

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era digital ini, teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya dalam suatu perusahaan diharapkan dapat mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang terus berkembang. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih diharapkan dalam suatu perusahaan memiliki aplikasi atau website yang dapat membantu perusahaan dalam memantau dan memonitoring tiap anggota dalam suatu tim yang dibentuk oleh perusahaan dalam mengerjakan suatu project. Flindigital merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang teknologi. Dengan merencanakan, mengembangkan, dan meningkatkan *aplikasi mobile* maupun *website* secara efektif untuk mempercepat pertumbuhan bisnis. Di perusahaan Flindigital melakukan kerjasama dengan beberapa client dalam pembuatan sebuah sistem dalam suatu project. Project yang akan dibuat dalam waktu dekat ini antara lain yaitu Portal IMM, Flin Ticket, dan juga Jasa Titip Barang.

Pada project Portal IMM yang akan dibuat memiliki fungsi untuk mengelola keanggotaan IMM baik dari tingkatan kader sampai dengan tingkatan cabang yang digunakan untuk mengatur Informasi Struktur Organisasi, Presensi Kegiatan, Detail Informasi Anggota dan masih banyak lagi. Dengan adanya sistem untuk IMM Portal, user dapat dengan mudah mengakses informasi yang relevan dan up to date terkait dengan kepengurusan, pengurus harian, komisi – komisi, dan divisi – divisi di setiap cabang IMS. Dengan penyajian data yang terstruktur dan informatif, dapat memudahkan untuk memahami hierarki, tanggungjawab, dan kontribusi dari masing – masing bagian dalam organisasi IMM.

Flin Ticket merupakan salah satu sistem berbasis website yang dibuat dan hanya bisa diakses oleh perusahaan Flindigital dengan tujuan untuk memonitoring pada tiap – tiap anggota tim yang ada di perusahaan Flindigital. Dengan adanya sistem Flin Ticket, website ini akan mempermudah anggota tim Flindigital dalam melihat tugas ticket yang disediakan pada masing – masing jobdesk. Selain itu, website Flin Ticket ini memiliki fitur untuk Memanajemen Project, Rekap Data Anggota, Akses Menu, dan Tracking Project dan masih banyak lagi yang tentunya dapat membantu memantau dan memonitoring admin dalam mengelola anggota secara keseluruhan secara efektif.

Kemudian pada project Jasa Titip Barang yang merupakan salah satu sistem berbasis website yang dibuat memiliki fungsi untuk mengelola terkait dengan jasa titip pengiriman baik berupa makanan atau barang yang dapat dikirim keantar kota. Selain itu, pembuatan website jasa titip barang ini dapat melakukan pelacakan nomor resi barang dan memperkirakan biaya pengiriman barang dari kota asal ke kota tujuan. Dengan penyajian data yang sudah terstruktur dapat memudahkan admin dalam pengelolaan pendataan terkait dengan eksekusi order.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latarbelakang pada Perusahaan Flindigital terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya sistem yang dapat memonitoring tugas pada tim Flindigital secara terdigitalisasi berbasis website. Untuk pengelolaan memonitoring tim masih melakukan pendataan melalui excel.
2. Dokumen hasil rekapan untuk anggota IMM belum terdigitalisasi berbasis website.
3. Client menginginkan website yang dapat mempermudah dalam melacak dan mengirim jasa ke beberapa daerah tertentu.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk membatasi permasalahan dalam membuat website dalam praktik kerja magang ini, maka perlu dibuatkan batasan masalah yaitu :

1. Target pengguna adalah seluruh anggota tim yang ada di dalam perusahaan Flindigital. Fitur yang dibuat berguna untuk memanajemen profil, project, rekap data, tracking project, dan akses menu.
2. Target pengguna adalah untuk anggota yang bergabung dengan organisasi IMM. Fitur yang dibuat berbasis website berguna untuk mengelola kegiatan anggota dan presensi pada tiap anggota IMM.
3. Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan untuk pembuatan aplikasi sistem untuk jasa titip barang. Fitur yang akan disediakan berbasis website ini dapat berupa pelacak nomor resi, profil, form untuk pengiriman barang dan estimasi perkiraan biaya untuk pengiriman.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka rumusan masalah yang dapat ditentukan pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana melakukan perancangan dan menganalisis dalam pembuatan website yang menarik dan mudah digunakan untuk user dalam mengelola dan memonitoring tugas pada tiap-tiap project yang ada.
2. Bagaimana melakukan perancangan dan menganalisis dalam pembuatan website untuk membantu anggota IMM dalam melakukan presensi dan kegiatan lainnya.
3. Bagaimana melakukan perancangan dan menganalisis dalam pembuatan website untuk membantu para user dalam melakukan jasa penitipan barang pada antar kota

#### **E. Tujuan Praktik Magang**

Tujuan mengikuti kegiatan praktik magang ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi mata kuliah magang dan menyelesaikan salah satu syarat studi jurusan Informatika
2. Memperkenalkan mahasiswa pada dunia kerja yang sesuai dengan jurusan dan memberikan kesempatan untuk meningkatkan ketrampilan teknis yang telah dipelajari selama studi pembelajaran.
3. Mahasiswa akan mendapatkan wawasan langsung tentang industri IT dan bagaimana proyek-proyek dijalankan dalam lingkungan bisnis.

#### **F. Manfaat Praktik Magang**

Kegiatan magang merupakan sebuah kegiatan mahasiswa yang melakukan praktek dalam dunia kerja dimana mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang sudah pernah dipelajari selama duduk di bangku perkuliahan. Adapun manfaat yang diperoleh dalam melakukan kegiatan magang yaitu :

1. Mahasiswa dapat menambah wawasan terhadap menganalisis suatu kebutuhan yang diperlukan dalam membuat website.
2. Memperoleh pengalaman dalam mengerjakan project nyata yang bekerjasama antara client dengan perusahaan.
3. Dapat membandingkan terkait dengan penerapan ilmu yang didapat di perkuliahan dengan penerapan secara nyata dalam dunia kerja.
4. Meningkatkan kemandirian, rasa tanggungjawab, dan kedisiplinan mahasiswa.

## **BAB II**

### **GAMBARAN INSTANSI**

#### **A. Umum (Sejarah, Visi Misi, Alamat dan Kontak Tempat Magang)**

##### **1. Sejarah**

Flindigital merupakan perusahaan yang dibentuk dan diresmikan pada tanggal 7 Juli 2023 yang dibentuk oleh Eko Muhammad Rilo Pembudi, bersama dengan rekan – rekannya yang telah menyelesaikan Pendidikan S1 di bidang Informatika di Universitas Ahmad Dahlan. Awal mula terbentuknya tim inti Flindigital terjadi ketika terlibat dalam mengerjakan beberapa proyek freelance yang dipegang oleh Eko Muhammad Rilo Pembudi pada pertengahan 2022. Mengambil dari pengalaman setelah melakukan kerja sama tim dalam membuat suatu project. Setelah, melakukan kerjasama dengan rekannya, Eko Muhammad Rilo Pembudi memutuskan mengajak rekan – rekannya membuat sebuah perusahaan digital yang menyediakan jasa pengembangan perangkat lunak berbasis *website* dan *mobile*.

##### **2. Visi**

Menjadi yang terdepan dalam inovasi perangkat lunak, mewujudkan dunia yang lebih efisien, terhubung, dan berdaya saing tinggi melalui solusi kustom yang unggul.

##### **3. Misi**

###### **a. Memberikan Solusi Berkualitas Tinggi**

Kami berkomitmen untuk mengembangkan perangkat lunak berkualitas tinggi yang memenuhi kebutuhan unik setiap pelanggan kami, menggabungkan teknologi terbaru dan pendekatan kreatif.

###### **b. Focus pada Pengalaman Pengguna**

Kami menempatkan pengguna sebagai poin utama pengembangan perangkat lunak, berupaya untuk menciptakan antarmuka yang intuitif, efisien, dan memikat agar pengguna merasa nyaman dalam menggunakannya.

c. Keunggulan Teknologi

Kami terus mengikuti perkembangan teknologi terbaru dan mengintegrasikannya ke dalam solusi kami. Kami memiliki tim ahli yang terampil dalam berbagai teknologi untuk memastikan bahwa produk kami selalu terdepan.

d. Menjadi Solusi yang Terdepan

Kami akan terus menjadi pelopor dalam pengembangan perangkat lunak, menghadirkan solusi yang revolusioner dan membantu membentuk masa depan yang lebih baik melalui teknologi.

4. Alamat

Adapun lokasi praktek magang berada di kantor perusahaan Flindigital yang beralamat di Rejosari, RT.03, Terong, Kec.Dlingo, Kab. Bantul, DI Yogyakarta, 55783.



