguna menyelesaikan event yang sebelumnya yakni event onboarding dengan cara menekan tombol skip ataupun menekan tombol get started, yang terjadi selanjutnya adalah user akan diarahkan untuk melakukan registrasi terlebih dahulu, disana pengguna diminta mengisi kolom yang ada dan menekan tombol sign up untuk menyelesaikan registrasi. Apabila seorang pengguna sudah punya akun untuk mengakses aplikasi ini, pengguna tersebut tinggal menekan log in untuk memasukkan akun yang sudah terdaftar. Ketika pengguna berhasil untuk memasukkan akun, yang terjadi setelahnya adalah dilanjutkan ke event selanjutnya.



**Gambar 4.6 Pengenalan**

Ketika pengguna telah menyelesaikan pendaftaran maupun validasi dengan cara memasukkan akun, selanjutnya yang terjadi adalah pengguna akan diarahkan ke tampilan awal yakni tampilan pengenalan, disana ada banyak materi yang harus dipelajari oleh seorang pengguna. Pada tampilan awal yang terbuka hanya bab pendahuluan dan bab selanjutnya belum terbuka dan tidak akan terbuka sebelum pengguna tersebut menyelesaikan bab yang sebelumnya. Setiap materi ada beberapa pembagian yang berbeda, seperti contoh di dalam materi pendahuluan masih dibagi menjadi tiga bagian tetapi di bab rukun dan syarat hanya ada 1 bagian saja. Di bagian ini sedikit berbeda dengan yang sebelumnya, apabila sebelumnya harus menuntaskan eventnya, di bagian ini pengguna bebas ingin ke materi pohon mawaris, pengenalan atau ke papan peringkat.

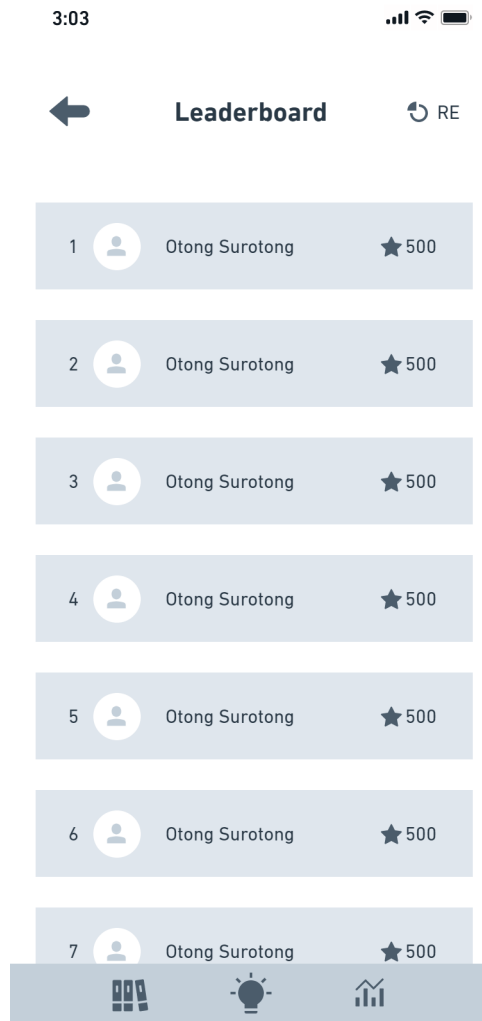


### Pohon Waris



**Gambar 4.7 Pohon Warisan**


Di bagian materi tentang pohon warisan ini pengguna diarahkan untuk membaca semua materi yang ada untuk mendapatkan poin. Dalam event pohon warisan ini orang yang berhubungan dengan orang yang meninggal akan dijelaskan satu per satu, tidak hanya pengertiannya saja akan tetapi juga nilai dari hak setiap individu, apakah dia akan mendapatkan harta warisan atau tidak dan juga seberapa banyak haknya atas harta peninggalan tersebut. Di Bagian ini memiliki persamaan juga dengan event sebelumnya yakni event pengenalan, yang menyamakan adalah pengguna bebas ke event pengenalan ataupun ke event papan peringkat.



**Gambar 4.8 Papan Peringkat**

Sekarang adalah bagian papan peringkat, disini pengguna bisa melihat hasil dari akumulasi semua pengguna yang pernah menggunakan aplikasi ini, dengan membandingkan nilai yang diperoleh seorang pengguna dengan pengguna lainnya harapan adalah terjadi motivasi untuk menjadi yang terbaik diantara banyaknya pengguna. Di Event ini juga memiliki beberapa kesamaan dengan event pohon warisan dan juga event pengenalan, karena para pengguna bisa dengan sesuka hati beralih ke event pohon warisan ataupun ke event pengenalan.

3:03 📶 🔋

← 

★ 500 ↻ RE


**Nama Lengkap**

**Nama Pengguna**

**Sekolah**

**Tanggal Lahir**

**E-mail**



**Gambar 4.9 Biodata**

Mockup yang terakhir adalah tentang biodata seorang pengguna, disini pengguna bisa mengedit data dirinya sendiri. di event ini pun mempunyai kemiripan dengan event sebelumnya, yakni pengguna bisa dengan sesuka hati beralih ke event pohon warisan, materi pengenalan maupun ke papan peringkat tanpa harus menyelesaikan pengisian biodata

### 3.1.2 Gamifikasi

Dalam sistem ini implementasi dari segi gamifikasi adalah penerapan element perolehan poin yang akan diperoleh masing masing pengguna ketika telah selesai mengerjakan sebuah materi ataupun sebuah pertanyaan. Papan peringkat juga merupakan salah satu implementasi dari gamifikasi ini, adanya fitur tersebut diharapkan kepada pengguna untuk bisa menimbulkan rasa kompetensi diantara mereka.

### **3.1.3 Taxonomy Bloom**

Dari 6 level yang dimiliki oleh Taxonomy bloom kami hanya memakai 2 diantaranya yakni remembering dan understanding, ketika pengguna pertama kali menggunakan aplikasi ini, secara otomatis dia memiliki level remembering, ini menunjukkan bahwasannya pengguna masih dalam masa pembelajaran dan belum menyelesaikan semua materi. Ketika pengguna menyelesaikan semua materi termasuk semua yang ada di pohon waris, maka levelnya akan secara otomatis berganti ke understanding dan akan membuka juga fitur kuis. Hal itulah yang akan menjadi indikator pemahaman dari seseorang pengguna

## **4.2 Pembahasan**

Dari hasil yang telah didapat dari analisis problem dan perumusan masalah, didapat banyak pengguna yang akan belajar ilmu mawaris melalui aplikasi ini, selain memiliki tampilan yang bagus juga mereka berfikir bahwasannya belajar melalui aplikasi ini sangat menyenangkan. Selain itu kami melakukan survey secara langsung dengan cara mewawancarai beberapa guru sekolah dasar, siswa/siswi sekolah menengah pertama dan mahasiswa. Pada product validation dan customer validation kami memilih Guru, siswa/siswi dan mahasiswa menjadi objek yang kami cari reviewnya dikarenakan ingin mengetahui, sejauh mana pemahamannya mengetahui tentang waris dan meminta saran terhadap smart waris ini.

Pada tahapan awal kami melakukan pengambilan data review berdasarkan survey secara langsung terhadap Guru, siswa/siswi dan mahasiswa dipilih menjadi objek dengan range umur 16-55 tahun. Hasil dari survey secara langsung didapat 15 data review yang terdiri dari 8 data dari customer validation dan 7 data dari produk validation untuk dijadikan bahan proses pembuatan aplikasi smart waris pada program magang kali ini.

Pada pembuatan aplikasi mockup smart waris kali ini, kami menggunakan beberapa canvas. Canvas-canvas yang digunakan untuk menganalisa memiliki tugasnya masing-masing. Pada canvas pertama adalah canvas customer validation. Pada canvas ini dilakukan validasi terhadap data review yang sudah disurvei sebelumnya. Canvas pertama berisi problem dan solusi yang diambil dari permasalahan objek. Pada canvas kedua terdapat customer validation dari empathy mapping, dari canvas ini didapat beberapa review

mengenai smart waris. Pada canvas selanjutnya didapat validasi akhir mengenai produk review.

Dari hasil yang telah didapat dari problem dan perumusan masalah, didapat banyak hasil mengenai pendapat review yang solutif dan positif. Adapun beberapa review yang tidak bersifat memberi solusi atas masalah dapat diabaikan. Dari produk review juga didapat beberapa permasalahan yang ditemukan, dengan begitu produk yang di review dapat dimaksimalkan potensinya dengan membenahi masalah yang ada.

## **BAB V PENUTUP**

Dari program magang yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, pembuatan mockup aplikasi smart waris syar'i tujuannya untuk mengenalkan pelajaran ini berbasis android. Dengan demikian dapat membantu masyarakat dalam menentukan harta warisan secara syar'i. Setelah dilakukan survey mengenai aplikasi ini, terlihat banyak masukan positif dari masyarakat. Dalam program magang ini juga dapat beberapa masalah dan solusi yang didapat dari hasil survey. Untuk program magang selanjutnya perlu dicoba untuk memperhatikan notifikasi, link video, serta warna tampilan agar tidak terlalu kontras. Perlu ditetapkan juga lead customer, perlu interview profesi guru dan mengembangkan aplikasi berupa bahasa inggris untuk dapat diakses secara luas.



# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Pengajuan Dosen Pembimbing PKL

### FORMULIR PENGAJUAN DOSEN PEMBIMBING PRAKTEK KERJA LAPANGAN

---

*Diisi oleh Mahasiswa*

**Nama Mahasiswa** : Wahid Alfaridsi Achmad Zein 402019611033  
Muhammad Taufiq Riza 402019611021  
Abdul Rohman 402019611002

**Program Studi** : Teknik Informatika

**Dokumen Pendukung** :  Formulir Pengajuan Pelaksanaan PKL  
 Proposal PKL

**Judul PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile

**Topik PKL** : Digital Transformation

**Waktu Pelaksanaan PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

*Diisi oleh Dosen*

**Dosen Pembimbing PKL** : Dihin Muriyatmoko, S.T., M.Kom

**Masa Tugas Pembimbing PKL** : 2022-2023 Ganjil

Ponorogo, 20 Oktober 2022  
Menyetujui,  
Sekretaris Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Darussalam Gontor

**Aziz Musthafa, M.T.**  
NIY. 150487

## Lampiran 2. Jurnal Harian Pelaksanaan PKL

### JURNAL HARIAN PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

---

**Nama Mahasiswa** : Wahid Alfaridsi Achmad Zein 402019611033  
Muhammad Taufiq Riza 402019611021  
Abdul Rohman 402019611003

**Program Studi** : Teknik Informatika

**Pembimbing Lapangan PKL** : *(Pembimbing tempat magang)*

**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile

**Waktu Pelaksanaan PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Catatan	Tanda Tangan
1.	19/03/22 20/03/22	Design Thinking	Sesi penyambutan dan pengenalan program coaching kepada peserta	
2.	25/03/22 26/03/22	Artificial Intelligence	Peserta mendapatkan materi mengenai Artificial Intelligence	
3.	02/04/22 09/04/22	Cloud Technology	Peserta mendapatkan materi mengenai Cloud Technology	
4.	16/04/22 23/04/22	Machine Learning	Coaching dengan coach untuk membahas Machine Learning	
5.	13/05/22 20/05/22	Big Data/Data Analytic	Peserta mendapatkan materi mengenai Big Data/Data Analytic	

6.	27/05/22 03/06/22	Project Experience	Peserta mendapatkan materi mengenai Project Experience	
7.	10/06/22	IT Experience	Peserta mendapatkan materi mengenai IT Experience	
8.	17/06/22 18/06/22	Career Path	Peserta mendapatkan materi mengenai Career Path	
9.	24/06/22 01/07/22	Communication	Peserta mendapatkan materi mengenai Communication	
10.	08/07/22 09/07/22	Continue Future Education	Peserta mempraktikkan Continue Future Education	
11.	14/05/22	Understanding Customer Validation	Peserta mempraktikkan Understanding Product Validation	
12.	14/05/22 sampai 27/05/22	Customer Validation	Coaching dengan coach untuk membahas hasil Product Validation	
13.	28/05/22	Coaching Session	Coaching dengan coach untuk membahas hasil Product Validation	
14.	04/06/22	Understanding Product Validation	Peserta mempraktikkan Understanding Product Validation	
15.	04/06/22 24/06/22	Product Validation	Peserta mempraktikkan Product Validation	
16.	25/06/22	Coaching Session (PV)	Coaching dengan coach untuk membahas hasil Product Validation	
17.	26/06/22 sampai 03/07/22	Pitch Deck Submission	Peserta mengirimkan pitch deck hasil validasi	

### Lampiran 3. Lembar Penilaian oleh Pembimbing Lapangan PKL

**FORM A1**  
**PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

**Nama Mahasiswa** : Wahid Alfaridsi Achmad Zein  
**NIM/Program Studi** : 402019611033 / Teknik Informatika  
**Pembimbing Lapangan PKL** : *(Pembimbing tempat magang)*  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile  
**Waktu Pelaksanaan PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

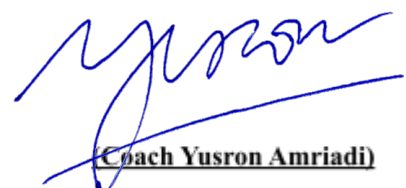
No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Kemampuan Teknis	30 %		
2.	Kemampuan dalam mengatasi permasalahan	30 %		
3.	Perilaku Profesional : - Disiplin - Tanggung jawab - Hubungan dengan rekan kerja - Komunikasi	40 %		
<b>Jumlah</b>		<b>100 %</b>		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya )
- Nilai = Bobot × Skor

**Komentar Penilai** : .....  
.....  
.....

Ponorogo, 27 September 2022,  
Pembimbing Lapangan PKL

  
**(Coach Yusron Amriadi)**

**FORM A2**  
**PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

**Nama Mahasiswa** : Muhammad Taufiq Riza  
**NIM/Program Studi** : 402019611021 / Teknik Informatika  
**Pembimbing Lapangan PKL** : *(Pembimbing tempat magang)*  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile  
**Waktu Pelaksanaan PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

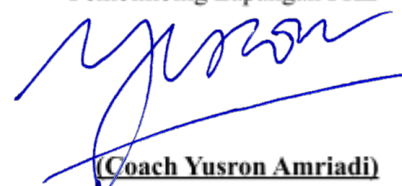
No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Kemampuan Teknis	30 %		
2.	Kemampuan dalam mengatasi permasalahan	30 %		
3.	Perilaku Profesional : - Disiplin - Tanggung jawab - Hubungan dengan rekan kerja - Komunikasi	40 %		
<b>Jumlah</b>		<b>100 %</b>		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya )
- Nilai = Bobot × Skor

**Komentar Penilai** : .....  
.....  
.....

Ponorogo, 27 September 2022,  
Pembimbing Lapangan PKL

  
**(Coach Yusron Amriadi)**

**FORM A3**  
**PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

**Nama Mahasiswa** : Abdul Rohman  
**NIM/Program Studi** : 402019611002 / Teknik Informatika  
**Pembimbing Lapangan PKL** : *(Pembimbing tempat magang)*  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile  
**Waktu Pelaksanaan PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

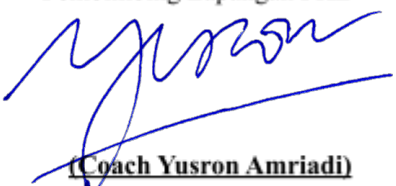
No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Kemampuan Teknis	30 %		
2.	Kemampuan dalam mengatasi permasalahan	30 %		
3.	Perilaku Profesional : - Disiplin - Tanggung jawab - Hubungan dengan rekan kerja - Komunikasi	40 %		
<b>Jumlah</b>		<b>100 %</b>		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya )
- Nilai = Bobot × Skor

**Komentar Penilai** : .....  
.....  
.....

Ponorogo, 27 September 2022,  
Pembimbing Lapangan PKL

  
**(Coach Yusron Amriadi)**

## Lampiran 4. Penilaian PKL oleh Dosen Pembimbing PKL

### FORM B1 PENILAIAN DOSEN PEMBIMBING PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**Nama Mahasiswa** : Wahid Alfaridsi Achmad Zein  
**NIM / Program Studi** : 402019611033 / Teknik Informatika  
**Pembimbing Lapangan PKL** : *(Pembimbing tempat magang)*  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile  
**Waktu Pelaksanaan PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Keaktifan dalam Bimbingan PKL	10 %		
2.	Ketepatan Waktu Penyerahan Laporan PKL	10 %		
3.	Kesesuaian Laporan dengan Format Panduan PKL	20 %		
4.	Substansi Laporan PKL	30 %		
5.	Ujian PKL	30 %		
<b>Jumlah</b>		<b>100 %</b>		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya )
- Nilai = Bobot × Skor

**Komentar Penilai** : .....  
.....  
.....

Ponorogo, 27 September 2022,  
Dosen Pembimbing PKL

(Aziz Musthafa, S.Kom, M.T)

**FORM B2**  
**PENILAIAN DOSEN PEMBIMBING**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

**Nama Mahasiswa** : Muhammad Taufiq Riza  
**NIM / Program Studi** : 402019611021 / Teknik Informatika  
**Pembimbing Lapangan PKL** : *(Pembimbing tempat magang)*  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile  
**Waktu Pelaksanaan PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Keaktifan dalam Bimbingan PKL	10 %		
2.	Ketepatan Waktu Penyerahan Laporan PKL	10 %		
3.	Kesesuaian Laporan dengan Format Panduan PKL	20 %		
4.	Substansi Laporan PKL	30 %		
5.	Ujian PKL	30 %		
<b>Jumlah</b>		<b>100 %</b>		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya )
- Nilai = Bobot × Skor

**Komentar Penilai** : .....

.....

.....

Ponorogo, 27 September 2022,  
Dosen Pembimbing PKL

(Aziz Musthafa, S.Kom, M.T)



**FORM B3**  
**PENILAIAN DOSEN PEMBIMBING**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

**Nama Mahasiswa** : Abdul Rohman  
**NIM / Program Studi** : 402019611002 / Teknik Informatika  
**Pembimbing Lapangan PKL** : *(Pembimbing tempat magang)*  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile  
**Waktu Pelaksanaan PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Keaktifan dalam Bimbingan PKL	10 %		
2.	Ketepatan Waktu Penyerahan Laporan PKL	10 %		
3.	Kesesuaian Laporan dengan Format Panduan PKL	20 %		
4.	Substansi Laporan PKL	30 %		
5.	Ujian PKL	30 %		
<b>Jumlah</b>		<b>100 %</b>		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya )
- Nilai = Bobot × Skor

**Komentar Penilai** : .....

.....

.....

Ponorogo, 27 September 2022,  
Dosen Pembimbing PKL

(Aziz Musthafa, S.Kom, M.T)

## Lampiran 5. Penilaian Ujian PKL oleh Dosen Penguji PKL

### FORM C1 PENILAIAN UJIAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**Nama Mahasiswa** : Wahid Alfaridsi Achmad Zein  
**NIM / Program Studi** : 402019611033 / Teknik Informatika  
**Dosen Pembimbing PKL** : *(Pembimbing tempat magang)*  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	<i>Penyajian Presentasi :</i>			
	▪ Kejelasan <i>Power Point</i>	20 %		
	▪ Kejelasan Penyampaian	20 %		
2.	<i>Penguasaan Materi :</i>			
	▪ Kualitas isi presentasi	30 %		
	▪ Kemampuan menjawab pertanyaan dalam sesi diskusi	30 %		
	<b>Jumlah</b>	100 %		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya )
- Nilai = Bobot × Skor

**Komentar Penilai :** .....

.....

.....

Ponorogo, 27 September 2022,  
Dosen Penguji PKL

(Triana Harmini, M.Pd)

**FORM C2**  
**PENILAIAN UJIAN**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

**Nama Mahasiswa** : Muhammad Taufiq Riza  
**NIM / Program Studi** : 402019611021 / Teknik Informatika  
**Dosen Pembimbing PKL** : (Pembimbing tempat magang)  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	<i>Penyajian Presentasi :</i>			
	▪ Kejelasan <i>Power Point</i>	20 %		
	▪ Kejelasan Penyampaian	20 %		
2.	<i>Penguasaan Materi :</i>			
	▪ Kualitas isi presentasi	30 %		
	▪ Kemampuan menjawab pertanyaan dalam sesi diskusi	30 %		
	<b>Jumlah</b>	100 %		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya )
- Nilai = Bobot × Skor

Ponorogo, 27 September 2022,  
Dosen Penguji PKL

(Triana Harmini, M.Pd)

**FORM C3**  
**PENILAIAN UJIAN**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

**Nama Mahasiswa** : Abdul Rohman  
**NIM / Program Studi** : 402019611002 / Teknik Informatika  
**Dosen Pembimbing PKL** : *(Pembimbing tempat magang)*  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	<i>Penyajian Presentasi :</i>			
	▪ Kejelasan <i>Power Point</i>	20 %		
	▪ Kejelasan Penyampaian	20 %		
2.	<i>Penguasaan Materi :</i>			
	▪ Kualitas isi presentasi	30 %		
	▪ Kemampuan menjawab pertanyaan dalam sesi diskusi	30 %		
	<b>Jumlah</b>	100 %		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya )
- Nilai = Bobot × Skor

Ponorogo, 27 September 2022,  
Dosen Penguji PKL

(Triana Harmini, M.Pd)

## Lampiran 6. Rekapitulasi Penilaian Akhir PKL

**FORM D1**  
**REKAPITULASI PENILAIAN AKHIR**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

**Nama Mahasiswa** : Wahid Alfaridsi Achmad Zein  
**NIM / Program Studi** : 402019611033 / Teknik Informatika  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile  
**Tempat Pelaksanaan PKL** : Online  
**Waktu Ujian PKL** : 29-30 September 2022  
**Dosen Penguji PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

No.	Komponen Penilaian	Nilai	Bobot	Nilai x Bobot
1.	Penilaian Pembimbing Lapangan PKL (N1)		30 %	
2.	Penilaian Dosen Pembimbing PKL (N2)		45 %	
3.	Penilaian Ujian PKL oleh Dosen Penguji PKL (N3)		25 %	
<b>Nilai TOTAL</b>				
<b>Huruf Mutu</b>				

Ponorogo, 27 September 2022,  
Dosen Pembimbing PKL

**(Aziz Musthafa, S.Kom, M.T)**

**FORM D2**  
**REKAPITULASI PENILAIAN AKHIR**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

**Nama Mahasiswa** : Muhammad Taufiq Riza  
**NIM / Program Studi** : 402019611021 / Teknik Informatika  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile  
**Tempat Pelaksanaan PKL** : Online  
**Waktu Ujian PKL** : 29-30 September 2022  
**Dosen Penguji PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

No.	Komponen Penilaian	Nilai	Bobot	Nilai x Bobot
1.	Penilaian Pembimbing Lapangan PKL (N1)		30 %	
2.	Penilaian Dosen Pembimbing PKL (N2)		45 %	
3.	Penilaian Ujian PKL oleh Dosen Penguji PKL (N3)		25 %	
<b>Nilai TOTAL</b>				
<b>Huruf Mutu</b>				

Ponorogo, 27 September 2022,  
Dosen Pembimbing PKL

**(Aziz Musthafa, S.Kom, M.T)**

**FORM D3**  
**REKAPITULASI PENILAIAN AKHIR**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

**Nama Mahasiswa** : Abdul Rohman  
**NIM / Program Studi** : 402019611002 / Teknik Informatika  
**Judul Laporan PKL** : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile  
**Tempat Pelaksanaan PKL** : Online  
**Waktu Ujian PKL** : 29-30 September 2022  
**Dosen Penguji PKL** : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022

No.	Komponen Penilaian	Nilai	Bobot	Nilai x Bobot
1.	Penilaian Pembimbing Lapangan PKL (N1)		30 %	
2.	Penilaian Dosen Pembimbing PKL (N2)		45 %	
3.	Penilaian Ujian PKL oleh Dosen Penguji PKL (N3)		25 %	
<b>Nilai TOTAL</b>				
<b>Huruf Mutu</b>				

Ponorogo, 27 September 2022,  
Dosen Pembimbing PKL

**(Aziz Musthafa, S.Kom, M.T)**

## Lampiran 7. Lembar Pendaftaran Ujian PKL

### FORM E1 PENDAFTARAN UJIAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

---

#### I. Data PKL Mahasiswa (*Diisi oleh Mahasiswa*)

1. Nama Mahasiswa : Wahid Alfaridsi Achmad Zein
2. NIM : 402019611003
3. Pembimbing Lapangan PKL : (*Pembimbing Lapangan PKL*)
4. Dosen Pembimbing PKL : Dihin Muriyatmoko, S.ST, M.T
5. Waktu Pelaksanaan PKL : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022
6. Judul Laporan PKL : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile
7. Draft Laporan PKL\* : 1.Dosen Pembimbing PKL   
2.Dosen Penguji PKL

#### II. Data Kelengkapan Ujian PKL (*Diisi oleh Prodi*)

1. Dosen Penguji PKL :
2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Ujian PKL
  1. Hari, tanggal :
  2. Waktu :
  3. Ruangan :



**FORM E2**  
**PENDAFTARAN UJIAN**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

I. Data PKL Mahasiswa (*Diisi oleh Mahasiswa*)

1. Nama Mahasiswa : Muhammad Taufiq Riza
2. NIM : 402019611021
3. Pembimbing Lapangan PKL : (*Pembimbing Lapangan PKL*)
4. Dosen Pembimbing PKL : Dihin Muriyatmoko, S.ST, M.T
5. Waktu Pelaksanaan PKL : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022
6. Judul Laporan PKL : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile
7. Draft Laporan PKL\* : 1. Dosen Pembimbing PKL   
2. Dosen Penguji PKL

II. Data Kelengkapan Ujian PKL (*Diisi oleh Prodi*)

1. Dosen Penguji PKL :
2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Ujian PKL
  1. Hari, tanggal :
  2. Waktu :
  3. Ruangan :

**FORM E3**  
**PENDAFTARAN UJIAN**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

---

I. Data PKL Mahasiswa (*Diisi oleh Mahasiswa*)

1. Nama Mahasiswa : Abdul Rohman
2. NIM : 402019611002
3. Pembimbing Lapangan PKL : (*Pembimbing Lapangan PKL*)
4. Dosen Pembimbing PKL : Dihin Muriyatmoko, S.ST, M.T
5. Waktu Pelaksanaan PKL : 16 Maret 2022 - 15 Juli 2022
6. Judul Laporan PKL : Penerapan Gamifikasi Mechanics, Dynamics, and Aesthetics (MDA) Untuk Pengenalan Mawaris Berbasis Mobile
7. Draft Laporan PKL\* : 1. Dosen Pembimbing PKL   
2. Dosen Penguji PKL

II. Data Kelengkapan Ujian PKL (*Diisi oleh Prodi*)

1. Dosen Penguji PKL :
2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Ujian PKL
  1. Hari, tanggal :
  2. Waktu :
  3. Ruangan :

Menyetujui,

Dosen Penguji PKL

Dosen Pembimbing PKL

Aziz Musthafa, M.T.  
NIY. 160598

Dihin Muriyatmoko, S.ST, M.T  
NIY. 150489

Mengetahui,  
Sekretaris Prodi Teknik Informatika UNIDA Gontor

Aziz Musthafa, S.Kom, M.T  
NIY. 150487

## PENILAIAN

### FAST (Future Academy Skill Transformation)

Nama Kelompok : DT-1

Judul Ide : Pembelajaran Pembagian Harta Warisan Syar'i Melalui Smart Waris

DT-1				
NO	NAMA	UNIVERSITAS	PENILAIAN KELOMPOK (HANDS ON PROJECT)	CATATAN COACH
1	Nurul Istiqomah	Institut Pertanian Bogor	75	1. Perlu dipertimbangkan untuk menysar ke sekolah atau kampus, link video, notifikasi, warna terlalu kontras.  2. Perlu ditetapkan Lead Customer; Perlu diinterview profesi Guru; Aplikasi berupa bahasa inggris dll untuk akses lebih luas.
2	Salma Nurjannah	Institut Pertanian Bogor	75	
3	Dinda Febriana	Institut Pertanian Bogor	75	
4	Lovinta Happy Atrinawati	Institut Teknologi Kalimantan	75	
5	M Gilvy Langgawan Putra	Institut Teknologi Kalimantan	75	
6	Wahid Alfaridsi Achmad Zein	UNIDA	75	
7	ABDUL ROHMAN	UNIDA	75	
8	Muhamad Taufiq Riza	UNIDA	75	