

RINGKASAN

PENGEMBANGAN APLIKASI *E-LEARNING (GAMEPLAY)* UNTUK PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN KARYAWAN DI PT. BEON INTERMEDIA, Moh. Alfiannur Salsabil, NIM E31220531, Tahun 2025, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Taufiq Rizaldi, S.ST., MT. (Dosen Pembimbing), Khusnul Huda (Pembimbing Lapangan).

Kegiatan Magang adalah salah satu kegiatan wajib dalam program Pendidikan di dalam kampus Politeknik Negeri Jember yang bertujuan agar mahasiswa dapat meningkatkan kemampuannya secara langsung pada perusahaan yang sesuai dengan program studi dari masing masing mahasiswa. Kegiatan magang dilaksanakan di sebuah Perusahaan teknologi yaitu PT. Beon Intermedia. Perusahaan ini berlokasi di Kota Malang dan di dalam kegiatan magang tersebut, penulis melakukan pengembangan dan pengelolaan aplikasi khusus internal perusahaan yaitu Gameplay guna mendukung pelatihan dan pengembangan karyawan.

Aplikasi ini merupakan media perusahaan untuk karyawannya memperoleh hak memajukan dan mengembangkan kompetensi sesuai dengan minat, bakat dan kemampuannya sehingga sejahtera dan meningkatkan produktivitas. Dalam mendukung kenyamanan pengguna dalam pemakaiannya, aplikasi ini memiliki konsep gamifikasi yang dibantu dengan beberapa *plugin* yang sudah tersedia di dalam WordPress dan memiliki sistem poin yang dapat ditukarkan dengan uang asli dengan ketentuan untuk pengembangan diri (*self development*) atau hiburan (*entertain*).

Pengembangan aplikasi Gameplay ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan tools seperti WordPress, Trello, Figma, Metabase dan Google Apps Script. Pengembangan Aplikasi gameplay berjalan bersamaan dengan Program Beasiswa Jagoan Hosting yang berfokus pada sarana pembelajaran untuk peserta beasiswa. Kegiatan ini melibatkan beberapa hal seperti melakukan riset *plugin* dan membuat rekapitulasi nilai yang dilakukan untuk meningkatkan pengalaman peserta beasiswa dan karyawan dalam penggunaannya.