Gambar 2. 1 Maps Alamat Flindigital

**B. Struktur Organisasi**

Untuk struktur organisasi pada perusahaan Flindigital terdiri dari tim inti yang berjumlah 4 orang, dan melibatkan 5-10 anggota tim developer dan tim pemasaran yang bekerja secara freelance. Berikut merupakan daftar organisasi dari tim inti.

- a. CEO : Eko Muhammad Rilo Pembudi, S.Kom
- b. Designer UI/UX : Andrian Farhantama, S.Kom
- c. Software Engineer : Bayu Alif Farisqi, S.Kom & Anang Nur Prasetya

**C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik di Lokasi Magang**

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan tenaga kerja yang bekerja dalam suatu perusahaan. Setiap anggota bertanggungjawab untuk mengelola semua aspek untuk

memastikan sumber daya manusia perusahaan dioptimalkan untuk mencapai tujuan perusahaan.

a. Sumber Daya Manusia

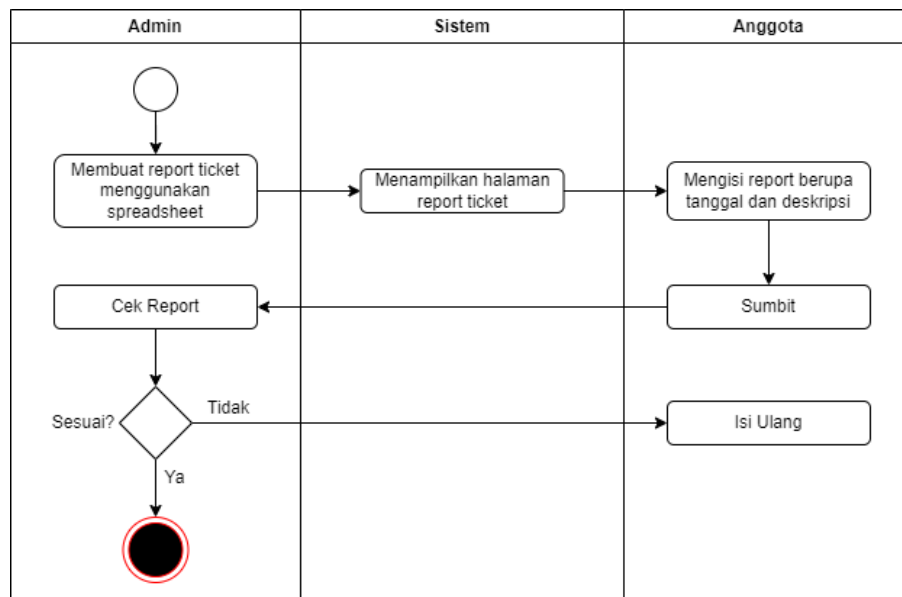
- CEO : 1 Orang
- Designer UI/UX : 1 Orang
- Software Engineer : 2 Orang

b. Sumber Daya Fisik

- Laptop
- Wifi
- Handphone

**D. Proses bisnis saat ini yang berhubungan dengan tema Praktik Magang**

Proses bisnis yang terjadi saat pengelolaan memonitoring tiap anggota diawali dengan admin membuat table report ticket menggunakan *google spreadsheet*, kemudian anggota akan mengisi report ticket. Setelah itu, admin akan mengecek tiap – tiap report anggota pada tiap tugas yang diberikan jika tidak sesuai anggota harus mengisi ulang report ticket.



Gambar 2. 2 Proses Bisnis Saat ini

## **BAB III**

### **TAHAPAN KEGIATAN PRAKTIK MAGANG**

#### **A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak Pembimbing Praktik Magang**

##### 1. Lokasi Praktek Magang

Adapun lokasi praktek magang berada di kantor perusahaan Flindigital yang beralamat di Rejosari, RT.03, Terong, Kec.Dlingo, Kab. Bantul, DI Yogyakarta, 55783.

##### 2. Kontak

Kontak pembimbing lapangan dari *Chief Executive Officer* pengelolaan perusahaan Flindigital pelaksanaan praktik magang dibimbing oleh :

Nama : Bayu Alif Farisqi

Kontak : + 62 852-9039-2246

#### **B. Rencana Observasi**

Berikut rencana observasi yang dilakukakn sebelum magang dilaksanakan yaitu :

##### 1. Nama Instansi

Perusahaan Flindigital

##### 2. Proses Observasi

Mahasiswa yang melaksanakan magang mendapatkan informasi pendaftaran lowongan magang dari teman yang memberikan informasi yang kemudian dilakukan *interview* oleh pihak instansi terkait.

##### 3. Hasil Observasi

Magang dilaksanakan selama 3 bulan dimulai pada tanggal 2 Oktober 2023 sampai dengan 5 Januari 2024 dengan *Work From Home* setiap hari senin – jumat dengan durasi sehari menghabiskan waktu 8 jam perharinya.

### C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Pada bagian ini terdapat rencan jadwal kegiatan yang tersusun dalam bentuk Tabel Perencanaan Jadwal Kegiatan yang ditunjukkan pada table 3.1.

Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan													Realisasi		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Y/T	%	
1.	Pengenalan lokasi, mentor, kegiatan magang, dan lingkungan perusahaan. Dan melakukan pelatihan Briefing Project	■	■													Y	100
2.	Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan lebih lanjut terkait dengan project "Flin Ticket"		■	■												Y	100
3.	Membuat bagan struktur Sitemap dan Arsitektur Information			■												Y	100
4.	Membuat dan menganalisis Data Source				■											Y	100
5.	Membuat use case dan flowchart project "Flin Ticket"					■	■									Y	100
6.	Membuat Desaign Showcase untuk web profil Flindigital						■									Y	100
7.	Pembuatan timeline untuk konten instagram						■									Y	100



8.	Membuat Wireframe untuk pembuatan website "Flin Ticket"																	Y	100	
9.	Pembuatan diagram ERD																		Y	100
10.	Mencari dan menganalisis untuk pembuatan project jasa titip barang.																		Y	100

## BAB IV

### HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

#### A. Hasil Observasi Magang

##### 1. Proses Bisnis

Proses awal dari proses bisnis praktek magang ini dimulai dari permasalahan dalam instansi, dimana perusahaan Flindigital ini masih kekurangan SDM pada bagian Sistem Analisis untuk menganalisa dalam sebuah project yang akan dibuat. Untuk saat ini, perusahaan Flindigital dalam melakukan memonitoring anggotanya dalam mengerjakan tugas, masih dengan menggunakan “*Google Spreadsheet*” dan menggunakan website “*Jira*”.

Dari permasalahan yang ada, penulis diberikan pertanggungjawaban penuh untuk membantu dalam menganalisis project utama yaitu “*Flin Ticket*”. Pengerjaan dalam menganalisis dimulai dari melakukan observasi dan membandingkan aplikasi lain yang terkait dengan memonitoring anggota dalam melakukan tugas. Kemudian menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk pembuatan website. Setelah melakukan analisis kebutuhan akan menghasilkan analisis berupa : *use case diagram, activity diagram, data source, ERD, Sitemap, Information Architecture, Flowchart, Wireframe* dan *Rest API*.

##### 2. Rincian Pekerjaan

Rincian pekerjaan yang dilakukan selama magang yaitu diawali dengan membandingkan aplikasi satu dengan aplikasi yang lain terkait dengan project yang akan dibuat. Kemudian, melakukan diskusi dengan pembimbing lapangan selanjutnya adalah melakukan analisis dari kebutuhan elemen apa saja yang diperlukan, setelah itu membuat bagan *sitemap, Information Architecture, use case, flowchart, data source*, dan *ERD*. Dilanjut dengan merancang pembuatan *wireframe* untuk kerangka awal tampilan website. Setiap kali ada kesempatan dan menyelesaikan tugas tiap ticket yang diberikan akan dilakukan diskusi melalui “*Discord*”.

## B. Pembahasan Magang

### 1. Problem Yang Ditemukan

Masalah yang ditemukan di tempat magang sebagai dasar dalam kegiatan praktik magang di Flindigital adalah :

- a. Belum adanya website untuk mempermudah dalam menginputkan dan mengelola informasi data pada anggota IMM secara efisien.
- b. Belum ada website yang dapat membantu dan mempermudah dalam memonitoring anggota tim Flindigital dalam mengelola dan mengerjakan tugas project. Untuk memonitoring pekerjaan tiap anggota masih menggunakan *google Spreadsheet*.
- c. Untuk pengelolaan pendataan order masih dilakukan secara manual, sehingga belum ada website yang mendukung untuk melakukan pendataan order terkait dengan jasa titip

### 2. Analisis Terhadap Hasil Observasi

Berdasarkan hasil dari observasi magang terdapat point yang dapat dijadikan acuan untuk melakukan kegiatan seperti kegiatan pekerjaan seperti mengolah dan menganalisis sampai dengan pembuatan wireframe dari project yang akan dibuat. Terdapat 3 project yang akan dibuat yaitu IMM Portal, Flin Ticket, dan Jasa Titip.

