

**ANALISIS FAKTOR - FAKTOR NON TEKNIS INTERNAL YANG  
MEMPENGARUHI KINERJA PROGRAMMER DALAM PROSES  
PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DI  
PUSAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA (PTIPD)  
UIN SUNAN KALIJAGA**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar strata satu  
Program Studi Teknik Informatika**



**Disusun Oleh :**

**SISKA RESTU ANGGRAENY ISKANDAR**

**10651025**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2016**



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/ 129 /2016

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Analisis Faktor – Faktor Non Teknis Internal Yang Mempengaruhi Kinerja Programmer dalam Proses Pengembangan Perangkat Lunak di Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (PTIPD) UIN Sunan Kalijaga

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :  
Nama : Siska Restu Anggraeny Iskandar  
NIM : 10651025  
Telah dimunaqasyahkan pada : Senin, 28 Desember 2015  
Nilai Munaqasyah : A / B  
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Sumarsono, M.Kom  
NIP. 19710209 200501 1 003

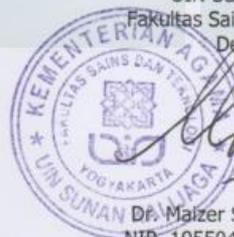
Penguji I

Agus Mulyanto, M.Kom  
NIP.19710823 199903 1 003

Penguji II

Nurochman, M.Kom  
NIP. 19801223 200901 1 007

Yogyakarta, 13 Januari 2016  
UIN Sunan Kalijaga  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Dekan



Dr. Maizer Said Nahdi, M.Si.  
NIP. 19550427 198403 2 001



## **SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Persetujuan Skripsi  
Lamp : 1 Bendel Laporan Skripsi

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Siska Restu Anggraeny Iskandar  
NIM : 10651025  
Judul Skripsi : Analisis Faktor – Faktor Non Teknis Internal yang Mempengaruhi Kinerja Programmer dalam Proses Pengembangan Perangkat Lunak di Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (PTIPD) UIN Sunan Kalijaga

Sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Prodi Teknik Informatika

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 15 Desember 2015

Pembimbing

Sumarsono, S.T. M.Kom

NIP: 19710209 200501 1 003

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siska Restu Anggraeny Iskandar  
NIM : 10651025  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Analisis Faktor – Faktor Non Teknis Internal yang Mempengaruhi Kinerja Programmer dalam Proses Pengembangan Perangkat Lunak di Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data UIN Sunan Kalijaga**” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Januari 2015

Yang menyatakan



Siska Restu Anggraeny Iskandar  
NIM. 10651025

## MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap” (Q.S Al-Insyiraah: 5-8)

*“Because If you want something, the universe will conspire to help you achieve it”* - Paulo Coelho dalam “The Alchemist”

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan untuk mereka yang tiada henti berusaha, berdo'a, berharap, tanpa bisa saya mengungkapkannya. Menjadi hal utama berbakti pada mereka. Mamah dan Ayah yang telah berusaha memberikan yang terbaik.*

*Saudari-saudari saya  
Wulan Syarifatunnujum dan Ghaniya Munggharan.  
Semoga kita mendapat ridho, rahmat dari-Nya, hingga kelak kita bertemu lagi di Surga-Nya...*

## KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam serta shalawat semoga selalu tercurah pada Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul "**ANALISIS FAKTOR – FAKTOR NON TEKNIS INTERNAL YANG MEMPENGARUHI KINERJA PROGRAMMER DALAM PROSES PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DI PUSAT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA (PTIPD) UIN SUNAN KALIJAGA**" ini disusun untuk memenuhi persyaratan kurikulum sarjana strata-1 (S-1) pada Prodi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Peneliti mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan skripsi ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut peneliti sampaikan kepada:

1. Ayah dan Mamah, orang tua peneliti, yang telah membesarkan dan mendidik, memberikan banyak pelajaran serta memberikan dukungan dan doa kepada peneliti. *I know both of you trying your best,*
2. Kedua adik peneliti, Wulan dan Ghaniya yang selalu menjadi alasan peneliti menjadi lebih sabar, lebih kuat. Terima kasih atas dukungan luar biasa yang tidak terucap,

3. Bapak Prof. Machasin sebagai Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta,
4. Ibu Dr. Maizer Said Nahdi, M.Si Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga,
5. Bapak Sumarsono, S.T, M.Kom selaku Ketua Prodi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat segera selesai. Terima kasih, semoga Allah membalas kebaikan Bapak,
6. Bapak Nurrochman, S.Kom, M.Kom, Selaku Sekretaris Prodi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dan sebagai Penguji Skripsi yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan cepat,
7. Bapak M. Mustakim, M.T sebagai Dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih untuk semua wejangan dan cerita menginspirasi selama peneliti berkuliah. Semoga Allah memberikan kesehatan dan kebaikan untuk bapak sekeluarga.
8. Bapak Agus Mulyanto, M.Kom yang telah menjadi Penguji Skripsi peneliti. Terima kasih untuk segala waktu dan pembelajaran selama di perkuliahan. Semoga Allah senantiasa memberikan karunia dan kemudahan bagi Bapak.
9. Segenap dosen terbaik di Prodi Teknik Informatika, Bapak Agus, Bapak Agung, Bapak Mustakim, Bapak Awik, Ibu Ade, Ibu Uyun, Bapak Didik, Bapak Aulia, Bapak Taufik, Bapak Bambang, terima kasih atas ilmu dan

bimbingan selama peneliti berkuliah sehingga peneliti bisa lebih mengembangkan diri,

10. Staf di Transit Mandiri, mas Iqbal dan Mas Ryan. Terima kasih untuk segelas air dingin yang kadang sangat membantu ditengah-tengah perkuliahan. Semoga sukses terus ya!
11. Teman-teman di Lantai 3 Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (PTIPD) UIN Sunan Kalijaga yang telah menjadi tempat penelitian. Mas Salim, Mas Adi, Mas Daru, Pak Hendra, Kak Gatra, Mba Novi, Yessi, yang telah membantu peneliti melakukan penelitian. *I owe you a lot. Let's do karaoke together!*
12. Ibu Antin di Kemahasiswaan, Bapak Yasmanto di Keuangan, Bapak Ridwan di Rektorat UIN Sunan Kalijaga. Terima kasih untuk kesempatan peneliti melihat dunia luar, menjadikan masa kuliah penuh pengalaman,
13. Teman-teman di PTIPD Timur yang selalu jadi tempat singgah nyaman, Pak Arif, Sasti, Ervan, Mba Amel. Terima kasih untuk dukungan-dukungannya,
14. Teman-teman INFUS K Teknik Informatika 2010 Najib, Aji, Adi, Cincin, Putri, Eeng, Iksan, Faizal, Toni, Norma (cut), Adit, Sasti, Fina, Ghoni, Damar, Fajar, Dahlan, Bang Luqman, Yazid, Deta, Faiz, Arif, Nadhif, Harya, Fandi (thanks SPSSnya :P), Hafa, Opang, Tama, Adi Mbah, yang tidak hanya telah peneliti anggap sebagai teman seangkatan tapi juga saudara. Saudara yang sama-sama berjuang, sama-sama tidak saling melupakan, sama-sama mendo'akan. Mantra "*see you on top*" adalah kalimat wajib bagi kami,

15. Rekan-rekan angkatan 2010 di Prodi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga, yang masih berjuang skripsi, atau yang belum terpikirkan skripsi, yang telah menjadi teman berbagi dan juga telah banyak membantu peneliti. *I owe you a motivations words. I will give it back!*
16. Adik-adik Teknik Informatika 2011, 2012, 2013, 2014, 2015 yaitu Mona, Elva, Nur Rohman, Agil, Habibi, Mutia, Yasmita, Opang, Haedar, Ayya yang telah menyemangati peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan cepat,
17. Semua staf Tata Usaha Fakultas Sains dan Teknologi, Bapak Wahdan yang selalu memudahkan peneliti dalam urusan administrasi. Semoga Allah selalu memudahkan urusan-urusan Bapak,
18. Teman-teman di Lab Terpadu UIN Sunan Kalijaga, mas Sukindar dan mas Sulis. Terima kasih untuk motivasi dan semangat-semangat sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan lancar,
19. Teman-teman GLib Bogor, Pak Utian, Pak Haris, Moko, Piko, Aris, teman-teman GNOME Indonesia, KPLI Jogja,
20. Sendy Aditya Suryana, sahabat sejak SMK yang menjadi teman menginspirasi selama masa kuliah di Jogja. *Turns out, it's not only me. It happens to be us.*
21. Aji Kisworo Mukti & Hana Nusawieta, Muhammad Fauzi "Uje" Masykur, sahabat peneliti yang seringkali memberikan saran dan kritik mengenai apa

dan bagaimana bertahan hidup yang tidak hanya menjadikan kita seenggok daging yang bisa jalan-jalan. *Met, matur nuwun sanget, nggih.*

22. Mbak Annisa Indah Masita, yang sudah menjadi teman curhat di Facebook. Terima kasih sudah pernah meminjamkan kantormu untuk ketik-ketik skripsi ini.
23. Teman-teman di KSL KUSUKA, KKN 80 Kota 28: Danunegaran, PASTI, Lendabook; Mas Fandi, Syifa, Eci, Ken, Ngonoo, Maliome, iDept, TurunTanganYK, Tumblr Jogja, Gamexeon Regional Jogja, Kost 996, Kost Tiga Dua; Mbak Endah, Lana, Bintang, Pak Nanang, Riri, Fajar, Citra yang menjadikan hari-hari di Jogja lebih berwarna.
24. Kakak Angkatan yang selalu punya waktu untuk berbagi cerita. Terima kasih untuk Mbah Barok, Mbah Jan, Mas Estu, Mas Kipli, Mas Isnan, Mas Romel.
25. Pak Suwono dan Pak Didik satpam Fakultas Sains dan Teknologi yang sering peneliti telpon-telpon untuk *bukain* kunci Lab. Terima kasih sudah berbaik hati membukakan kunci.
26. Bapak dan Ibu Dukuh di Padukuhan Nologaten, PKK Nologaten, PAUD Jasmine yang telah memberikan kesempatan peneliti mengimplementasikan ilmu yang didapat dari perkuliahan.
27. Larry Page dan Sergey Brin atas ide hebat membuat mesin pencari *Google* sehingga peneliti lebih mudah mencari referensi dan mencari bahan-bahan penulisan. *I don't know you, but I will find you. In case I am right, but I am too afraid to ask.*

28. Untuk semua abang-abang Gojek yang bersedia mengantarkan peneliti ke lab, ke perpustakaan, ke fakultas, ke tempat *fotocopy*, ke kost walaupun hujan dan gang kost peneliti sulit dicari. Semoga Allah memberikan berkah atas rezeki yang kita punya. Aamiin.
29. *For all friends from Göteborg, Sweden that has become my second home. Miraculously, I am longing them.*
30. *For Ekaterina Gerasimova, the woman I adore from GNOME Foundation. Thank you for the opportunity to become one of yours, become a GNOME Foundation Member.*

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan.

Terakhir peneliti berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi peneliti juga.

Yogyakarta, 15 Desember 2015

Peneliti,

**(Siska Restu Anggraeny Iskandar)**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xviii
<b>INTISARI</b> .....	xix
<b>ABSTRACT</b> .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Batasan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Keaslian Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b> .....	6
2.1. Tinjaun Pustaka .....	6

2.2. Landasan Teori .....	7
2.2.1. Metode Penelitian Kombinasi ( <i>Mixed Method</i> ) .....	7
2.2.2. Perangkat Lunak .....	12
2.2.3. Pengembangan Perangkat Lunak .....	16
2.2.4. Pengembangan Perangkat Lunak di Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data UIN Sunan Kalijaga .....	19
2.2.5. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Prose Pengembangan Perangkat Lunak .....	21
2.2.6. Faktor - Faktor Internal yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak .....	23
2.2.7. Faktor Non Teknis Internal yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1. Metode Penelitian .....	29
3.2. Ruang Lingkup Penelitian .....	30
3.3. Subyek dan Obyek Penelitian .....	30
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.5. Uji Keabsahan Data .....	33
3.6. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
4.1. Pelaksanaan Penelitian .....	40
4.2. Profil Informan .....	48
4.3. Pembahasan .....	51

4.3.1. Oscar .....	51
4.3.2. Delta.....	56
4.3.3. Bravo .....	63
4.3.4. Sierra .....	63
4.3.5. Victor .....	66
4.3.6. Mike .....	69
4.3.7. Golf .....	73
4.3.8. Zulu .....	75
4.3.9. Quebec .....	78
4.4. Uji Validitas dan Relabilitas pada Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pengembangan Perangkat Lunak .....	83
4.4.1. Faktor Matrealistis: Reward dan Punishment .....	83
4.4.2. Faktor Non Materialistis: Kebermanfaatan .....	85
4.4.3. Faktor Non Matrealistis: Hubungan .....	87
4.4.4. Faktor Non Matrealistis: Spiritualitas .....	89
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	91
5.1. Kesimpulan .....	91
5.2. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Penelitian Terdahulu .....	9
Tabel 2.2 Evolusi Perangkat Lunak .....	13
Tabel 2.3 Pembagian Ranah Faktor Pengembangan Perangkat Lunak.....	22
Tabel 2.4 Literatur untuk Mengukur Hal-Hal Materialistis yang Mempengaruhi Motivasi Kerja .....	26
Tabel 2.5 Literatur untuk Mengukur Hal-Hal Non Materialistis yang Mempengaruhi Motivasi Kerja .....	28
Tabel 3.1 Daftar Pengembang Perangkat Lunak yang Menjadi Subyek Penelitian .....	30
Tabel 3.2 Daftar Akun Sosial Media Informa .....	32
Tabel 3.3 Pengkodean Faktor-Faktor yang Diujikan .....	37
Tabel 3.4 Aturan Pemberian Skor Tiap Instrumen .....	38
Tabel 3.5 R Tabel Signifikansi 5% dan 1 % .....	39
Tabel 4.1 Literatur Pengukur Hal-Hal Matrealistis .....	40
Tabel 4.2 Literatur Pengukur Hal-Hal Non Matrealistis .....	42
Tabel 4.3 Parameter Acuan Faktor Matrealistis .....	43
Tabel 4.4 Parameter Acuan Faktor Non Matrealistis .....	45
Tabel 4.5 Fase Pertama Oscar dari Faktor Matrealistis .....	52
Tabel 4.6 Fase Pertama Oscar dari Faktor Non Matrealistis .....	54
Tabel 4.7 Fase Pertama Delta dari Faktor Matrealistis.....	57
Tabel 4.8 Fase Pertama Delta dari Faktor Non Matrealistis .....	59
Tabel 4.9 Fase Pertama Bravo dari Faktor Matrealistis.....	60

Tabel 4.10 Fase Pertama Bravo dari Faktor Non Matrealistis .....	62
Tabel 4.11 Fase Pertama Sierra dari Faktor Matrealistis .....	64
Tabel 4.12 Fase Pertama Penelitian Sierra dari Faktor Non Matrealistis .....	65
Tabel 4.13 Fase Pertama Victor dari Faktor Matrealistis .....	67
Tabel 4.14 Fase Pertama Victor dari Faktor Non Matrealistis .....	68
Tabel 4.15 Fase Pertama Mike dari Faktor Matrealistis .....	70
Tabel 4.16 Fase Pertama Mike dari Faktor Non Matrealistis .....	72
Tabel 4.17 Fase Pertama Golf dari Faktor Matrealistis .....	74
Tabel 4.18 Fase Pertama Golf dari Faktor Non Matrealistis .....	74
Tabel 4.19 Fase Pertama Zulu dari Faktor Matrealistis .....	76
Tabel 4.20 Fase Pertama Zulu dari Faktor Non Matrealistis .....	77
Tabel 4.21 Fase Pertama Quebec dari Faktor Matrealistis .....	79
Tabel 4.22 Fase Pertama Quebec dari Faktor Non Matrealistis .....	80
Tabel 4.23 Rekap Fase Pertama Penelitian .....	82
Tabel 4.24 Fase Kedua: Reward dan Punishment .....	83
Tabel 4.25 Uji Korelasi pada Faktor Matrealistis 1 (FM1) Reward dan Punishment .....	84
Tabel 4.26 Hasil Uji Reliabilitas pada FM1 .....	94
Tabel 4.27 Fase Kedua: Kebermanfaatan .....	85
Tabel 4.28 Uji Korelasi pada Faktor Non Matrealistis 1 (FNM) Kebermanfaatan .....	86
Tabel 4.29 Hasil Uji Reliabilitas pada FNM1 .....	86
Tabel 4.30 Fase Kedua: Hubungan .....	87

Tabel 4.31 Uji Korelasi pada Faktor Non Matrealistis 2 (FNM2) Hubungan .	88
Tabel 4.32 Hasil Uji Reliabilitas pada FNM2.....	88
Tabel 4.33 Fase Kedua: Spiritualitas .....	89
Tabel 4.34 Uji Korelasi pada Faktor Non Matrealistis 3 (FNM3) Spiritualitas .....	89
Tabel 4.35 Hasil Uji Reliabilitas pada FM3 .....	90



## DAFTAR BAGAN

Gambar 2.1 Fase Metode Penelitian Kombinasi *Sequential Explanatory* 13

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 5.1 Sebaran Capaian Nilai ..... 91



**Analisis Faktor - Faktor Non Teknis yang Mempengaruhi  
Kinerja Programmer dalam Proses Pengembangan  
Perangkat Lunak di Pusat Teknologi Informasi dan  
Pangkalan Data (PTIPD)  
UIN Sunan Kalijaga**

**Siska Restu Anggraeny Iskandar  
NIM. 10651025**

**INTISARI**

Fase Implementasi merupakan fase yang utama dalam pengembangan perangkat lunak. Di dalam fase ini, programmer sebagai aktor utama pengembangan perangkat lunak menjadi pemicu perangkat lunak selesai menurut jadwal pengembangan. Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (PTIPD) sebagai vendor resmi pengembang perangkat lunak di UIN Sunan Kalijaga, mengembangkan banyak perangkat lunak untuk mempermudah proses-proses administrasi di civitas akademika kampus. Analisis faktor-faktor ini perlu dilakukan untuk mengetahui faktor yang paling mempengaruhi programmer.

Penelitian ini melibatkan 9 orang yang menjadi obyek penelitian. Mereka adalah programmer perangkat lunak di PTIPD. Peneliti menggunakan metode Mixed Method yaitu menggabungkan dua metode penelitian, kualitatif dan kuantitatif. Dua faktor yang telah ditemukan berdasarkan penelitian terdahulu yaitu Faktor Matrealistis dan Faktor Non Matrealistis. Faktor Matrealistis terdiri dari Reward dan Punishment; Pengembangan Karir dan Kontraprestasi, Insentif dan Bonus. Faktor Non-Matrealistis terdiri dari Kebermanfaatan; Hubungan dan Spiritualitas. Data awal diambil dari wawancara, observasi dan studi dokumentasi untuk menemukan pendapat dan pandangan obyek penelitian terhadap 2 (dua) faktor itu, yang di dalamnya terdapat 3 subfaktor. Data kemudian di Uji Validitas dan Uji Reliabilitas menggunakan perangkat lunak SPSS.

Hasil penelitian ini bahwa faktor yang paling banyak mempengaruhi kinerja programmer dalam proses pengembangan perangkat lunak adalah Kebermanfaatan dengan nilai tertinggi pada 3 (tiga) informan: Oscar, Bravo, Mike dan Hubungan dengan nilai tertinggi pada 3 (tiga) informan): Delta, Sierra, Zulu.

**Kata Kunci** : *faktor matrealistis, faktor non matrealistis, hubungan, kebermanfaatan, kontraprestasi, insentif dan bonus, pengembangan karir, penelitian gabungan, kinerja programmer reward dan punishment, spiritualitas, spss, uji reliabilitas, uji validitas.*

**Analysis of Non-Technical Factors that Influence  
Performance Programmers in Software Development  
Process at the Center for Information Technology and  
Data Base (PTIPD) UIN Sunan Kalijaga**

**Siska Restu Anggraeny Iskandar**  
**NIM. 10651025**

**ABSTRACT**

The implementation phase is main phase in software development. In this phase, programmers as lead actor of software development are the triggers whether software is completed on time or postpone according to the development schedule. Center for Information Technology and Data Base (PTIPD) as an official vendor of software developers in UIN Sunan Kalijaga, developed a growing number of software to facilitate administrative processes in the college academic community. This is an analysis to determine the factors that most influence the developers.

The object of this research are 9 (nine) people. They are software programmer in PTIPD. The research using Mixed Methods Research that combines two methods of research, qualitative and quantitative. Two factors that have been found by previous research are factors materialistic and non-materialistic factors. Materialistic factor consists of Reward and Punishment; Career Development and Contra-Accomplishment, Incentive and Bonus. Non-Materialistic factor consists of Usefulness; Relationships and Spirituality. Preliminary data taken from interviews, observation and documentation study to discover the opinions and views of the object of study of 2 (two) factors, which included 3 sub factors. From previous data Validity Test and Reliability Test using SPSS software, qualitative data is provided.

Results of this study that the factors that most influence performance of programmer in the software development process is Usefulness with the highest value at 3 (three) informant: Oscar, Bravo, Mike and Relations with the highest value at 3 (three) informant: Delta, Sierra, Zulu

**Keywords:** *Career development, Contra-achievement, incentive dan bonus, matrealistic factor, meaningfulnes, mixed method research, non-matrealistic factor, programmer performance, relationship, reliability test, reward and punishment, spiritual conention, spss, validity test.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Apa yang orang-orang bangun untuk dapat mengelola dokumentasi, mempermudah pekerjaan dan menyimpannya secara digital? Tentu Perangkat Lunak jawabannya. Menurut (Pressman, 2007) Perangkat Lunak kini sudah menjadi kekuatan yang menentukan. Perangkat lunak menjadi mesin yang mengendalikan pengambilan keputusan di dalam dunia bisnis; berfungsi sebagai dasar dari semua bentuk pelayanan serta penelitian keilmuan modern. Perangkat lunak dilekatkan dengan segala bentuk sistem; transportasi, medis, telekomunikasi, militer, proses industri, hiburan, produk-produk kantor, dan lainnya.

Perangkat lunak dikembangkan sebagai tanggapan terhadap masalah pembangunan suatu sistem perangkat lunak yang besar untuk aplikasi pertahanan, pemerintahan, pendidikan, dan industri sekalipun. Tidak heran mengapa kebutuhan perangkat lunak semakin bertambah. Jumlah tersebut terus bertambah seiring dengan bertambahnya kebutuhan terhadap perangkat lunak lainnya.

Perangkat lunak yang dapat mengelola dokumentasi, mempermudah pekerjaan dan menyimpannya secara digital akan dapat digunakan apabila proses pengembangan perangkat lunak telah selesai. Oleh karena itu, proses pengembangan merupakan masa yang penting untuk dapat menggunakan

perangkat lunak itu sendiri. Dalam pengembangannya, banyak sekali hal yang mempengaruhi pengembangan tersebut sebelum dapat dirilis dan dipergunakan.

Proses pengembangan perangkat lunak merupakan rangkaian kegiatan yang koheren (berhubungan) untuk produksi perangkat lunak. Menurut (Sommerville, 2003) kegiatan pengembangan perangkat lunak ini bisa mencakup pengembangan perangkat lunak mulai dari awal, walaupun kenyataannya masih sering terjadi perangkat lunak yang baru dikembangkan dengan memperluas dan memodifikasi sistem yang ada.

Pengembangan perangkat lunak juga telah menjadi kebutuhan dalam organisasi, termasuk UIN Sunan Kalijaga. Dengan mengantongi Surat Keputusan Menteri Agama RI nomor 385 Tahun 1993 tanggal 29 Desember 1993, tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pasal 60 memuat tentang Pusat Komputer yang menjelaskan bahwa Pusat Komputer adalah unsur penunjang IAIN Sunan Kalijaga di bidang komputer (pasal 60 ayat 1), maka dibangunlah perangkat lunak penunjang kegiatan di UIN Sunan Kalijaga.

Saat ini, pengembangan perangkat lunak di UIN Sunan Kalijaga yang dibangun oleh Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data telah mempermudah dan memperlancar berbagai kegiatan administrasi dan perkuliahan. Pengembangannya melibatkan aktor pengembang (*programmer*), waktu, target dan tujuan serta implementasi.

Melihat pemaparan di atas, maka diperlukan suatu analisa yang tepat untuk dapat menunjukkan faktor-faktor non teknis - internal yang mempengaruhi kinerja programmer dalam proses pengembangan perangkat lunak di Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menganalisis faktor-faktor non-teknis internal yang mempengaruhi kinerja programmer dalam proses pengembangan perangkat lunak di Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data UIN Sunan Kalijaga?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis faktor-faktor non teknis internal yang dapat mempengaruhi kinerja programmer dalam proses pengembangan perangkat lunak lingkungan UIN Sunan Kalijaga.

## **1.4. Batasan Penelitian**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Tahapan pengembangan yang diteliti hanya pada fase implementasi perangkat lunak (*coding*).

2. Penelitian ini membahas skala dan menjabarkan urutan faktor-faktor pada setiap subyek penelitian.
3. Faktor Materialistis yang dimaksud adalah Pengembangan Karir, *Reward* dan *Punishment* dan Kontraprestasi, Insentif dan Bonus.
4. Faktor Non-Materialistis yang dimaksud adalah Kebermanfaatan, Hubungan dan Spiritualitas.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Mengkaji penelitian berarti juga mendapatkan manfaat dari penelitian tersebut. Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dan ilmu serta wawasan mengenai tahapan pengembangan pada saat mengembangkan perangkat lunak, lebih tepatnya dapat menjabarkan faktor-faktor non teknis internal yang berpengaruh.

2. Bagi UIN Sunan Kalijaga

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dan alternatif dalam pengembangan perangkat lunak selanjutnya. Penjabaran tentang faktor-faktor non-teknis internal yang mempengaruhi kinerja programmer dalam proses pengembangan perangkat lunak akan meminimalisir kemungkinan-kemungkinan yang terjadi di lapangan apabila di kemudian hari perangkat lunak selanjutnya akan dibangun.

### 3. Bagi pengembang sistem

Dengan ditemukannya faktor-faktor non teknis internal yang mempengaruhi pengembangan perangkat lunak di lingkungan UIN Sunan Kalijaga, maka pengembang perangkat lunak dapat menjadikannya acuan identifikasi faktor non teknis yang berpengaruh saat mengembangkan perangkat lunak lain.

#### **1.6. Keaslian Penelitian**

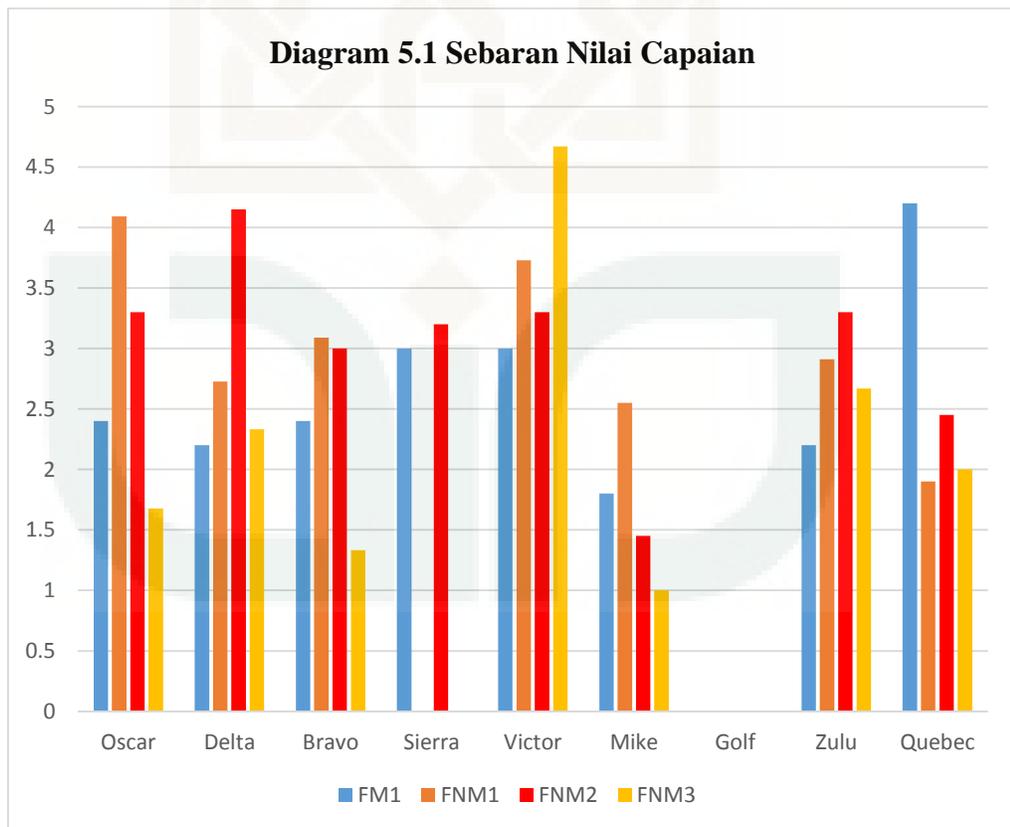
Rancang bangun perangkat lunak sering ditemukan di berbagai buku cetak atau skripsi dan materi acuan lainnya. Kebanyakan membahas produk hasil rancang bangun itu sendiri. Hasil-hasil penelitian sebelumnya yang juga ada sebagai bahan perbandingan tetapi untuk penelitian dalam lingkup analisis masih jarang dilakukan.

Menurut Nurazrizal dalam (Zahra, 2012) keaslian-keaslian penelitian dapat dilihat dari judul penelitian, materi yang dibahas, tujuan penelitian, tempat penelitian dan hal-hal lain yang bisa dinilai sebagai keaslian suatu penelitian.

**BAB V**  
**PENUTUP**

**5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa Faktor yang paling tinggi mempengaruhi obyek penelitian, dalam hal ini adalah para pengembang perangkat lunak di Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (PTIPD) UIN Sunan Kalijaga adalah Faktor Non Matrealistis Kedua yaitu Hubungan yang tersebar di seluruh populasi.



Dari penelitian ini juga ditemukan faktor-faktor yang paling mempengaruhi tiap-tiap individu, yaitu Oscar dengan faktor yang paling mempengaruhinya adalah Faktor Non Materialistis Kesatu yaitu Kebermanfaatan dengan nilai 4.091, sedangkan untuk Delta faktor yang paling mempengaruhinya adalah Hubungan atau FNM2 dengan nilai 4.15. Untuk Bravo, faktor yang paling mempengaruhi dalam mengembangkan perangkat lunak adalah Hubungan dengan nilai 3.091. Sierra dengan nilai 3.2 pada Faktor Non Matrealistis Kedua yaitu Hubungan. Victor paling dipengaruhi oleh Faktor Non Matrealistis Ketiga yaitu Spiritualitas dengan nilai 4.67 sekaligus nilai tertinggi dari semua data. Mike dengan nilai 2.55 menjadikan Faktor Non Matrealistis pertama yaitu Kebermanfaatan menjadi faktor yang paling mempengaruhi Mike untuk mengembangkan perangkat lunak. Golf tidak mendapatkan nilai karena data yang di dapat juga 0. Pada Zulu, faktor yang paling mempengaruhi dia adalah Kebermanfaatan dengan nilai 2.91, sedangkan Quebec mendapat nilai 4.2 pada Reward dan Punishment.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa faktor yang paling banyak mendapat nilai tertinggi adalah Faktor Non Matrealistis Kesatu yaitu Kebermanfaatan. Menjadikan FNM1 sebagai faktor yang paling banyak mempengaruhi kinerja programmer dalam proses pengembangan perangkat lunak.

## 5.2. Saran

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari banyak kekurangan. Maka dari itu untuk menyempurnakan penelitian ini, peneliti memberikan saran untuk peneliti selanjutnya:

1. Perlunya Uji Validasi per informan sehingga bisa menunjukkan data yang di dapat per obyek menjadi teruji.
2. Penelitian mendalam pada saat interpretasi awal menggunakan metode penelitian kualitatif akan menghasilkan informasi dan data lebih banyak dan lengkap.
3. Perlu dilakukan survey sejenis dengan obyek yang lebih luas.
4. Perlu diadakan penelitian lanjut dengan tidak hanya meneliti pada fase implementasi (*coding*) saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, H. (2007). *Strategi Pengembangan Perangkat Lunak SI*. Yogyakarta: STMIK Amikom.
- Aristantia, C. D. (2011). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi pada PT. Teja Sekawan Cocoa Industries Surabaya*. Jawa Timur: Universitas Pembangunan Nasional "Veteran".
- Bogdan, R. a. (1990). Introduction to Qualitative Research Method – A Phenomenological Approach to the Social Sciences. *Qualitative Sociology*, 183-192.
- Coleman, J., & O'connor, R. V. (2008). The influence of managerial experience and style on software development process. *International Journal of Technology Policy and Management* .
- Creswell, J. W., Plano Clark, V. I., Gutmann, M., & Hanson, W. (2003). *Handbook of Mixed Method in Social and Behavioral Research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Deamymy. ( 2012, Juni 10 ). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGEMBANGAN SI/TI*. Retrieved September 8, 2014, from Deamymy: <http://deamymy.blogspot.com/2012/06/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>
- Depdikbud. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Echols, J. M., & Shadilly, H. (2009). *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Utama.
- IEEE. (1993). *Recommended Practice for Software Requirements Specifications . C/S2ESC - Software & Systems Engineering Standards Committee*.
- Irvine, D. (2009, Mei 29). *The Role of Tangible vs. Intangible Rewards in Strategic Recognition*. Retrieved 12 3, 2014, from Recognize This! : <http://www.recognizethisblog.com/2009/05/the-role-of-tangible-vs-intangible-rewards-in-strategic-recognition/>
- Jogiyanto, H. (2000). *Sistem Informasi Berbasis Komputer*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.

- Kalijaga, P. U. (2012, Januari 11). *Pusat Teknologi Informasi & Pangkalan Data UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Retrieved April 22, 2014, from <http://it.uin-suka.ac.id/page/content/1-sekilas-pksi.html>
- Kinjerski, V., & Skrypnek, B. J. (2006). Measuring The Intangible: Development of The Spirit at Work Scale. *Academy of Management Proceedings. Vol 2006 No.1 Academy of Management*, 16.
- Laksmawati, H. (1998). *Bahan-bahan Kuliah Rekayasa dan Analisis Perangkat Lunak*. Bandung: Magister Informatika ITB.
- Lazuardi, U. (2013, Mei 6). *Umar Lazuardi* . Retrieved September 11, 2014, from Umar Lazuardi's Blog: <http://umarlazuardi.wordpress.com/2013/05/06/perkembangan-perangkat-lunak/>
- Moleong, L. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukti, B. P. (2013). *Lingkungan Bisnis*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.
- Natalia, D. (2010). *Academia: Rekayasa Perangkat Lunak*. Retrieved September 08, 2014, from Academia: [https://www.academia.edu/4856021/BAB\\_1\\_PENDAHULUAN\\_1.1.\\_Pengenalan\\_Rekayasa\\_Perangkat\\_Lunak](https://www.academia.edu/4856021/BAB_1_PENDAHULUAN_1.1._Pengenalan_Rekayasa_Perangkat_Lunak)
- Natarin, D., & Warapor, J. (2014). The Influence of Communication Competence on Software Development Management Practices. *Journal of Advanced Management Science, Vol. 2, No. 2*, 106-112.
- Podsakoff, P. M., & Todor, W. D. (1981). Effect of Leader Contingent and Noncontingent Reward and Punishment Behaviours on Subordinate Performance and Satisfaction. *Academy of Management*, 810-821.
- Prasetyo, A. B. (2006). *Strategi Pengembangan Sistem Informasi Akademik di Lingkungan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Sultan Agung Semarang*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Pressman, R. (2007). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi. Software Engineering: A Practitioner's Approach (Terjemahan ed.)*. Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia: Andi.
- Rainsch, S. (2004). Dynamic Strategic Analysis: Demystifying Simple Success Strategies . *Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag*, 167.

- Sommerville, I. (2003). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) Edisi 6*. Jakarta: Erlangga.
- Sosrodjojo, I. (2008, Desember 08). *Indra Sosrodjojo*. Retrieved September 08, 2014, from Indra Sosrodjojo: <http://indraandal.blogspot.com/2008/12/strategi-pengembangan-software.html>
- Sriussdaporn-Charoenngam, N., & Jablin, F. M. (1999). An Exploratory Study of Communication Competence in Thai Organizations. *Journal of Business Communication*, 382-418.
- Sugiyono. (2009). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto, T. (2001). *Diktat Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: STT Telkom.
- Tresnasari, N. A. (2012). *Implementasi Model Penjaminan Mutu pada Organisasi Pengembang Perangkat Lunak Skala Kecil (Studi Kasus : PKS UIN Sunan Kalijaga)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Zahra, A. (2012). *PERANCANGAN MODEL RUJUKAN PENJAMINAN MUTU PADA ORGANISASI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK SKALA KECIL*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.



**LAMPIRAN - LAMPIRAN**



<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>		<b>Kode</b>	Oscar-Wa-15-XX
		<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3
		<b>Waktu: 2 jam</b>	<b>Tanggal:</b> 15 Januari 2015
<b>Fokus Wawancara</b>		Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Reward and Punishment)	
<b>Nama Responden</b>		Wihikan Wijna	
1.	Pertanyaan	Sudah berapa lama Anda bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Dari tahun 2012. Berarti sekitar 3 tahun.	
2.	Pertanyaan	Apa project yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Saat ini masih berkuat di SIA (Sistem Informasi Akademik) yang tiap hari ada tambahan, semakin besar semakin besar dan tekanan semakin berat semakin berat.	
3.	Pertanyaan	Adakah peran pimpinan yang memotivasi pekerjaan sehingga <i>task</i> cepat selesai?	
	Tanggapan / Jawaban	Kalau tambahan <i>requirement</i> didapat, rasanya memang tanggung jawab semakin besar dan tekanan semakin berat.	
4.	Pertanyaan	Jam kantor adalah pukul 9 pagi sampai 5 sore. Apakah hal tersebut Anda patuhi??	
	Tanggapan / Jawaban	Biasanya saya tidak selalu datang pukul 9 pagi tepat atau pulang pukul 5 sore.	
5.	Pertanyaan	Apa yang dilakukan atasan apabila Anda tidak memenuhi target?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak ada tindakan tegas. Paling hanya teguran. Sanki secara social lebih banyak didapat.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>		<b>Kode</b>	Oscar-Wa-22-XX		
		<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3		
		<b>Waktu:</b> 2 jam	<b>Tanggal:</b> 22 Januari 2015	<b>Jam:</b> 21.00-23.00	
<b>Fokus Wawancara</b>		Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Pengembangan Karir)			
<b>Nama Responden</b>		Wihikan Wijna			
1.	Pertanyaan	Sebelumnya, apakah Anda pernah mengerjakan proyek lain?			
	Tanggapan / Jawaban	Sekarang benar-benar <i>gak</i> bisa karena sibuk. Dulu aku bisa sampai pegang 2 atau 3 proyek pertahun untuk tambahan.			
2.	Pertanyaan	Apa project Anda saat ini, yang sedang dikerjakan?			
	Tanggapan / Jawaban	Saat ini masih berkulat di SIA (Sistem Informasi Akademik) yang tiap hari ada tambahan, semakin besar semakin besar dan tekanan semakin berat semakin berat.			
3.	Pertanyaan	Apakah dari pekerjaan di sini membuat Anda bisa melihat bagaimana proyeksi atau cita-cita Anda ke depan?			
	Tanggapan / Jawaban	<i>I don't think so. I don't have a better future.</i>			

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Oscar-Wa-27-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 1 jam	<b>Tanggal:</b> 27 Januari 2015	<b>Jam:</b> 16:00-17:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kontraprestrasi, Insentif, Bonus)		
<b>Nama Responden</b>	Wihikan Wijna		
1.	Pertanyaan	Berapa jumlah gaji perbulan yang didapat?	
	Tanggapan / Jawaban	Besarnya 2 juta rupiah, biasanya diberikan secara cash.	
2.	Pertanyaan	Selain gaji, pernahkah Anda menerima bonus atau tambahan lain dari kantor?	
	Tanggapan / Jawaban	<i>Nope.</i> Tidak pernah.	
3..	Pertanyaan	Sudahkah Anda naik jabatan selama bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Naik jabatan? Tidak ada naik atau turun. Daridulu disini, seperti ini.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Oscar-Wa-22-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 5-10 menit</b>	<b>Tanggal:</b> 22 Januari 2015	<b>Jam:</b> 20.00-20.10
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Non-Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kebermanfaatan)		
<b>Nama Responden</b>	Wihikan Wijna		
1.	Pertanyaan	Mengapa sampai saat ini Anda masih bertahan dan bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Karena untuk pertama kalinya saya merasa bermanfaat bagi orang lain. Melalui sistem yang saya buat, saya merasa membantu banyak orang.	
2.	Pertanyaan	Jadi, hal tersebut memotivasi Anda untuk terus mengerjakan task dan requirement dari pekerjaan?	
	Tanggapan / Jawaban	Ya. Pekerjaan ini sangat berarti bagi saya, secara pribadi saya merasa bahwa pekerjaan saya ini bermakna.	
3.	Pertanyaan	Anda merasa bahwa pekerjaan Anda bermanfaat, itukah yang setiap hari Anda ingat sehingga Anda terus berusaha memperbaiki sistem ini?	
	Tanggapan / Jawaban	Tentu saja. Saya merasa bahwa orang atau mahasiswa terbantu dengan sistem ini, maka saya juga merasa bahagia bisa membantu.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>		<b>Kode</b>	Oscar-Wa-24-XX
		<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3
		<b>Waktu:</b>	<b>Tanggal:</b> 24 Januari 2015
<b>Fokus Wawancara</b>		Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Hubungan)	
<b>Nama Responden</b>		Wihikan Wijna	
1.	Pertanyaan	Bagaimana Anda mendeskripsikan hubungan Anda dengan rekan kerja?	
	Tanggapan / Jawaban	Mereka adalah bagian dari tim.	
2.	Pertanyaan	Apakah rekan kerja anda menghargai pendapat Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Ya, terkadang. Karena kadangkala harus berdebat bersama mereka.	
3.	Pertanyaan	Bagaimana reaksi rekan Anda apabila Anda meninggalkan PC Anda dalam keadaan idle dan login di semua sistem yang Anda punya beserta akun social media Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	<i>They will make a joke. Or even posted a not-so-me status.</i> Tapi mereka tidak menyalahgunakan loginan sistem.	
4.	Pertanyaan	Apakah hubungan dengan teman Anda memotivasi Anda untuk terus menyelesaikan requirement dan task?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak terlalu sebenarnya. Teman setim adalah rekan kerja, bagaimanapun juga mereka hanya sekelompok makhluk yang kebetulan ada di satu titik bersama kita.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Oscar-Wa-XX-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 2 jam	<b>Tanggal:</b> 30 Januari 2015	<b>Jam:</b> 13.15-15.15
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Spiritualitas)		
<b>Nama Responden</b>	Wihikan Wijna		
1.	Pertanyaan	Bagaimanakah peran Tuhan dalam pekerjaan yang Anda lakukan?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya percaya bahwa pekerjaan harus diselesaikan.	
2.	Pertanyaan	Apakah pengalaman spiritual Anda selama bekerja dan berkarya disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak ada. Mungkin lebih kepada pengalaman jatuh hati pada seseorang yang sangat religius, tapi saya hanya ingin menjadi temannya.	
3.	Pertanyaan	Apakah pengalaman tersebut memotivasi Anda untuk menyelesaikan task dan requirement yang diberikan?	
	Tanggapan / Jawaban	Yang paling memotivasi buat saya adalah karena sistem yang saya kerjakan adalah <i>masterpiece</i> kepunyaan saya sendiri.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Delta-Wa-16-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 1 jam</b>	<b>Tanggal:</b> 15 Januari 2015	<b>Jam:</b> 10.00-11.00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Reward and Punishment)		
<b>Nama Responden</b>	Muhammad Asfarudin		
1.	Pertanyaan	Sudah berapa lama Anda bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya bekerja dari tahun 2013. Berarti sekitar 3 tahun.	
2.	Pertanyaan	Apa project yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Sekarang saya sudah mengerjakan Sistem Ijazah.	
3.	Pertanyaan	Adakah peran pimpinan yang memotivasi pekerjaan sehingga <i>task</i> cepat selesai?	
	Tanggapan / Jawaban	Pimpinan sebagai pengingat, seseorang yang memiliki tanggung jawab mengatur dan mengarahkan kita semua.	
4.	Pertanyaan	Jam kantor adalah pukul 9 pagi sampai 5 sore. Apakah hal tersebut Anda patuhi??	
	Tanggapan / Jawaban	Saya bahkan hamper 24 jam – 7 hari seminggu ada di kantor.	
5.	Pertanyaan	Apa yang dilakukan atasan apabila Anda tidak memenuhi target?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya sendiri yang merasa tidak enak.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Delta-Wa-17-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 8 jam	<b>Tanggal:</b> 17 Januari 2015	<b>Jam:</b> 20.00- 04:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Pengembangan Karir)		
<b>Nama Responden</b>	Muhammad Asfarudin		
1.	Pertanyaan	Sebelumnya, Anda pernah mengerjakan proyek lain,?	
	Tanggapan / Jawaban	Terkadang, ya. Tapi proyek yang saya kerjakan hanya proyek sederhana, tidak sebesar pekerjaan di sini.	
2.	Pertanyaan	Apa project Anda saat ini, yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya ingin sekali menyelesaikan Sistem Aset.	
3.	Pertanyaan	Apakah dari pekerjaan di sini membuat Anda bisa melihat bagaimana proyeksi atau cita-cita Anda ke depan?	
	Tanggapan / Jawaban	Pada akhirnya, iya. Di sini saya memiliki banyak kesempatan untuk mencari tahu apa yang setelah ini akan dilakukan. Semacam kesempatan.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Delta-Wa-12-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 1 jam	<b>Tanggal:</b> 12 Januari 2015	<b>Jam:</b> 16:00-17:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kontraprestrasi, Insentif, Bonus)		
<b>Nama Responden</b>	Wihikan Wijna		
1.	Pertanyaan	Berapa jumlah gaji perbulan yang didapat?	
	Tanggapan / Jawaban	Dua juta rupiah, tidak dipotong apa-apa.	
2.	Pertanyaan	Selain gaji, pernahkah Anda menerima bonus atau tambahan lain dari kantor?	
	Tanggapan / Jawaban	Belum pernah menerima bonus atau tambahan lain dari kantor.	
3..	Pertanyaan	Sudahkah Anda naik jabatan selama bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Umur berkurang setiap hari <i>sih</i> iya.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Delta-Wa-27-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b>	<b>Tanggal:</b>	<b>Jam:</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Non-Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kebermanfaatan)		
<b>Nama Responden</b>	Muhammad Asfarudin		
1.	Pertanyaan	Mengapa sampai saat ini Anda masih bertahan dan bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Karena masih ada sangkutan, saya belum mengerjakan pekerjaan yang justru diberikan di awal yaitu Sistem Asset.	
2.	Pertanyaan	Jadi, hal tersebut memotivasi Anda untuk terus mengerjakan task dan requirement dari pekerjaan?	
	Tanggapan / Jawaban	Ya tentu saja. Sistem Asset adalah tanggung jawab saya.	



<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Oscar-Delta-29-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 8 jam</b>	<b>Tanggal: 29 Januari 2015</b>	<b>Jam: 08:15 – 16:15</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Hubungan)		
<b>Nama Responden</b>	Muhammad Asfarudin		
1.	Pertanyaan	Bagaimana Anda mendeskripsikan hubungan Anda dengan rekan kerja?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya dan rekan kerja adalah sebuah kesatuan tim.	
2.	Pertanyaan	Apakah rekan kerja anda menghargai pendapat Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Tentu saja. Karena itulah saya merasa bertanggungjawab menyelesaikan pekerjaan saya, ataupun sisa pekerjaan.	
3.	Pertanyaan	Bagaimana reaksi rekan Anda apabila Anda meninggalkan PC Anda dalam keadaan idle dan login di semua sistem yang Anda punya beserta akun social media Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Mereka suka bercanda, maksud saya ada beberapa yang suka iseng menggunakan loginan social media. Namun, keseluruhannya saya percaya mereka.	
4.	Pertanyaan	Apakah hubungan dengan teman Anda memotivasi Anda untuk terus menyelesaikan requirement dan task?	
	Tanggapan / Jawaban	Sangat. Dari hubungan dan rekan kerja se-tim tersebut membuat saya merasa saya <b>harus</b> menyelesaikan requirement dan task, apalagi ada satu pekerjaan yang belum dikerjakan yaitu Sistem Aset.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Delta-Wa-24-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	Kalibiru, Kulon Progo	
	<b>Waktu:</b> pagi-sore	<b>Tanggal:</b> 24 Januari 2015	<b>Jam:</b> 08:00-15:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Spiritualitas)		
<b>Nama Responden</b>	Muhammad Asfarudin		
1.	Pertanyaan	Bagaimanakah peran Tuhan dalam pekerjaan yang Anda lakukan?	
	Tanggapan / Jawaban	Allah selalu melihat kita.	
2.	Pertanyaan	Apakah pengalaman spiritual Anda selama bekerja dan berkarya disini?	
	Tanggapan / Jawaban	-	
3.	Pertanyaan	Apakah pengalaman tersebut memotivasi Anda untuk menyelesaikan task dan requirement yang diberikan?	
	Tanggapan / Jawaban	Yang paling memotivasi buat saya adalah karena saya merasa bertanggungjawab untuk menyelesaikan pekerjaan.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Bravo-Wa-07-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: pagi</b>	<b>Tanggal:</b> 7 Januari 2015	<b>Jam:</b> 09.15
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Reward and Punishment)		
<b>Nama Responden</b>	Dedy Fajar Setyawan		
1.	Pertanyaan	Sudah berapa lama Anda bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Dari tahun 2013 akhir <i>kayaknya</i> .	
2.	Pertanyaan	Apa project yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Namanya Sistem Surat.	
3.	Pertanyaan	Apakah ada perintah dari atasan yang pernah kamu langgar?	
	Tanggapan / Jawaban	Bukan dilanggar mungkin <i>ya</i> , tapi tambahan pekerjaan itu biasanya ditanya “butuh berapa lama” justru makin membingungkan. Kalau terlewat itu termasuk dilanggar bukan <i>ya</i> ?	
4.	Pertanyaan	Jam kantor adalah pukul 9 pagi sampai 5 sore. Apakah hal tersebut Anda patuhi??	
	Tanggapan / Jawaban	Saya akan datang ketika ada pekerjaan. Kalau tidak ada yang harus dikerjakan, saya lebih baik diam di kost.	
5.	Pertanyaan	Dari target-target dan perintah atasan-atasan yang didapat, seberapa kuat-kah pengaruhnya sehingga memotivasi Anda mengerjakan pekerjaan sampai selesai.	
	Tanggapan / Jawaban	Hal yang paling memotivasi saya bukan itu.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Bravo-Wa-14-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 10 menit</b>	<b>Tanggal: 14 Januari 2015</b>	<b>Jam: 13.00-13:10</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Pengembangan Karir)		
<b>Nama Responden</b>	Dedy Fajar Setyawan		
1.	Pertanyaan	Apakah kamu dalam mengerjakan pekerjaan disini, dibarengi juga mengerjakan pekerjaan di luar?	
	Tanggapan / Jawaban	Apakah mengambil kursus bahasa Jepang termasuk pekerjaan? Kalau iya, kursus saja sudah cukup mengurus otak, apalagi ditambah menyambi yang lain.	
2.	Pertanyaan	Bagaimana tanggapan atasan mengenai Anda yang mengambil kursus di luar?	
	Tanggapan / Jawaban	Pak Agung mendukung dengan baik. Beliau mendukung kegiatan di luar kantor/di luar pekerjaan kok!	
3.	Pertanyaan	Apakah dari pekerjaan di sini membuat Anda bisa melihat bagaimana proyeksi atau cita-cita Anda ke depan?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya telah mampu berbahasa, menulis bahasa Jepang dengan baik. Saya kira itu contoh “masa depan” yang sudah nyata.	

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Bravo-Wa-15-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 1 jam	<b>Tanggal:</b> 27 Januari 2015	<b>Jam:</b> 16:00-17:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kontraprestrasi, Insentif, Bonus)		
<b>Nama Responden</b>	Dedy Fajar Setyawan		
1.	Pertanyaan	Berapa jumlah gaji perbulan yang didapat?	
	Tanggapan / Jawaban	Dua juta!	
2.	Pertanyaan	Selain gaji, pernahkah Anda menerima bonus atau tambahan lain dari kantor?	
	Tanggapan / Jawaban	<i>Nope.</i> Tidak pernah.	
3..	Pertanyaan	Apakah Anda pernah mendapat penghargaan dari hasil pekerjaan Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Naik jabatan? Tidak ada naik atau turun. Daridulu disini, seperti ini.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Bravo-Wa-20-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 1 jam</b>	<b>Tanggal:</b> 20 Januari 2015	<b>Jam:</b> 15:00-16:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Non-Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kebermanfaatan)		
<b>Nama Responden</b>	Dedy Fajar Setyawan		
1.	Pertanyaan	Mengapa sampai saat ini Anda masih bertahan dan bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya merasa bahwa sistem yang saya buat akan bermanfaat bagi orang banyak. Saya yang membuat, saya harus menjadi saksi bermanfaatnya sistem ini.	
2.	Pertanyaan	Jadi, hal tersebut memotivasi Anda untuk terus mengerjakan task dan requirement dari pekerjaan?	
	Tanggapan / Jawaban	Bermanfaatnya sistem ini? Ya, tentu saja.	
3.	Pertanyaan	Anda merasa bahwa pekerjaan Anda bermanfaat, itukah yang setiap hari Anda ingat sehingga Anda terus berusaha memperbaiki sistem ini?	
	Tanggapan / Jawaban	Perbaikan pada sistem adalah perubahan yang akan memperkaya fungsi dan mempermudah pengguna. Tentu saja saya bersemangat!	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Bravo-Wa-31-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 30 menit	<b>Tanggal:</b> 31 Januari 2015	<b>Jam:</b> 09:30-10:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Hubungan)		
<b>Nama Responden</b>	Dedy Fajar Setyawan		
1.	Pertanyaan	Apakah Anda mengenal rekan kerja Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Mengetahui mereka, pasti. Mengetahui secara langsung, tidak.	
2.	Pertanyaan	Pernahkah rekan kerja Anda tidak mendengarkan pendapat Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Pada dasarnya, saya jarang membangun komunikasi dengan mereka.	

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Bravo-Wa-31-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 5</b> menit	<b>Tanggal:</b> 31 Januari 2015	<b>Jam:</b> 14:14-14:19
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Spiritualitas)		
<b>Nama Responden</b>	Dedy Fajar Setyawan		
1.	Pertanyaan	Bagaimanakah peran Tuhan dalam pekerjaan yang Anda lakukan?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya tidak membawa ranah itu ke pekerjaan.	

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>		<b>Kode</b>	Sierra-Wa-21-XX
		<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3
		<b>Waktu: pagi</b>	<b>Tanggal:</b> 21 Januari 2015
<b>Fokus Wawancara</b>		Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Reward and Punishment)	
<b>Nama Responden</b>		Abdul Hafidh Sidiq	
1.	Pertanyaan	Sudah berapa lama Anda bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Dari tahun 2012. Berarti sekitar 3 tahun.	
2.	Pertanyaan	Apa project yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Membangun Sistem Informasi KKN dan IKD (Indeks Kerja Dosen).	
3.	Pertanyaan	Adakah peran pimpinan yang memotivasi pekerjaan sehingga <i>task</i> cepat selesai?	
	Tanggapan / Jawaban	Itu membuat saya menjadi mengingat akan pekerjaan yang belum selesai dan harus dikerjakan.	
4.	Pertanyaan	Jam kantor adalah pukul 9 pagi sampai 5 sore. Apakah hal tersebut Anda patuhi??	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak selalu seperti demikian. Saya biasanya flexible untuk bekerja.	
5.	Pertanyaan	Apa yang dilakukan atasan apabila Anda tidak memenuhi target?	
	Tanggapan / Jawaban	Itu dia yang saya selalu coba untuk hindarkan. Pekerjaan diselesaikan agar pimpinan tahu bahwa saya dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Sierra-Wa-	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b>	<b>Tanggal:</b> Januari 2015	<b>Jam:</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Hubungan)		
<b>Nama Responden</b>	Abdul Hafidh Sidiq		
1.	Pertanyaan	Bagaimana Anda mendeskripsikan hubungan Anda dengan rekan kerja?	
	Tanggapan / Jawaban	Teman-teman saya adalah rekan kerja. Kami cukup dekat.	
2.	Pertanyaan	Apakah rekan kerja anda menghargai pendapat Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Tentu saja. Saya seringkali meminta pendapat mereka tentang sesuatu yang berkaitan dengan pekerjaan.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Victor-Wa-15-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 2 jam	<b>Tanggal:</b> 15 Januari 2015	<b>Jam:</b> 15:00-17:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Reward and Punishment)		
<b>Nama Responden</b>	Sholahuddin Fajri		
1.	Pertanyaan	Sudah berapa lama Anda bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Dari tahun 2013.	
2.	Pertanyaan	Apa project yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Training dan Bebas Pustaka.	
3.	Pertanyaan	Adakah peran pimpinan yang memotivasi pekerjaan sehingga <i>task</i> cepat selesai?	
	Tanggapan / Jawaban	Pimpinan sebagai pengingat.	

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Victor-Wa-19-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 2 jam	<b>Tanggal:</b> 19 Januari 2015	<b>Jam:</b> 21.00-23.00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Pengembangan Karir)		
<b>Nama Responden</b>	Sholahuddin Fajri		
1.	Pertanyaan	Sebelumnya, apakah Anda pernah mengerjakan proyek lain?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya tidak ingat.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Victor-Wa-22-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 5-10 menit</b>	<b>Tanggal:</b> 22 Januari 2015	<b>Jam:</b> 20.00-20.10
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Non-Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kebermanfaatan)		
<b>Nama Responden</b>	Sholahuddin Fajri		
1.	Pertanyaan	Mengapa sampai saat ini Anda masih bertahan dan bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Pekerjaan ini dipilhkan Tuhan saya. Saya harus menjalaninya.	

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Victor-Wa-24-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> pagi	<b>Tanggal:</b> 24 Januari 2015	<b>Jam:</b> 08:40-09:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Hubungan)		
<b>Nama Responden</b>	Sholahuddin Fajri		
1.	Pertanyaan	Bagaimana Anda mendeskripsikan hubungan Anda dengan rekan kerja?	
	Tanggapan / Jawaban	Rekan kerja adalah keluarga.	
2.	Pertanyaan	Apakah rekan kerja anda menghargai pendapat Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Iya <i>dong</i> .	
3.	Pertanyaan	Apakah hubungan dengan teman Anda memotivasi Anda untuk terus menyelesaikan requirement dan task?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak seperti saya merasa bertanggung jawab pada pekerjaan.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Victor-Wa-12-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 2 jam	<b>Tanggal:</b> 12 Januari 2015	<b>Jam:</b> 03:30-05:30
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Spiritualitas)		
<b>Nama Responden</b>	Sholahuddin Fajri		
1.	Pertanyaan	Bagaimanakah peran Tuhan dalam pekerjaan yang Anda lakukan?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya yakin bahwa Tuhan itu memberikan posisi saya disini, sebagai programmer dan saya melaksanakannya.	
2.	Pertanyaan	Apakah pengalaman spiritual Anda selama bekerja dan berkarya disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya merasakan pengalaman dan hubungan dengan pencipta yang memiliki nilai efek positif pada pekerjaan saya.	
3.	Pertanyaan	Apakah pengalaman tersebut memotivasi Anda untuk menyelesaikan task dan requirement yang diberikan?	
	Tanggapan / Jawaban	Tentu saja. Sangat memotivasi untuk bisa menyelesaikan perangkat lunak yang sedang saya kerjakan.	

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Mike-Wa-13-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 2 jam	<b>Tanggal:</b> 13 Januari 2015	<b>Jam:</b> 15:00-17:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Reward and Punishment)		
<b>Nama Responden</b>	Sigit Nugroho		
1.	Pertanyaan	Kenapa Anda memutuskan bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Topeng lah, pekerjaan di luar banyak juga.	
2.	Pertanyaan	Apa project yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya membantu beberapa skrpsi di kampus-kampus swasta. Kalau di sini, saya sedang mengerjakan PMB.	
3.	Pertanyaan	Adakah peran pimpinan yang memotivasi pekerjaan sehingga <i>task</i> cepat selesai?	
	Tanggapan / Jawaban	Hahaha. Tidak juga, kadang malahan membuat saya jadi malas.	
4.	Pertanyaan	Jam kantor adalah pukul 9 pagi sampai 5 sore. Apakah hal tersebut Anda patuhi??	
	Tanggapan / Jawaban	Saya hanya datang ketika ada waktu atau ditanyakan progress pekerjaan.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Mike-Wa-15-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 2 jam	<b>Tanggal:</b> 15 Januari 2015	<b>Jam:</b> 09:00-11:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Pengembangan Karir)		
<b>Nama Responden</b>	Sigit Nugroho		
1.	Pertanyaan	Sebelumnya, apakah Anda pernah mengerjakan proyek lain?	
	Tanggapan / Jawaban	Tentu.	
2.	Pertanyaan	Apa project Anda saat ini, yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Ada beberapa skripsi yang saya bantu kerjakan, murah saja Cuma 1,5 satu buahnya. Tapi saya hanya membuatkan skripnya saja, laporannya mereka yang buat.	
3.	Pertanyaan	Apakah dari pekerjaan di sini membuat Anda bisa melihat bagaimana proyeksi atau cita-cita Anda ke depan?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya bercita-cita ingin meneruskan kuliah s2. Maka dari itu saya meminta rekomendasi atasan untuk masuk s2 di UIL.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Mike-Wa-15-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 1 jam	<b>Tanggal:</b> 15 Januari 2015	<b>Jam:</b> 16:00-17:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kontraprestrasi, Insentif, Bonus)		
<b>Nama Responden</b>	Sigit Nugroho		
1.	Pertanyaan	Berapa jumlah gaji perbulan yang didapat?	
	Tanggapan / Jawaban	Nah itu dia, saya hanya menerima 1,5 juta perbulan. Berbeda dengan teman lainnya.	
2.	Pertanyaan	Selain gaji, pernahkah Anda menerima bonus atau tambahan lain dari kantor?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak pernah, makanya itu saya sudah complain mengenai perbedaan gaji saya dengan rekan lainnya.	
3..	Pertanyaan	Berati, keberadaan gaji tersebut sangat penting bagi Anda demi menyelesaikan perangkat lunak yang Anda kembangkan?	
	Tanggapan / Jawaban	Tentu saja. Kita kan semua butuh uang.	

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Mike-Wa-21-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 5-10 menit</b>	<b>Tanggal:</b> 21 Januari 2015	<b>Jam:</b> 20.00-20.10
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Non-Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kebermanfaatan)		
<b>Nama Responden</b>	Sigit Nugroho		
1.	Pertanyaan	Mengapa sampai saat ini Anda masih bertahan dan bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Karena saya masih memerlukan gaji-nya untuk hidup. Saya makan dari situ.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Mike-Wa-22	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: pagi</b>	<b>Tanggal:</b> 22 Januari 2015	<b>Jam:</b> 09:40-10:10
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Hubungan)		
<b>Nama Responden</b>	Sigit Nugroho		
1.	Pertanyaan	Bagaimana Anda mendeskripsikan hubungan Anda dengan rekan kerja?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya jarang datang. Jarang berinteraksi dengan mereka	
2.	Pertanyaan	Apakah rekan kerja anda menghargai pendapat Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Karena jarang datang itu, saya juga jarang berdebat.	
3..	Pertanyaan	Apakah hubungan dengan teman Anda memotivasi Anda untuk terus menyelesaikan requirement dan task?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak.	

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Mike-Wa-30-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> pagi	<b>Tanggal:</b> 30 Januari 2015	<b>Jam:</b> 10:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Spiritualitas)		
<b>Nama Responden</b>	Sigit Nugroho		
1.	Pertanyaan	Apakah Tuhan Anda berperan penting dalam setiap keputusan yang Anda buat di pekerjaan?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak.	

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Golf-Wa-02-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b>	<b>Tanggal:</b>	<b>Jam:</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Reward and Punishment)		
<b>Nama Responden</b>	Angga Maulana		
1.	Pertanyaan	Sudah berapa lama Anda bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban		
2.	Pertanyaan	Apa project yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban		
3.	Pertanyaan	Adakah peran pimpinan yang memotivasi pekerjaan sehingga <i>task</i> cepat selesai?	
	Tanggapan / Jawaban		
4.	Pertanyaan	Jam kantor adalah pukul 9 pagi sampai 5 sore. Apakah hal tersebut Anda patuhi??	
	Tanggapan / Jawaban		

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Golf-Wa-XX-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b>	<b>Tanggal:</b>	<b>Jam:</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Pengembangan Karir)		
<b>Nama Responden</b>	Angga Maulana		
1.	Pertanyaan	Sebelumnya, apakah Anda pernah mengerjakan proyek lain?	
	Tanggapan / Jawaban		
2.	Pertanyaan	Apa project Anda saat ini, yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban		
3.	Pertanyaan	Apakah dari pekerjaan di sini membuat Anda bisa melihat bagaimana proyeksi atau cita-cita Anda ke depan?	
	Tanggapan / Jawaban		

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Golf-Wa-XX-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b>	<b>Tanggal:</b> Januari 2015	<b>Jam:</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kontraprestrasi, Insentif, Bonus)		
<b>Nama Responden</b>	Angga Maulana		
1.	Pertanyaan	Berapa jumlah gaji perbulan yang didapat?	
	Tanggapan / Jawaban		
2.	Pertanyaan	Selain gaji, pernahkah Anda menerima bonus atau tambahan lain dari kantor?	
	Tanggapan / Jawaban		
3..	Pertanyaan	Sudahkah Anda naik jabatan selama bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban		

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Golf-Wa-XX-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b>	<b>Tanggal:</b> Januari 2015	<b>Jam:</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Non-Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kebermanfaatan)		
<b>Nama Responden</b>	Angga Maulana		
1.	Pertanyaan	Mengapa sampai saat ini Anda masih bertahan dan bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban		
2.	Pertanyaan	Jadi, hal tersebut memotivasi Anda untuk terus mengerjakan task dan requirement dari pekerjaan?	
	Tanggapan / Jawaban		
3.	Pertanyaan	Anda merasa bahwa pekerjaan Anda bermanfaat, itukah yang setiap hari Anda ingat sehingga Anda terus berusaha memperbaiki sistem ini?	
	Tanggapan / Jawaban		

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Golf-Wa-XX-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b>	<b>Tanggal:</b> Januari 2015	<b>Jam:</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Hubungan)		
<b>Nama Responden</b>	Angga Maulana		
1.	Pertanyaan	Bagaimana Anda mendeskripsikan hubungan Anda dengan rekan kerja?	
	Tanggapan / Jawaban		
2.	Pertanyaan	Apakah rekan kerja anda menghargai pendapat Anda?	
	Tanggapan / Jawaban		
3.	Pertanyaan	Bagaimana reaksi rekan Anda apabila Anda meninggalkan PC Anda dalam keadaan idle dan login di semua sistem yang Anda punya beserta akun social media Anda?	
	Tanggapan / Jawaban		

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Golf-Wa-XX-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b>	<b>Tanggal:</b> Januari 2015	<b>Jam:</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Spiritualitas)		
<b>Nama Responden</b>	Angga Maulana		
1.	Pertanyaan	Bagaimanakah peran Tuhan dalam pekerjaan yang Anda lakukan?	
	Tanggapan / Jawaban		
2.	Pertanyaan	Apakah pengalaman spiritual Anda selama bekerja dan berkarya disini?	
	Tanggapan / Jawaban	.	
3.	Pertanyaan	Apakah pengalaman tersebut memotivasi Anda untuk menyelesaikan task dan requirement yang diberikan?	
	Tanggapan / Jawaban		

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Zulu-Wa-26-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 2 jam</b>	<b>Tanggal: 26 Januari 2015</b>	<b>Jam: 15:00-17:00</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Reward and Punishment)		
<b>Nama Responden</b>	Sabbana Azmi		
1.	Pertanyaan	Sudah berapa lama Anda bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Sejak tahun 2013 sepertinya, persisnya saya lupa.	
2.	Pertanyaan	Apa project yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Kemarin mengerjakan Unit Cost.	
3.	Pertanyaan	Adakah peran pimpinan yang memotivasi pekerjaan sehingga <i>task</i> cepat selesai?	
	Tanggapan / Jawaban	Kalau tambahan requirement sudah keluar, rasanya ingin tidur <i>gitu</i> . Saking banyaknya.	
4.	Pertanyaan	Jam kantor adalah pukul 9 pagi sampai 5 sore. Apakah hal tersebut Anda patuhi??	
	Tanggapan / Jawaban	Saya biasanya tidak tepat jam segitu, bahkan kalau dirasa perlu, saya menginap.	

<b>Wawancara oleh:</b> <b>Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Zulu-Wa-14-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 8 jam	<b>Tanggal:</b> 14 Januari 2015	<b>Jam:</b> 13:45-21:45
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Pengembangan Karir)		
<b>Nama Responden</b>	Sabbana Azmi		
1.	Pertanyaan	Sebelumnya, apakah Anda pernah mengerjakan proyek lain?	
	Tanggapan / Jawaban	Tentu saja <i>dong</i> . Proyek rahasia.	
2.	Pertanyaan	Apa project Anda saat ini, yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya membuatkan web untuk pernikahan teman.	
3.	Pertanyaan	Apakah dari pekerjaan di sini membuat Anda bisa melihat bagaimana proyeksi atau cita-cita Anda ke depan?	
	Tanggapan / Jawaban	Bagi saya, iya. Dari sini saya bisa membuat banyak koneksi, kenalan dengan orang. Bahkan pertama kalinya naik pesawat ya karena bekerja disini!	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Zulu-Wa-29-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 1 jam	<b>Tanggal:</b> 29 Januari 2015	<b>Jam:</b> 16:00-17:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kontraprestrasi, Insentif, Bonus)		
<b>Nama Responden</b>	Sabbana Azmi		
1.	Pertanyaan	Berapa jumlah gaji perbulan yang didapat?	
	Tanggapan / Jawaban	2 juta.	
2.	Pertanyaan	Selain gaji, pernahkah Anda menerima bonus atau tambahan lain dari kantor?	
	Tanggapan / Jawaban	Kalau naik pesawat dan berkunjung ke Makassar adalah bonus, maka kebahagiaan adalah bisa merasakan mabuk udara.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Zulu-Wa-09-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 10 menit</b>	<b>Tanggal:</b> 09 Januari 2015	<b>Jam:</b> 04:40-04:50
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Non-Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kebermanfaatan)		
<b>Nama Responden</b>	Sabbana Azmi		
1.	Pertanyaan	Apakah Anda merasa pekerjaan Anda bermanfaat?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya tidak mendefinisikan pekerjaan saya bermanfaat. Tapi ini memberikan saya banyak tambahan pengalaman.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Zulu-Wa-12-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> malam	<b>Tanggal:</b> 12 Januari 2015	<b>Jam:</b> 18:00-23:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Hubungan)		
<b>Nama Responden</b>	Sabbana Azmi		
1.	Pertanyaan	Bagaimana Anda mendeskripsikan hubungan Anda dengan rekan kerja?	
	Tanggapan / Jawaban	Mereka saya anggap sebagai teman, lebih dari sekedar rekan kerja.	
2.	Pertanyaan	Apakah rekan kerja anda menghargai pendapat Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Tentu saja.	
3.	Pertanyaan	Bagaimana reaksi rekan Anda apabila Anda meninggalkan PC Anda dalam keadaan idle dan login di semua sistem yang Anda punya beserta akun social media Anda?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya percaya pada mereka.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Zulu-Wa-30-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 5 menit</b>	<b>Tanggal: 30 Januari 2015</b>	<b>Jam: 14:00-14:05</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Spiritualitas)		
<b>Nama Responden</b>	Sabbana Azmi		
1.	Pertanyaan	Bagaimanakah peran Tuhan dalam pekerjaan yang Anda lakukan?	
	Tanggapan / Jawaban	Saya lebih percaya pada requirement/task yang diberikan.	
2.	Pertanyaan	Apakah pengalaman spiritual Anda selama bekerja dan berkarya disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak terlalu.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>		<b>Kode</b>	Quebec-Wa-	
		<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
		<b>Waktu:</b> 2 jam	<b>Tanggal:</b> 15 Januari 2015	<b>Jam:</b> 15:00-17:00
<b>Fokus Wawancara</b>		Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Reward and Punishment)		
<b>Nama Responden</b>		Rosanqodrian Nurfikri Soffian		
1.	Pertanyaan	Sejak kapan Anda bekerja disini? Bagaimana awalnya Anda bisa bekerja disini?		
	Tanggapan / Jawaban	Tadinya saya akan magang disini, <i>eh</i> ternyata malah ditawari pekerjaan. Seingatku, 2014.		
2.	Pertanyaan	Setelah tahu bahwa Anda ingin magang, apa yang selanjutnya terjadi?		
	Tanggapan / Jawaban	Ternyata malah di suruh ngerjain dan ternyata di bayar. Pekerjaan yang saya lakukan unexpected. Gaji itu adalah bonus.		
3.	Pertanyaan	Apa project yang sedang dikerjakan? Apakah sudah selesai?		
	Tanggapan / Jawaban	Saya mengerjakan E-Learning. Kemarin <i>sih</i> sudah selesai tapi sekarang belum,		
4.	Pertanyaan	Adakah peran pimpinan yang memotivasi pekerjaan sehingga <i>task</i> cepat selesai?		
	Tanggapan / Jawaban	Biasanya berupa target-target, itu membuat kita jadi ingat terus akan tugas.		
5.	Pertanyaan	Adakah semacam hukuman pada saat target tidak tercapai?		
	Tanggapan / Jawaban	Hukuman malah tidak ada menurut saya. Disini sebenarnya enak, tapi <i>ya</i> paling ada rasa tidak enak saja karena sudah membuat kecewa.		
6.	Pertanyaan	Rasa kecewa yang dimaksud itu ke rekan kerja-kah atau ke atasan?		
	Tanggapan / Jawaban	Ya ke atasan. Makanya ketika hari gajian biasanya saya tidak datang. Jika diingatkan atasan baru saya ambil gaji-nya.		

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Quebec-Wa-23-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 5 jam</b>	<b>Tanggal: 22 Januari 2015</b>	<b>Jam: 11:13-16:13</b>
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Pengembangan Karir)		
<b>Nama Responden</b>	Rosanqodrian Nurfikri Soffian		
1.	Pertanyaan	Sebelumnya, apakah Anda pernah mengerjakan proyek lain?	
	Tanggapan / Jawaban	Karena disini saya hanya magang, maka saya mengerjakan apa yang saya sukai yaitu pengembangan game.	
2.	Pertanyaan	Apa project Anda saat ini, yang sedang dikerjakan?	
	Tanggapan / Jawaban	Lebih ke harapan ke depannya mungkin ya. Saya ingin memiliki studio game sendiri.	
3.	Pertanyaan	Apakah dari pekerjaan di sini membuat Anda bisa melihat bagaimana proyeksi atau cita-cita Anda ke depan?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak sih. Tapi disini sangat flexible jadwalnya jadi saya bisa mengikuti kompetisi game apabila sedang tidak ada pekerjaan.	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Quebec-Wa-29-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu:</b> 1 jam	<b>Tanggal:</b> 29 Januari 2015	<b>Jam:</b> 16:00-17:00
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kontraprestrasi, Insentif, Bonus)		
<b>Nama Responden</b>	Rosanqodrian Nurfikri Soffian		
1.	Pertanyaan	Berapa jumlah gaji perbulan yang didapat?	
	Tanggapan / Jawaban	Besarnya hanya setengah dari yang rekan saya dapatkan. Sekitar satu juta rupiah.	
2.	Pertanyaan	Selain gaji, pernahkah Anda menerima bonus atau tambahan lain dari kantor?	
	Tanggapan / Jawaban	Belum pernah.	
3..	Pertanyaan	Sudahkah Anda naik jabatan selama bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Tentu tidak ada naik jabatan <i>dong ya</i> .	
4.	Pertanyaan	Berati sudah pasti bahwa bonus dll tidak memotivasi kamu mengerjakan pekerjaan ini kan?	
	Tanggapan / Jawaban	Iya, <i>gak</i> masalah. Memang niat awalnya bukan karena uang <i>kok</i> .	

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Quebec-Wa-24-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	Melalui Percakapan Facebook	
	<b>Waktu: 1 jam</b>	<b>Tanggal:</b> 24 Januari 2015	<b>Jam:</b> 13:30-14:30
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Non-Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Kebermanfaatan)		
<b>Nama Responden</b>	Rosanqodrian Nurfikri Soffian		
1.	Pertanyaan	Mengapa sampai saat ini Anda masih bertahan dan bekerja disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Yaitu dia, saya sedang magang.	
2.	Pertanyaan	Apakah Anda merasa pekerjaan Anda bermanfaat?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak terlalu.	

<b>Wawancara oleh:</b> Siska R Anggraeny		<b>Kode</b>	Quebec-Wa-24-XX	
		<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
		<b>Waktu: 1 jam</b>	<b>Tanggal:</b> 24 Januari 2015	<b>Jam:</b> 13:30-14:30
<b>Fokus Wawancara</b>		Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Hubungan)		
<b>Nama Responden</b>		Rosanqodrian Nurfikri Soffian		
1.	Pertanyaan	Apakah rekan kerja Anda menghargai pekerjaan Anda?		
	Tanggapan / Jawaban	Ngg.. <i>nggak</i> juga sih.		
2.	Pertanyaan	Apakah mereka menghargai masukan Anda?		
	Tanggapan / Jawaban	Kami tidak terlalu dekat.		
3.	Pertanyaan	Apakah sikap dari penghargaan mereka itu memotivasi Anda untuk segera menyelesaikan perangkat lunak yang Anda bangun?		
	Tanggapan / Jawaban	Tidak.		

<b>Wawancara oleh: Siska R Anggraeny</b>	<b>Kode</b>	Quebec-Wa-24-XX	
	<b>Lokasi Penelitian</b>	PTIPD Lantai 3	
	<b>Waktu: 1 jam</b>	<b>Tanggal:</b> 24 Januari 2015	<b>Jam:</b> 13:30-14:30
<b>Fokus Wawancara</b>	Faktor Matrealistis yang Mempengaruhi Pengembangan Perangkat Lunak (Spiritualitas)		
<b>Nama Responden</b>	Rosanqodrian Nurfikri Soffian		
1.	Pertanyaan	Bagaimanakah peran Tuhan dalam pekerjaan yang Anda lakukan?	
	Tanggapan / Jawaban	Menurutku, sedikit.	
2.	Pertanyaan	Apakah pengalaman spiritual Anda selama bekerja dan berkarya disini?	
	Tanggapan / Jawaban	Tidak ada.	
3.	Pertanyaan	Apakah pengalaman tersebut memotivasi Anda untuk menyelesaikan task dan requirement yang diberikan?	
	Tanggapan / Jawaban	<i>Nggak juga sih.</i>	

## CATATAN HASIL OBSERVASI

Nama : Wihikan Wijna (Oscar)

(keterangan inisial huruf depan merupakan tambahan dari peneliti)

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1.	Jum'at, 2 Januari 2015	Peneliti memulai kegiatan observasi dengan mulai masuk di lingkungan PTIPD lantai 3.
2.	Kamis, 15 Januari 2015	Peneliti bertemu dengan informan pertama di tangga menuju lantai 2, obrolan diawali dengan percakapan biasa untuk memulai mencari informasi dan supaya informan dapat lebih mudah terbiasa berbincang dengan peneliti.
3.	Kamis, 22 Januari 2015	Peneliti mendapati Informan bercerita bahwa saat-saat sekarang (2015) dia tidak bisa menangani proyek lain karena di PTIPD benar-benar membuat dia sibuk. Tahun 2013 dia bisa menangani 2-3 proyek pertahun untuk tambahan. Tahun 2015 ini dia hanya bisa mengurus proyek Sistem Informasi Akademik, dan mengurus rumahnya sendiri. Untuk pengembangan karier sendiri, saat-saat sekarang bukanlah hal yang bisa dibicarakan.
4.	Selasa, 27 Januari 2015	Informan sedang ada masalah. Di rapat hari ini yang dilaksanakan di Ruang Rapat PTIPD Lantai 3, dia tidak banyak bicara. <i>Assignment</i> dari Atasan untuk Informan adalah " <i>it should be clear on Sistem Informasi Akademik</i> ". Di akhir rapat, Informan masih kelihatan murung. Informan bercerita bahwa dia sedang ada masalah, entah apa. Tapi dia memastikan bahwa masalah tersebut tidak akan mengganggu performa kerja dia.

NO	TANGGAL	KEGIATAN
4.	Kamis, 29 Januari 2015	Hari ini, Informan mengajak teman-teman Akselerasi untuk beli bakmi di Kota Gede. Dia bilang ini adalah semacam makan-makan perpisahan. Di perjalanan pulang dia bercerita bahwa banyak sekali yang mempengaruhinya untuk tetap bekerja dan menyelesaikan Sistem Informasi Akademik, salah satunya karena ini adalah tanggung jawab terbesar yang pernah dia ampu.
5.	Jum'at, 30 Januari 2015	Hari ini informan menjelaskan tentang bagaimana Sistem Informasi Akademik dan dirinya menjadi kesatuan yang tumbuh. SIA adalah tanggung jawab sekaligus juga <i>masterpiece</i> yang telah dikerjakannya selama 4 tahun (sejak 2011).
		Tim akselerasi Lantai 3 dijadwalkan pindah ke Nologaten. Hari ini diadakan rapat di Ruang Rapat PTIPD Lantai 3. Informan mendapat pertanyaan yang cukup menantang dari Atasan, yaitu "Sistem Informasi Akademik bisa ditinggal kapan?" Malamnya, informan bercerita bahwa dia mengerjakan pekerjaan ini karena dia merasa kebermanfaatan dari SIA itu sendiri yang membuat dia bersemangat untuk menyelesaikan <i>task-task</i> dan <i>requirement</i> atau <i>feedback</i> . Selama ini dia merasa hidupnya belum terlalu bermanfaat bagi yang lainnya.
6.	Sabtu, 31 Januari 2015	Informan tidak meninggalkan PTIPD karena Sistem Informasi Akademik, yaitu system yang sedang dikerjakannya adalah karya terbesar yang pernah dikerjakannya. Dia tidak merasa bahwa gaji-nya lah yang telah membuat dia mampu menyelesaikan <i>requirement</i> atau <i>task-task</i> . Informan juga mengakui bahwa bonus yang diberikan dari atasan tidak mempengaruhi proses pengembangan perangkat lunak yang sedang dia kerjakan.

## CATATAN HASIL OBSERVASI

Nama : Muhammad Asfaruddin, S.Kom (Delta)

(keterangan inisial huruf depan merupakan tambahan dari peneliti)

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1.	2 Januari 2015	Peneliti memulai kegiatan observasi dengan mulai masuk di lingkungan PTIPD lantai 3
2.	16 Januari 2015	Hari ini, informan bercerita bahwa dia menganggap bahwa semua <i>requirement</i> dan motivasi untuk dapat menyelesaikan <i>task task</i> adalah karena kewajiban yang harus dilaksanakan sebagai wujud pertanggungjawaban.
3	17 Januari 2016	Informan mulai mengerjakan <i>requirement</i> dinihari pukul 1 lewat. Dia terlihat sangat berkonsentrasi. Setelah didekati, dia berkata bahwa malam hari suasana lebih tenang dan hening, sehingga dapat lebih konsentrasi dan bisa focus untuk mengerjakan <i>task-task</i> .
4.	24 Januari 2015	Hari ini informan, informan lainnya dan peneliti pergi ke Kalibiru. Kalibiru adalah sebuah <i>sight-seeing</i> di daerah Kulon Progo. Ketika berangkat informan terlihat tidak sama sekali memikirkan sisa pekerjaan tadi malam ataupun mulai membuka percakapan tentang sisa pekerjaan. Namun, pada saat menaiki perahu di Waduk Sermo, informan mulai berbincang dengan salah satu informan lain mengenai <i>task</i> pekerjaan. Informan ini membahas mengenai <i>task</i> yang belum dikerjakan oleh informan lain yang berhubungan dengan terselesaikannya <i>task</i> dia.
5.	27 Januari 2015	Pada rapat yang dilaksanakan di Ruang Rapat PTIPD Lantai 3, infroman menjelaskan bahwa dia tidak punya hal yang harus dilaporkan.
6.	29 Januari 2015	Hari ini, informan ikut bersama dengan informan lain untuk makan di Bakmi Jawa di Kotagede. Informan ini masih mengeluhkan tentang pekerjaannya yang belum beres berkenaan ( <i>asset</i> ).
7.	30 Januari 2015	Hari ini adalah hari Jum'at. Pada rapat yang dilaksanakan kali ini, informan tidak menjelaskan apa-apa mengenai pekerjaannya tapi dia terlihat sedikit sibuk dengan laptop barunya (Mac).

## CATATAN HASIL OBSERVASI

Nama : Dedy Fajar Setyawan, S.Kom (Bravo)

(keterangan inisial huruf depan merupakan tambahan dari peneliti)

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1.	Jum'at, 2 Januari 2015	Peneliti memulai kegiatan observasi dengan mulai masuk di lingkungan PTIPD lantai 3
2.	Rabu, 7 Januari 2015	. Informan mulai bekerja di PTIPD sejak tahun 2014. Informan dikenal sebagai seorang yang mempunyai passion di bidang pengembangan web. Informan sedang kursus bahasa Jepang.
3.	Selasa, 13 Januari 2015	Informan tidak tampak di ruangan PTIPD lantai 3, pada pagi hari tapi informan hadir di ruangan setelah jam makan siang (pukul 13.15).
4.	Rabu, 14 Januari 2015	Hari ini informan pulang lebih awal dan dia izin untuk pergi ke tempat kursus Bahasa Jepang. "Pak Agung (atasan) mendukung kegiatan di luar kantor/di luar pekerjaan kok."
5.	Kamis, 15 Januari 2015	Informan bercerita pada peneliti bahwa waktu kerja informan yang fleksibel <i>worth it</i> untuk dibayar dengan gaji sebesar Rp 2.000.000. Informan berkata bahwa dia bisa mengerjakan pekerjaan yang lain, karena dia masih punya proyek di tempat lain.
6.	Selasa, 20 Januari 2015	Informan mengaku ia tidak suka datang hanya untuk diam atau mengerjakan hal yang lain. Dia lebih baik tidak datang samasekali. Dia lebih suka datang untuk mengerjakan pekerjaan.
7.	Selasa, 27 Januari 2015	Informan hadir dalam rapat hari Jum'at yang dilakukan di Ruang Rapat PTIPD Lantai 3. Informan diminta untuk merapikan <i>interface</i> untuk Sertifikat dan menyanggupi target pekerjaannya adalah besok (31 Januari 2015)
8.	Kamis, 29 Januari 2015	Malam hari, informan ikut bersama teman-teman lain untuk makan malam di Bakmi Jawa Kotagede. Selama kita makan malam, informan tidak sama-sekali menyinggung soal pekerjaan atau <i>task</i> yang harus dia kerjakan.
9.	Sabtu, 31 Januari 2015	Informan tidak terlalu dekat dengan teman-teman lain sebagaimana yang lain dekat karena di lingkungan kampus, informan yang satu ini berbeda angkatan dengan lainnya. Informan juga tidak ikut saat mengunjungi Candi Barong.

## CATATAN HASIL OBSERVASI

Nama : Abdul Hafidh Sidiq, S.Kom (Sierra)

(keterangan inisial huruf depan merupakan tambahan dari peneliti)

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1.	Jum'at, 2 Januari 2015	Peneliti memulai kegiatan observasi dengan mulai masuk di lingkungan PTIPD lantai 3
2.	Senin, 5 Januari 2015	Informan mulai berbincang dengan peneliti mengenai tugas dan pekerjaan di PTIPD. Informan menjelaskan bahwa dia mendapat bagian membangun KKN (Kuliah Kerja Nyata) dan IKD (Indeks Kerja Dosen).
3.	Senin, 12 Januari 2015	Hari ini informan masuk seperti biasa. Terlihat dia konsentrasi di depan PC. Dia datang pukul 9 lewat, kemudian duduk di depan PC dan mengenakan <i>headset</i> kepunyaannya sendiri dan tenggelam di situ. Sebelum adzan dhuhur berkumandang, dia beranjak dari kursi dan berjalan keluar ruangan untuk pergi ke masjid dan melaksanakan sholat berjamaah di masjid.
4.	Rabu, 14 Januari 2015	Malam hari, saat peneliti menginap dan bertemu dengan informan di ruangan, terdengar dia berteriak ternyata dia sedang main <i>game</i> .
5.	Rabu, 21 Januari 2015	Hari ini informan terlihat sangat tenang di PCnya. Ketika keluhan pegal di pinggang dan informan mengucek matanya, dia menjelaskan ke rekannya bahwa requirement yang sedang dikerjakan cukup sulit tapi kemudian dia berteriak "arasso arasso" dalam bahasa Korea yang artinya "baiklah baiklah" kemudian dia meneruskan mengerjakan requirement tersebut. Ketika didekati, dia menjelaskan dia sangat ingin menyelesaikan requirement karena merasa itu kewajiban yang harus dia kerjakan.
6.	Sabtu, 24 Januari 2015	Hari ini kami (informan, peneliti dan 3 rekan lainnya) berangkat ke Kalibiru. Meskipun informan terlihat kemayu tapi dia mengambil tempat untuk menyetir ke Kalibiru yang <i>track</i> jalannya menanjak curam. Di tengah perjalanan, motor peneliti telat memindahkan gigi dan harus dituntun, informan malah menonton dan mengambil beberapa foto dari kejadian tersebut. Dia bilang : "teman yang baik, mendokumentasikan kejadian. Programmer yang baik, mendokumentasikan baris baris kode"
7.	Selasa, 27 Januari 2015	Hari ini informan mengikuti rapat Ruang Rapat Lantai III bersama rekan-rekan yang lainnya. Informan diingatkan untuk mengerjakan KKN dan IKD dan diberi deadline yaitu tanggal 30 Maret.
8.	Jum'at, 30 Januari 2015	Hari ini dilaksanakan rapat di Ruang Rapat PTIPD Lantai 3. Informan mendapat tambahan requirement dan dia menyanggupi bahwa per Selasa (3 Feb 2015).

## CATATAN HASIL OBSERVASI

Nama : Sholahuddin Fajri, S.Kom (Victor)

(keterangan inisial huruf depan merupakan tambahan dari peneliti)

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1.	Jum'at, 2 Januari 2015	Peneliti memulai kegiatan observasi dengan mulai masuk di lingkungan PTIPD lantai 3
2.	Minggu, 4 Januari 2015	Informan terlihat santai, sedang bermain game di salah satu PC dan tidak teringat pada pekerjaan. Informan mendapat bagian pekerjaan: Training Sertifikat dan Bebas Pustaka.
3.	Senin, 12 Januari 2015	Hari ini informan menginap di kantor. Setelah subuh, informan langsung mengambil Al-Qur'an dan membacanya.
4.	Minggu, 18 Januari 2015	Informan adalah pribadi yang tidak terpaku pada deadline. Dia pernah berkata bahwa tidak ada sistem yang sempurna maka dari itu tidak akan pernah selesai.
	Senin, 19 Januari 2015	Hari ini informan duduk di depan PC nya pada pukul 9-11, mulai jam 11 itu informan mulai terdistraksi dan meninggalkan kursi pada saat adza berkumandang. Beliau melakukan sholat di luar ruangan kantor. Beliau baru pulang jam 12 lewat. Informan duduk kembali di depan PC nya tanpa membuka pekerjaan sampai jam 2 lewat, sambil bercanda dengan rekan-rekannya. Jam 3 kurang, informan keluar lagi untuk melaksanakan sholat ashar di luar ruangan kantor.
	Rabu, 21 Januari 2015	Menurut dia, ketika hari ini bercerita dengan informan, dia bertahan dan mengerjakan semua requirement dan task yang diberikan oleh atasan karena dia merasa bertanggungjawab pada pekerjaan dan requirement dan task yang diberikan.
	Sabtu, 24 Januari 2015	Hari ini informan tidak ikut pergi ke Kalibiru seperti peneliti dan rekan lainnya. Ketika peneliti datang ke kantor, dia sedang tertidur. Kami datang dan informan langsung bangun kemudian duduk di depan PC nya dan langsung mengerjakan pekerjaan yang disisakan tadi malam.
	Jum'at, 30 Januari 2015	Selama peneliti menginap di kantor, informan tidak pernah berusaha untuk bertanya mengapa peneliti tinggal di kantor atau sebagainya, dia tidak terganggu dengan hal tersebut. Setiap hari setelah shalat shubuh, informan membaca Al-Qur'an atau membacakan satu hadits tentang satu hal.

## CATATAN HASIL OBSERVASI

Nama : Sigit Nugroho, S.Kom (Mike)

(keterangan inisial huruf depan merupakan tambahan dari peneliti)

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1.	Jum'at, 2 Januari 2015	Peneliti memulai kegiatan observasi dengan mulai masuk di lingkungan PTIPD lantai 3
2.	Selasa, 13 Januari 2015	Informan sulit ditemui. Dia termasuk yang jarang datang. Namun, sekalinya datang dia langsung menunjukkan progress kegiatan yang langsung dilihat oleh atasan. Atasan biasanya langsung mengecek pada hasil pekerjaan informan.
3.	Senin, 19 Januari 2015	Hari ini informan datang untuk meminta surat rekomendasi dari atasan untuk masuk S2 di kampus Universitas Islam Indonesia (UII)
4.	Kamis, 15 Januari 2015	Ada masalah soal gaji yang berbeda dengan yang lainnya. Informan curhat pada peneliti di depan kantor, di parkiran. Dia berkata bahwa dia sudah mengirim email complain kepada atasan soal perbedaan gaji dia dengan rekan lainnya. Dia menunjukkan kekecewaan dan mempertanyakan leadership atasan karena atasan tidak menjawab langsung permasalahan tersebut pada dirinya, melainkan menyampaikan lewat salah satu pegawai lainnya (Gatra).
4.	Rabu, 21 Januari 2015	Hari ini atasan sakit dan informan berteriak : "yes, aman"
5.	Kamis, 22 Januari 2015	Belakangan diketahui bahwa informan sering menunjukkan pekerjaan yang belum selesai kepada atasan namun ditampilkan selesai (seperti aksi sukses berwarna hijau, ternyata kodingannya belum selesai, hanya tampilan refer saja)
6.	Selasa, 27 Januari 2015	Hari ini informan tidak terlihat masuk kantor. Pada hari-hari biasanya pun dia tidak terlihat pada jam kerja 9 pagi – 5 sore ataupun 5 hari per 7 hari.
7.	Jum'at, 30 Januari 2015	Rapat hari ini dia tidak tampak. Seperti biasa, menurut rekan dia, dia hanya akan datang ketika gajian. Padahal gajian biasanya disatukan dengan rapat rutin.

## CATATAN HASIL OBSERVASI

Nama : Angga Maulana, S.Kom (Golf)

(keterangan inisial huruf depan merupakan tambahan dari peneliti)

---

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1.	Selasa, 2 Januari 2015	Peneliti memulai kegiatan observasi dengan mulai masuk di lingkungan PTIPD lantai 3
2.	Senin, 12 Januari 2015	Informan masuk ruangan dan mengambil tempat duduk di pojokan. Informan sedang melakukan <i>coding</i> . Sekitar 3 jam kemudian, informan terlihat sedang browsing.
3.	Jum'at, 30 Januari 2015	Hari ini informan mengikuti rapat rutin. Informan mendapat tambahan requirement berupa permintaan dari atasan untuk mengecek E Learning yang berkaitan dengan "berbagi media"
4.	Sabtu, 31 Januari 2015	Informan termasuk orang yang jarang datang ke kantor. Sulit untuk ditemui dan paling sulit untuk diajak berbicara. Peneliti sulit mendapat kesempatan untuk mengobrol lebih jauh.

## CATATAN HASIL OBSERVASI

Nama : Sabbana Azmi, S.Kom (Zulu)

(keterangan inisial huruf depan merupakan tambahan dari peneliti)

---

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1.	Jum'at, 2 Januari 2015	Peneliti memulai kegiatan observasi dengan mulai masuk di lingkungan PTIPD lantai 3.
2.	Selasa, 6 Januari 2015	Peneliti tidak datang di pagi hari selayaknya jam kerja di kantor yaitu 08.00-17.00 WIB. Peneliti datang setelah jam makan siang, sekitar pukul 13.45 WIB.
3.	Jum'at, 9 Januari 2015	<p>Hari ini informan tampak mengerjakan <i>task</i> dan memakai headphone di kepalanya, beberapa kali dia juga menjawab guyonan bersama teman-temannya. Beberapa kali dia berteriak saat sedang mengerjakan <i>task</i> tersebut. Informan kerap mendengarkan mp3 saat mengerjakan <i>task</i> atau sedang di depan PC. Genre music yang dia sukai adalah Japanese Pop, dilihat dari seringnya dia memutar lagu-lagu dari Negara bermata uang Yen tersebut.</p> <p>Hari ini ada beberapa obrolan koordinasi dengan teman-teman lainnya, informan mengambil keputusan berdasarkan logika dan pertimbangan pendapat dari teman-teman lainnya.</p>
4.	Senin, 12 Januari 2015	Informan malam ini meminta tolong peneliti untuk membelikan dia makan malam. Dia juga menyampaikan pesan dari teman-teman lain mengenai pesanan makan malam mereka. Malam ini informan dan beberapa temannya lembur untuk mengerjakan <i>task</i> . Dia meninggalkan <i>database</i> yang masih <i>log-in</i> di komputernya dan tidak menggubris temannya yang menggunakan komputernya kemudian.

NO	TANGGAL	KEGIATAN
5.	Rabu, 14 Januari 2015	Informan tidak tampak di ruangan PTIPD lantai 3, informan sedang keluar dan ternyata di sela-sela pekerjaannya dia menemui temannya untuk mendiskusikan suatu proyek baru yang tidak sama sekali ada kaitannya dengan <i>task</i> di PTIPD.
6.	Sabtu, 24 Januari 2015	Hari ini informan dan peneliti melakukan perjalanan ke Kalibiru namun ditengah perjalanan kami berhenti di Waduk Sermo dan tiba-tiba informan berkata pada penelitian “Ayo cepat, kita bahkan belum sampai ke Kalibiru. Seumpama kita sedang <i>coding</i> , Waduk Sermo ini adalah <i>youtube</i> ”.
7.	Senin, 26 Januari 2015	Pada saat peneliti menanyakan pendapat tentang <i>requirement</i> yang diberikan oleh atasan, informan menjawab “Aku sebenarnya jadi pengen tidur. <i>Gitu aja si. Saking banyaknya</i> ”
8.	Rabu, 28 Januari 2015	Hari ini peneliti mengetahui bahwa informan memiliki proyek lain yaitu bersama salah satu teman lamanya berlokasi di dekat Universitas Paramadina.
9.	Kamis, 29 Januari 2015	Hari ini informan, peneliti dan beberapa teman lainnya pergi mencari makan malam di Bakmi Jawa daerah Kotagede. Informan bercerita dia pernah melakukan perjalanan ke Makassar dalam rangka bekerja tentunya, pertama kalinya bagi dia untuk naik pesawat. Dia menganggap ini sebagai bonus bekerja meskipun dia mabuk udara.
10.	Jum’at, 30 Januari 2015	Seperti biasa pada hari Jum’at dilaksanakan Rapat Bersama untuk mengevaluasi hasil pekerjaan masing-masing. Informan ternyata belum mengerjakan <i>requirement</i> tambahan yang diberikan oleh atasan padahal menurut atasan tambahan <i>requirement</i> adalah salah satu sarana menambah motivasi.

## CATATAN HASIL OBSERVASI

Nama : Rosan (Quebec)

(keterangan inisial huruf depan merupakan tambahan dari peneliti)

NO	TANGGAL	KEGIATAN
1.	Jum'at, 2 Januari 2015	Peneliti memulai kegiatan observasi dengan mulai masuk di lingkungan PTIPD lantai 3
2.	Senin, 5 Januari 2015	Informan masih berstatus mahasiswa, dalam beberapa kesempatan peneliti sering tidak menemuinya dalam sehari penuh termasuk hari ini karena informan sedang kuliah. Namun pada petang, informan datang dan langsung menuju PC untuk mengerjakan <i>task</i> .
3.	Kamis, 8 Januari 2015	Informan sedang menulis deret deret kode dan tidak terdistraksi ketika teman-teman lainnya sedang berbincang mengenai menu makan siang. Di beberapa kesempatan informan tetap bercanda dan membaur bersama teman-teman lainnya.
4.	Sabtu, 10 Januari 2015	Hari ini secara resmi kantor tutup namun pada pukul 2 siang informan datang ke kantor dan mulai duduk di salah satu PC langsung mengerjakan <i>task-task</i> . Informan tidak menggunakan <i>head-phone</i> selama bekerja tapi dia tetap bisa menjawab beberapa pertanyaan yang dilemparkan informan lain atau dilemparkan oleh peneliti di tengah-tengah pekerjaannya.

NO	TANGGAL	KEGIATAN
5.	Jum'at, 16 Januari 2015	Hari ini peneliti memutuskan untuk menginap dan malam harinya, informan datang ke kantor PTIPD Lantai 3 untuk mengerjakan <i>task</i> , dia berkata bahwa masih ada beberapa <i>requirement</i> yang harus dikerjakan dan Atasan sudah menanyakan apakah pekerjaan tersebut sudah selesai atau belum.
6.	Senin, 19 Januari 2015	Semalaman, informan mengerjakan <i>task</i> yang diperlukan.
7.	Jum'at, 23 Januari 2015	Informan mendapat info tentang adanya kompetisi <i>game</i> yang dilakukan di salah satu <i>coworking space</i> di Jogja. Informan kelihatan antusias sekali. Setelah dikonfirmasi, informan sangat mencintai dunia <i>gaming</i> . Salah satu impiannya adalah memiliki studio game sendiri.
8.	Selasa, 27 Januari 2015	Hari ini diadakan rapat rutin seperti biasa, informan terlihat tidak dapat komentar dari atasan. Pada akhir rapat dia terlihat santai karena tidak ada tambahan <i>requirement</i> yang diberikan atasan.
9.	Kamis, 29 Januari 2015	Hari ini informan dan teman-teman lain beserta peneliti pergi makan malam di Bakmi Jawa daerah Kotagede. Di tengah-tengah obrolan bersama, informan berkata bahwa dia tidak terlalu memikirkan jumlah uang yang dia dapat dari PTIPD karena toh gajinya pun hanya setengah dari rata-rata gaji yang diperoleh oleh teman-temannya.
10.	Jum'at, 30 Januari 2015	Hari ini rapat dan informan mendapat tambahan <i>requirement</i> yang harus dikerjakannya dan informan menunjukkan sentiment netral terhadap tambahan <i>requirement</i> tersebut. Secara gamblang dia menjelaskan, menjadi programmer di PTIPD bukan <i>passion</i> dia.

