

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pada saat ini teknologi telah mengalami perkembangan dengan pesat dan membawa banyak perubahan, maka semakin banyak juga bidang yang perlu dikembangkan, salah satunya teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah, memproses, memperoleh, menyusun, menyimpan, dan mengubah data dengan segala macam cara untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat juga berkualitas. Salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah pendidikan.

Dalam pembangunan di dunia pendidikan saat ini mengalami perkembangan dengan sangat pesat seiring dengan laju perkembangan teknologi informasi yang sangat beraneka ragam, diperlukan peningkatan mutu dan mekanisme pelayanan di bidang pendidikan khususnya bagi anak-anak. Pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam pendidikan di Indonesia. Dalam pembelajaran terdapat berbagai macam strategi dan metode yang dapat digunakan sesuai dengan kondisi yang ada.

Para ahli psikolog percaya terdapat empat unsur atau konsep dasar yang harus diperhatikan dalam menyelenggarakan pembelajaran untuk anak usia dini, yaitu teori pengetahuan, teori perkembangan, teori belajar, dan teori mengajar. Pada hakikatnya seorang anak senang bermain dan sangat menikmati permainan, tanpa terkecuali. Melalui bermain, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. (Depdiknas, 2006). Oleh karena itu dengan merancang metode pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangannya teknologi maka dibuat web pembelajaran untuk anak yaitu Kodingly untuk proses belajar mengajar anak-anak yang di laksanakan secara online.

Kodingly merupakan platform pembelajaran dasar-dasar koding khusus untuk anak-anak yang ingin meningkatkan kemampuannya. Kodingly ini merupakan tempat pembelajaran coding yang seru untuk anak-anak sehingga, tidak membosankan anak-anak dalam mempelajari ilmu coding. Namun masih banyak orang tua dari anak-anak masi kesulitan dalam mencari kursus untuk pembelajaran coding yang di minati oleh anaknya dan juga masi sulitnya materi pembelajaran koding yang susah dipahami oleh anak-anak. Oleh karena itu dengan adanya platform pembelajaran web koding untuk anak-anak serta di dampingi oleh pemateri yang telah berpengalaman diharapkan dapat mempermudah orang tua

dalam mencari tempat pembelajaran coding yang berkualitas dan juga membantu dalam membimbing anak-anak dari tahap dasar hingga mahir dalam ilmu coding.

Kodingdly terbentuk pada tahun 2022 yang bertempat di Gama Putra Santosa studio (GPS studio). Kodingly memberikan kesempatan untuk anak-anak dalam mengembangkan keterampilannya dengan memberikan metode pembelajaran yang sistematis dan terarah agar anak-anak tidak hanya membuang waktu dengan hal-hal yang tidak bermanfaat. Tujuan dibuatnya website pembelajaran untuk anak ini agar dapat memberikan peluang kepada anak-anak untuk mempelajari ilmu coding dan dapat melatih kreatifitas anak dalam melatih pola pikir anak untuk mencari solusi dari setiap permasalahan. Adapun metode pembelajaran yang akan diterapkan yaitu berupa video pembelajaran serta bimbingan langsung yang telah disediakan oleh pemateri yang sudah berpengalaman dan juga terdapat modul materi yang dibuat langsung oleh pemateri.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Orang tua dari anak masih mengalami kesulitan dalam mencari kursus untuk pembelajaran coding yang diminati oleh anaknya
2. Anak-anak masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran koding

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah, maka batasan masalah dalam kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran berbasis web yang akan di buat hanya untuk anak-anak
2. Pembuatan aplikasi ini hanya mencakup penyedia media pembelajaran koding untuk anak.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah :

1. Bagaimana cara merancang aplikasi pembelajaran berbasis web?
2. Bagaimana cara menganalisa dan merancang aplikasi kursus pemrograman yang telah dibuat?

E. TUJUAN PRAKTIK MAGANG

Adapun tujuan dilaksanakannya Kerja Praktek ini adalah:

1. Untuk memenuhi salah satu matakuliah wajib yaitu Kerja Praktek.
2. Membangun kesiapan mahasiswa dalam menghadapi situasi dan kondisi dunia kerja.
3. Dapat melatih mahasiswa untuk berbaur mensosialisasikan diri dengan lingkungan dunia kerja

F. MANFAAT PRAKTIK MAGANG

Adapun manfaat yang diperoleh dari kerja praktek ini adalah :

1. Memperoleh pengalaman dan pengetahuan tambahan di bidang pengembangan aplikasi website.
2. Memberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan diri sendiri terhadap teori serta pengaplikasiannya di dunia kerja

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. UMUM (sejarah, visi, misi, alamat, dan kontak tempat magang)

1. Sejarah

Berdiri sejak tahun 2011 atas inisiasi dari Bpk. Bambang Robi'in bersama dengan Ari hadiyanto untuk membuat suatu perusahaan yang bergerak dalam perdagangan umum dengan nama Gama Putra Santosa. Pada tanggal 28 mei telah resmi tercatat dengan akte notaris no.17 oleh notaris Siti Asmaul Khusnah, S.H. Perusahaan CV. Gama Putra Santosa saat tersusun atas persero comanditer yaitu Nur Saputro Hadi dan Persero pengurus sebagai Direktur yaitu Ari Hadianto.

Fokus utama sebagai penyedia barang dan jasa untuk perdagangan umum. Kegiatan utamanya adalah pengadaan barang dan jasa untuk peralatan laboratorium, peralatan pemilu, barang cetakan, periklanan dan multimedia, penyedia aplikasi perangkat lunak, dan jasa konsultan perangkat lunak.

Sejak saat itu CV. Gama Putra Santosatelah aktif sebagai mitra pemerintah dalam bidang pengadaan barang dan jasa yang dilakukan melalui tender (LPSE).

Pada tahun 2015, CV. Gama Putra Santosa lebih fokus pada usaha dalam bidang perangkat lunak. Kegiatan utamanya adalah sebagai konsultan IT, Pembuatan software untuk kebutuhan tertentu, dan mengembangkan aplikasi untuk kebutuhan masyarakat luas.

Pada tahun 2021, perusahaan mulai mengembangkan aplikasi yang berjalan pada perangkat mobile dengan nama developer yaitu GPS Studio.

Sejauh ini telah banyak dibuat dan dikembangkan software baik berdasarkan pesanan kebutuhan tertentu atau produksi mandiri untuk kepentingan masyarakat luas.

2. Visi CV. Gama Putra Santosa

Menjadi Perusahaan IT yang Dinamis dan Edukatif

3. Misi CV. Gama Putra Santosa

- Menyediakan lapangan pekerjaan
- Menyediakan Wadah belajar dan mengembangkan ilmu untuk kebutuhan industri
- Mengembangkan Produk-Produk inovatif edukatif

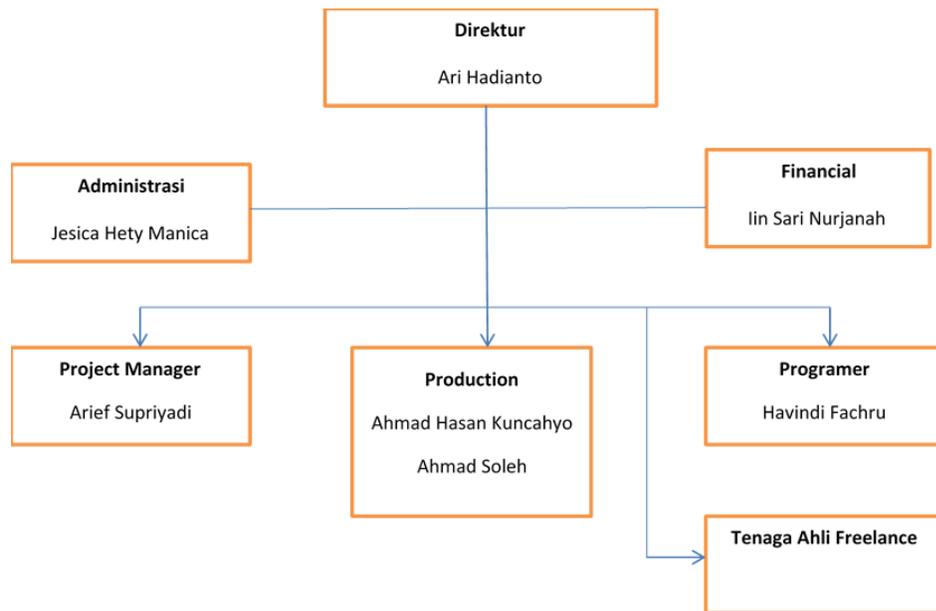
4. Alamat dan Kontak

Alamat Kantor CV. Gama Putra Santosa :

1. Krandon XX Malangan Sumberagung Moyudan Sleman
2. Jl. Kesejahteraan Sosial, No. 58, 555182, Ngestiharjo Kasihan Bantul, DIY
3. Jl. Wiyoro Lor No 143 Baturetno Banguntapan Bantul DIY

Kontak CV. Gama Putra Santosa : 081575625555

B. Struktur Organisasi ditempat magang



Gambar 1 struktur organisasi

C. Sumber daya manusia dan sumber daya fisik di lokasi magang

Sumber daya manusia pada CV. Gema Putra Santosa

Tabel 1 sumber daya manusia

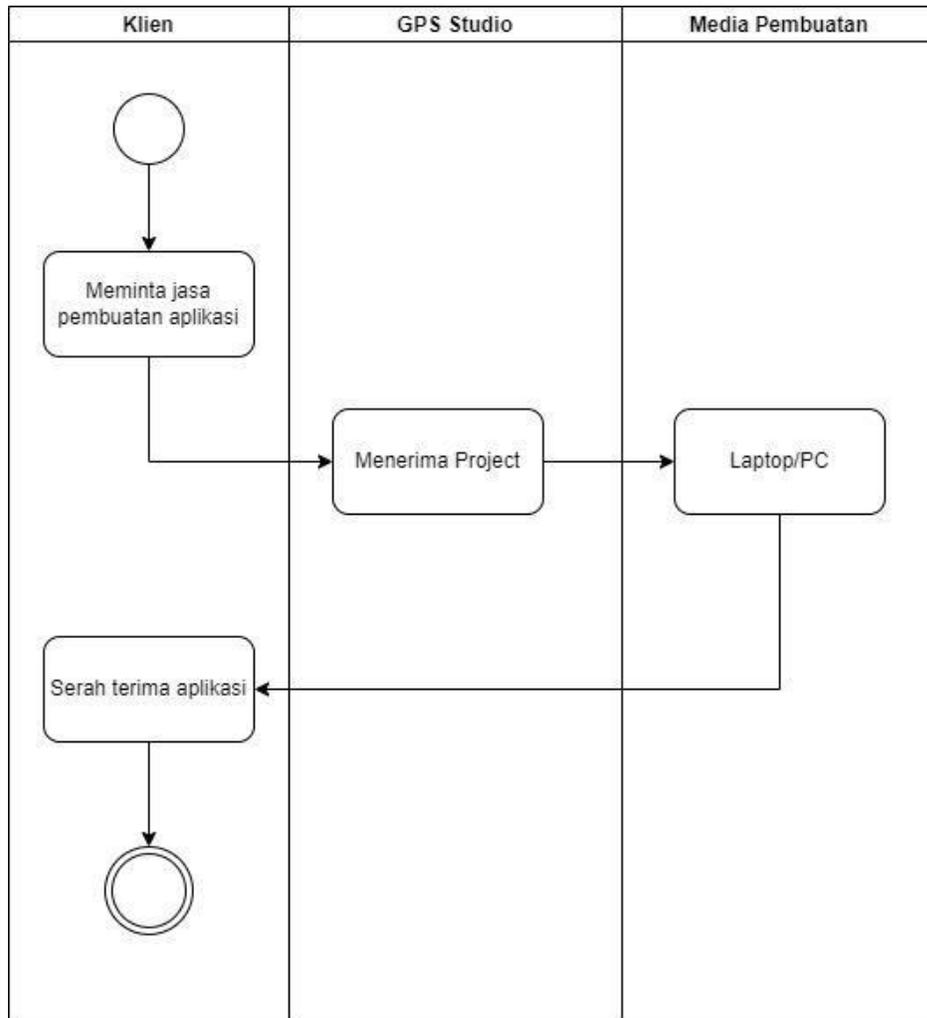
Nama	Jabatan
Ari Hadiano	Direktur
Jesica Hety Manica	Administrasi
Iin Sari Nurjanah	Financial
Arief Supriyadi	Project Manager
Ahmad Hasan Kunchahyo	Production
Ahmad Soleh	Production
Havindi Fachru	Programmer

Sumber daya fisik pada CV. Gema Putra Sentosa

Tabel 2 sumber daya fisik

Nama	Keterangan
Ruangan Meeting	1 Ruang
Ruang Tamu	1 Ruang
Studio Podcast	1 Ruang

D. Proses bisnis saat ini yang berhubungan dengan tema praktik magang
 Proses bisnis yang berjalan pada CV. Gama Putra Santosa sebagai berikut ini :



Gambar 2 proses bisnis

Proses bisnis dimulai dengan klien meminta jasa pembuatan aplikasi kepada CV. Gama Putra Santosa. Aplikasi tersebut akan dibuat kemudian jika pembuatan aplikasi selesai, CV. Gama Putra Studio menyerahkan aplikasi ke klien yang meminta jasa pembuatan project aplikasi tersebut.

BAB III

TAHAP KEGIATAN PRAKTIK MAGANG

A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak

1. Lokasi praktik magang : CV. Gama Putra Santosa Studio
2. Alamat lokasi praktik magang : Wiyoro, Baturetno, Banguntapan, Bantul, DI Yogyakarta
3. Kontak instansi : 081575625555

B. Rencana Observasi

Sebelum pelaksanaan praktek magang, terlebih dahulu mencari informasi mengenai penerimaan mahasiswa magang pada instansi tersebut yaitu CV. Gama Putra Santosa. Setelah mendapatkan informasi mengenai penerimaan magang, kemudian pemilik atau owner GPS Studio mengundang mahasiswa untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki agar ditempatkan sesuai job desk. CV. Gama Putra Santosa berkeinginan untuk membuat aplikasi belajar pemrograman untuk anak-anak berbasis web. Dari pihak CV. Gama Putra Santosa memberikan waktu magang selama 3 bulan dan dapat berlanjut ketika pembuatan aplikasi yang diminta tadi belum selesai.

C. Rencana Jadwal Kegiatan Magang

Tabel 3 rencana jadwal kegiatan magang

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%
1	Briefing mengenai aplikasi pembelajaran yang ingin dibangun															Ya	100%
2	Menentukan jobdesk														Ya	100%	
3	Pencarian contoh aplikasi yang ingin														Ya	100%	

	dibangun																		
4	Proses Analisa aplikasi dari kompetitor																	Ya	100 %
5	Proses menganalisa dan merancang sistem.																	Ya	100 %