### 3. Capaian Magang

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa hal yang perlu dipahami dalam merancang dan menganalisis pembuatan sistem.

#### a. Project IMM Portal

##### 1) Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional memberikan gambaran mengenai layanan sistem yang diberikan. Kebutuhan fungsional dapat berupa pernyataan – pernyataan mengenai apa saja yang harus dilakukan oleh sistem dan layanan apa saja yang dapat diberikan oleh sistem kepada pengguna.

Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional Anggota IMM Portal

No	Fitur	Deskripsi
1.	Registrasi	Website menyediakan halaman registrasi anggota jika, anggota belum memiliki akun.
2.	Login	Website menyediakan halaman login dengan menggunakan username dan password.
3.	Profil	Website dapat menampilkan informasi pribadi yang dapat diedit dan disimpan secara otomatis
4.	Presensi	Website menyediakan halaman untuk anggota melakukan presensi mandiri secara realtime.
5.	Pengumuman	Website dapat menampilkan informasi terkait dengan kegiatan yang akan berlangsung beserta dengan tanggal, waktu dan lokasi kegiatan.
6.	Logout	Website dapat menyediakan halaman log out untuk anggota.

Tabel 4. 2 Kebutuhan Fungsional Admin IMM Portal

No	Fitur	Deskripsi
1.	Login	Website menyediakan halaman login dengan menggunakan username dan password untuk admin
2.	Profil	Website dapat menampilkan dan mengedit informasi mengenai profil organisasi.
3.	Manajemen Presensi	Website dapat mengelola, mengedit dan menyimpan kehadiran anggota secara akurat
4.	Data Kader	Website dapat menampilkan informasi terkait dengan keaktifan anggota.
5.	Logout	Website menyediakan halaman log out untuk admin.

## 2) Analisis Kebutuhan Non – Fungsional

Kebutuhan non – fungsional menentukan atribut kualitas sistem secara keseluruhan dengan menentukan batasan eksternal yang harus dipenuhi.

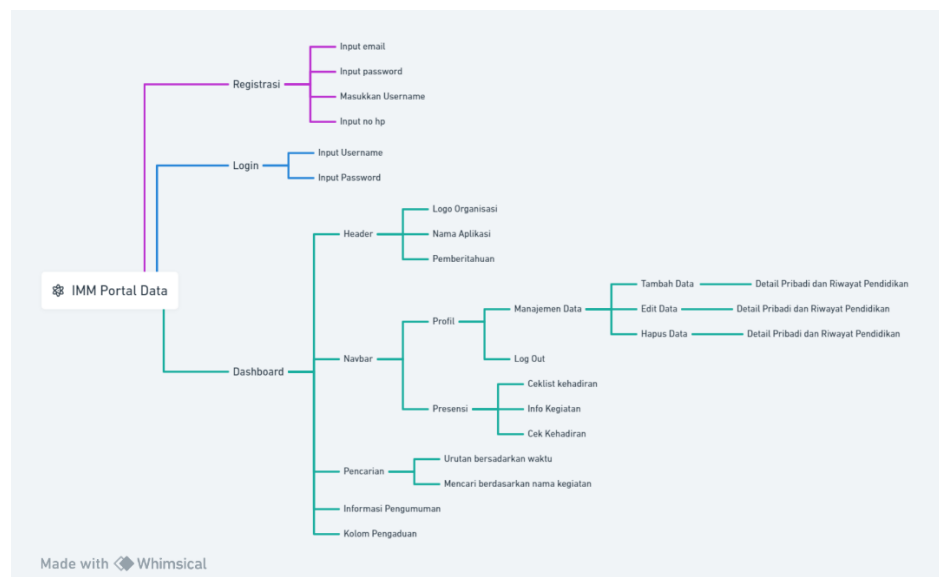
Tabel 4. 3 Kebutuhan Non - Fungsional

No	Parameter	Deskripsi
1.	<i>Safety</i>	Sistem dapat memastikan data yang digunakan terlindungi dari akses yang tidak berwenang.
2.	<i>Usability</i>	Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami.
3.	<i>Usability</i>	Sistem memiliki icon atau button dengan informasi dan fungsi yang berbeda – beda.
4.	<i>Availability</i>	Sistem dapat diakses selama 24 jam.
5.	<i>Portability</i>	Sistem dapat dijalankan di berbagai web browser dan dapat diakses di platform PC dan mobile.
6.	<i>Reliability</i>	Sistem dapat melakukan fungsi – fungsi dari setiap fitur yang disediakan tanpa adanya gangguan sistem.
7.	<i>Reliability</i>	Sistem hanya bisa digunakan oleh pihak yang bersangkutan.

## 3) Sitemap

### a) Anggota

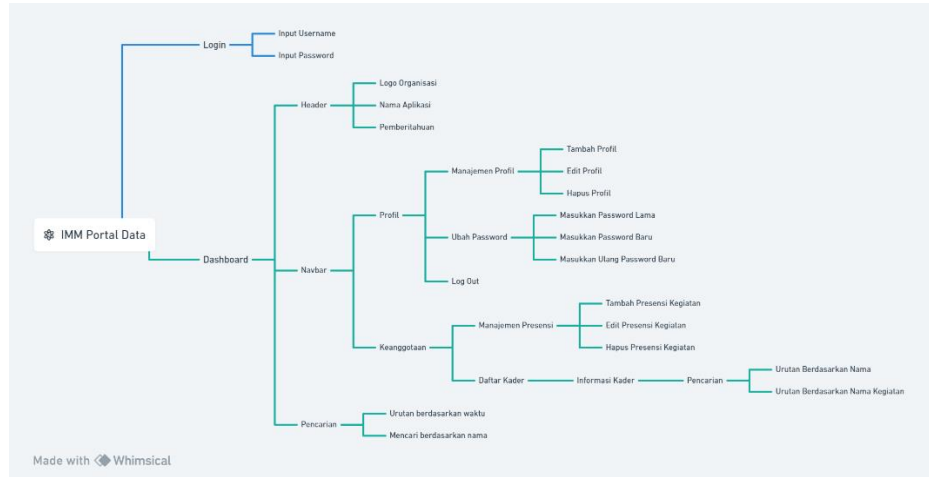
Berikut ini merupakan sitemap anggota yang dirancang untuk membantu webmaster agar mempermudah dalam pengenalan peta situs di dalam situs web pada anggota.



Gambar 4. 1 Sitemap Anggota

## b) Admin

Berikut merupakan menggambarkan urutan suatu alur dari sebuah aplikasi atau website yang akan dibuat dan digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan website pada bagian admin.

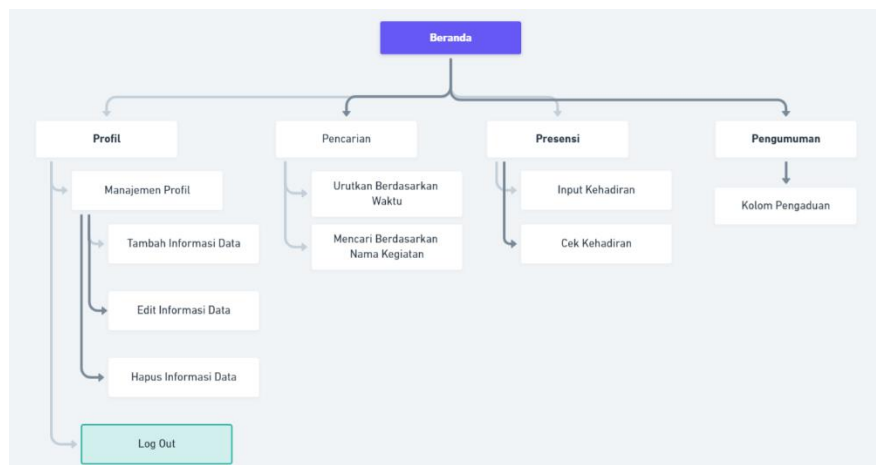


Gambar 4. 2 Sitemap Admin

## 4) Information Architecture

### a) Anggota

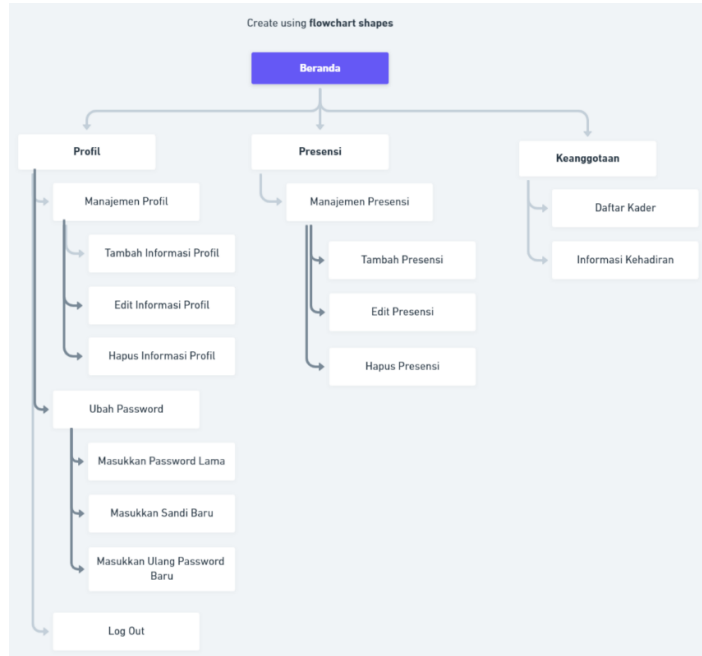
Berikut ini merupakan gambaran *information architecture* pada perancangan pembuatan *website* pada bagian anggota. Tujuan pembuatan IA ini untuk membantu dan mempermudah dalam mengeksplor situs *website* yang lebih teratur.



Gambar 4. 3 Information Architecture Anggota

b) Admin

Berikut ini merupakan gambaran perancangan alur pada bagian admin yang dibuat untuk membantu dan merancang agar mempermudah dalam mengeksplor situs *website* yang dibuat dan dirancang dengan teratur

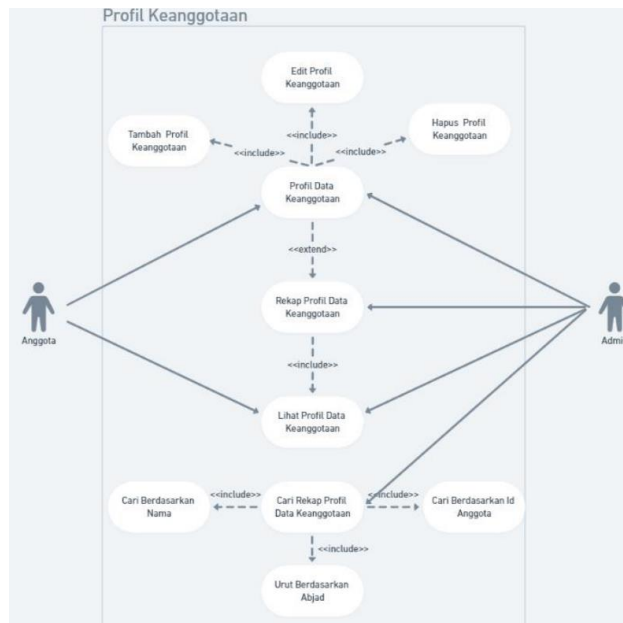


Gambar 4. 4 Information Architecture Admin

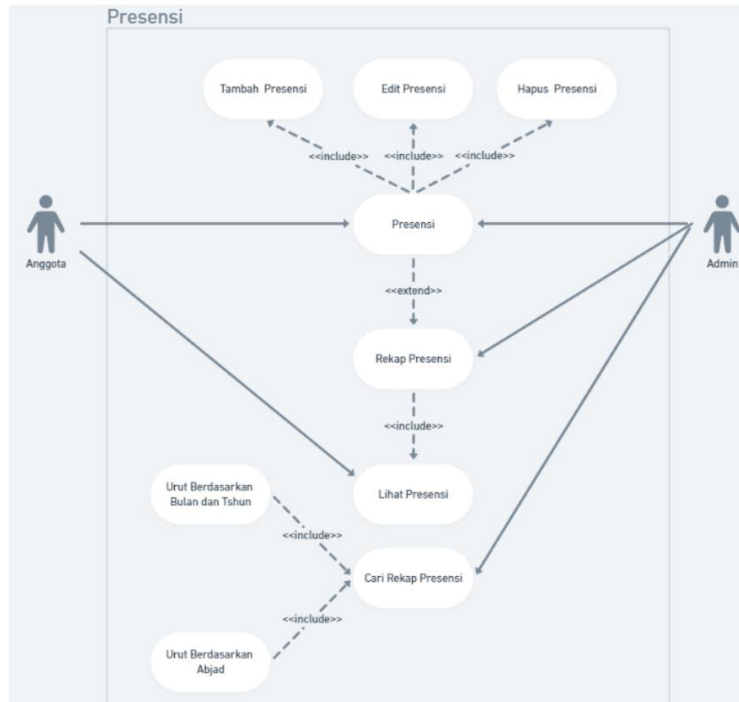
5) Use Case

a) Anggota

Berikut ini merupakan proses penggambaran yang menunjukkan hubungan antara anggota dengan sistem yang dibuat.



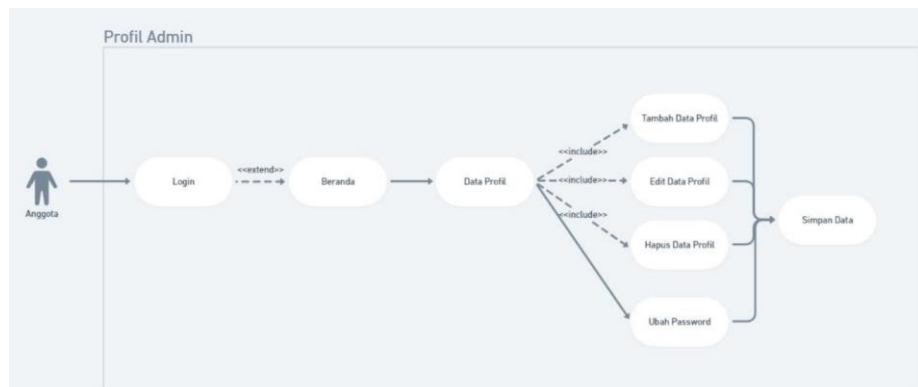
Gambar 4. 5 Use Case Profil Anggota



Gambar 4. 6 Use Case Presensi Anggota

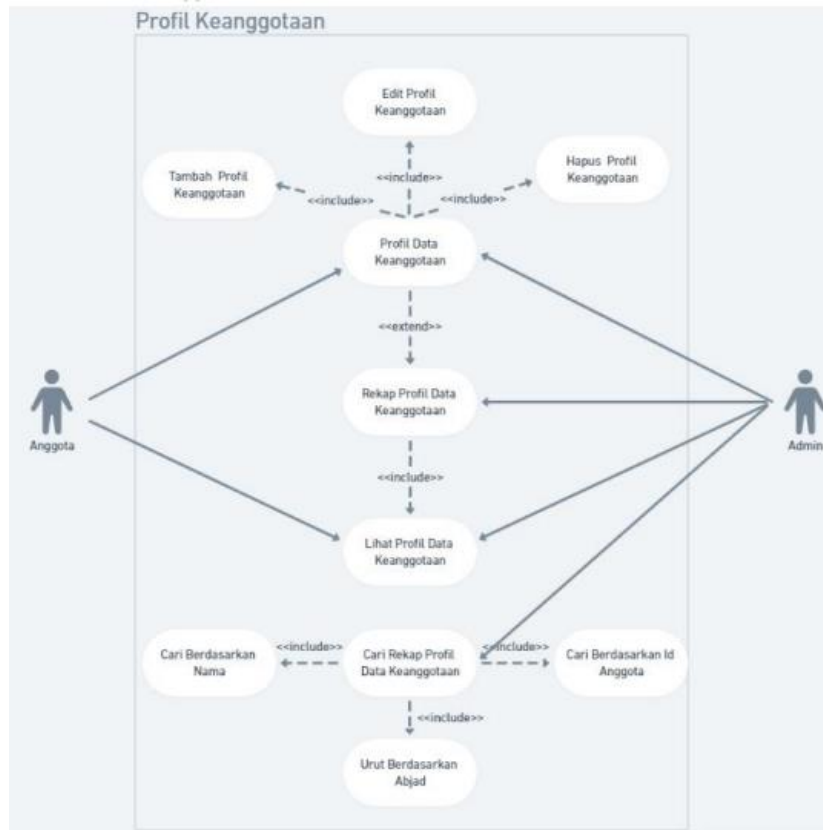
b) Admin

Berikut ini merupakan proses penggambaran yang menunjukkan hubungan antara anggota dengan sistem yang dibuat.



Gambar 4. 7 Use Case Profil Admin



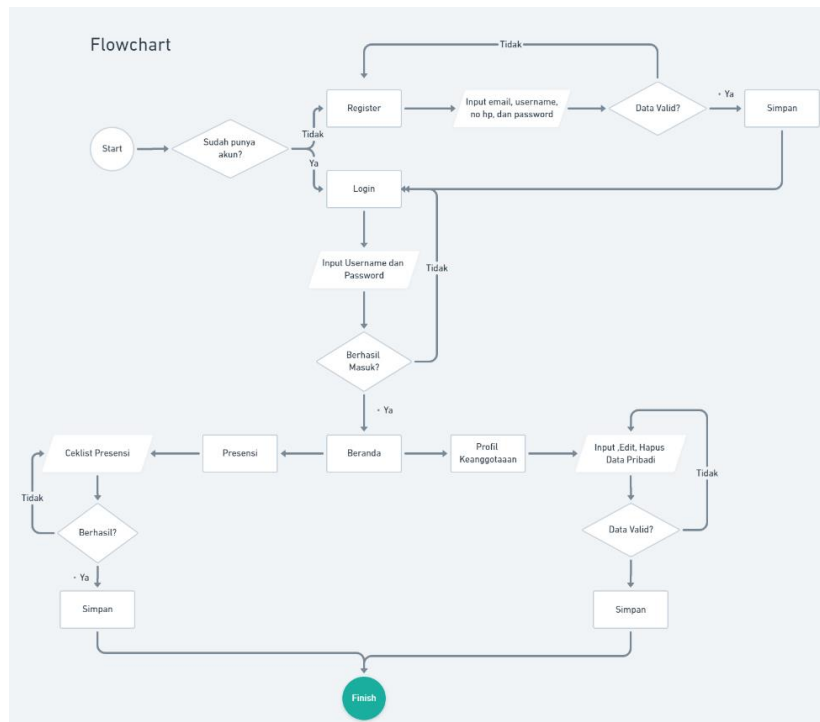


Gambar 4. 8 Use Case Rekap Profil Keanggotaan

## 6) Flowchart

### a) Anggota

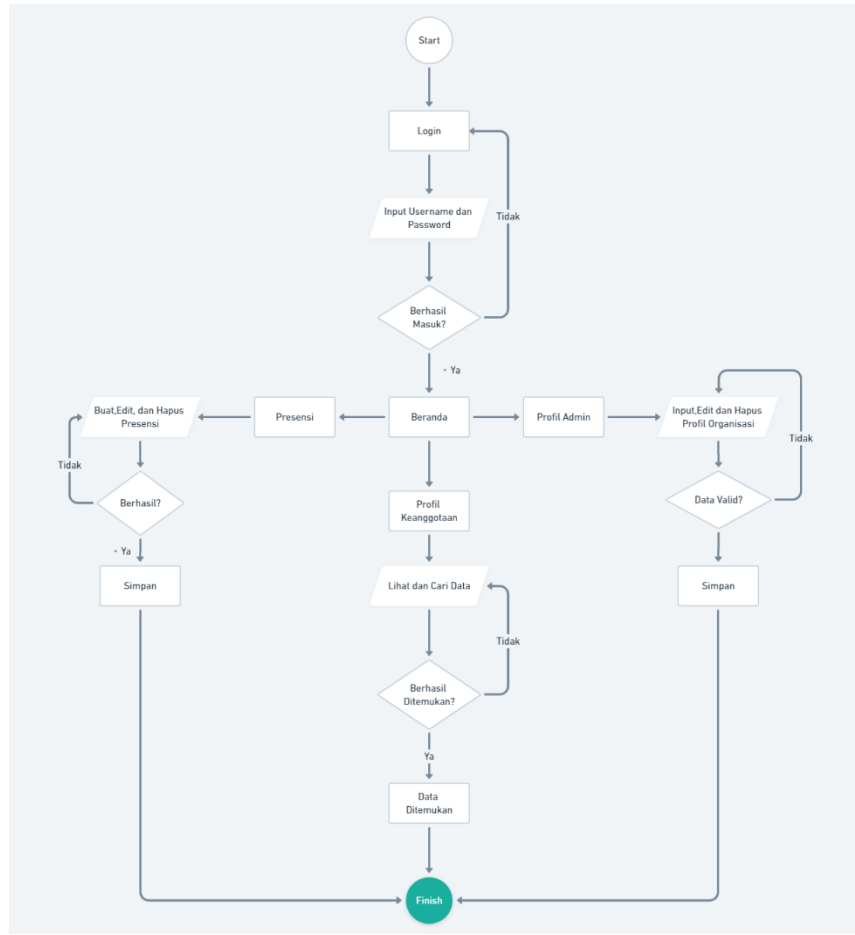
Pada gambar di bawah ini merupakan alur dari langkah – langkah keputusan untuk melakukan proses dari *user* (anggota) pada sistem yang dibuat. Dimana jika anggota belum memiliki akun untuk masuk, diharapkan untuk registrasi terlebih dahulu. Kemudian melakukan login dan akan diarahkan ke halaman utama, dan dapat memilih fitur untuk presensi atau profil anggota.



Gambar 4. 9 Flowchart Anggota

#### b) Admin

Pada gambar di bawah ini merupakan alur dari langkah – langkah keputusan untuk melakukan proses dari *user* (admin) pada sistem yang dibuat. Dimulai dari admin melakukan login kemudian jika berhasil masuk sistem akan menampilkan halaman utama. Admin dapat memanajemen presensi dan rekap data anggota.

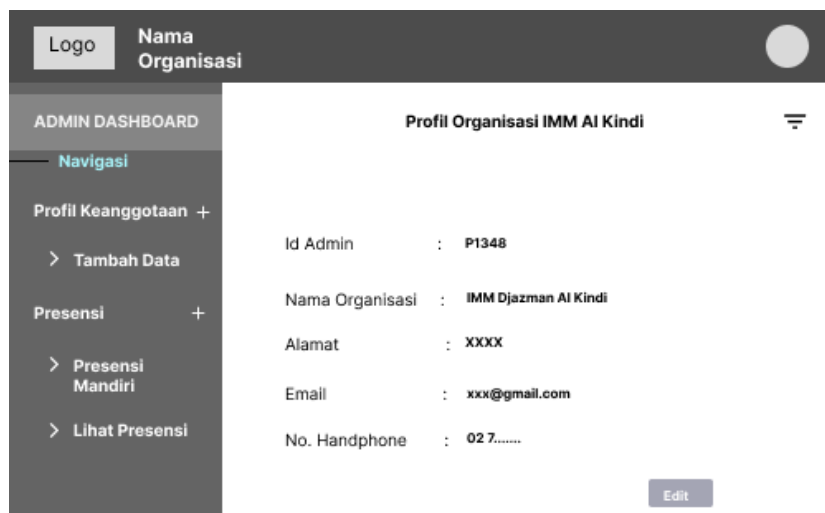


Gambar 4. 10 Flowchart Admin

7) Wireframe

a) Dashboard

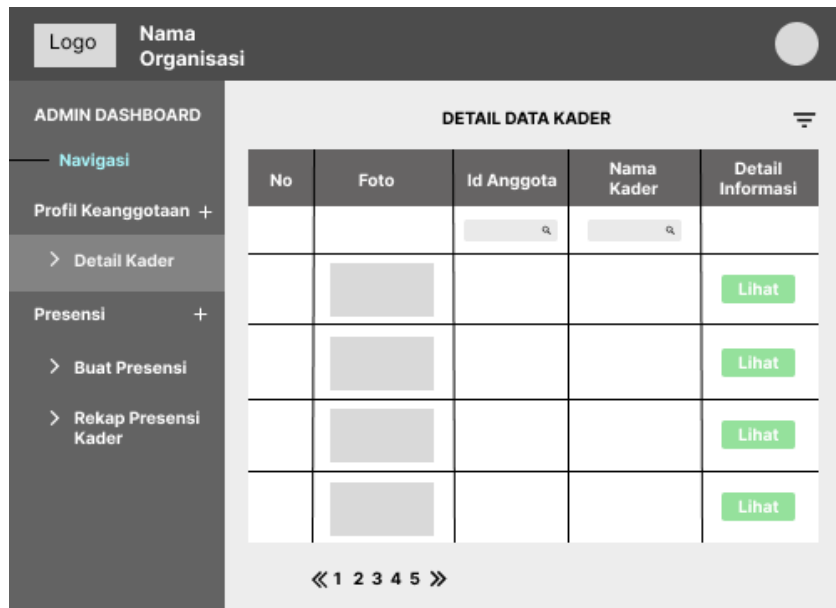
Berikut ini merupakan halaman awal dari dashboard admin IMM Portal Djazman Al Kindi



