

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Praktik Magang (PM) merupakan kegiatan intrakurikuler yang dikemas dalam sebuah mata kuliah yang wajib dilaksanakan oleh seluruh mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan. PM adalah suatu bentuk proses pembelajaran mahasiswa yang mendukung program pendidikan di UAD dan program teknis praktis yang ditemukan di lapangan. Penyelenggaraan pendidikan keahlian profesional yang memadukan secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di UAD dengan penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan pengalaman langsung di dunia kerja yang mengarah kepada pencapaian tingkat keahlian profesional dalam sebuah pekerjaan tertentu. Dalam mata kuliah ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan langsung dalam dunia kerja. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan keahlian praktis yang sesuai dengan situasi dan kondisi kerja nyata yang diperoleh diperguruan tinggi sehingga mahasiswa diharapkan lebih memahami dan memiliki keterampilan dalam suatu disiplin ilmu.

Menimbang hal tersebut serta berdasarkan himbauan dari Program Studi Informatika, maka setiap mahasiswa termotivasi untuk melaksanakan praktek magang. Pelaksanaan PM yang dilakukan pada bentuk laporan ini dilakukan di kantor Arpateam sebagai suatu perusahaan bidang Layanan Jasa Pembuatan Website, antara lain Jasa Pembuatan Website Toko Online, Website Tour & Travel, Website *Marketing*, Website Perusahaan, Website Portal Berita, Website Sekolah, Website Lembaga atau Instansi, Website Personal, Website Organisasi dan Website UMKM Untuk Bisnis.

Berhubung permintaan dari klien pada bagian *front-end* dan *digital marketing* semakin banyak yang ingin bekerjasama, sehingga CEO membuka lowongan pekerjaan dan penerimaan praktik magang untuk menstabilkan pekerjaan yang ada di kantor Arpateam. Arpateam memiliki salah satu klien yaitu Go-Pack sebagai suatu perusahaan ekspedisi logistik yang berdiri pada tahun 2019 di Yogyakarta. Saat ini, perusahaan Go-Pack menghadapi permasalahan yaitu belum dikenal secara luas oleh masyarakat yang berakibat pada kelancaran proses bisnis dari perusahaan Go-Pack.

Go-Pack adalah perusahaan jasa pengiriman barang, layanan ini ditujukan oleh Go-Pack untuk memenuhi permintaan akan pengiriman besar dengan biaya yang terjangkau. Go-Pack menggunakan armada truk untuk *menghandle* pengiriman ini dengan minimal berat order per pelanggan 10 kg. Layanan jasa pengiriman kargo ini mencakup kiriman dari dan ke seluruh wilayah di Pulau Sumatera, Jawa, dan Bali. Lama waktu pengiriman untuk jasa ini cukup variatif antara tiga hari sampai dengan tujuh hari. Selain mengirimkan barang dengan perusahaan ekspedisi yang dihitung per kg, supplier juga bisa mencoba opsi layanan pengiriman dalam *Full Truck Load* (FTL). Pengiriman barang FTL dari Go-Pack ini cocok untuk memuat perabotan, peralatan elektronik bahkan sepeda motor.

Pelaksanaan PM yang ditetapkan oleh CEO Arpateam yaitu membuat web profil untuk perusahaan Go-Pack. Web profil dibangun untuk mengenalkan perusahaan Go-Pack secara lebih luas kepada masyarakat. Web profil dari perusahaan Go-Pack adalah *pilot project* dari upaya peningkatan proses bisnis yang berorientasi terhadap kepuasan pengguna.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diketahui identifikasi masalah yang didapatkan yaitu:

1. Perusahaan Arpateam memiliki kekurangan tim pelaksana pada bidang *front-end* dan *digital marketing* untuk menjalankan proses bisnis secara sempurna.
2. Perusahaan Go-Pack sebagai klien dari Arpateam memiliki permasalahan yang belum dikenal secara luas oleh masyarakat.

C. Rumusan Masalah

Adapun dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat suatu web profil dengan tampilan menarik?

D. Tujuan KP

Tujuan dari PM ini adalah menghasilkan web profil Go-Pack dengan tampilan yang menarik.

E. Manfaat KP

Manfaat dari PM ini adalah meningkatkan penyampaian informasi perusahaan Go-Pack kepada masyarakat dan meningkatkan integritas perusahaan Go-Pack kepada masyarakat.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Umum

1. Sejarah

ArpaTeam adalah perusahaan yang berdiri di Yogyakarta pada tahun 2018 dengan mengusung tema “Solusi Pendukung UMKM di Era Digital”. Arpateam merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pembuatan website, yang memberikan Layanan Jasa Pembuatan Website, Jasa Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi dan Jasa Digital *Marketing* terbaik di Jogja. Perusahaan ini telah memiliki klien dengan berbagai kebutuhan yang berhubungan dengan *digital marketing*, seperti Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kabupaten Bantul, SMK PIRI 1 Yogyakarta, Yayasan Gapura Cahyaning Kahuripan (GCK Foundation), dan lain sebagainya. Arpateam juga sudah memiliki pelanggan baik UMKM, Instansi Swasta, Perusahaan, Komunitas, Pengusaha serta dari dalam dan luar Yogyakarta. Beberapa contoh website yang sudah dibangun yaitu :

- Website landing page
- Website *Marketing*
- Website Tour & Travel
- Website Toko online
- Website Bisnis dan Perusahaan
- Website Lembaga dan Instansi
- Website Custom

2. Visi dan Misi #ArpaTeam

a. Visi

Memanfaatkan Teknologi Informasi untuk memberi layanan yang bermanfaat dan menguntungkan bagi masyarakat, serta sebagai Solusi Pendukung UMKM di Era Digital.

b. Misi

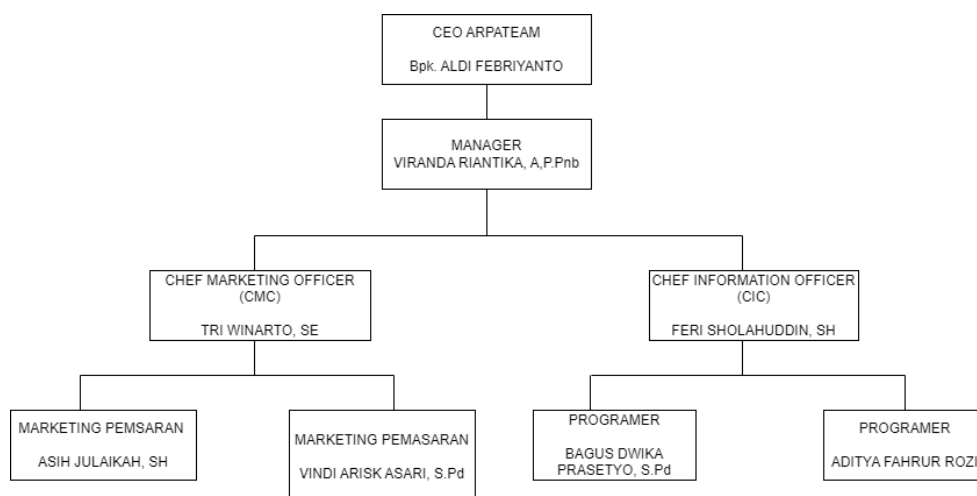
- Memahami beragam kebutuhan masyarakat & memberikan layanan dengan berlandaskan kejujuran demi tercapainya kepuasan yang real terhadap perusahaan dan masyarakat.
- Menciptakan solusi bisnis, terutama untuk para penggerak UMKM.
- Fleksibel terhadap transformasi digital.
- Memperlakukan mitra & sesama TIM sebagai sahabat.

3. Alamat dan Kontak Instansi

- a. Alamat Instansi : Jl. Wiyoro Kidul, Wiyoro, Baturetno, Kec, Banguntapan, Kab.Bantul, Daerah Istimera Yogyakarta.
- b. Kontak Instansi : 08166241814, email :arpateam.com@gmail.com

B. Struktur Organisasi Tempat Magang

Struktur Organisasi



Gambar 2.1. Struktur Organisasi

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Di Lokasi Magang

1. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia yang terdapat pada kantor Arpateam diantaranya :

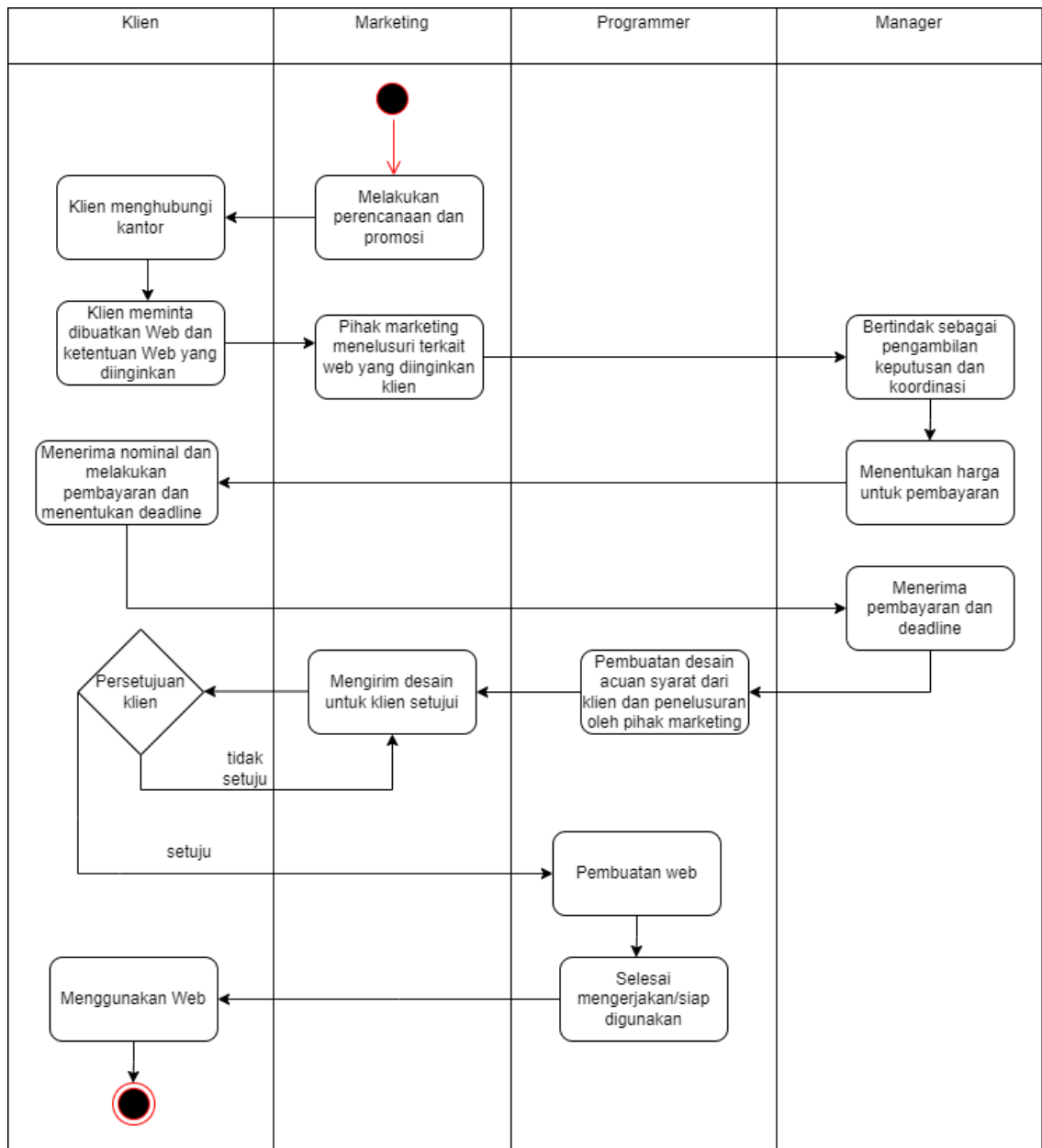
- CEO Arpateam : Aldi Febrianto
- Manajer : Viranda Riantika, A.P.Pmb
- Chief *Marketing* Officer : Tri Winiarto, SE
- Chief Information Officer : Feri Sholahuddin, SH
- Staff

2. Sumber Daya Fisik

Berikut sumber daya fisik yang terdapat pada kantor ArpaTeam:

- 1 Ruangan
- 5 Kursi kerja
- 5 Meja kerja
- 1 Set sofa
- 3 Terminal
- 1 Jaringan Internet
- 1 Pendingin Ruangan

D. Proses bisnis saat ini



Gambar 2.2. Proses bisnis yang berhubungan dengan tema KP

Penjelasan dari Gambar 2.2 yaitu pihak *marketing* Arpateam melakukan perencanaan dan promosi, klien menghubungi dan meminta dibuatkan website sesuai yang diinginkan kepada pihak kantor, kemudian pihak *marketing* menelusuri terkait website yang diinginkan manajer bertindak sebagai pengambilan keputusan dan

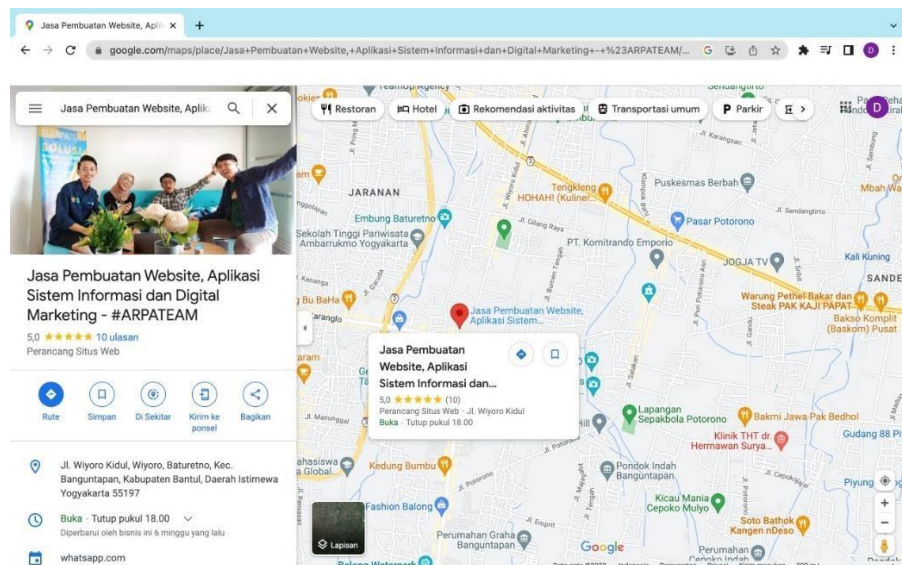
koordinasi dan menentukan nominal harga untuk pembayaran yang kemudian klien menerima dan melakukan pembayaran serta menentukan *deadline*. Manajer menerima pembayaran dan *deadline*, *programmer* akan membuat desain acuan dari syarat dari klien dan penelusuran oleh pihak *marketing*, kemudian mengirim desain untuk klien setuju. jika klien tidak setuju, maka akan melakukan desain ulang, apabila setuju *programmer* akan membuat web, setelah selesai dan layak digunakan maka akan diserahkan ke klien dan klien menggunakan website tersebut.

BAB III TAHAPAN KEGIATAN KP MAGANG

A. Lokasi, Alamat dan Kontak Pembimbing KP

1. Lokasi Praktek : #ArpaTeam
2. Alamat : Jl. Wiyoro Kidul, Wiyoro, Baturetno, Kec, Banguntapan, Kab.Bantul, Daerah Istimera Yogyakarta.
3. Kontak Pembimbing Kp : +62 816-907-019 (Aldi Febriyanto)

Detail informasi lokasi perusahaan Arpateam dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Gambar Arpateam melalui Google Maps

B. Rencana Observasi

Pelaksanaan observasi tempat magang dilaksanakan pada tanggal 01 Juli 2022, dari hasil observasi penulis mengetahui *jobdesk* yang diberikan, bahasa pemrograman, *framework* yang digunakan, dan jadwal pelaksanaan kegiatan praktik magang. Praktik magang di #ARPATEAM dilaksanakan selama 3 bulan yaitu 06 Juli – 06 Oktober 2022 dengan jam kerja 7(tujuh) jam dari jam 10.00 – 17.00 WIB selama 6 (enam) hari.

Pelaksanaan secara *work from office* bisa melakukan pergantian dengan peserta praktik magang yang lain dengan syarat minimal 2 peserta magang berangkat ke kantor.

C. Rencana Jadwal Kegiatan PM

Renacana pelaksanaan kegiatan PM yang akan dilakukan di lokasi Arpateam

dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Table 3.1.Rencana Jadwal Kegiatan KP

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan								Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	Ya/Tidak	%
1	Membuat tampilan Header pada landing page	■								Ya	100%
2	Membuat fitur menu about pada landing page		■							Ya	100%
3	Membuat fitur menu service pada landing page			■						Ya	100%
4	Membuat footer pada landing page				■					Ya	100%
5	Membuat fitur menu pricing pada landing page					■				Ya	100%
6	Membuat fitur menu contact pada landing page						■			Ya	100%
7	Membuat fitur menu Get a Qoute pada landing page							■		Ya	100%
8	Menambah AOS dan Tilt JS disetiap fitur menu pada landing page								■	Ya	100%

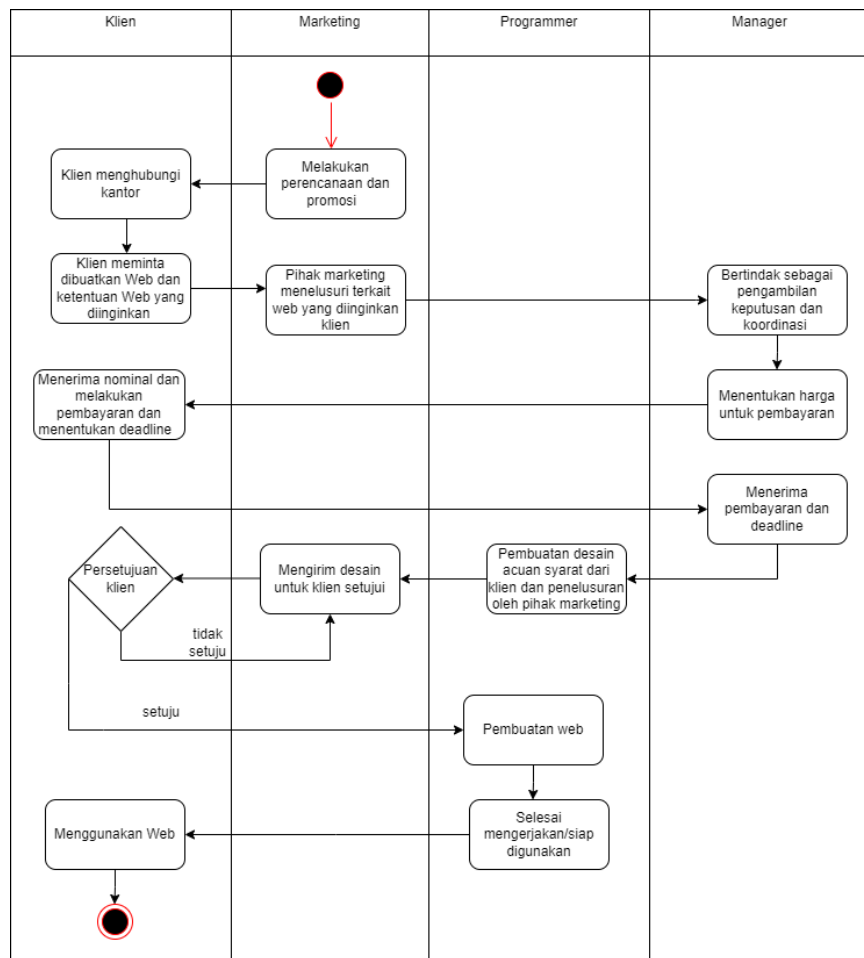
BAB IV HASIL PELAKSANAAN KP

A. Hasil Observasi Magang

Setelah melakukan kegiatan observasi dengan cara mendatangi lokasi Arpateam dan melakukan wawancara berupa tanya jawab kepada CEO mengenai kegiatan yang akan dilakukan selama melaksanakan praktek magang, maka teridentifikasi dua hal yaitu:

1. Proses Bisnis

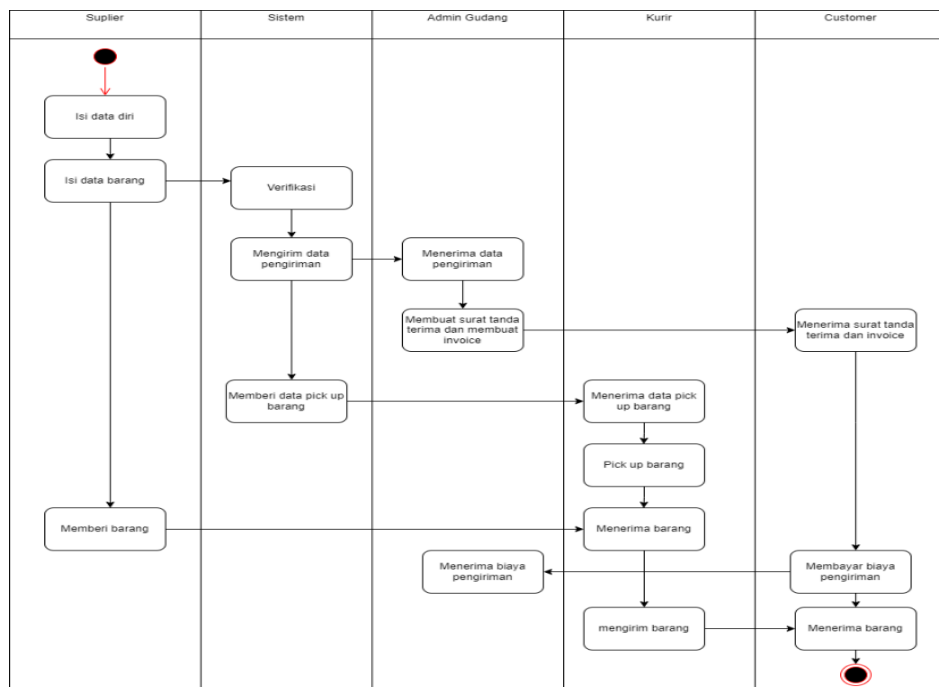
- Proses Bisnis Arpateam



Gambar 4.1. Proses Bisnis di Arpateam

Penjelasan dari Gambar 4.1 yaitu pihak *marketing* #ArpaTeam melakukan perencanaan dan promosi, klien menghubungi dan meminta dibuatkan website sesuai yang diinginkan kepada pihak kantor, kemudian pihak *marketing* menelusuri terkait website yang diinginkan manajer bertindak sebagai pengambilan keputusan dan koordinasi dan menentukan nominal harga untuk pembayaran yang kemudian klien menerima dan melakukan pembayaran serta menentukan *deadline*. Manajer menerima pembayaran dan *deadline*, *programmer* akan membuat desain acuan dari syarat dari klien dan penelusuran oleh pihak *marketing*, kemudian mengirim desain untuk klien setuju. jika klien tidak setuju, maka akan melakukan desain ulang, apabila setuju *programmer* akan membuat web, setelah selesai dan layak digunakan maka akan diserahkan ke klien untuk digunakan mengoptimalkan proses bisnisnya.

- Proses Bisnis Go-Pack



Gambar 4.2. Proses bisnis Go-Pack

Penjelasan dari Gambar 4.2 yaitu pihak supplier mengisi data diri dan data barang di form, kemudian sistem akan memverifikasi dan mengirim data pengiriman ke admin gudang, kemudian admin gudang menerima data pengiriman. Setelah itu sistem memberi data pick up barang kepada kurir, lalu kurir menerima data pick up barang dan pick up barang, kemudian supplier memberi barang kepada kurir lalu kurir menerima barang dan mengirim barang. Admin gudang membuat surat tanda terima dan membuat invoice untuk customer, customer menerima surat tanda terima dan invoice lalu membayar biaya pengiriman kemudian admin gudang menerima biaya pengiriman. Setelah kurir sampai tujuan dan customer akan menerima barang.

2. Rincian Pekerjaan

Kerja Praktek magang di Arpateam dilaksanakan pada semester VI. Pelaksanaan dalam Kerja Praktek magang dimulai pada tanggal 06 Juli 2022 sampai dengan 06 Oktober 2022. Adapapun rincian jadwal dari pelaksanaan kegiatan magang yang dirancang sebelumnya terdapat pada Tabel 4.1

Table 4.1.Kegiatan KP

No	Tanggal	Kegiatan	Realisasi
1.	01 Juli 2022	Bertemu dan Koordinasi dengan pihak kantor	Ya
1.	06 Juli 2022	Pengenalan Bootstrap 5	Ya
2.	12 Juli 2022	Pengenalan AOS	Ya
3.	14 Juli 2022	Pengenalan efek animasi 3D pada website menggunakan Tilt JS	Ya
4.	19 Juli 2022	Membuat Header pada landing page	Ya
5.	25 Juli 2022	Membuat fitur menu about pada landing page	Ya
6.	02 Agustus 2022	Membuat fitur menu service pada landing page	Ya
7.	05 Agustus 2022	Membuat footer	Ya
8.	10 Agustus 2022	Membuat fitur menu pricing pada landing page	Ya
9.	15 Agustus 2022	Membuat fitur menu contact pada landing page	Ya
10.	20 Agustus 2022	Membuat fitur menu get a qoute pada landing page	Ya
11.	24 Agustus 2022	Melakukan testing	Ya
12.	26 Agustus 2022	Menyerahkan program website ke ArpaTeam	Ya

B. Pembahasan Magang

1. Problem yang ditemukan di tempat PM

Masalah yang ditemukan di tempat PM yaitu kurangnya bimbingan atau arahan dari pembimbing lapangan.

2. Analisis terhadap hasil observasi

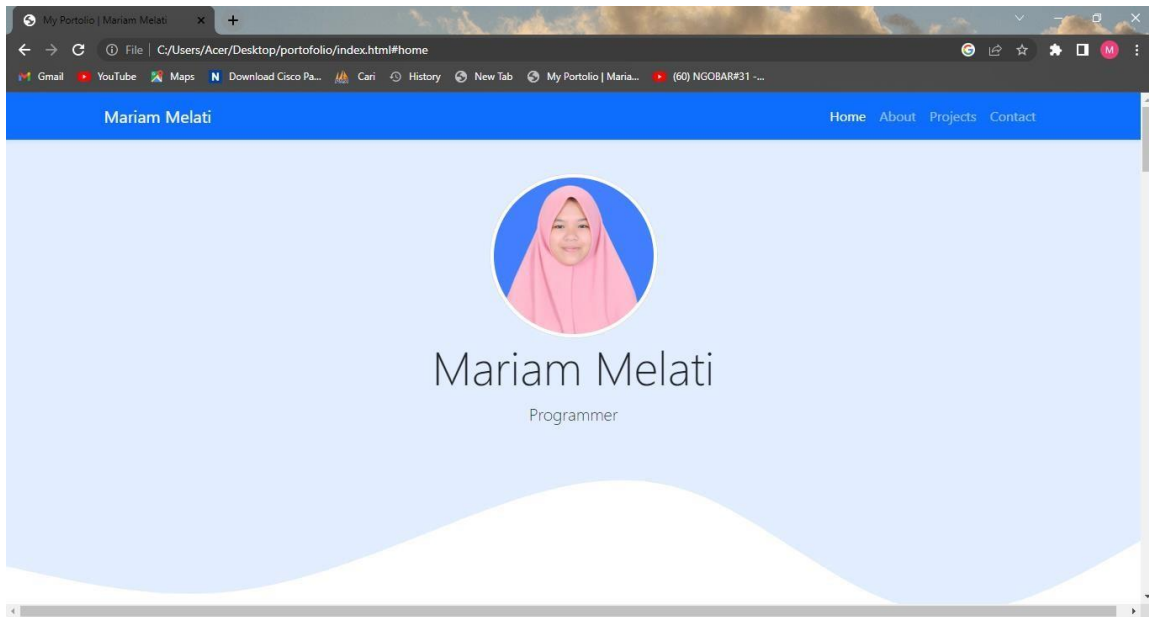
CEO juga bertugas sebagai pembimbing lapangan melakukan pembagian pekerjaan sesuai dengan pekerjaan yang ada pada instansi. Pada tahap implementasi harus memahami bahasa pemrograman atau *framework* yang dipakai di tempat magang yaitu Bootstrap 5. Dari hasil observasi terhadap pekerjaan yang akan dilakukan, telah diketahui apa yang dibutuhkan di tempat KP yaitu bahasa pemrograman atau *framework* yang dipakai adalah Bootstrap 5.

3. Capaian Magang

Capaian yang diperoleh pada saat magang yaitu dapat membuat web profile menggunakan bootstrap 5.

1. Mengimplementasikan hasil pembelajaran

Pengenalan Bootstrap 5 merupakan kegiatan yang dilakukan saat magang untuk mempelajari membuat web profile menggunakan bootstrap. Berikut tampilan dari latihan membuat web profile menggunakan bootstrap 5 dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.3. Latihan membuat web profile

Source Code

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1" />
    <title>My Portolio | Mariam Melati</title>
    <link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.2.0-
beta1/dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet" integrity="sha384-
0evHe/X+R7YkIZDRvuzKMRqM+OrBnVFBL6DOitfPri4tjfHxaWutUpFmBp4vmVor"
crossorigin="anonymous" />
  </head>
  <!-- Bootstrap icon -->
  <link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap-
icons@1.8.3/font/bootstrap-icons.css" />
  <!-- Aos -->
  <link rel="stylesheet" href="https://unpkg.com/aos@next/dist/aos.css" />
  <!-- akhir aos -->
  <!-- My CSS -->
  <link rel="stylesheet" href="style.css" />
  <body id="home">
    <!-- Awal Navbar -->
    <nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-dark bg-primary shadow-sm fixed-top">
      <div class="container">
        <a class="navbar-brand" href="#">Mariam Melati</a>
        <button class="navbar-toggler" type="button" data-bs-toggle="collapse" data-bs-
target="#navbarNav" aria-controls="navbarNav" aria-expanded="false" aria-label="Toggle
navigation">
          <span class="navbar-toggler-icon"></span>
        </button>

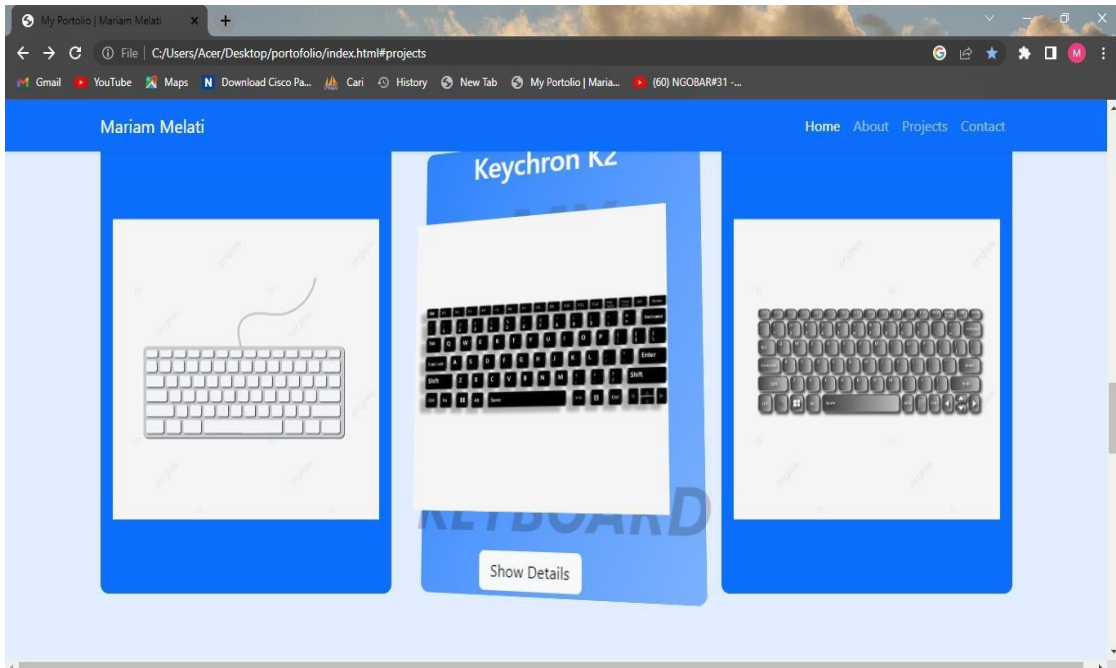
```

```

<div class="collapse navbar-collapse" id="navbarNav">
  <ul class="navbar-nav ms-auto">
    <li class="nav-item">
      <a class="nav-link active" aria-current="page" href="#home">Home</a>
    </li>
    <li class="nav-item">
      <a class="nav-link" href="#about">About</a>
    </li>
    <li class="nav-item">
      <a class="nav-link" href="#projects">Projects</a>
    </li>
    <li class="nav-item">
      <a class="nav-link" href="#contact">Contact</a>
    </li>
  </ul>
</div>
</div>
</nav>
<!-- Akhir Navbar -->
<!-- Jumbotron -->
<section class="jumbotron text-center">
  
  <h1 class="display-4">Mariam Melati</h1>
  <p class="lead"></p>
  <svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" viewBox="0 0 1440 320">
    <path
      fill="#fff"
      fill-opacity="1"
      d="M0,160L48,170.7C96,181,192,203,288,192C384,181,480,139,576,101.3C672,64,768,32,
864,64C960,96,1056,192,1152,213.3C1248,235,1344,181,1392,154.7L1440,128L1440,320L1
392,320C1344,320,1248,320,1152,320C1056,320,960,320,864,320C768,320,672,320,576,32
0C480,320,384,320,288,320C192,320,96,320,48,320L0,320Z"
    ></path>
  </svg>
</section>

```

Penjelasan dari source code berdasarkan dari Gambar 4.2 yaitu membuat suatu tampilan profile, dengan menambahkan primary untuk membuat warna navbar menjadi biru, membuat nav-item untuk menambah home, about, project, contact pada navbar. Memanfaatkan jumbotron untuk menampilkan foto dan nama, serta dengan menerapkan Get Waves untuk menampilkan gelombang pada tampilan.



Gambar 4.4.Latihan Pengenalan Tilt JS

Source Code

```

<section id="my-keyboard">
  <div class="container">
    <div class="row text-center mb-3">
      <div class="col">
        <h2>My Keyboards</h2>
      </div>
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col-md-6 col-lg-4 mb-3">
        <div class="keyboard-box">
          <h4 class="keyboard-name">Keychron K1</h4>
          
          <a href="#" class="btn btn-light keyboard-detail-button">Show Details</a>
        </div>
      </div>
      <div class="col-md-6 col-lg-4 mb-3">
        <div class="keyboard-box">
          <h4 class="keyboard-name">Keychron K2</h4>
          
          <a href="#" class="btn btn-light keyboard-detail-button">Show Details</a>
        </div>
      </div>
      <div class="col-md-6 col-lg-4 mb-3">
        <div class="keyboard-box">
          <h4 class="keyboard-name">Keychron K3</h4>
          

```



```

    <a href="#" class="btn btn-light keyboard-detail-button">Show Details</a>
  </div>
</div>
</div>
</div>
</section>

```

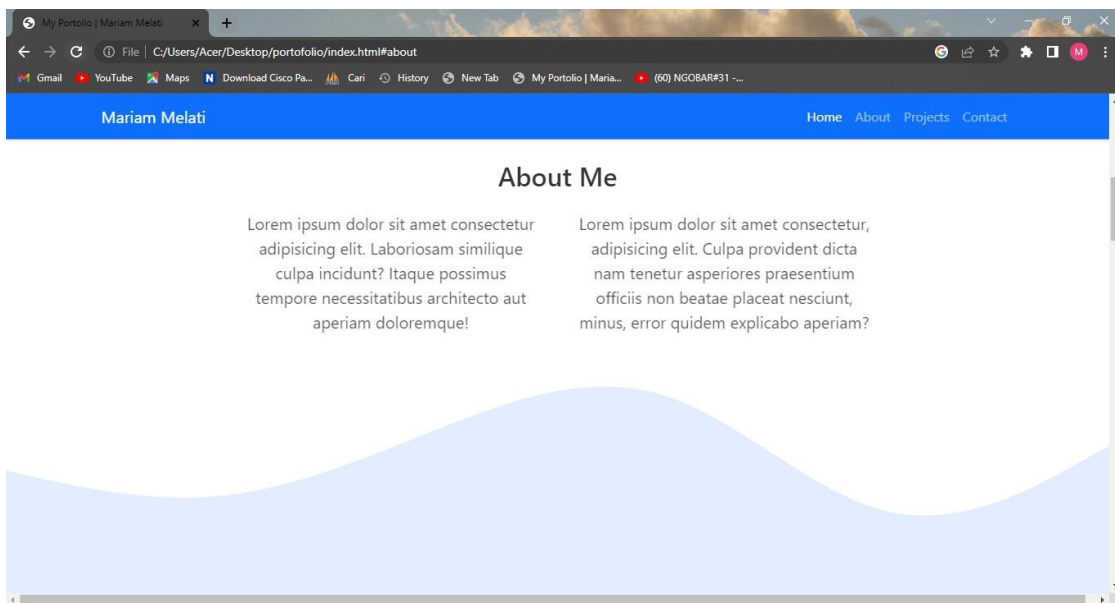
JS

```

<script type="text/javascript" src="js/vanilla-tilt.min.js"></script>
<script type="text/javascript">
  VanillaTilt.init(document.querySelectorAll(".keyboard-box"), {
    max: 30,
    speed: 800,
    glare: true,
  });
</script>

```

Penjelasan dari source code berdasarkan dari Gambar 4.3 yaitu menampilkan keyboard-box dengan menerapkan tilt.js yang dapat membuat gambar menjadi seperti 3D. Dalam hal ini rotasi, kecepatan dan penambahan sinar pada keyboard-box dapat ditentukan sendiri sesuai yang diinginkan.



Gambar 4.5.Latihan pengenalan AOS

Source code

```

<!-- About -->
<section id="about">

```

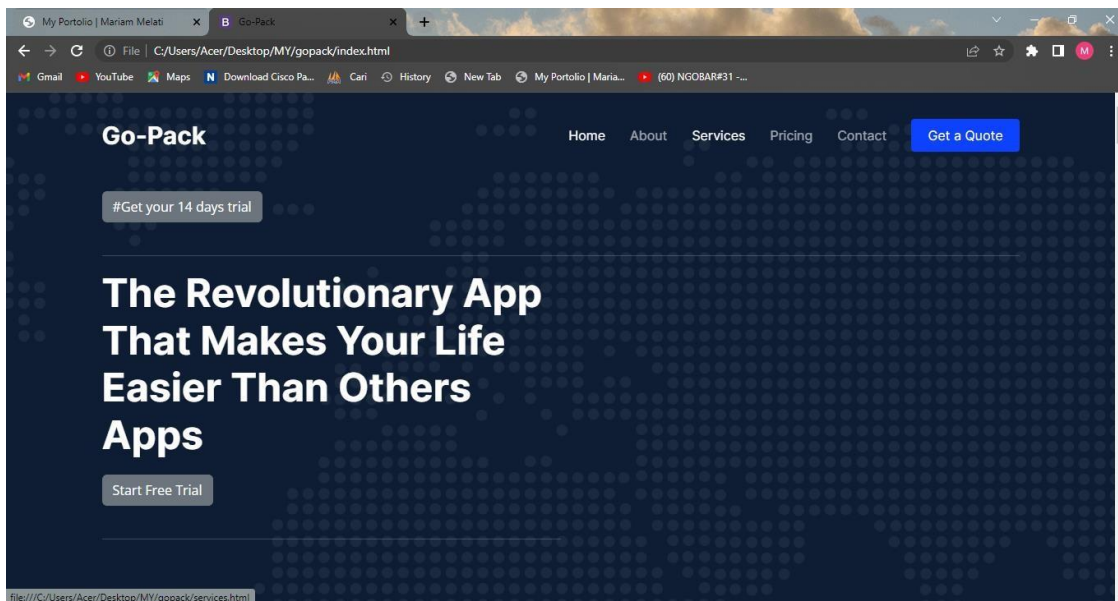
```

<div class="container" data-aos="fade-in" data-aos-offset="200"> //menambahkan
animasi AOS pada tulisan about
  <div class="row text-center mb-3">
    <div class="col">
      <h2>About Me</h2>
    </div>
  </div>
  <div class="row justify-content-center fs-5 text-center">
    <div class="col-md-4" data-aos="fade-right" data-aos-delay="200"> menambahkan
animasi AOS yang akan muncul dari kanan
      <p>Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Laboriosam similique
culpa incidunt? Itaque possimus tempore necessitatibus architecto aut aperiam
doloremque!</p>
    </div>
    <div class="col-md-4" data-aos="fade-left" data-aos-delay="200"> menambahkan
animasi AOS yang akan muncul dari kiri
      <p>Lorem ipsum dolor sit amet consectetur, adipisicing elit. Culpa provident dicta
nam tenetur asperiores praesentium officiis non beatae placeat nesciunt, minus, error
quidem explicabo aperiam?</p>
    </div>
  </div>
  </div>
  <div>
    <svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" viewBox="0 0 1440 320">
      <path
        fill="#e2edff"
        fill-opacity="1"
        d="M0,160L48,170.7C96,181,192,203,288,192C384,181,480,139,576,101.3C672,64,768,32,
864,64C960,96,1056,192,1152,213.3C1248,235,1344,181,1392,154.7L1440,128L1440,320L1
392,320C1344,320,1248,320,1152,320C1056,320,960,320,864,320C768,320,672,320,576,32
0C480,320,384,320,288,320C192,320,96,320,48,320L0,320Z"
      ></path>
    </svg>
  </div>
<!-- Akhir About -->

```

Penjelasan dari source code berdasarkan dari Gambar 4.4 yaitu membuat suatu pergerakan animasi menggunakan AOS, penambahan text-center agar tulisan ditampilkan pada tengah tampilan, pada tiap paragraf tulisan ditambah animasi AOS, sehingga dapat menampilkan gerakan animasi pada tampilan about.

2. Membuat Landing page Go-Pack



Gambar 4.6.Header

Source Code

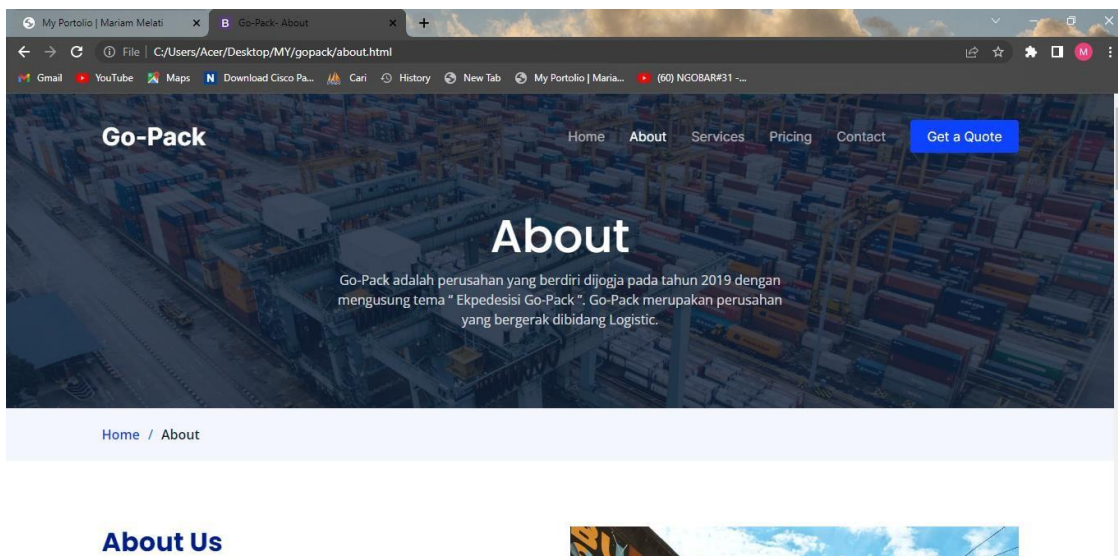
```
<h1>Go-Pack</h1>
</a>
<i class="mobile-nav-toggle mobile-nav-show bi bi-list"></i>
<i class="mobile-nav-toggle mobile-nav-hide d-none bi bi-x"></i>
<nav id="navbar" class="navbar"> // membuat navbar
  <ul>
    <li><a href="index.html" class="active">Home</a></li> membuat menu navbar home
    <li><a href="about.html">About</a></li> // membuat menu navbar about
    <li><a href="services.html">Services</a></li> //membuat menu navbar service
    <li><a href="pricing.html">Pricing</a></li> // membuat menu navbar pricing
    <li><a href="contact.html">Contact</a></li> //membuat menu navbar contact
    <li><a class="get-a-quote" href="get-a-quote.html">Get a Quote</a></li> membuat
  menu navbar get a qoute
  </ul>
</nav><!-- .navbar -->
</div>
</header><!-- End Header -->
<!-- End Header -->
<section id="" class="hero d-flex align-items-center">
  <div class="container">
    <div class="modal-body">
      <p><a href="#" role="button" class="btn btn-secondary" data-bs-toggle="popover"
      title="Popover title" data-bs-content="Popover body content is set in this attribute.">#Get
      your 14 days trial</a></p> //membuat button dalam tulisan get your 14days trial
    <hr>
  </div>
</div>
<!-- Scrollable modal -->
```

```

<div class="modal-dialog modal-dialog-scrollable"></div>
  <div class="col-lg-6 order-2 order-lg-1 d-flex flex-column justify-content-center">
    <h2 data-aos="fade-up">The Revolutionary App That Makes Your Life Easier Than
    Others Apps</h2>//membuat tulisan menjadi gerakan animasi dari bawah ke atas
    <div class="modal-body">
      <p><a href="download.html" role="button" class="btn btn-secondary" data-bs-
      toggle="popover" title="Popover title" data-bs-content="Popover body content is set in this
      attribute.">Start Free Trial</a></p> membuat button dalam tulisan start free trial
    <hr>
  </div>

```

Penjelasan dari source code berdasarkan dari Gambar 4.5 yaitu membuat suatu tampilan web profile Go-Pack, membuat nav-item untuk menambah home, about, service, contact, get a quote pada navbar. Membuat button dalam tulisan “get your 14 days trial”, Memanfaatkan animasi AOS pada paragraf yang membuat paragraf menjadi gerakan animasi dari bawah ke atas.



Gambar 4.7.About

Source Code

```

<main id="main">
  <!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
  <div class="breadcrumbs">
    <div class="page-header d-flex align-items-center" style="background-image:
    url('assets/img/page-header.jpg')">
      <div class="container position-relative">
        <div class="row d-flex justify-content-center">//membuat content/tulisan about
        ditengah

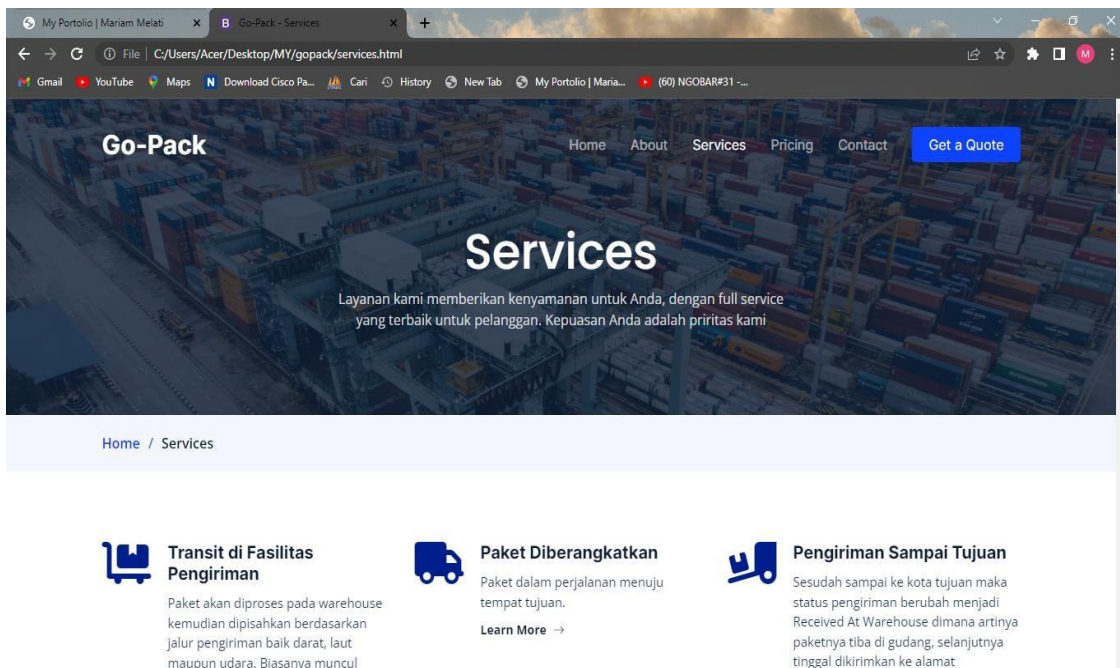
```

```

<div class="col-lg-6 text-center">//membuat tulisan di rata tengah
  <h2>About</h2>
  <p>Go-Pack adalah perusahaan yang berdiri dijogja pada tahun 2019 dengan
mengusung tema “ Ekpedesisi Go-Pack ”. Go-Pack merupakan perusahaan yang bergerak
dibidang Logistic.</p>
</div>
</div>
</div>
</div>
<nav>
  <div class="container">
    <ol>
      <li><a href="index.html">Home</a></li>//untuk menghubungkan dengan halaman
home
      <li>About</li>
    </ol>
  </div>
</nav>
</div>
<!-- End Breadcrumbs -->

```

Penjelasan dari source code berdasarkan dari Gambar 4.6 yaitu membuat halaman about, menambah align-item-center membuat tampilan background, justify-content-center content pada tengah tampilan dan text-center membuat tulisan rata tengah.



Gambar4.8.Service

Source Code

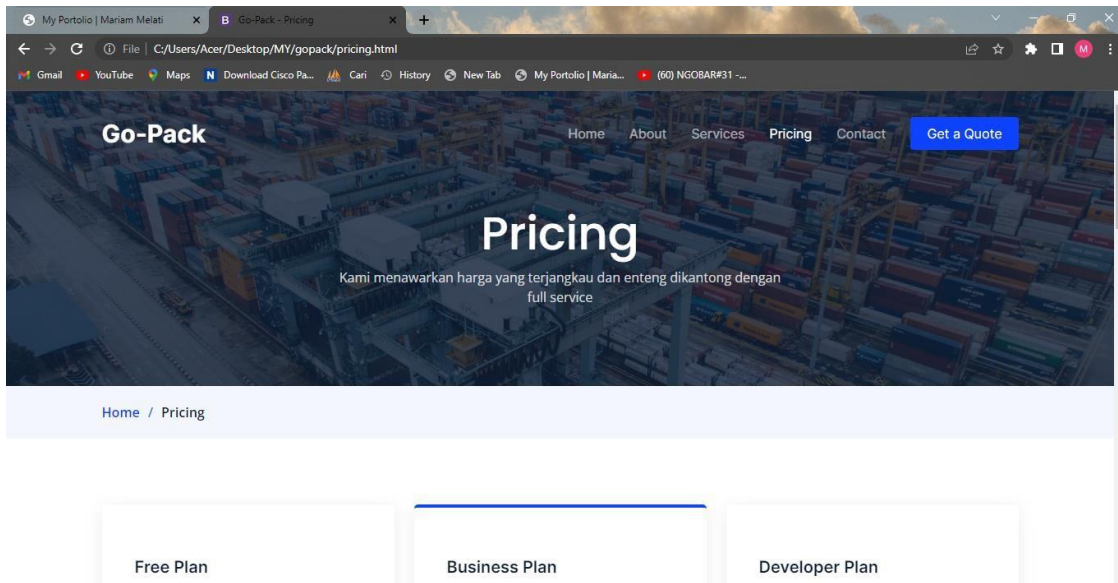
```
<div class="page-header d-flex align-items-center" style="background-image:
url('assets/img/page-header.jpg')">//menambahkan background
  <div class="container position-relative">
    <div class="row d-flex justify-content-center"> membuat content/tulisan service
    ditengah
      <div class="col-lg-6 text-center">//membuat tulisan di rata tengah
        <h2>Services</h2>
        <p>Layanan kami memberikan kenyamanan untuk Anda, dengan full service yang
        terbaik untuk pelanggan. Kepuasan Anda adalah priritas kami</p>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
</div>
</div>
<nav>
  <div class="container">
    <ol>
      <li><a href="index.html">Home</a></li>
      <li>Services</li>
    </ol>
  </div>
</nav>
</div>
<!-- End Breadcrumbs -->
<!-- ===== Featured Services Section ===== -->
<section id="featured-services" class="featured-services">
  <div class="container">
    <div class="row gy-4">
      <div class="col-lg-4 col-md-6 service-item d-flex" data-aos="fade-up">// membuat
      tulisan menjadi gerakan animasi dari bawah ke atas
        <div class="icon flex-shrink-0"><i class="fa-solid fa-cart-
        flatbed"></i></div>//menambah icon
        <div>
          <h4 class="title">Transit di Fasilitas Pengiriman</h4>
          <p class="description">Paket akan diproses pada warehouse kemudian dipisahkan
          berdasarkan jalur pengiriman baik darat, laut maupun udara. Biasanya muncul status
          Processed At Sorting Center atau In Transit</p>
          <a href="service-details.html" class="readmore stretched-link"><span>Learn
          More</span><i class="bi bi-arrow-right"></i></a>//menghubungkan ke halaman service-
          detail.html
        </div>
      </div>
      <!-- End Service Item -->
      <div class="col-lg-4 col-md-6 service-item d-flex" data-aos="fade-up" data-aos-
      delay="100"> //membuat tulisan menjadi gerakan animasi dari bawah ke atas
        <div class="icon flex-shrink-0"><i class="fa-solid fa-truck"></i></div>//menambah
        icon
        <div>
          <h4 class="title">Paket Diberangkatkan</h4>
```

```

    <p class="description">Paket dalam perjalanan menuju tempat tujuan.</p>
    <a href="service-details.html" class="readmore stretched-link"><span>Learn
More</span><i class="bi bi-arrow-right"></i></a> //menghubungkan ke halaman service-
detail.html
  </div>
</div>
<!-- End Service Item -->
<div class="col-lg-4 col-md-6 service-item d-flex" data-aos="fade-up" data-aos-
delay="200"> membuat tulisan menjadi gerakan animasi dari bawah ke atas
  <div class="icon flex-shrink-0"><i class="fa-solid fa-truck-ramp-
box"></i></div> //menambah icon
  <div>
    <h4 class="title">Pengiriman Sampai Tujuan</h4>
    <p class="description">Sesudah sampai ke kota tujuan maka status pengiriman
berubah menjadi Received At Warehouse dimana artinya paketnya tiba di gudang,
selanjutnya tinggal dikirimkan ke alamat penerimanya</p>
    <a href="service-details.html" class="readmore stretched-link"><span>Learn
More</span><i class="bi bi-arrow-right"></i></a> //menghubungkan ke halaman service-
detail.html
  </div>
</div>
<!-- End Service Item -->

```

Penjelasan dari source code berdasarkan dari Gambar 4.7 yaitu membuat halaman service, menambah align-item-center membuat tampilan background, justify-content-center content pada tengah tampilan dan text-center membuat tulisan rata tengah, serta menambahkan animasi AOS pada features service dengan gerakan dari bawah ke atas.



Gambar 4.9.Pricing

Source Code

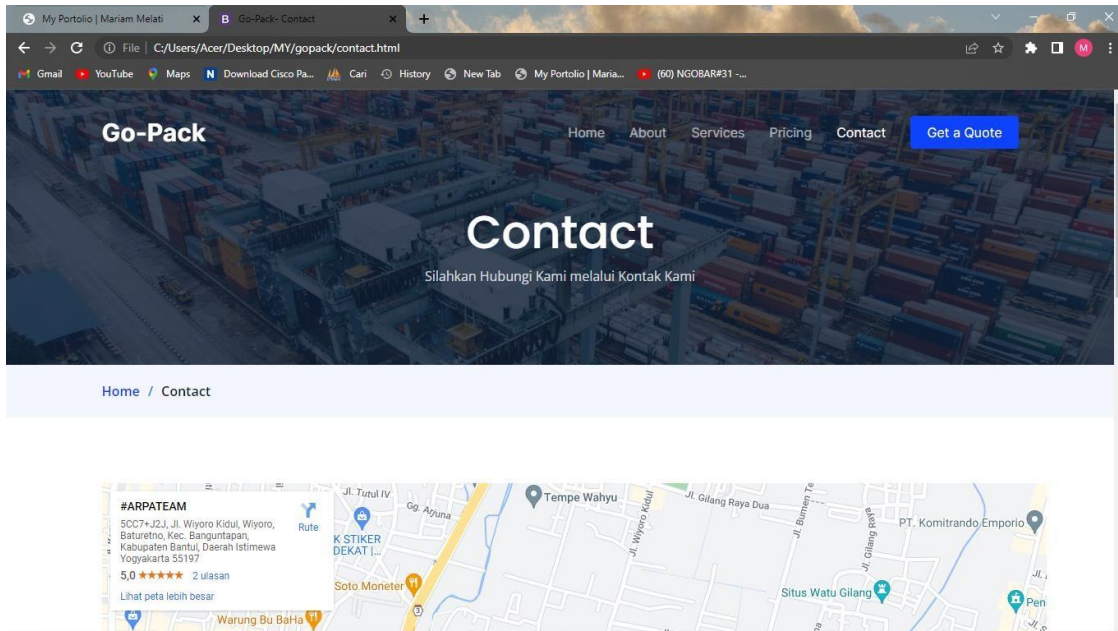
```

<!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
<div class="breadcrumbs">
  <div class="page-header d-flex align-items-center" style="background-image:
url('assets/img/page-header.jpg')">//menambahkan background
  <div class="container position-relative">
    <div class="row d-flex justify-content-center">>//membuat content/tulisan pricing
    ditengah
    <div class="col-lg-6 text-center">membuat tulisan di rata tengah
    <h2>Pricing</h2>
    <p>Kami menawarkan harga yang terjangkau dan enteng dikantong dengan full
service</p>
  </div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<nav>
  <div class="container">
    <ol>
      <li><a href="index.html">Home</a></li>// menghubungkan ke halaman home
      <li>Pricing</li>
    </ol>
  </div>
</nav>
</div>
<!-- End Breadcrumbs -->

```

Penjelasan dari source code berdasarkan dari Gambar 4.8 yaitu membuat halaman about, menambah align-item-center membuat tampilan background, justify-content-center

content pada tengah tampilan dan text-center membuat tulisan rata tengah, serta membuat sebuah *href* menghubungkan ke menu home.



Gambar 4.10.Contact

Source Code

```

<!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
<div class="breadcrumbs">
  <div class="page-header d-flex align-items-center" style="background-image:
url('assets/img/page-header.jpg')">//menambahkan background
  <div class="container position-relative">
    <div class="row d-flex justify-content-center">>//membuat content/tulisan contact
ditengah
    <div class="col-lg-6 text-center">membuat tulisan di rata tengah
    <h2>Contact</h2>
    <p>Silahkan Hubungi Kami melalui Kontak Kami</p>
    </div>
  </div>
</div>
</div>
<nav>
  <div class="container">
    <ol>
      <li><a href="index.html">Home</a></li>//menghubungkan ke halaman home
      <li>Contact</li>
    </ol>
  </div>
</nav>

```

```

</div>
<!-- End Breadcrumbs -->

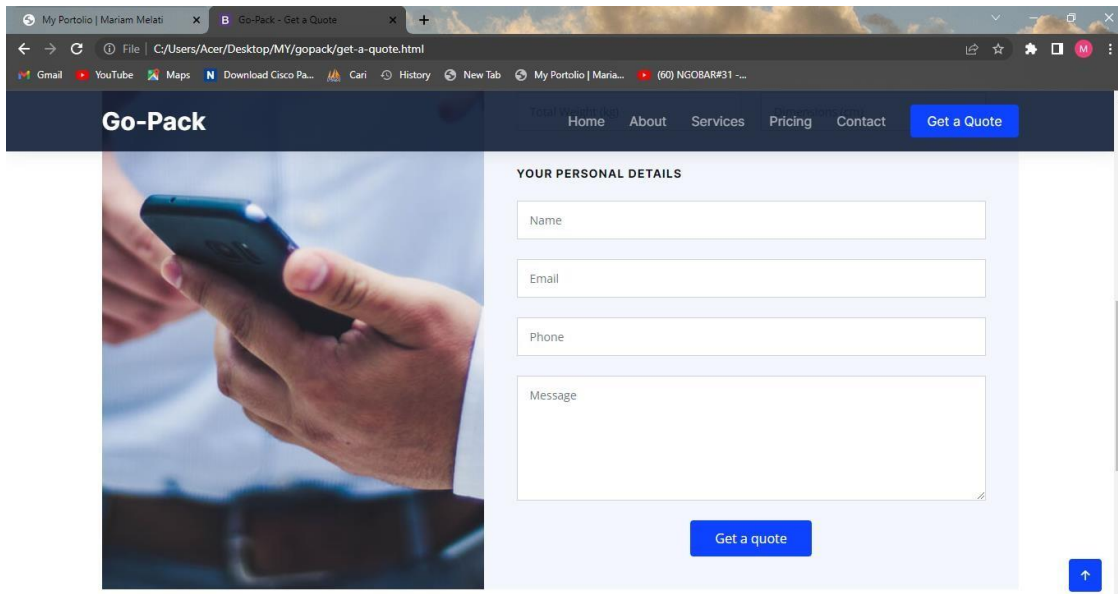
<!-- ===== Contact Section ===== -->
<section id="contact" class="contact">
  <div class="container" data-aos="fade-up">// membuat maps menjadi gerakan animasi
dari bawah ke atas
  <div class="embed-responsive embed-responsive-16by9">
    <iframe
src="https://www.google.com/maps/embed?pb=!1m18!1m12!1m3!1d3952.634963698799
!2d110.412509!3d-
7.828404000000001!2m3!1f0!2f0!3f0!3m2!1i1024!2i768!4f13.1!3m3!1m2!1s0x2e7a57d0cd
91c245%3A0x24b4a65c783350d8!2s%23ARPATEAM!5e0!3m2!1sid!2sid!4v1674549236032!
5m2!1sid!2sid"
  width="1150"
  height="450"
  style="border: 0"
  allowfullscreen=""
  loading="lazy"
  referrerpolicy="no-referrer-when-downgrade"
  ></iframe>
</div>

  <!-- End Google Maps -->//menambahkan google maps dan ketentuannya disesuaikan.
<div class="col-lg-3 col-md-12 footer-contact text-center text-md-start">//membuat footer
dengan menambahkan contact

  <h4>Contact Us</h4>
  <p>
    Jl. Wiyoro <br />
    Wiyoro, Bantul<br />
    Daerah Istimewa Yogyakarta <br /><br />
    <strong>Phone:</strong> 081-241-814<br />
  </p>
</div>
</div>
</div>

```

Penjelasan dari *source code* berdasarkan dari Gambar 4.9 yaitu membuat halaman *contact*, menambah *align-item-center* membuat tampilan background, *justify-content-center* pada tengah tampilan dan *text-center* membuat tulisan rata tengah, serta mencantumkan *Google maps* disertai dengan gerakan animasi AOS dari bawah ke atas, dan mencantumkan alamat dan contact pada bagian *footer*.



Gambar 4.11. Get a Qoute

Source Code

```

<!-- ===== Get a Quote Section ===== -->

<section id="get-a-quote" class="get-a-quote">
  <div class="container" data-aos="fade-up">// membuat tampilan menjadi gerakan animasi dari bawah ke atas
    <div class="row g-0">
      <div class="col-lg-5 quote-bg" style="background-image: url(assets/img/quote-bg.jpg)"></div>//menambahkan background
      <div class="col-lg-7">
        <form action="forms/quote.php" method="post" class="php-email-form">//pengisian qoute akan di simpan ke dalam qoute.php
          <h3>Get a quote</h3>
          <p>Konsultasikan Kiriman Anda pada kami.</p>
          <div class="row gy-4">
            <div class="col-md-6">
              <input type="text" name="departure" class="form-control" placeholder="City of Departure" required />
            </div>
            <div class="col-md-6">
              <input type="text" name="delivery" class="form-control" placeholder="Delivery City" required />
            </div>
            <div class="col-md-6">
              <input type="text" name="weight" class="form-control" placeholder="Total Weight (kg)" required />
            </div>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>

```

```

        <input type="text" name="dimensions" class="form-control"
placeholder="Dimensions (cm)" required />
    </div>
    <div class="col-lg-12">
        <h4>Your Personal Details</h4>

    </div>
    <div class="col-md-12">
        <input type="text" name="name" class="form-control" placeholder="Name"
required />
    </div>
    <div class="col-md-12">
        <input type="email" class="form-control" name="email" placeholder="Email"
required />
    </div>

    <div class="col-md-12">
        <input type="text" class="form-control" name="phone" placeholder="Phone"
required />
    </div>
    <div class="col-md-12">
        <textarea class="form-control" name="message" rows="6"
placeholder="Message" required></textarea> // membuat textarea untuk pesan
    </div>

    <div class="col-md-12 text-center"> // membuat text rata tengah
        <div class="loading">Loading</div> // membuat class loading
        <div class="error-message"></div> // membuat class error
        <div class="sent-message">Your quote request has been sent successfully. Thank
you!</div> // membuat class sukses
        <button type="submit">Get a quote</button> // membuat button submit
    </div>
</div>
</form>
</div>

<!-- End Quote Form -->
</div>
</div>
</section>
<!-- End Get a Quote Section -->

```

Penjelasan dari source code berdasarkan dari Gambar 4.10 yaitu membuat halaman get a quote, membuat kolom kutipan serta mengisi alamat dan lain-lain. Kemudian menambahkan gerakan animasi AOS pada kolom dan background dari bawah ke atas.

3. Pengujian Menggunakan System Usability Scale (SUS)

Table 4.2.Skor asli

No	Responden	Usia	Jenis Kelamin	Skor Asli (Data Contoh)									
				Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	21	Laki-Laki	5	2	4	2	5	1	5	1	5	2
2	Responden 2	22	Laki-Laki	5	1	5	2	4	1	5	1	4	5
3	Responden 3	23	Laki-Laki	5	1	4	2	5	1	5	1	5	5
4	Responden 4	24	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5	Responden 5	25	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
6	Responden 6	21	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
7	Responden 7	22	Laki-Laki	5	1	4	1	5	1	5	1	5	1
8	Responden 8	23	Laki-Laki	4	1	5	1	5	1	5	1	5	1
9	Responden 9	24	Laki-Laki	5	1	4	1	5	1	5	1	4	1
10	Responden 10	25	Laki-Laki	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
11	Responden 11	21	Perempuan	5	2	5	3	5	1	5	1	5	5
12	Responden 12	22	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
13	Responden 13	23	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
14	Responden 14	24	Perempuan	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1
15	Responden 15	25	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
16	Responden 16	21	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
17	Responden 17	22	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
18	Responden 18	23	Perempuan	5	1	5	3	4	1	5	1	5	5
19	Responden 19	24	Perempuan	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
20	Responden 20	25	Perempuan	5	2	5	2	5	2	5	2	5	2

Table 4.3.Skor hasil hitung

Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	36	90
4	4	4	3	3	4	4	4	3	0	33	83
4	4	3	3	4	4	4	4	4	0	34	85
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	98
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	98
4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	95
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	3	4	2	4	4	4	4	4	0	33	83
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	98
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	4	4	2	3	4	4	4	4	0	33	83
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	88
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											95

Aturan Menghitung SUS

Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, kemudian data tersebut dihitung. Dalam cara menggunakan *System Usability Scale (SUS)* ada beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

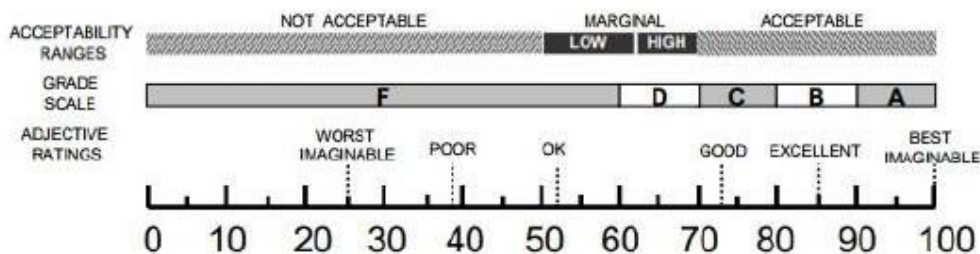
1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.

3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor sus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Cara menggunakan *System Usability Scale (SUS)* selanjutnya, bisa menuliskan data hasil dari responden di excel atau aplikasi lain. Caranya seperti rumus yaitu, jumlahkan nilai dari semua responden kemudian dibagi jumlah responden. Jika dari hasil data diatas hasil skor rata-rata SUS adalah 95.



Gambar 4.12.Sus Score

dari data diatas yang mendapatkan skor 95, maka skor tersebut masuk dalam kategori *BEST IMAGINABLE* dengan *grade scale* A. Artinya secara *usability* berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

- a. Web profil Go-Pack yang telah dirancang mampu membantu pihak klien dalam menyebarkan berbagai informasi tentang Go-Pack.
- b. Web profil Go-Pack yang telah dirancang mampu menjadi gambaran perusahaan di dunia digital yang akan meningkatkan kepercayaan masyarakat.

B. Saran

Diharapkan kedepannya dapat lebih membimbing intern dengan lebih baik lagi tanpa ada rasa sungkan, sehingga semua stakeholders di dalam Arpateam dapat bekerja lebih maksimal.

LAMPIRAN

A. Surat Izin KP dari TU/Fakultas



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

KAMPUS 4 : Jl. Ahmad Yani, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. 55191
☎ 0274 563515, 511830 ext 41211 📠 0819 9079 0454 🌐 fti.uad.ac.id ✉ fti@uad.ac.id

Nomor : F2.1/94/D.33/III/2022

24 Maret 2022

Hal : Permohonan Izin Kerja Praktek

Kepada

Yth. CEO #ARPATEAM (Aldi Febriyanto)

ARPATEAM

Jl. Singoranu, Sorosutan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta
Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55162

Dengan hormat,

Dalam rangka memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan keadaan sebenarnya, Pimpinan Fakultas Teknologi Industri mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan ijin kepada mahasiswa kami tersebut di bawah ini untuk melaksanakan *Kerja Praktek* di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

No	Nama	NIM
1.	Mariam Melati	1900018039

Program Studi : **SI Teknik Informatika**

Fakultas : Teknologi Industri

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu kami sampaikan bahwa sebagai konsekuensinya, mahasiswa yang bersangkutan bersedia memenuhi persyaratan administratif yang diperlukan.

Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek Mulai Tanggal 15 Juni - 15 Juli 2022.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terimakasih.



Hormat kami,
a.n Dekan
Wakil Dekan

Sri Winiarti, S.T., M.Cs.
NIY. 60020388

B. Surat Telah Menyelesaikan KP Magang/Sertifikat di tempat Magang



C. Logbook sudah terisi minimal 12 minggu

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A /
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1900018039
 Nama Mahasiswa : Mariani Melani
 Judul Praktikum Magang : Landing Page
 Dosen Pembimbing : Donni Yulianto, S.T., M.Eng.
 Pembimbing Lapangan : Aldi Febriyanto

Petunjuk Pengisian Log Book
 1. Log book di isi per minggu
 2. Log book ditulis tangan
 3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktikum Magang
 4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktikum Magang
 5. Jumlah bimbingan minimal 4x

Logbook Minggu 1 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktikum Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktikum Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1.	Pengenalan Bootstrap 5	Rabu/06-Jul-2022	11.00-14.00	Memahami Bootstrap 5			Paraf:
2.	Pengenalan AOS	Selasa/12-Jul-2022	16.00-17.00	Memahami animasi pada website menggunakan AOS			Paraf:
3.	Pengenalan efek animasi 3D pada website menggunakan Tilt JS	Kamis/14-Jul-2022	11.00-14.00	Memahami Tilt JS untuk membuat animasi 3D pada website			Paraf:
4.	Membuat tampilan Header pada Landing Page	Selasa/19-Jul-2022	12.00-15.00	Membuat Header dan Menu			Paraf:
5.	Membuat fitur About pada Landing Page	Senin/25-Jul-2022	11.00-14.00	Menambahkan fitur About dalam Landing Page			Paraf:
6.	Membuat fitur Service pada Landing Page	Senin/25-Agustus-2022	10.00-13.00	Menambahkan fitur Service pada Landing Page			Paraf:
7.	Membuat Footer	Jumat/02-Agustus-2022	10.00-12.30	Menambahkan footer			Paraf:
8.	Membuat fitur Pricing pada Landing Page	Rabu/10-Agustus-2022	11.00-14.00	Menambahkan fitur Pricing pada Landing Page			Paraf:

9	Membuat fitur Contact Pada Landing Page	Selasa/15- Agustus-2022	10.00-13.30	Menambalakan fitur Contact Pada Landing Page		Paraf:
10	Membuat fitur Get Pada Landing Page	Sabtu/20- Agustus-2022	11.00-14.30	Menambalakan fitur Get Pada Landing Page		Paraf:

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 08 November 2021

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

Mahasiswa

(Supriyanto, S.T., M.T.)

(Marion Melati)

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, UAD T.A /

(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1900018039
 Nama Mahasiswa : Marion Melati
 Judul Praktik Magang : Landing Page
 Dosen Pembimbing : Dimas Yulianto, S.T., M.Eng.
 Pembimbing Lapangan : Aldi Febriyanto

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 3x

Logbook Minggu 8 sd 12 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	Melakukan testing website	Rabu/24- Agustus-2022	12.00-14.00	Melakukan testing Pada Website			Paraf:
2	Menyerahkan Program Website ke #ARPA TEAM	Jumat/26 Agustus-2022	11.00-13.30	Menyerahkan Program Website ke #ARPA TEAM			Paraf:

3.	Meeting mengenai rencana pembuatan Landing Page	Senin/29-Agustus-2022	10.00-12.00	Membuat rencana Pembuatan Landing Page		Paraf:
4.	Melakukan Procces Pengumpulan Data Kebutuhan Website	Senin/05-September-2022	11.00-13.00	Mendapatkan Data Kebutuhan Website		Paraf:
5.	Merancang teknologi yang digunakan	Selasa/13-September-2022	10.00-12.30	Mendapatkan rancangan teknologi untuk digunakan		Paraf:
6.	Membuat Header dan Menu	Rabu/14-September-2022	12.00-14.30	Membuat Header dan Menu		Paraf:
7.	Membuat Konten Download dan Notifikasi Pop-up	Subtu/17-September-2022	10.00-14.00	Menambahkan Konten Download dan Notifikasi Pop-up		Paraf:
8.	Membuat Footer	Subtu/18-September-2022	10.00-12.45	Menambahkan footer		Paraf:

9.	Melakukan testing website	Subtu/24-September-2022	10.00-12.45	Melakukan testing website		Paraf:
10.	Revisi Perubahan Warna Website	Rabu/28-September-2022	11.00-13.00	Mekubah warna Website		Paraf:
11.	Menyerahkan Program Website Ke #APPTEAM	Jumat/30-September-2022	11.00-12.30	Menyerahkan Program Website Ke #APPTEAM		Paraf:

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

(Supriyanto, S.T., M.T.)

Yogyakarta, 08 November 2022

Mahasiswa

(Mariam Melasi)

D. Dokumentasi Kegiatan KP

