



**SISTEM TASKLIST DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI UNTUK  
PERANKINGAN KARYAWAN PADA DEPARTEMENT OPERASIONAL SOLUTION PT.  
VISIONET DATA INTERNATIONAL**

**Rizki Riswandi <sup>a\*</sup>, Andi Rahman H <sup>b</sup>, Laura Adelia M<sup>c</sup>, Novianti Rizky <sup>d</sup>, Rifqi Rahmansyah <sup>e</sup>**

<sup>a</sup> Fakultas Ilmu Komputer / Jurusan Sistem Informasi, [rizkiriswandi333@gmail.com](mailto:rizkiriswandi333@gmail.com), Universitas Pamulang, kota Tangerang Selatan Banten

<sup>b</sup> Fakultas Ilmu Komputer / Jurusan Sistem Informasi, [rahmanhidayatandi@gmail.com](mailto:rahmanhidayatandi@gmail.com), Universitas Pamulang, kota Tangerang Selatan Banten

<sup>c</sup> Fakultas Ilmu Komputer / Jurusan Sistem Informasi, [lauraadelia052@gmail.com](mailto:lauraadelia052@gmail.com), Universitas Pamulang, kota Tangerang Selatan Banten

<sup>d</sup> Fakultas Ilmu Komputer / Jurusan Sistem Informasi, [noviantirizky031102@gmail.com](mailto:noviantirizky031102@gmail.com), Universitas Pamulang, kota Tangerang Selatan Banten

<sup>e</sup> Fakultas Ilmu Komputer / Jurusan Sistem Informasi, [iki.safa12@gmail.com](mailto:iki.safa12@gmail.com), Universitas Pamulang, kota Tangerang Selatan Banten

\* korespondensi

**ABSTRACT**

*This research aims to develop a gamification-based tasklist system designed to increase efficiency in the division of tasks while motivating employees in the Operational Solution Department of PT. International Data Visionet. During its development, this system integrated various gamification elements, such as a ranking feature that encourages healthy competition between employees, digital awards that provide appreciation for certain achievements, and a performance points system that aims to increase accountability and work productivity. The system development process is carried out using the Waterfall methodology approach, which involves the stages of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. System testing is carried out using the Blackbox Testing method to ensure that all system functions run according to predetermined specifications. This system is designed with a user-friendly interface, making it easier for employees to understand and use its features.*

**Keywords:** Tasklist System, Gamification, Waterfall, Employee Ranking.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem *tasklist* berbasis gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi dalam pembagian tugas sekaligus memotivasi karyawan di Departemen Operasional Solution PT. Visionet Data International. Dalam pengembangannya, sistem ini mengintegrasikan berbagai elemen gamifikasi, seperti fitur perankingan yang mendorong kompetisi sehat antar-karyawan, penghargaan digital yang memberikan apresiasi terhadap pencapaian tertentu, serta sistem poin kinerja yang bertujuan untuk meningkatkan akuntabilitas dan produktivitas kerja. Proses pengembangan sistem dilakukan dengan pendekatan metodologi *Waterfall*, yang melibatkan tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Blackbox Testing* untuk memastikan bahwa semua fungsi sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Sistem ini dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna (*user-friendly*) sehingga memudahkan karyawan dalam memahami dan menggunakan fitur-fiturnya.

**Kata kunci:** Sistem Tasklist, Gamifikasi, Waterfall, Perankingan Karyawan.

## 1. PENDAHULUAN

PT. Visionet Data International merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Teknologi Informasi dengan fokus utama pada layanan *Outsourcing Services*. Salah satu bidang yang ditangani oleh perusahaan ini adalah *IT Managed Services*, yang berperan dalam membantu perusahaan-perusahaan klien untuk memastikan sumber daya teknologi informasi mereka dimanfaatkan secara optimal. Menurut penulis, layanan ini dirancang untuk mendukung efisiensi dan efektivitas bisnis melalui alokasi sumber daya yang tepat dan strategi yang terstruktur.

Dalam operasional sehari-hari, PT. Visionet Data International menghadapi tantangan dalam proses pemberian tugas kepada karyawan. Sering kali terjadi kesalahpahaman dalam interpretasi tugas yang diberikan, hingga penunjukan karyawan yang kurang sesuai dengan tugas tersebut. Akibatnya, hal ini dapat mempengaruhi kualitas layanan yang diberikan kepada pelanggan. Salah satu penyebabnya adalah sistem *tasklist* yang digunakan saat ini masih bersifat semi-komputerisasi, di mana pembagian tugas hingga pelaporan tugas yang telah selesai dikelola secara manual menggunakan Microsoft Excel. Metode ini tidak hanya memakan waktu, tetapi juga rentan terhadap kesalahan administrasi dan kurang mendukung transparansi dalam pengelolaan tugas.

Melihat permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengusulkan solusi berupa pengembangan sistem *tasklist* berbasis gamifikasi yang dirancang khusus untuk Departemen Operasional Solution di PT. Visionet Data International. Dengan menggunakan pendekatan gamifikasi, sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pembagian tugas, mengurangi kesalahan dalam alokasi tugas, serta meningkatkan motivasi dan produktivitas karyawan. Penelitian ini diberi judul “Sistem Tasklist Dengan Menggunakan Metode Gamifikasi Pada Departemen Operasional Solution PT. Visionet Data International” untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung perbaikan proses kerja di perusahaan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam perancangan Sistem *Tasklist* Dengan Menggunakan Metode Gamifikasi Pada *Departement Operasional Solution* PT. Visionet Data International, penulis melakukan studi pustaka dari penelitian yang sama secara umum dengan perancangan yang penulis buat. Studi pustaka ini bertujuan untuk dapat melihat sumber-sumber dari penelitian yang sama agar semakin menambah ilmu dalam menganalisa sistem yang akan dibuat. Berikut beberapa tinjauan pustaka yang penulis dapat, yaitu:

### 2.1 Literature

#### 2.1.1 Literatur 1

Anton Candra, dari jurnal yang berjudul “*Rancang Bangun Sistem Informasi Task Assignment Project Berbasis Web*” Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi Task Assignment yang menampilkan tugas dari setiap anggota proyek dengan jadwalnya.

#### 2.1.2 Literatur 2

Antonius Herustya (2010) Jurnal yang berjudul “*Pengaruh Sistem Informasi Teknologi Elektronik Atas Task Performance Auditor Kantor Akuntan Publik Big 4*” Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh sistem informasi teknologi elektronik terhadap kinerja tugas.

#### 2.1.3 Literatur 3

Sitairesmi Wahyu Handani, M. Suyanto, Amir Fatah Sofyan (2016) Jurnal yang berjudul “*Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi*” Penelitian ini melakukan penerapan konsep metode gamifikasi ke dalam e-learning untuk mempelajari animasi 3D menggunakan MDA framework. Merupakan salah satu inovasi dalam proses belajar animasi 3D agar lebih interaktif.

#### 2.1.4 Literatur 4

Yogantara, . S. E. ., Puspita, I. A., & Widyasthana, S. Vol. 4 No. 5 (2022). Jurnal yang berjudul, “*Perancangan Sistem Task Management menggunakan Raci Matriks dalam Tampilan Dashboard pada Proyek Pembuatan Feasibility Study dan Master Plan Rumah Sakit*” untuk mengatasi permasalahan dalam proses pengerjaan proyek yang tidak efektif dan efisien dan hal tersebut menyebabkan penundaan pekerjaan sehingga proyek menjadi terlambat.

#### 2.1.5 Literatur 5

Nurul Hidayati, Sularno Vol. 1 No. 1 (2024), Jurnal yang berjudul “*Aplikasi To-Do List Berbasis Android dengan MIT App Inventor*” untuk menyediakan alat bantu yang mudah digunakan dan efektif untuk

manajemen tugas dengan lebih baik. Pengembangan aplikasi to-do list inidcengan fitur-fitur dasar seperti menambah, menyimpan, memperbarui, menghapus, dan menghapus semua tugas.

Dari penelitian terdahulu yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya telah memberikan landasan yang kuat dalam pengembangan sistem informasi tasklist. Studi-studi sebelumnya membahas berbagai aspek seperti pengembangan aplikasi task assignment, evaluasi usabilitas, dan perancangan sistem informasi dengan fokus pada tasklist. Kesimpulan dari penelitian terdahulu ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana sistem informasi tasklist dapat dikembangkan, dievaluasi, dan ditingkatkan untuk mendukung efisiensi dan efektivitas dalam manajemen tugas. Dengan merujuk pada penelitian-penelitian tersebut, penulis dapat memperoleh wawasan yang relevan untuk mendukung perancangan sistem tasklist dengan pendekatan gamifikasi di PT. Visionet Data International.

## 2.2 Pengertian Sistem

- a. Menurut Sakti, P. P. T. A. D., And Risnanda Juliana Putri. (2007:5) “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.
- b. Menurut Agustin, Hamdi. (2018:64) “Sistem adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan dan saling bekerja sama untuk mencapai beberapa tujuan. Selain itu pengertian yang lain sistem terdiri dari unsur-unsur dan masukan (input), pengolahan (processing), serta keluaran (output).”

## 2.3 Pengertian Informasi

- a. Menurut Ajie, Miyarso Dwi. (1996: 1) “Informasi adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan oleh orang untu menambah pemahamannya terhadap fakta-fakta yang ada. Informasi bagi setiap elemen akan berbeda satu sama lain sesuai dengan kebutuhannya masing-masing”.
- b. Menurut Azmi, Yan (2009: 2) dalam penelitian Naibaho, R. S. (2017), “Informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna dalam pengambilan keputusan, sekarang atau untuk masa yang akan datang”.

## 2.4 Pengertian Sistem Informasi

- a. Menurut Sidh, Rahmahwati. (2013:20) “Sistem informasi adalah paduan dari berbagai resources baik hardware,software, netware, brainware, dan data”.
- b. Menurut Aini, Anisah. (2007:7) “Sistem informasi adalah suatu cara yang terorganisir mengumpulkan, memasukan dan memproses data, mengendalikan, dan menghasilkan informasi dengan berbasis proses manual atau Komputer untuk mencapai sasaran dan tujuan organisasi”.

## 2.5 Sistem Gamifikasi

Dikutip dari jurnal Diana Ariani (2020) yang berjudul “Gamifikasi untuk Pembelajaran” Gamifikasi menurut LearnTech adalah proses penggunaan elemen gamedalam kondisi non-gamedengan tujuan memperkuat perilaku belajar yang positif.

Masih dikutip dalam jurnal yang sama menurut Mariya Gachkova dan Elena Somova, Gamifikasi mengintegrasikan elemen dan teknik game dalam proses e-learning(2016).

## 2.6 Pengertian Sistem Taklist

- a. Sistem informasi *task list* adalah sebuah daftar atau basis data dari tugas-tugas yang harus diselesaikan, yang dapat membantu dalam mengatur siklus dari sebuah tugas dalam suatu konteks tertentu seperti pengelolaan proyek.
- b. Task management dalam sistem informasi task list adalah proses untuk mengatur siklus dari sebuah tugas, di mana Sistem Informasi Sumber Daya Manusia (SISDM) dapat berperan sebagai sistem yang membantu dalam menjalankan tugas-tugas tersebut.

## 2.7 Pengertian Ranking

Menurut (Rohmah, 2024) diambil dari artikel kompasiana.com, Ranking merupakan pengurutan atau pemeringkatan yang didasarkan pada nilai kuantitatif dan kualitatif. Dalam pendidikan, ranking mengacu pada pengurutan kemampuan atau kecerdasan siswa berdasarkan nilai yang mereka peroleh. Dengan menggunakan ranking, siswa dapat diklasifikasikan ke dalam kelas tertentu sesuai dengan tingkat yangtelah ditetapkan

### **3. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Analisa Kebutuhan**

##### **3.1.1. Analisa Kebutuhan Fungsional**

Kebutuhan fungsional dalam sistem ini bertujuan untuk menyediakan alat bantu bagi karyawan dalam menyelesaikan tugas mereka dengan lebih efisien dan termotivasi. Sistem tasklist akan berfungsi untuk:

- a. Mencatat tugas-tugas harian yang harus diselesaikan oleh karyawan.
- b. Menyediakan fitur pemantauan waktu penyelesaian tugas.
- c. Memungkinkan manajer untuk mengelola dan mengawasi tugas-tugas yang didistribusikan kepada tim.
- d. Melakukan perankingan karyawan berdasarkan kriteria yang relevan seperti kecepatan, kualitas penyelesaian tugas, dan kontribusi terhadap tim.

##### **3.1.2. Analisa Kebutuhan Non-Fungsional**

Sistem tasklist ini membutuhkan beberapa aspek non-fungsional untuk mendukung kinerja dan user experience yang optimal :

- a. Sistem harus mampu menangani banyak pengguna sekaligus tanpa mengalami penurunan performa.
- b. Sistem harus menjamin keamanan data karyawan dan tugas-tugas yang diberikan.
- c. Antarmuka harus mudah dipahami dan digunakan oleh karyawan dari berbagai latar belakang, baik yang memiliki keterampilan teknologi yang tinggi maupun rendah.

##### **3.1.3. Analisa Kebutuhan Gamifikasi**

Penggunaan metode gamifikasi pada sistem tasklist bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan karyawan melalui elemen-elemen permainan. Beberapa kebutuhan gamifikasi dalam sistem ini meliputi :

- a. Karyawan mendapatkan poin berdasarkan penyelesaian tugas dengan cepat dan tepat. Poin ini akan berkontribusi pada peningkatan level karyawan.
- b. Sistem perankingan yang menampilkan performa karyawan secara real-time, mendorong kompetisi sehat di antara mereka.
- c. Penghargaan digital berupa badge atau reward yang diberikan untuk pencapaian tertentu, seperti menyelesaikan tugas lebih awal atau membantu rekan kerja.

#### **3.2. Permasalahan Sistem yang dihadapi**

##### **3.2.1 Internal**

- a. Dalam pemberian tugas kepada karyawan masih menggunakan sistem yang kurang memadai.
- b. Belum adanya inisiatif pihak karyawan di Departement operasional solution untuk membuat laporan pengerjaan tugas lebih terstruktur dengan baik.

##### **3.2.2 Eksternal**

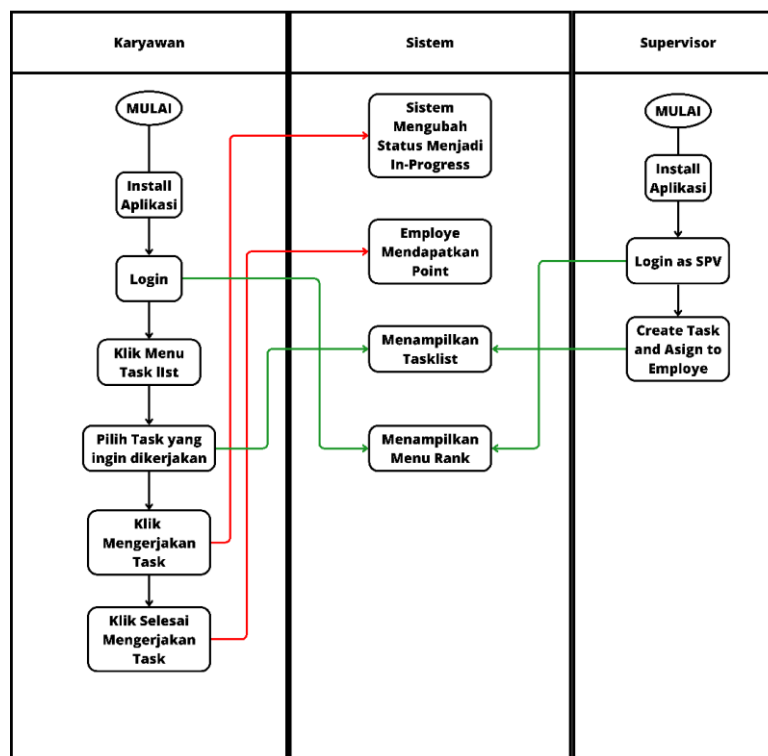
- a. Membutuhkan biaya untuk perawatan dan pengembangan sistem
- b. Membutuhkan dukungan dari semua pihak yang terkait

##### **3.2.3 Analisa dan Perancangan Sistem Yang Diusulkan**

Analisa sistem merupakan penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan. Bagian ini terdiri dari prosedur sistem dan Analisa kebutuhan sistem.

#### **3.3. Prosedur Sistem**

Prosedur sistem merupakan suatu proses yang menunjukkan perjalanan data pada suatu sistem. Berikut adalah prosedur sistem yang akan diusul oleh peneliti sebagai berikut :



Gambar 1 Prosedur sistem

### 3.4. Metode Penelitian

#### 3.4.1. Jenis Penelitian

yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Jenis penelitian kualitatif hanya bisa diamati dan dicatat sehingga menghasilkan suatu informasi. Sedangkan metode penelitian kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berbasis angka menggunakan berbagai Teknik statistik. Antar Muka Pengguna.

#### 3.4.2. Operasi variabel penelitian

berasal dari karakter, atribut atau segala sesuatu yang terbentuk dalam suatu penelitian. Operativariabel penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Data karyawan berupa name, NIP, jabatan, jenis kelamin.
- Data nama jabatan berupa nama jabatan, jumlah karyawan.
- Data kriteria tugas berupa nama tugas, bobot/poin kriteria.
- Data Ranking berupa nama karyawan dan poin/bobo

### 3.5. Jenis dan Sumber Data

#### 3.5.1. Jenis data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif :

##### a. Data Kualitatif

##### 1) Studi Pustaka

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sebuah acuan dengan cara membaca dan mengutip dari beberapa jurnal, buku maupun sumber lainnya yang terkait dengan topik penelitian ini.

##### 2) Wawancara

Peneliti melakukan wawancara langsung dengan narasumber yang terlibat yaitu division **head** operasional solution di PT Visionet Data International. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Untuk daftar wawancara yang dilakukan dapat dilihat pada daftar lampiran penelitian ini.

##### 3) Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah mengunjungi langsung PT Visionet Data International pada

Departement operasional solution dan menganalisa secara langsung proses alur dalam pembagian tugas – tugas (Task List) kepada karyawan, Adapun hasil observasi yang didapat sebagai berikut :

- a) Sistem yang ada saat ini dalam pembagian tugas pada Departement opsional solution PT Visionet Data International masih kurang memadai.
- b) Departement operasional solution belum menggunakan aplikasi khusus dalam pembagian tugas – tugas (Task List) kepada karyawan.
- c) Banyaknya Karyawan yang salah dalam pengambilan tugas (Task).

#### 4) Kuesioner

Kuesioner yang dilakukan peneliti adalah memberikan sebuah angket atau kuesioner kepada karayawan PT Visionet Data International pada Departement operasional solution, Kuesioner ini terbagi menjadi 2 yaitu kuesioner sebelum adanya sistem (pre-test) dan sesudah adanya sistem (post-test), Adapun contoh pertanyaan- pertanyaan kuesioner yang akan diberikan kepada karyawan yang nanti akan digunakan oleh peneliti sebagai bahan penelitian ini, berikut adalah pertanyaan-pertanyaan kuesioner :

##### a) Kuesioner pre-test

- 1) Apakah anda tertarik menggunakan sistem tasklist yang dilakukan secara manual ?
- 2) Apakah Anda tertarik dalam menentukan ranking karyawan yang dilakukan secara manual ?
- 3) Apakah dalam sistem manual dapat memudahkan kita dalam memberikan tugas-tugas atau tasklist kepada karyawan?
- 4) Apakah dalam sistem manual dapat memudahkan kita dalam menentukan ranking kepada karyawan?
- 5) Apakah dengan sistem manual penyajian datanya akurat, cepat, dan tepat ?
- 6) Apakah anda merasa puas dengan sistem tasklist saat ini yang dilakukan secara manual ?
- 7) Apakah anda merasa puas dengan sistem saat ini dalam menentukan perangkingan yang dilakukan secara manual ?
- 8) Apakah menurut anda sedikit resiko terjadinya kesalahan dalam memberikan tugas-tugas atau tasklist kepada karyawan dilakukan secara manual?
- 9) Apakah menurut anda sedikit resiko terjadinya kesalahan dalam menentukan ranking kepada karyawan dilakukan secara manual?
- 10) Apakah informasi pada sistem yang sedang berjalan mudah dimengerti?

##### b) Kuesioner post-test

- 1) Apakah anda tertarik menggunakan sistem tasklist yang dilakukan secara terkomputerisasi ?
- 2) Apakah Anda tertarik dalam menentukan ranking karyawan yang dilakukan secara terkomputerisasi?
- 3) Apakah dalam sistem terkomputerisasi dapat memudahkan kita dalam memberikan tugas-tugas atau tasklist kepada karyawan?
- 4) Apakah dalam sistem terkomputerisasi dapat memudahkan kita dalam menentukan ranking kepada karyawan?
- 5) Apakah dengan sistem terkomputerisasi penyajian datanya akurat, cepat, dan tepat ?
- 6) Apakah anda merasa puas dengan sistem tasklist saat ini yang dilakukan secara terkomputerisasi ?
- 7) Apakah anda merasa puas dengan sistem saat ini dalam menentukan perangkingan yang dilakukan secara terkomputerisasi ?
- 8) Apakah menurut anda sedikit resiko terjadinya kesalahan dalam memberikan tugas-tugas atau tasklist kepada karyawan dilakukan secara terkomputerisasi ?
- 9) Apakah menurut anda sedikit resiko terjadinya kesalahan dalam menentukan ranking kepada karyawan dilakukan secara terkomputerisasi ?
- 10) Apakah informasi pada sistem yang sedang berjalan mudah dimengerti?

#### b. Metode Kuantitatif

Dalam penelitian ini, metode kuantitatif bertujuan untuk mengukur efektivitas sistem tasklist berbasis gamifikasi terhadap kinerja karyawan.

##### 1) Populasi dan Sampel

###### a) Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh karyawan pada *Departement opsional solution* pada solution PT. Visionet Data International. sebanyak 11 orang.

### b). Sampel

Sampel merupakan Sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang relative sama dan dianggap bisa mewakili populasi. Sampel terdiri dari sejumlah anggota yang dipilih dari populasi.

### 2) Pengumpulan Data

- Kuesioner dapat digunakan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi karyawan tentang sistem tasklist berbasis gamifikasi dan pengaruhnya terhadap motivasi, produktivitas, dan kepuasan kerja.
- Mengumpulkan data task completion rate (tingkat penyelesaian tugas) sebelum dan sesudah penerapan sistem gamifikasi, serta data lain yang relevan seperti kecepatan penyelesaian tugas dan kualitas output.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil

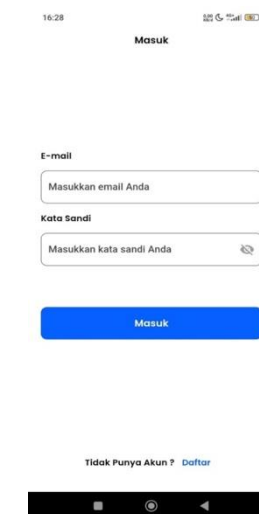
Setelah melakukan analisis sistem, selanjutnya masuk ke hasil dan pembahasan. Hasil dari penelitian ini adalah berupa suatu aplikasi “**Task Management System Karyawan Menggunakan Metode Gamifikasi**” di PT Visionet Data *International* yang dapat digunakan dalam proses pembagian tugas dari leader ke karyawan.

### 4.2 Pembahasan

Pada pembahasan ini akan dijelaskan tentang penggunaan atau cara yang mengoperasikan program sistem yang telah dihasilkan dengan menggunakan bahasa pemrograman *php*. Sistem ini memiliki menu-menu yang mudah dimengerti dan dipahami oleh leader dan karyawan sebagai pengguna. Terdapat menu login, menu utama, data proyek, data tugas, data karyawan, dan laporan.

#### 4.2.1 Halaman Login

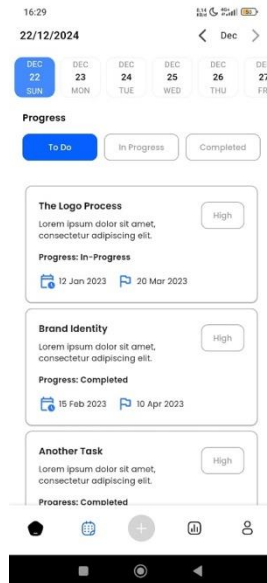
Halaman ini adalah halaman bagi leader atau karyawan dalam melakukan akses masuk ke aplikasi, leader atau karyawan dapat *login* dengan username dan password yang sudah didaftarkan di *database*, jika email dan password benar maka pengguna akan langsung masuk ke halaman menu utama.



Gambar 2 Halaman Login.

#### 4.2.2 Halaman Menu Semua Proyek

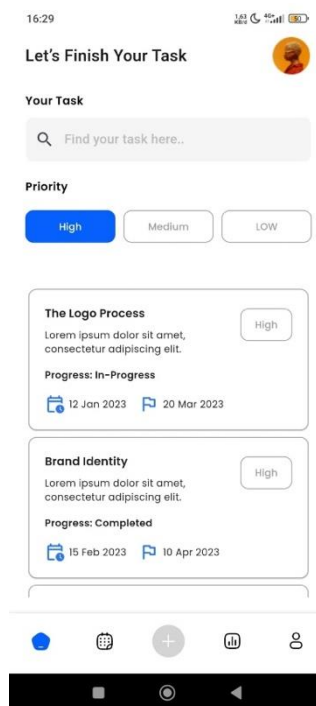
Halaman semua proyek ini akan menampilkan seluruh daftar proyek yang dibuka dan yang telah ditutup beserta form inputan untuk menambahkan proyek baru. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.3, berikut:



Gambar 3 Halaman Semua Proyek

#### 4.2.3 Halaman Menu Task

Halaman Menu Task ini akan menampilkan seluruh tugas yang dibuka dan yang ditutup dari suatu proyek serta form untuk menginputkan tugas baru yang akan ditambahkan pada proyek yang dipilih oleh leader. Tampilan ini dapat dilihat pada gambar 4.4. berikut:



Gambar 4 Halaman Task

#### 4.2.44.1.3 Halaman Menu Top Rank

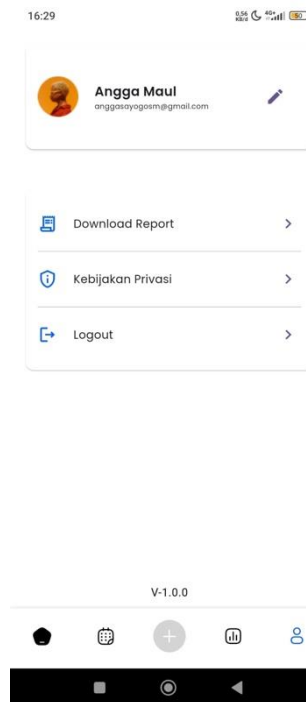
Halaman ini akan menampilkan top 5 karyawan yang mengerjakan tugasnya dengan waktu yang cepat, pada halaman ini juga terdapat poin yang diperoleh oleh setiap karyawan dalam mengerjakan tugasnya. Tampilan ini dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut:



Gambar 5 Top Rank

#### 4.2.5 Halaman Profil Akun

Halaman Profil Akun ditujukan untuk pengguna baik itu leader ataupun karyawan mengedit informasi akun nya mulai dari nama, email, dan seperti informasi penting yang berupa password. Tampilan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6 Halaman Profil.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Analisis Sistem yang telah dilakukan, maka penelitian menarik kesimpulan dari hasil penelitian sebagai berikut : Dengan adanya aplikasi Task Management System Karyawan di PT. Visionet Data International dapat membantu leader dan anggotanya dalam mengelola proyek yang sedang berlangsung. Dengan adanya Task Management dapat menyimpan data project baru dan juga detail pengerjaannya secara online yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Dengan adanya Task Management mempermudah komunikasi antar leader dan anggotanya dalam keterkaitan proyek baru.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, ada beberapa saran yang dapat di sampaikan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- a. Dalam penerapan sistem ini dihasilkan pengguna mengerti cara menggunakan sistem yang telah dibuat ini.
- b. Mungkin dalam sistem ini masih banyak kekurangan fitur-fitur lainnya yang dibutuhkan pengguna, diharapkan nantinya dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya.
- c. Dalam penggunaan sistem ini diharapkan pengguna melakukan pemeliharaan yang baik serta teratur dan benar.
- d. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Budi Raharjo (2015: 16), MySQL merupakan Software RDBMS (atau server database) manajemen : informatika
- [2] Febrian & Andayani (2002, h. 35) Aplikasi adalah program siap pakai untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. manajemen: informatika
- [3] I Putu Agus Eka Pranata (2014: 7) Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan manajemen : informatika
- [4] Riyanto (2015: 1), Xampp merupakan paket PHP dan MySQL berbasis open source, manajemen : informatika
- [5] Satyaputra & Aritonang (2014, h.2) Web adalah sistem operasi yang merupakan jembatan manajemen : informatika
- [6] Stavridou (1999) adalah suatu penerapan perakitan kumpulan komponen/ subsistem perangkat lunak manajemen : informatika
- [7] Satyaputra & Aritonang (2014, h.2) Web adalah sistem operasi yang merupakan jembatan antara pengguna dan perantarnya manajemen Informatik Ašeriškis,
- [8] Darius, and Robertas Damaševičius. "Gamification of a project management system." Proc. of Int. conference on advances in computer- human interactions ACHI2014. 2014.
- [9] Dewangga, K., Emanuel, A. W. R., & Widhiyanti, K. (2022). Perancangan Gamifikasi Pada Proses Implementasi ERP Menggunakan Metode Accelerate SAP. *Teknika*, 11(3), 225-234.