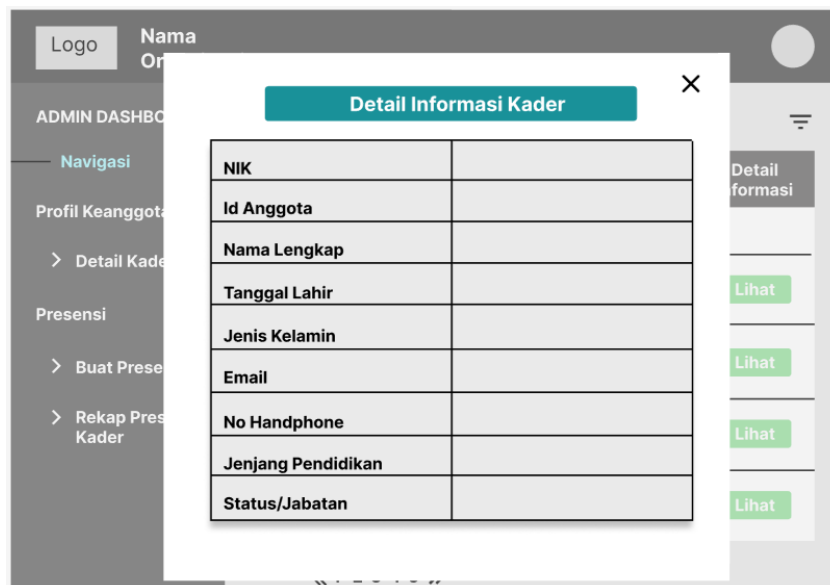
Gambar 4. 11 Wireframe Dashboard Admin

b) Detail Kader

Berikut ini merupakan tampilan untuk halaman untuk melihat data detail kader IMM Portal



Gambar 4. 12 Wireframe Detail Kader



Gambar 4. 13 Wireframe Detail Informasi Kader

c) Buat Presensi

Berikut ini merupakan tampilan halaman yang nantinya dapat membuat jadwal untuk presensi kegiatan yang ada.

The wireframe shows a form titled "Buat Presensi Kegiatan". It features a sidebar with navigation options: "ADMIN DASHBOARD", "Navigasi", "Profil Keanggotaan +", "Detail Kader", "Presensi +", "Buat Presensi", and "Rekap Presensi Kader". The main form area contains the following fields:

- Buat Presensi**
- Id Anggota** :
- Nama Anggota** :
- Nama Kegiatan** :
- Tanggal** :
- Jam** :
- Status Kehadiran** :  Hadir
- Simpan** button

Gambar 4. 14 Wireframe Buat Presensi Kegiatan

d) Rekap Presensi

Berikut ini merupakan tampilan untuk halaman rekap presensi yang telah dilakukan oleh anggota IMM Djazman Al Kindi

The wireframe shows a table titled "Rekap Presensi Kader". It features a sidebar with navigation options: "ADMIN DASHBOARD", "Navigasi", "Profil Keanggotaan +", "Detail Kader", "Presensi +", "Buat Presensi", and "Rekap Presensi Kader". The table has the following columns and data:

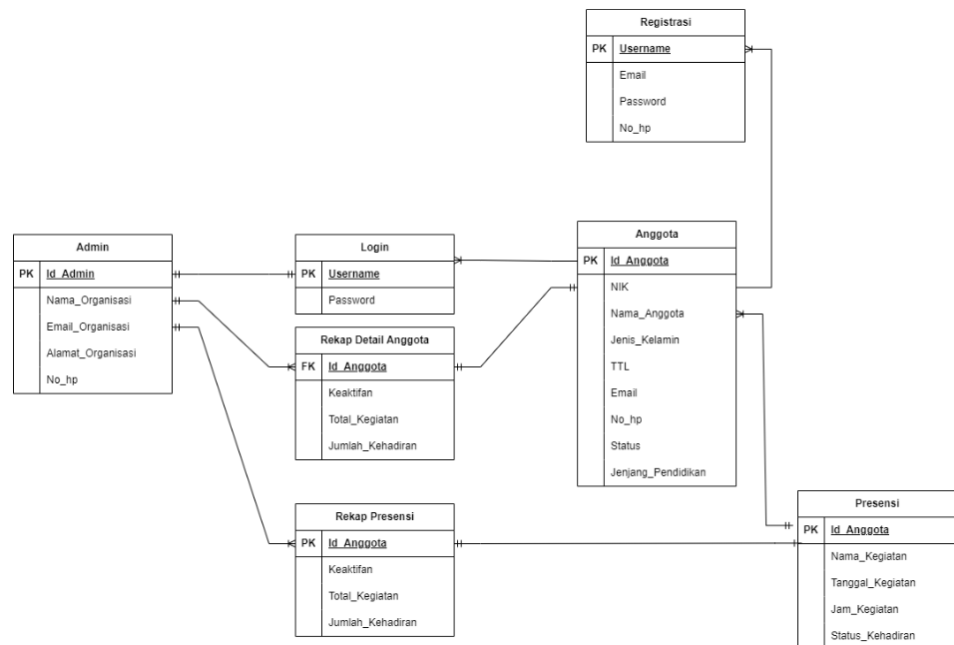
No	Id Anggota	Nama Kader	Total Kegiatan	Jumlah Kehadiran	Keaktifan	Aksi
	<input type="text" value="a"/>	<input type="text" value="a"/>				
	13245	Tama	15	13	Aktif	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
	13241	Wildan	15	7	Pasif	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Navigation: << 1 2 3 4 5 >>

Gambar 4. 15 Wireframe Rekap Presensi Kader

## 8) ERD

Berikut ini merupakan gambaran atau diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan entitas dalam sebuah database dengan atribut – atribut yang terkait dengan entitas yang dimiliki.



Gambar 4. 16 Entity Relationship Diagram IMM Portal

## 9) Rest API

Tabel 4. 4 Rest API

Fitur	Operation	Endpoint	Method	Body Type	Request	Response	Status Code
Registrasi	CREATE Register Record	/registrasi/	POST	Form Data	{ "username": "toro", "email": "toro@gmail.com", "password": "11111", "nohp": "090909", }	{ // gagal "status": false, "message": "Email tidak terdaftar" }	400an
						{ // gagal "status": false, "message": "username sudah digunakan" }	415
						{ // gagal "status": false, "message": "Password Salah" }	400an
						{ // sukses	200

						"status": true, "message": "Pendaftaran Berhasil"	
<b>Login</b>	<b>CREATE Login Record</b>	/login/	POST	Raw(json )	{ "username": "toro", "password": "122122", }	{ // gagal "status": false, "message": "Password Salah" }	400an
						{ // sukses "status": true, "message": "Berhasil Login!" }  "data":{ Username:"", Password:"", Email:"", Nohp:"" }	200
<b>Lupa Password</b>	<b>CREATE Lupa Password Record</b>	/lupa_password/	POST	Raw(json )	{ "account_iden tifier": " toro@gmail.co m", }	{ // gagal "status": false, "message": "Email Tidak Terdaftar" }	404
						{ // sukses "status": true, "message": "Cek Email Untuk Kode OTP!" }	200
<b>Kode OTP</b>	<b>CREATE Record OTP</b>	/OTP/	POST	Raw(json )	{ "otp": "123456" }	{ // gagal "status": false, "message": "Kode OTP Salah" }	400
						{ // sukses "status": true, "message": "Berhasil! Silahkan lakukan reset password" }	200
<b>Reset Password</b>	<b>CREATE Reset Password Record</b>	/reset_password/	POST	Raw(json )	{ "password": "121212",  "confirm_password": "P012" }	{ // gagal "status": false, "message": "Pass kurang dari 8 karakter!" }	415
						{ // sukses "status": true, "message": "Berhasil! Mengubah password" }	200

<b>Profil Keanggotaan (Isi Data)</b>	<b>CREATE Isi keanggotaan Record</b>	/tambah_data/	POST	Form-data	{ "id_anggota": "P1212", "NIK": "3301218", "nama_anggota": "toro", "foto": ".jpg" "ttl": "mm/dd/yyyy", "alamat": "xxxx", "no_hp": "080880", "email": "toro@gmail.com", "jenis_kelamin": "laki-laki", "status": "sekrataris" "jenjang_pendidikan": "S1" }	{ // sukses "status": true, "message": "Data Berhasil Disimpan!" }  "data": { Id_anggota: "" Nama_anggota: "" NIK: "" Foto: "" Ttl: "" Alamat: "" No_hp: "" Email: "" Jenis_kelamin: "" Status: ""  Jenjang_Pendidikan: "" } }	200
						{ // gagal "status": false, "message": "Data Wajib Diisi Sesuai Format" } }	500
<b>Update Data Anggota</b>	<b>UPDATE Data Anggota Record</b>	/edit_data_keanggotaan/	PUT	Raw(json)	{ "id_anggota": "P1212" }	{ // sukses "status": true, "message": "Data Berhasil Diubah!"  "id_anggota": "P1212", "NIK": "3301218", "nama_anggota": "toro ubahnama", "foto": "ubahfoto.jpg" "ttl": "mm/dd/yyyy", "alamat": "xxxx", "no_hp": "080880", "email": "toro@gmail.com", "jenis_kelamin": "laki-laki", "status": "sekretaris" "jenjang_pendidikan": "S1"  }  "description": "Update nama dan foto Berhasil!"	200



						<pre>{// gagal "status":false, "message":"Masukkan data dengan benar!"}</pre>	415
<b>Delet e Data Kean ggota an</b>	<b>DELETE Data Keanggota an Record</b>	/hapus_da ta_keangg otaan/	DELETE	Raw(json )	<pre>{ "id_anggota":" P1212" }</pre>	<pre>{ // sukses "status": true, "message": "Data Berhasil Dihapus!" }  "data":{ Id_anggota:"" Nama_anggota:"" NIK:"" Foto:"" Ttl:"" Alamat:"" No_hp:"" Email:"" Jenis_Kelamin:"" Status:""  Jenjang_Pendidikan:"" }</pre>	200
						<pre>{// sukses "status":false,"messag e":"Data tidak ditemukan!"}</pre>	500
<b>Profil Kean ggota an (Deta il Kader )</b>	<b>GET</b>	/detail_ka der/	GET	Raw(json )	<pre>{ "id_anggota":" P1212" }</pre>	<pre>{ // Tidak ada "status": false, "message": "Data Tidak Ditemukan!" }</pre>	404
						<pre>{ // sukses "status": true, "message": "Data Berhasil Ditemukan" }  "data":{ Id_anggota:"" Nama_anggota:"" NIK:"" Foto:"" Ttl:"" Alamat:"" No_hp:"" Email:"" Jenis_Kelamin:"" Status:""  Jenjang_Pendidikan:"" }</pre>	200

<b>Buat Presensi</b>	<b>CREATE Presensi Record</b>	/buat_presensi/	POST	Form Data	{ "id_anggota": "P1212", "nama_anggota": "toro", "nama_kegiatan": "xheg", "jam_kegiatan": "08.00-10.30", "status_kehadiran": "hadir" }	{ // sukses "status": true, "message": "presensi berhasil dibuat!"  Id_anggota:"" Nama_anggota:"" Nama_kegiatan:"" Jam_kegiatan:"" Status_kehadiran:"" }	200
						{ "status": false, "message": "Masukkan data dengan benar!" }	415
<b>Update Presensi</b>	<b>UPDATE Presensi Record</b>	/update_presensi/	PUT	Raw(json)		{ // gagal "status": false, "message": "Gagal Update Presensi!" }	500
						{ // sukses "status": true, "message": "Presensi Berhasil Diperbaharui!" }  "Description": "update seperti jumlah kegiatan, total kehadiran, dan keaktifan"	200
<b>Delete Presensi</b>	<b>DELETE Presensi Record</b>	/hapus_presensi/	GET	Raw(json)		{ // sukses "status": true, "message": "Data Berhasil Dihapus!" }	200
						{ // gagal "status": false, "message": "Gagal Menghapus Data!" }	500
<b>Presensi</b>	<b>GET</b>	/presensi_mandiri/	POST		{ "status_kehadiran": "hadir" }	{ // sukses "status": true, "message": "Berhasil Melakukan Presensi!"  Data: { Id_anggota:"" Nama_anggota:"" Nama_kegiatan:"" Tanggal:"" Jam:""	200

						Status Kehadiran:""	
						} {// Tidak ada "status": false, "message": "Presensi Tidak Ada!" }	404
						{// gagal "status":false,"messag e":"Gagal Melakukan Presensi!"}	500
<b>Reka p Prese nsi</b>	<b>GET</b>	/rekap_pre sensi_kade r/	GET	Raw(json )	{ "id_anggota" }	{// Tidak ada "status": false, "message": "Data Presensi Tidak Ditemukan!" }	404
						{// sukses "status": true, "message": "Presensi Ditemukan"  Id_anggota:"" Nama_anggota:"" Total_kegiatan:"" Jumlah_kehadiran:""  }	200
<b>Upda te Reka p Prese nsi</b>	<b>UPDATE Rekap Presensi Record</b>	/edit_reka p_presensi _kader/	PUT	Raw(json )		{// gagal "status":false,"messag e":"Gagal Update Presensi Kader !"}	500
						{// gagal "status":true,"message ":"Berhasil Update Presensi Kader !"  "description":"update seperti total kegiatan,jumlah kehadiran dan keaktifan"}	200
<b>Hapu s Reka p Prese nsi</b>	<b>DELETE Rekap presensi record</b>		DELETE	Raw(json )		{// Tidak ada "status": false, "message": "Gagal Menghapus Data Presensi Kader!" }	500
						{// sukses "status": true, "message": "Data Presensi Berhasil Dihapus!" }	200
<b>Profil Admin</b>	<b>CREATE Profil Admin Record</b>	/profil_ad min/	POST	Raw(json )	{ "id_admin":"T 001" "nama_organ isasi":"IMM	{// sukses "status": true, "message": "Profil Berhasil Dibuat!"  "data":{	200

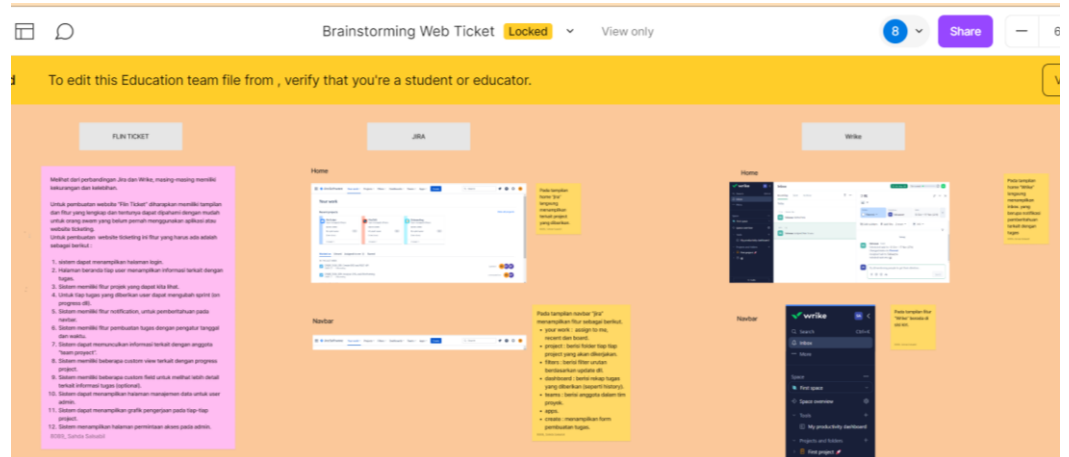
					Djazaman Al Kindi" "alamat": "xxxx " "email": "xxx@ gmail.com" "no_hp": "000 888" }	Id_admin:"" Nama_organisasi:"" Alamat:"" Email:"" No_hp:"" }	
						{gagal"status": :false,"message": "Data Yang Dimasukkan Salah!"	400
<b>Upda te Profil Admin Admi n</b>	<b>UPDATE Profil Admin Record</b>	/update_p rofil_admi n/	PUT	Raw(json )	{ "id_admin":TO 01 }	{ // sukses "status": true, "message": "Berhasil memperbarui profil!"  "data":{ Id_admin:"" Nama_organisasi:"" Alamat:"" Email:"" No_hp:"" }	200
						{ sukses "status":false,"massag e": "input data salah, masukkan data dengan format yang benar!" }	400
						{ sukses "status":false,"massag e": "Data gagal diupdate!" }	500
<b>Ubah Pass word</b>	<b>UPDATE Password Record</b>	/change_p ass/	Post	Raw(json )	{ "password_la ma": "000", "password_ba ru": "12112", "ulangi_passw ord": "12112", }	{ // sukses "status": true, "message": "Password berhasil diperbarui!"  Data:" Password_baru:""	200
						{ // Tidak ada "status": false, "message": "Password sudah digunakan!" }	500
<b>LogO ut</b>	<b>DELETE</b>	/logout/	DELETE	Raw(json )		{ // gagal "status": false, "message": "Muat Ulang" }	404

						<pre>{// sukses "status": true, "message": "Berhasil Logout " }</pre>	200
--	--	--	--	--	--	---	-----

b. Project Flin Ticket

1) Bechmarking and Fungtionality

Berikut ini merupakan perbandingan antara antara aplikasi “Jira” dengan aplikasi “Wrike”. Kedua aplikasi ini memiliki fungsi yang sama yaitu dapat memonitoring tugas pada tiap – tiap anggota. Perbandingan antara kedua aplikasi ini berguna sebagai referensi untuk menganalisis pembuatan website “Flin Ticket”



Gambar 4. 17 Brainstorming Flin Ticket

2) Persyaratan Fungsional

a) Anggota

Tabel 4. 5 Kebutuhan Fungsional Anggota

Kode	Fitur	Fungsi	Deskripsi
F-FCMS-001	Login	Masuk website	Website menampilkan halaman login dengan memasukkan email dan password
F-FCMS-002	Lupa Password	Membuatpassword	Website menampilkan halaman lupa password dengan memasukkan email dan nantinya akan dikirimkan kode OTP.
F-FCMS-003	Home	Menampilkan informasi tugas	Website menampilkan halaman awal/beranda.
F-FCMS-004	Dashboard	Dapat melihat detail informasi terkait tugas	Website menampilkan fitur dashboard yang memiliki beberapa fitur navigation.
F-FCMS-005	Profil	Mengedit profil user	Website menampilkan halaman profil user yang dapat diedit.
F-FCMS-006	Project		Website menampilkan halaman project beserta fitur navigasi lainnya.

F-FCMS-007	Lihat Project	Melihat detailproject	Website menampilkan halaman timeline yang dapat melihat project.Dengan memiliki beberapa custom view
F-FCMS-008	History Project	Melihat history project yang sudah dibuat atausedang berlangsung	Website menampilkan halaman history project, berisi tugas-tugasyang ada pada tiap bulannya.
F-FCMS-009	Notification	Melihat pemberitahuan	Website menampilkan fitur terkaitdengan pemberitahuan inbox yang masuk.
F-FCMS-010	Logout	Untuk keluar akun	Website menampilkan halaman logout akun.
F-FCMS-011	Settings	Melihat informasi terkait bantuan atau tentang perusahaan	Website menampilkan halaman pengaturan.

b) Admin

Tabel 4. 6 Kebutuhan Fungsional Admin

Kode	Fitur	Fungsi	Deskripsi
F-FCMS-001	Login	Masuk websitesebagai admin	Website menampilkan halaman login dengan memasukkan email dan password
F-FCMS-002	Lupa Password	Membuat password baru	Website menampilkan halaman lupa password dengan memasukkan email dan nantinya akan dikirimkan kode OTP.
F-FCMS-003	Home	Menampilkan informasi tiap- tiap project	Website menampilkan halaman awal.
F-FCMS-004	Dashboard	Dapat melihat detail informasi terkait tugas	Website menampilkan fitur dashboard yang memiliki beberapa fitur navigation.
F-FCMS-005	Profil	Mengedit profil user	Website menampilkan halaman profil user yang dapat diedit.
F-FCMS-006	Project		Website menampilkan halaman project beserta fitur navigasi lainnya.
F-FCMS-007	Lihat Project	Melihat detail project	Website menampilkan halaman timeline yang dapat melihat project.Dengan memiliki beberapa custom view

F-FCMS-008	Manajemen Project	Memanajemen perubahan pada tiap-tiap project	Website menampilkan halaman project, sehingga admin dapat melakukan perubahan pada tiap-tiap tugas project.
F-FCMS-009	Rekap Data	Melihat dan memanajemen data tiap-tiap user.	Website menampilkan halaman rekap data pada tiap-tiap user beserta tugas-tugasnya.
F-FCMS-010	Notification	Melihat pemberitahuan	Website menampilkan fitur terkait dengan pemberitahuan inbox yang masuk.
F-FCMS-011	Logout	Untuk keluar akun	Website menampilkan halaman logout akun.
F-FCMS-012	Ubah Password	Mengubah password	Website menampilkan halaman ubah password.

### 3) Persyaratan Non – Fungsional

Tabel 4. 7 Kebutuhan Non – Fungsional

Kode	Parameter	Deskripsi
F-FSFA-001	Usability	Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami. Sistem memiliki icon atau button dengan informasi dan fungsi yang berbed – beda. Tulisan pada website harus jelas dan ringkas.
F-FSFA-002	Safety	Sistem dapat memastikan data yang digunakan terlindungi Sistem dapat melakukan verifikasi ulang apabila admin ingin mengupdate dan menghapus data.
F-FSFA-003	Availability	Sistem dapat diakses selama 24 Jam.
F-FSFA-004	Portability	Sistem dapat dijalankan di berbagai web browser dan dapat diakses di platform PC dan Mobile.
F-FSFA-005	Reliability	Sistem dapat melakukan fungsi-fungsi dari setiap fitur yang disediakan tanpa adanya gangguan sistem. Sistem hanya bisa digunakan oleh pihak yang bersangkutan. Sistem dapat menampilkan pesan konfirmasi.

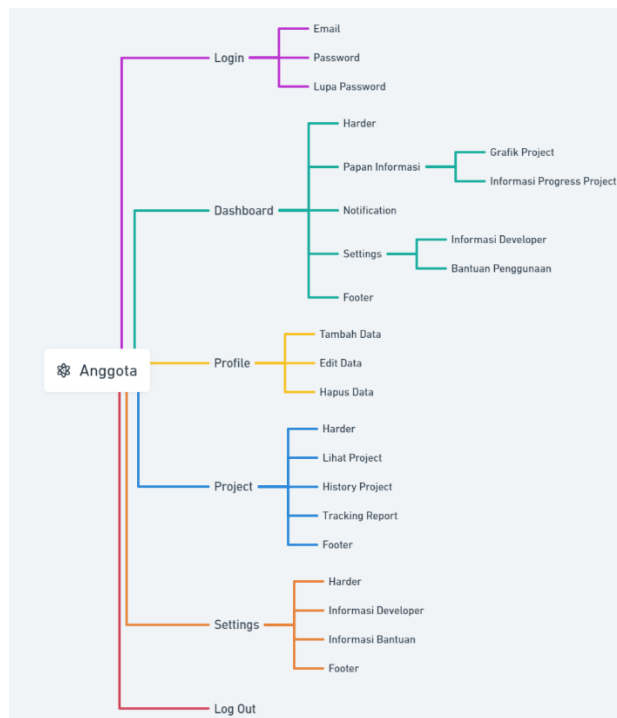


F-FSFA-006	Security	Setiap user harus memasukan email dan password dengan benar untuk mengakses website Flin Ticket.
F-FSFA-007	Perfomance	Sistem dapat beroperasi tanpakendala. Sistem harus bisa menjaga kenerja optimal, jika mendapat lebih dari 10kunjungan dalam waktu bersamaan. Sistem memberika respon kurang dari 3 detik untuk memuat halaman.

#### 4) Sitemap

##### a) Anggota

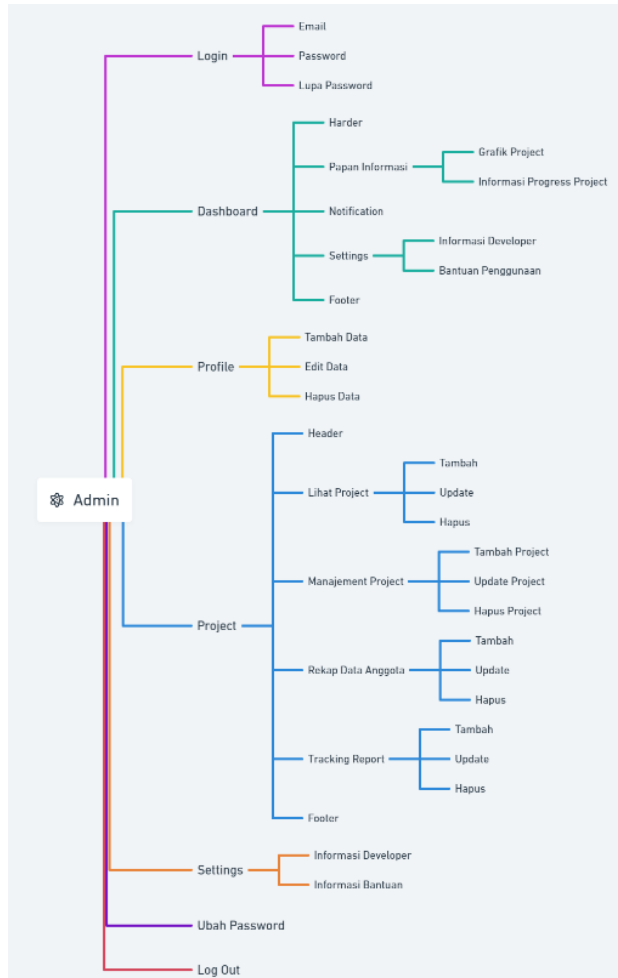
Pada gambar di bawah ini merupakan gambaran alur tahapan menu pada *website* yang akan di buat dan di tampilkan pada *user* (anggota) .



Gambar 4. 18 Sitemap Anggota

##### b) