

## Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup



### Bayu Agung Gumelar

Full Stack Web Developer

#### Profile

Hello my name is Bayu Agung Gumelar, im a coder, right now im focusing on Full Stack Web Developer and it also my passion, and my skills is proven from project that has been done by me such as UMKM website. I am ready to work hard and smart to achieve my goals.

#### Work / Project Experience

##### **UMKM Web Application**

April 2019 – October 2019

I'm working on government project for helping micro business at Kabupaten Tangerang . I am part of Backend Developer when making this project.

##### **PT EROL PERKASA MANDIRI, Jakarta Selatan**

August 2019 – November 2019

I work here as a Full Stack Web Developer, here I have made 4 websites, 1 about company profile, 1 about online donations, 2 about e-commerce.

##### **LARUNO.COM**

January 2020 – April 2020

I work here as a Full Stack Web Developer, here I develop a website and create a payment gateway with DANA.

##### **BIOMEDIKA**

December 2020 – March 2021

I'm freelance as a React.js and Node.js developer, here i am working on several internal and external projects, one of which is Swab Registration.

#### Education

##### **IPA, SMAN 6 KABUPATEN TANGERANG,**

**Kab. Tangerang**

2013 – 2016

##### **S1-Informatic Engineering, Esa Unggul**

**University, Citra Raya, Tangerang**

2016 – 2020

IPK : 3.31 / 4.00

#### Details

Kemuning Permai Blok B2 no 31, Jeungjing, Cisoka, Kab. Tangerang, 15730, Indonesia, 089634372389  
[bayuagung100@gmail.com](mailto:bayuagung100@gmail.com)

#### Date / Place of birth

14 September 1998  
 Tangerang

#### Skills

React Js

Node Js

Php

MySQL

HTML5

CSS / SCSS

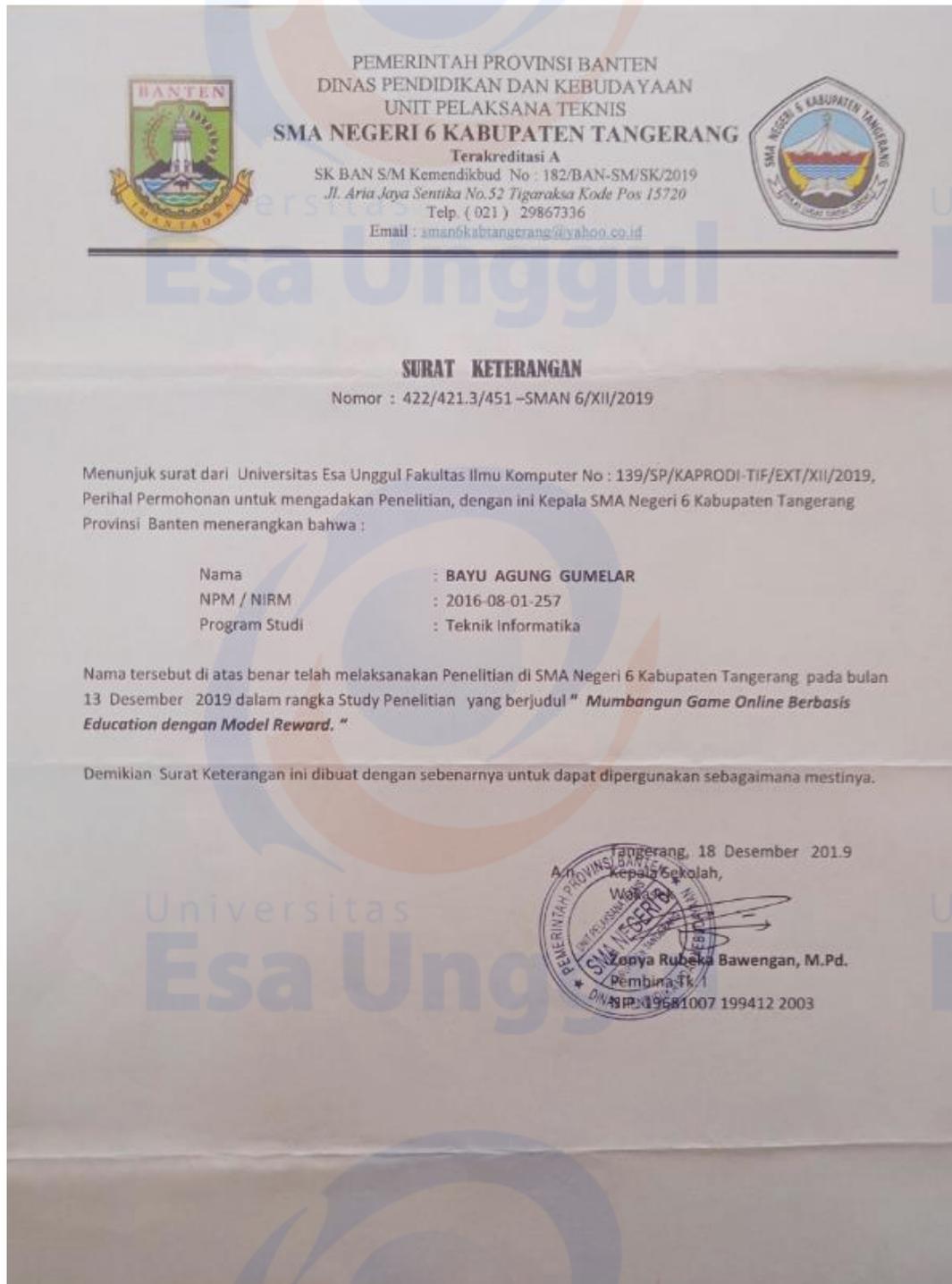
JavaScript

jQuery

Laravel

Problem Solving

**Lampiran 2 Surat Keterangan Penerimaan Penelitian**



PEMERINTAH PROVINSI BANTEN  
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIT PELAKSANA TEKNIS  
**SMA NEGERI 6 KABUPATEN TANGERANG**  
 Terakreditasi A  
 SK BAN S/M Kemendikbud No : 182/BAN-SM/SK/2019  
 Jl. Aria Jaya Sentika No.52 Tigaraksa Kode Pos 15720  
 Telp. ( 021 ) 29867336  
 Email : sman6kabtangarang@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 422/421.3/451-SMAN 6/XII/2019

Menunjuk surat dari Universitas Esa Unggul Fakultas Ilmu Komputer No : 139/SP/KAPRODI-TIF/EXT/XII/2019, Perihal Permohonan untuk mengadakan Penelitian, dengan ini Kepala SMA Negeri 6 Kabupaten Tangerang Provinsi Banten menerangkan bahwa :

Nama : **BAYU AGUNG GUMELAR**  
 NPM / NIRM : 2016-08-01-257  
 Program Studi : Teknik Informatika

Nama tersebut di atas benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 6 Kabupaten Tangerang pada bulan 13 Desember 2019 dalam rangka Study Penelitian yang berjudul " *Mumbangun Game Online Berbasis Education dengan Model Reward.* "

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 18 Desember 2019  
 Kepala Sekolah,  
 Zopya Rubeka Bawengan, M.Pd.  
 Pembina Tk. I  
 SIP: 19681007 199412 2003

### Lampiran 3 Daftar Wawancara

#### DAFTAR PERTANYAAN HASIL WAWANCARA

Daftar pertanyaan wawancara ini berfungsi untuk mendapatkan data yang dapat mendukung dalam penulisan penelitian yang peneliti buat dengan judul :

**“Membangun *Game Online* Berbasis *Education* dengan Model *Reward*”**

Berikut adalah daftar pertanyaan-pertanyaan hasil wawancara antara pihak peneliti dengan pihak internal sekolah terkait yaitu Guru SMAN 6 Kab Tangerang, pada :

Hari, tanggal : Jum'at, 13 Desember 2019

Tempat : SMAN 6 Kab Tangerang

Jl. Aria Jaya Santika No.52, Pasir Nangka, Kec. Tigaraksa,  
Tangerang, Banten 15720

Narasumber : Zonya Rubeka M.Pd

Jabatan : Wakasek Kurikulum

Pembahasan pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

- 1. Bagaimana media pembelajaran saat ini yang disampaikan kepada murid?**

**Jawaban :** Powerpoint buatan sendiri, dan link dari kemendikbud

- 2. Media seperti apa yang digunakan untuk memberikan nilai tambah kepada murid?**

**Jawaban :** Remedial, karya ilmiah (bila diperlukan), presentasi powerpoint

- 3. Melihat dari hasil kuisisioner yang telah dilakukan kepada murid, para murid tertarik dengan aplikasi yang akan saya buat, apakah akan diterapkan di SMAN 6, dan akan digunakan untuk apa lebih tepatnya?**

**Jawaban :** Penugasan, penilaian harian, remedial, dan kreativitas anak mungkin.