Yogyakarta, 23 Januari 2023
Menyetujui,

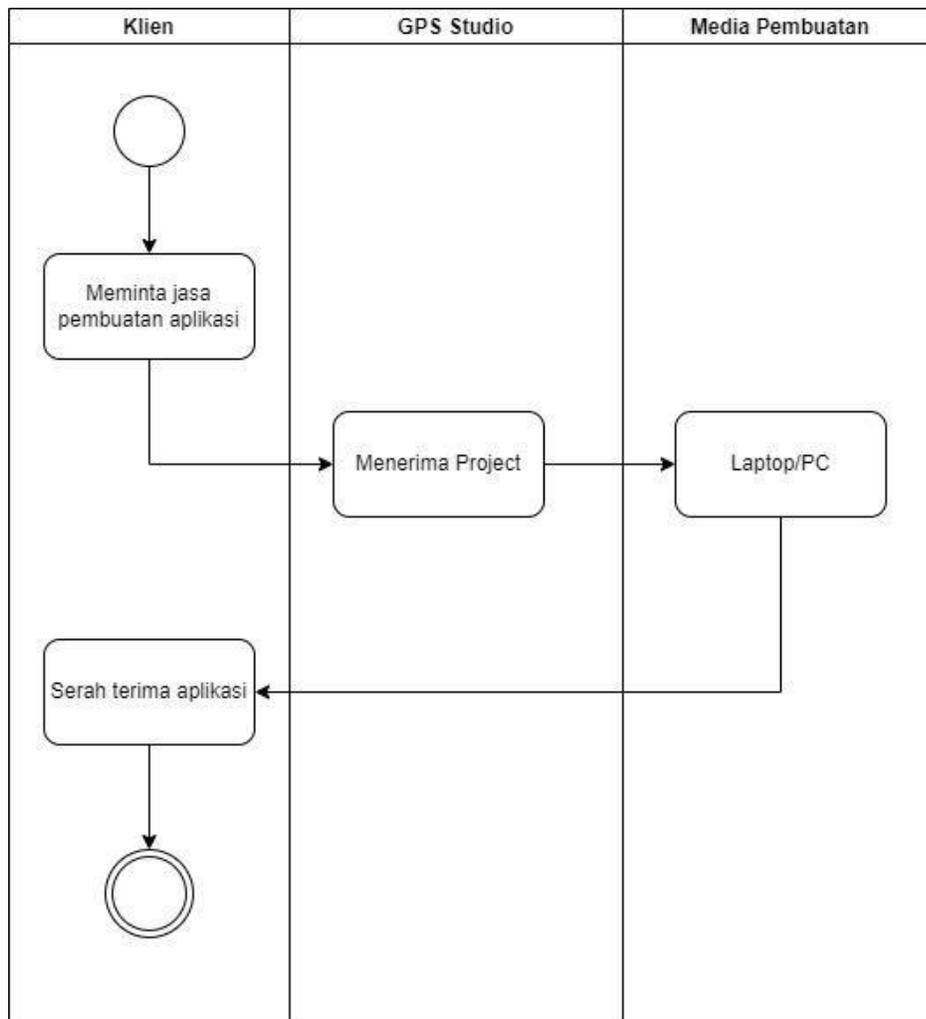
(.....)
Dosen Pembimbing
Praktik Magang

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

A. Hasil Observasi Magang

1. Proses Bisnis



Gambar 3 proses bisnis

2. Rincian Pekerjaan

Praktek magang di CV. Gama Putra Santosa untuk membangun aplikasi pembelajaran berbasis website saat awal September 2022. Magang dimulai pada tanggal 8 september 2022, 2 minggu sekali ke kantor untuk briefing serta demo hasil pekerjaan. Pekerjaan saya selama magang di CV. Gama Putra Santosa sebagai analisis dan rancangan pada aplikasi pembelajaran berbasis web.

B. Pembahasan Magang

1. Problem yang ditemukan pada CV. Gema Putra Sentosa

Adapun permasalahan yang ditemukan di tempat magang saat pembuatan aplikasi yaitu salah satu anggota *team* pengembang aplikasi pembelajaran berbasis web yang memiliki job desk sebagai *backend* tidak ada kabar hingga laporan ini dibuat sehingga penulis mem-*backup* pekerjaan dan menjadi *fullstack*. Selain itu pernah terjadi kesalahpahaman antara analis dan programmer saat briefing mengenai fitur yang akan dibuat.

2. Analisis Terhadap Hasil Observasi

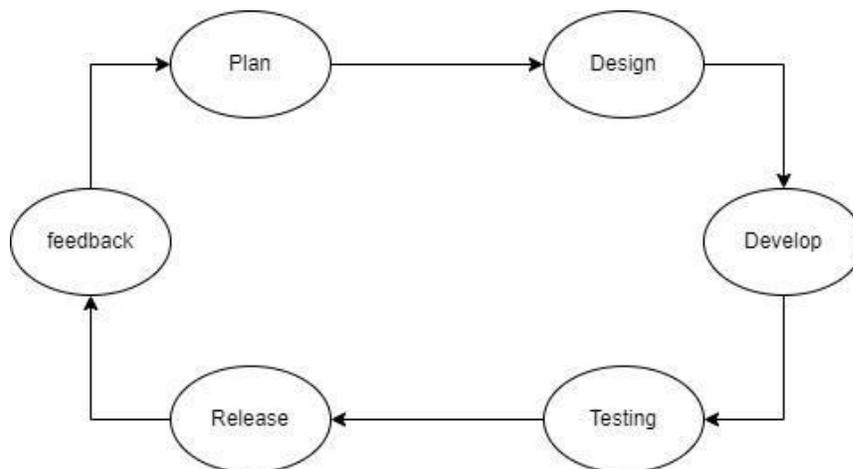
Hasil Analisis yang dilakukan di CV. Gama Putra Santosa bertujuan agar memberikan pemahaman mengenai kerja tim, pembagian kerja masing-masing anggota, dan alur kerja perusahaan. Saat pelaksanaan magang tugas yang diberikan yaitu membuat aplikasi kursus pemrograman. Aplikasi tersebut dikerjakan setiap enam kali dalam satu minggu dengan total pengerjaann 3 bulan. Setiap progress nantinya akan didemokan kepada supervisor yaitu Havindi Fachru. Praktek magang di CV. Gama Putra Santosa dilakukan secara hybrid yaitu dengan *work from home* dan *work from office*. *Work from office* dilakukan untuk demo progress serta berkonsultasi mengenai bagaimana kelanjutan pengembangan aplikasi.

3. Capaian Magang Hasil Analisis dan Perancangan Sistem

a. Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan sistem ini menggunakan SDLC (Software Development Life Cycle), yang merupakan proses pembuatan, perubahan, model serta metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. Tahapan SDLC terdiri dari perencanaan (planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing), penyebaran (deployment), dan pengelolaan (maintenance).

Model SDLC yang kami gunakan dalam proyek ini adalah model Agile. Agile merupakan metode untuk pengembangan perangkat lunak dan project management. Metode ini dilakukan secara berulang. Biasanya disebut juga dengan iteration atau iterasi. Dengan metode Agile, proses pengembangan software dan manajemen proyek bisa menjadi lebih cepat.

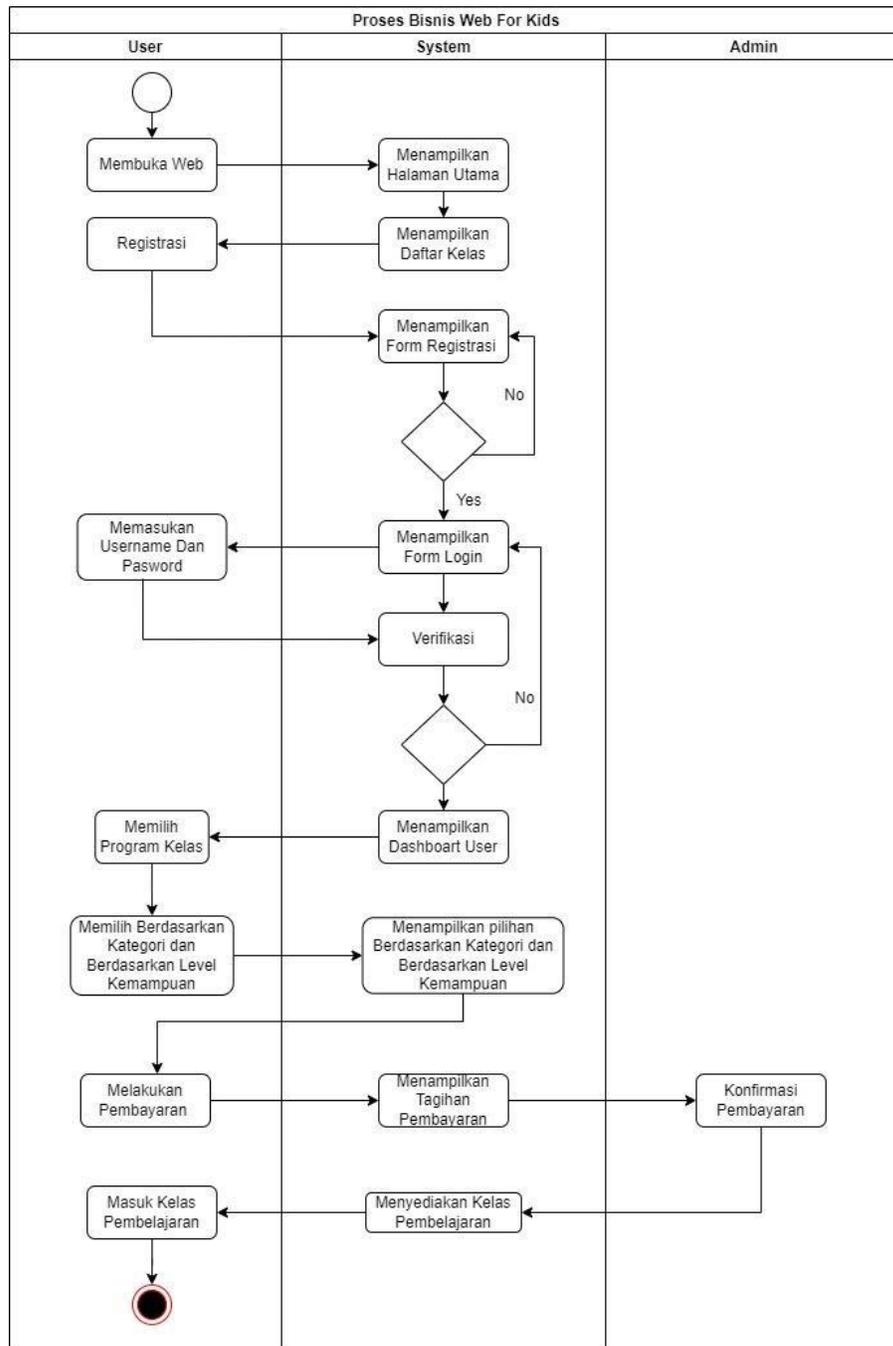


Gambar 4 Agile Model

b. Analisis Proses Bisnis

Sistem yang di bangun merupakan sistem berbasis web. Sistem ini dapat digunakan untuk mempermudah bagi anak-anak yang ingin mendaftarkan diri untuk kursus belajar ilmu coding. Berikut merupakan rancangan proses bisnis dari aplikasi pembelajaran coding.

- Proses bisnis sebelum melakukan registrasi

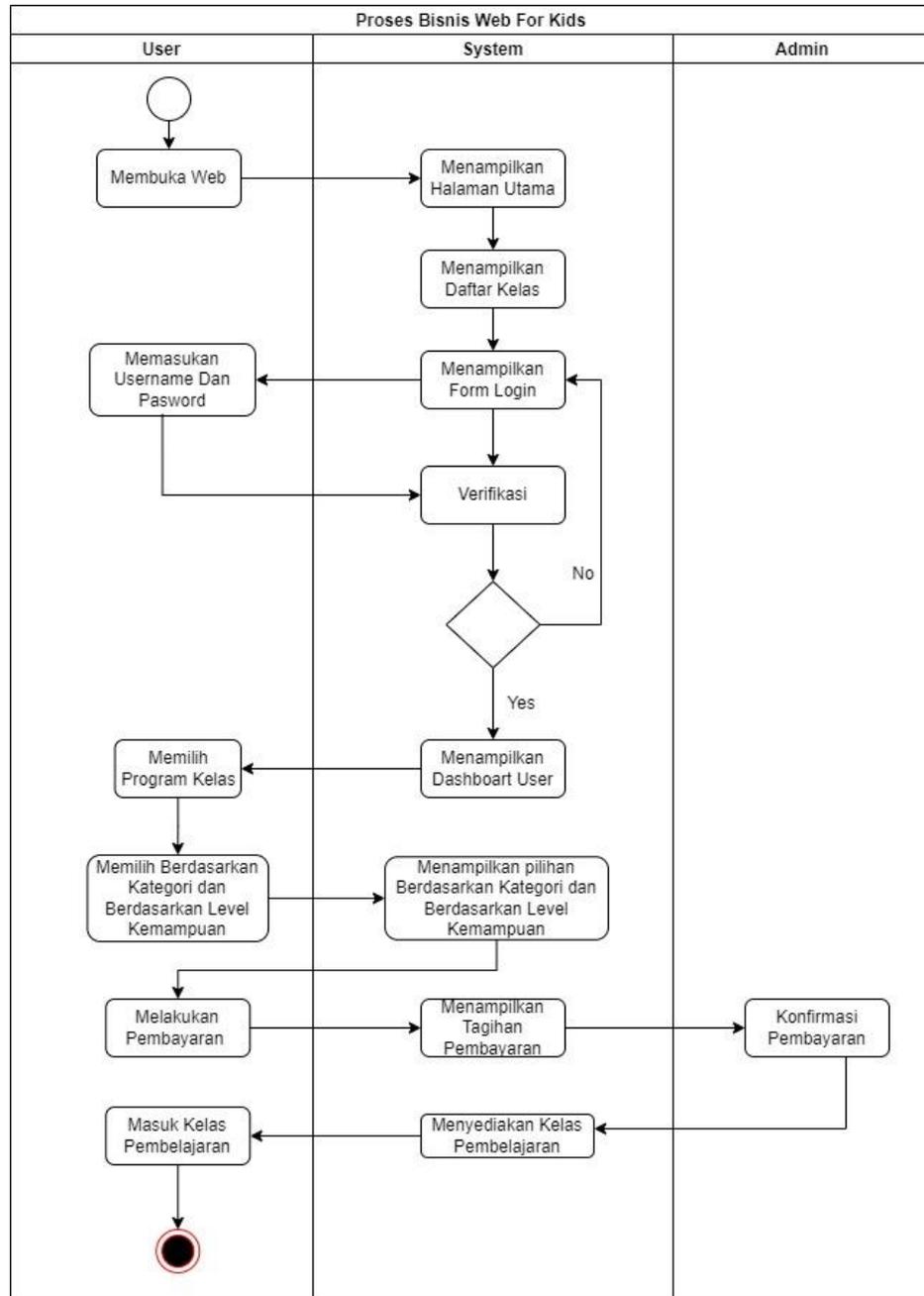


Gambar 5 Proses Bisnis sebelum registrasi

Proses bisnis sebelum melakukan registrasi dimulai dengan user membuka web dan sistem menampilkan halaman kelas kemudian user melakukan registrasi dan sistem melakukan verifikasi untuk akun user yang akan melakukan registrasi setelah registrasi user dapat melakukan login ke halaman dashboard kemudian user memilih program kelas yang sesuai dengan level atau kategori yang diinginkan setelah user

memilih kelas lalu user akan melakukan pembayaran dan mulai masuk ke dalam kelas pembelajaran.

- Proses bisnis setelah melakukan registrasi



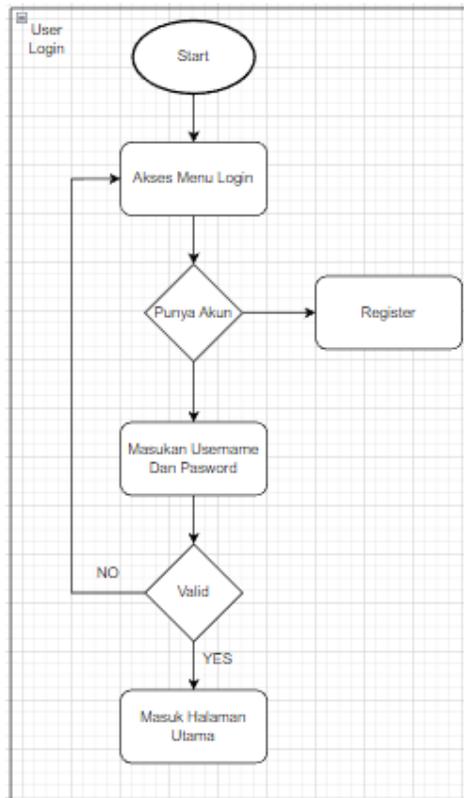
Gambar 6 Proses Bisnis setelah registrasi

Proses bisnis setelah melakukan registrasi dimulai dengan user membuka web dan sistem menampilkan halaman kelas kemudian user dapat melakukan login ke halaman dashboard kemudian user memilih program kelas yang sesuai dengan level

atau kategori yang diinginkan setelah user memilih kelas lalu user akan melakukan pembayaran dan mulai masuk ke dalam kelas pembelajar.

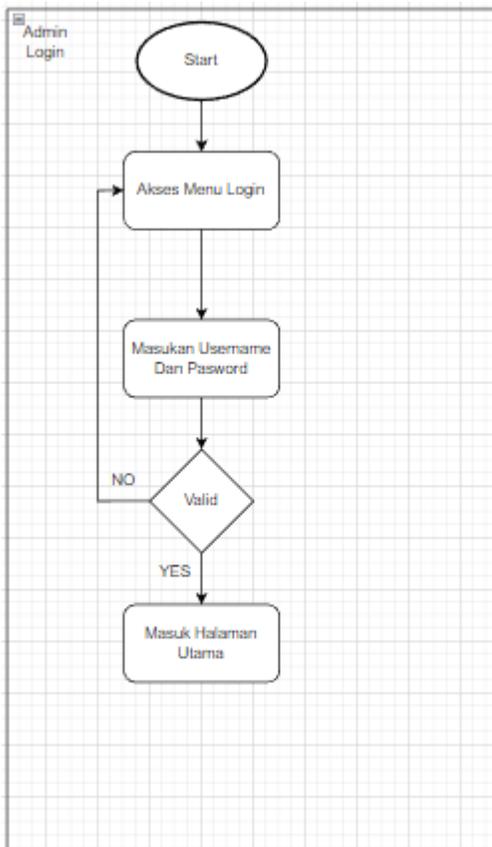
c. Flowchart

Flowchart adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah untuk melakukan suatu proses atau gambaran jalannya dari sebuah program. Flowchart berperan untuk memutuskan fungsionalitas dari sebuah proyek pembuatan program. Berikut merupakan flowchart untuk user dan admin dalam sistem website kursus pembelajaran coding.



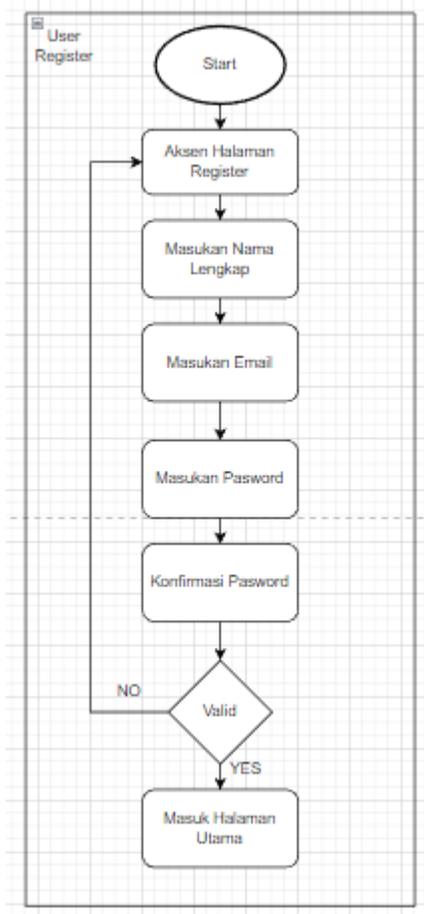
Gambar 7 Flowchart User Login

Proses di mulai dari mengakses menu login kemudian verifikasi akun jika gagal maka akan masuk ke menu register jika berhasil maka akan di perintahkan untuk memasukkan username dan password kemudian melakukan verifikasi jika gagal maka akan kembali ke halaman akses menu login jika berhasil akan masuk ke halaman utama.



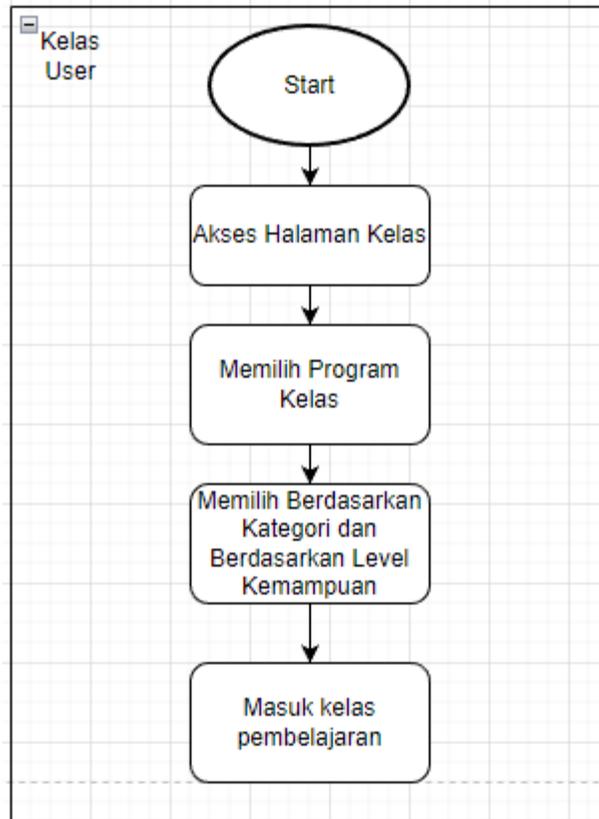
Gambar 8 Flowchard Admin Login

Proses di mulai dari mengakses menu login kemudian memasukkan username dan password kemudian melakukan verivikasi jika gagal maka akan kembali ke halaman akses menu login jika berhasil akan akan masuk ke halaman utama.



Gambar 9 User Register

Proses di mulai dari mengakses halaman register kemudian memasukan nama lengkap, masukan email, masukan password, konfirmasi password kemudian melakukan verifikasi jika gagal maka akan kembali ke halaman akses menu register jika berhasil akan masuk ke halaman utama.

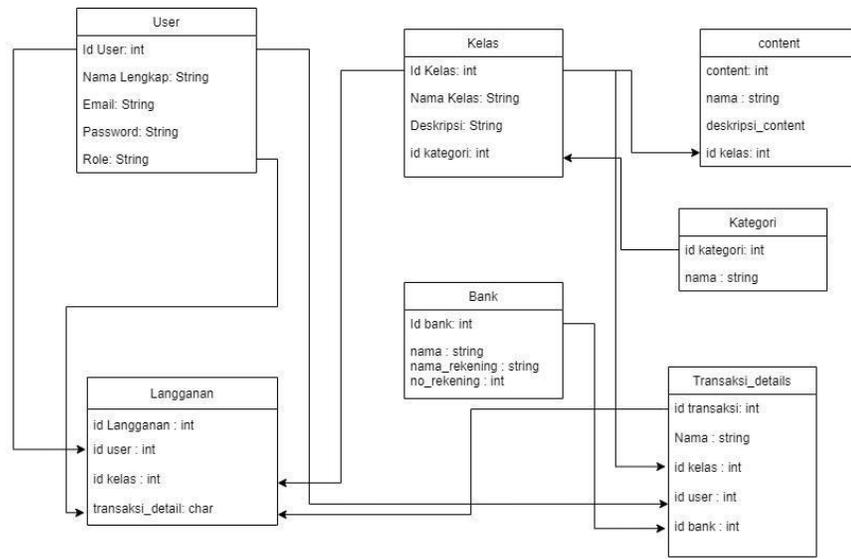


Gambar 10 Kelas User

Proses di mulai dari mengakses halaman kelas kemudian memilih program kelas dan memilih kelas berdasarkan kategori dan level kemampuan kemudian masuk ke dalam kelas pembelajaran.

d. Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan diagram struktural yang bisa dalam desain sebuah database maupun rencana bisnis. Kumpulan atribut akan membentuk sebuah entitas yang dapat terhubung satu sama lain.



Gambar 11 Rancangan Entity Relationship Diagram

e. FR dan NFR

FR (Functional Requirement) merupakan persyaratan fungsional yang berhubungan langsung dengan proses yang harus dikerjakan atau informasi yang dimuat oleh sistem. Berikut merupakan hasil analisis untuk FR pada aplikasi ini.

- 1) Sistem dapat menampilkan Program kelas yang terdapt kelas Web design, Website, HTML dan PHP
- 2) Sistem menyediakan program kelas berdasarkan Kategori yaitu web design, Website, HTML dan PHP
- 3) Sistem menampilkan level berdasarkan kemampuan yang terdapat level pemula dan mahir
- 4) Sistem menampilkan form registrasi kemudian menampilkan form login
- 5) Setelah melakukan registrasi dan login akun sistem menampilkan tagihan pembayaran
- 6) User melakukan pembayaran sebelum masuk kelas pembelajaran
- 7) Sistem menyediakan kelas pembelejaran

NFR (Non Functional Requirement) merupakan kebutuhan fungsional yang menentukan atribut atau kualitas secara keseluruhan

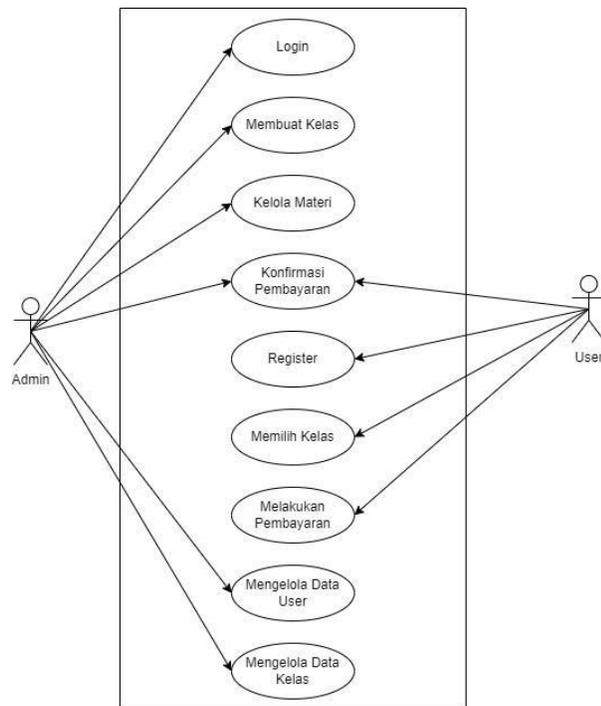
dari suatu sistem. NFR ini menempatkan batasan pada produk yang sedang dikembangkan, proses pengembangannya, dan menentukan batasan-batasan eksternal yang harus dipenuhi oleh produk. Berikut merupakan hasil analisis NFR pada aplikasi ini.

Tabel 4 NFR (non functional requirement)

Kode	Poin	Deskripsi
SKPL -NF1	<i>Availability</i>	Sistem dapat di akses dan proses pembelajaran dapat tersedia selama 24 jam
SKPL -NF2	<i>Reliability</i>	Sistem tidak membutuhkan Hardware tertentu sehingga dapat dengan mudah di akses
SKPL -NF3	<i>Ergonomy</i>	Menampilkan tema tampilan system yang jelas dan mudah dipahami
SKPL -NF4	<i>Portability</i>	System bersifat fleksibel
SKPL -NF5	<i>Memory</i>	Size system kecil agar tidak memenuhi storage user
SKPL -NF6	<i>Response time</i>	System merespon permintaan user dengan cepat
SKPL -NF7	<i>Safety</i>	System tidak mengizinkan pembatalan pembayaran setelah melakukan transaksi pembayaran
SKPL -NF8	<i>Security</i>	Data pada materi kelas hanya dapat diubah oleh Admin
SKPL -NF9	<i>Communiton</i>	System menggunakan Bahasa Indonesia

f. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan representasi dari interaksi yang terjadi antara sistem dengan lingkungannya. Untuk sistem ini terdapat 2 aktor yang menggunakan website, yaitu user dan admin. Berikut merupakan diagramnya.

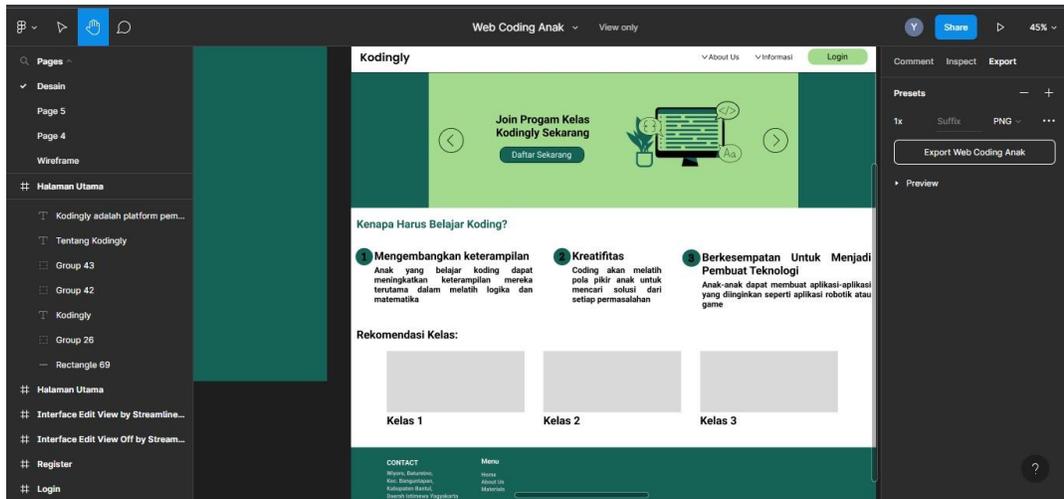


Gambar 12 tampilan use case diagram

g. Rancangan sistem

1) Tampilan Halaman Utama

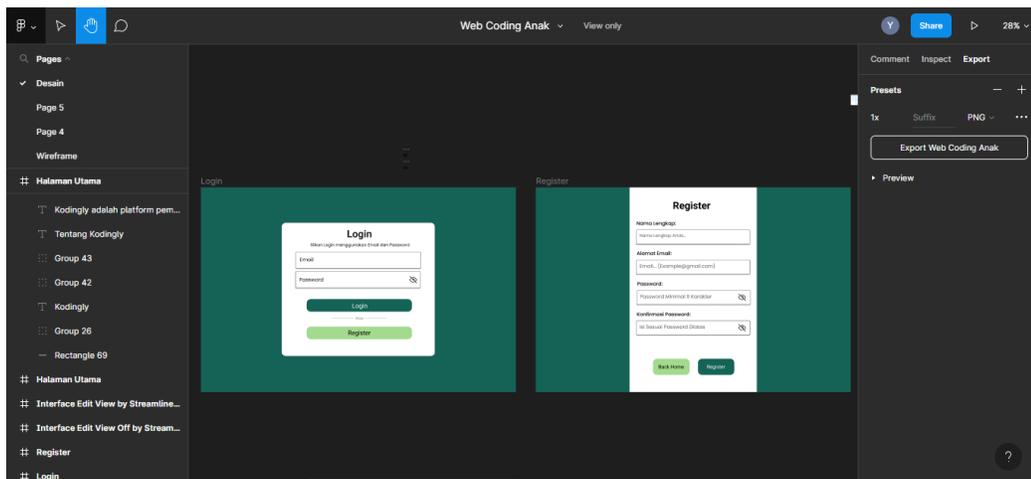
Halaman utama yang akan tampil adalah halaman home yang berisikan tentang kenapa harus belajar coding dan daftar beberapa kelas. pada halaman ini terdapat juga menu untuk login dan register



Gambar 13 tampilan halaman utama

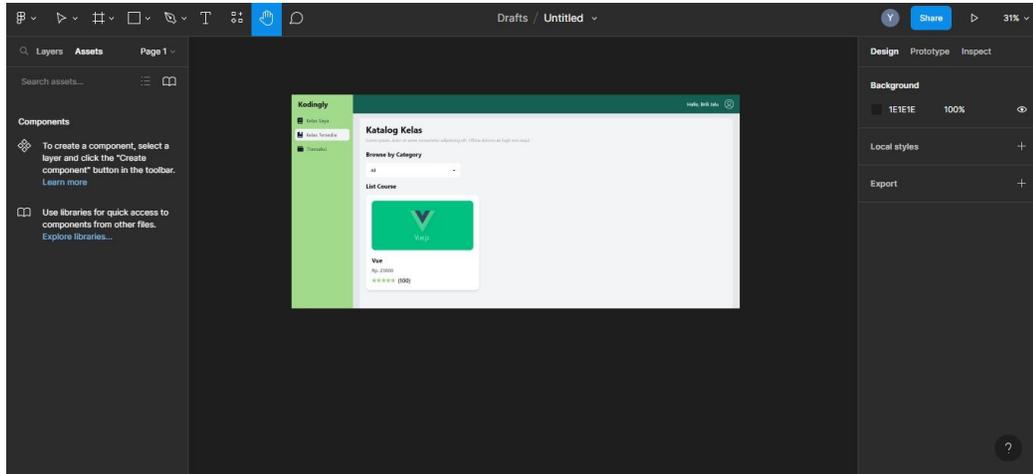
2) Tampilan menu register dan login

Halaman ini merupakan halaman yg digunakan pelanggan untuk login. Login menggunakan email dan password dan halaman register digunakan untuk user mendaftarkan sebuah akun, dengan mengisi nama lengkap, email, password, dan konfirmasi password lalu klik register maka akun akan terdaftar.



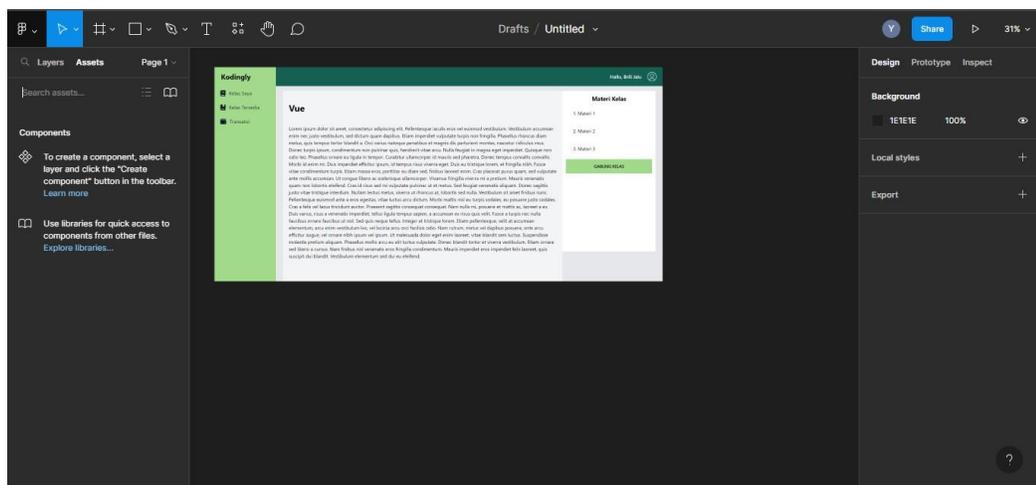
Gambar 14 menu register dan login

- 3) Tampilan halaman kelas tersedia
Melalui halaman ini pengguna dapat Melihat list kelas tersedia serta yang dapat pengguna beli.



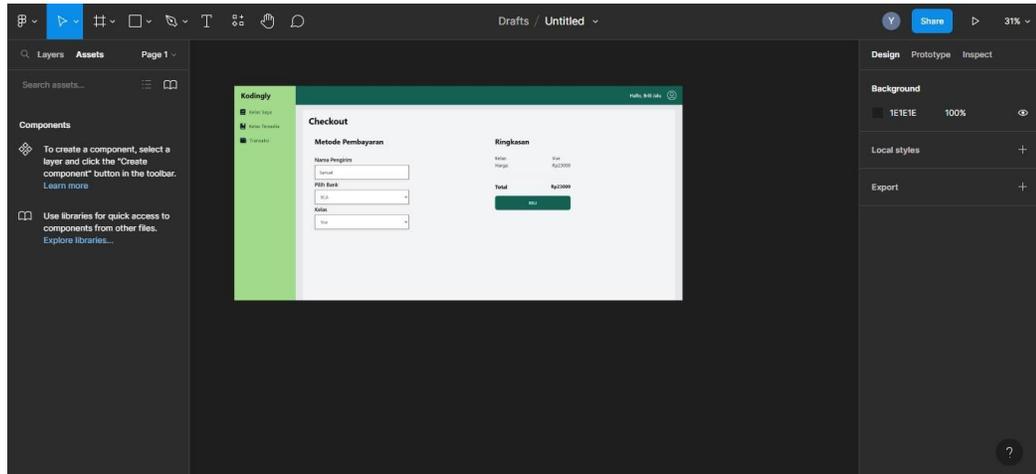
Gambar 15 halaman kelas tersedia

- 4) Tampilan halaman detail kelas
Pada halaman ini menampilkan detail kelas, lalu di sebelah kanan terdapat sebuah jendela yang menampilkan list materi pada kelas tersebut.



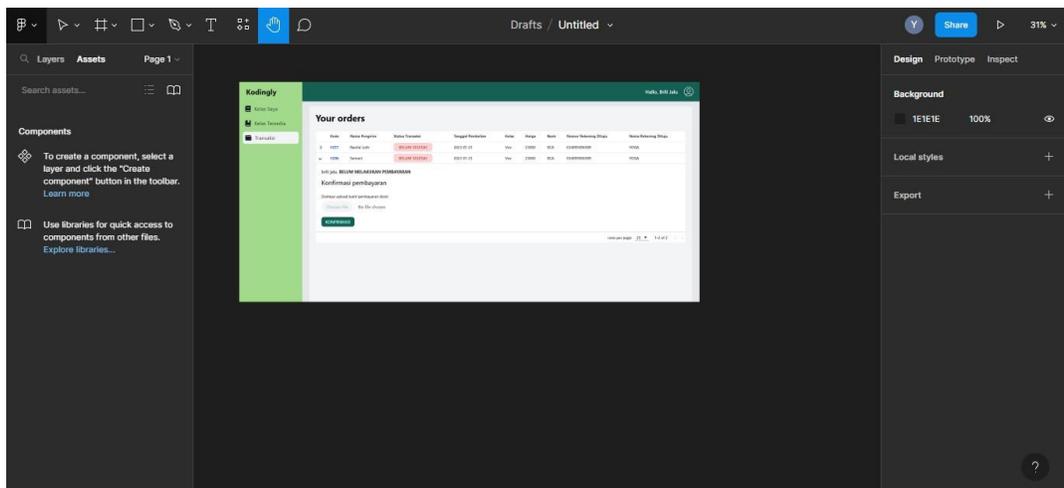
Gambar 16 halaman detail kelas

- 5) Tampilan halaman beli kelas
- Pada halaman ini, setelah pengguna memilih sebuah kelas maka pengguna diharuskan mengisi semua field yang ada. jika berhasil maka akan muncul alert transaksi berhasil



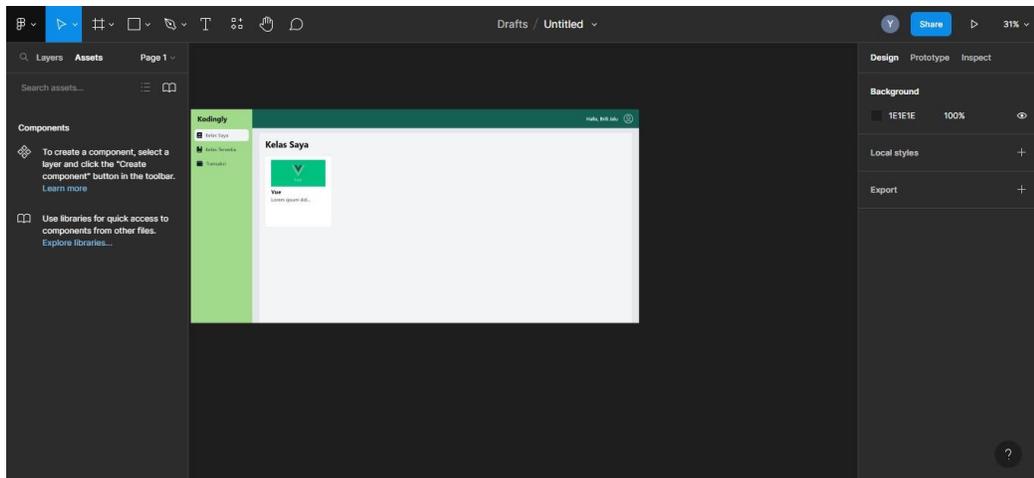
Gambar 17 halaman beli kelas

- 6) Tampilan halaman transaksi
- Melalui halaman ini pengguna dapat melihat transaksi yang telah dilakukan. setelah pengguna melakukan checkout pada sebuah kelas. nantinya transaksi tersebut akan berstatus "BELUM SELESAI", pengguna harus mengunggah bukti pembayaran lalu klik konfirmasi dan menunggu konfirmasi dari admin agar status transaksi berubah menjadi "SELESAI"



Gambar 18 halaman transaksi

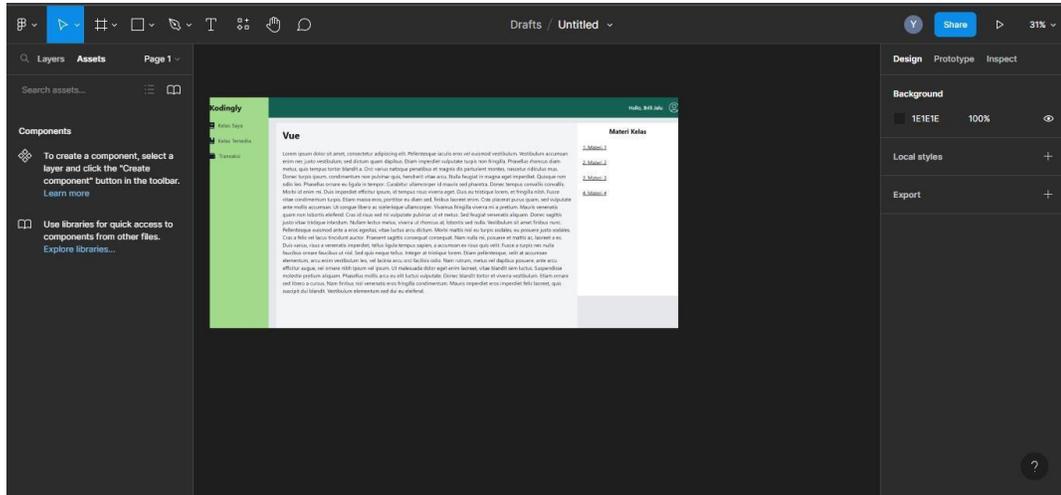
- 7) Tampilan halaman kelas saya
 Melalui halaman ini pengguna dapat mendapatkan informasi mengenai kelas yang sudah dibeli. Jika salah satu kelas diklik maka akan di bawa ke halaman detail kelas.



Gambar 19 halaman kelas saya

- 8) Tampilan halaman kelas detail

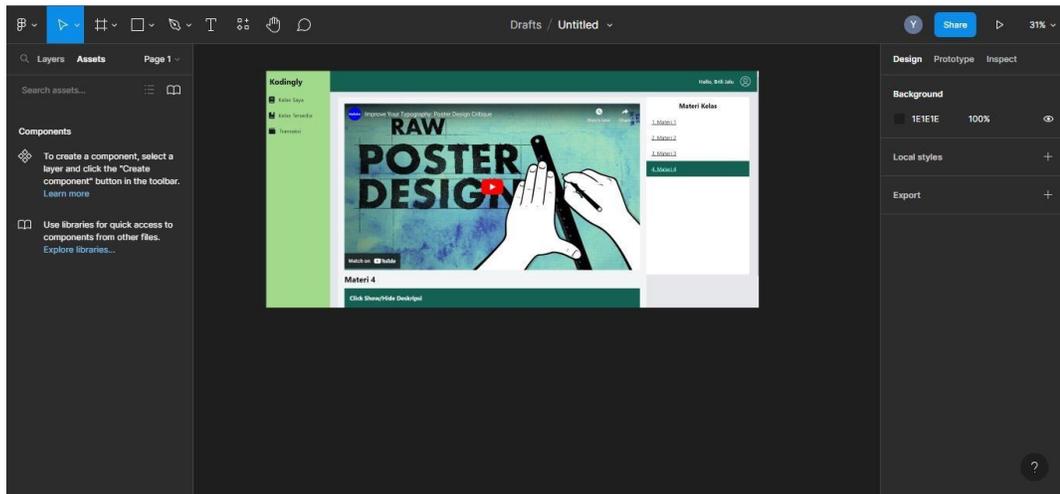
Pada halaman ini menampilkan detail kelas, lalu di sebelah kanan terdapat sebuah jendela yang menampilkan list materi pada kelas tersebut.



Gambar 20 halaman kelas detail

9) Tampilan halaman materi

Halaman ini pada sisi tengah menampilkan sebuah video materi serta deskripsi materi, lalu disebelah kanan terdapat list materi.



Gambar 21 halaman materi

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Selama pelaksanaan praktek magang di CV. Gama Putra Santosa, maka dapat diperoleh kesimpulan :

1. Telah di rancang aplikasi kursus pemrograman untuk anak. Aplikasi ini dibuat untuk membantu dan meningkatkan minat belajar pemrograman.
2. Pembuatan aplikasi kursus pemrograman untuk anak-anak berjalan dengan baik.
3. Aplikasi kursus pemrograman sudah bisa diterima oleh CV. Gama Putra Santosa.

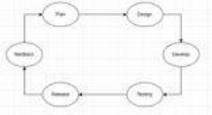
B. Saran

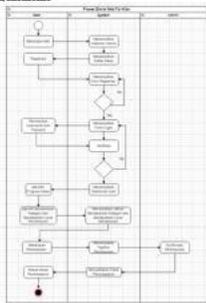
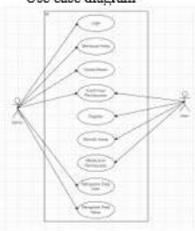
Aplikasi kursus pemrograman untuk anak-anak masih memiliki banyak kekurangan yang terdapat pada fitur, sehingga masih perlu dilakukan tahap pengembangan agar aplikasi menjadi lebih baik.

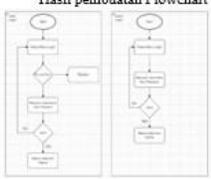
Lampiran

A. Log Book

Logbook (sebelum 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	Pengenalan tentang GPS studio dan perencanaan mengenai proyek yang akan di buat. <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Kamis, 8 september 2022	2 jam	- Pembahasan tentang proyek web for kid serta pembentukan tim proyek	Kekurangan programmer backend		
2	Pembahasan mengenai proyek web for kids. <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Kamis, 15 september 2022	3 jam	- Pembentukan tim proyek 	-		
3	Analisa tentang proyek web for kid dan perencanaan penyusunan rancangan <i>Lokasi Rumah</i>	Senin, 19 september 2022	2 jam	- Rancangan tahap awal pembuatan use case dan proses bisnis 	-		
4	Membuat metode yang akan digunakan <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Rabu, 21 september 2022	3 jam	Penetapan metode agile sebagai metode yang akan digunakan 	Merubah metode dari metode waterfall menjadi metode agile		

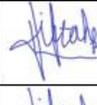
5	Membuat diagram proses bisnis <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Sabtu, 24 september 2022	5 jam	Alur proses bisnis yang akan digunakan 	-		
6	Membuat Use case diagram <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Kamis, 29 september 2022	3 jam	Use case diagram 	-		

7	Membuat Flowchart <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Sabtu, 01 oktober 2022	5 jam	Hasil pembuatan Flowchart 	Kekurangan flowchart user register		
8	Membuat Flowchart <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Kamis, 06 oktober 2022	3 jam		-		
9	Malakukan Analisa Terhadap tim bagian ui/ux <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Sabtu, 08 oktober 2022	2 jam	Sampai tahap desain tampilan awal	-		

10	Membuat FR dan NFR <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Kamis, 13 oktober 2022	3 jam	FR (fungsi Requirements)	-		
11	Membuat FR dan NFR <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Sabtu, 15 oktober 2022	3 jam	NFR (Non-Functional Requirements)	-		
12	Pembuatan class diagram <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Kamis, 20 oktober 2022	5 jam	Hasil pembuatan awal class diagram	Ada beberapa kesalahan table yang tidak di perlukan		
13	Perbaikan class diagram <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Kamis, 27 oktober 2022	3 jam	Tabel hasil akhir perbaikan class diagram / ERD	-		

14	Pembuatan table database <i>Lokasi kantor GPS studio</i>	Sabtu, 29 oktober 2022		Hasil dari pembuatan tabel database	-		
----	---	------------------------	--	-------------------------------------	---	---	---

Logbook 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	Perbaikan Table Database	Selasa, 29 november 2022	1 jam	Hasil dari perbaikan database 	-		
2	Penambahan dan perbaikan pada class diagram	Sabtu, 03 Desember	2 jam	Hasil penambahan dan perbaikan 	-		
3	Mengekuti trial sebagai refrensi proses pembelajaran pada aplikasi yang sedang di buat	Kamis, 15 Desember 2022	1 jam	Mendapatkan refrensi bagaimana proses pembelajaran pada aplikasi pembelajaran koding	-		
4	Konsultasi ke programmer tentang pembaharuan fitur dalam aplikasi	Kamis, 22 Desember 2022	1 jam	Menambah fitur nomor hp dalam menu register untuk user	-		
5	Konsultasi ke programmer bahwa ada penambahan fitur trial dalam aplikasi	Jum'at, 30 Desember 2022	1 jam	Menambahkan fitur trial dalam aplikasi	-		
6	Testing aplikasi bersama admin	Kamis, 05 Januari 2023	2 jam				

B. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang



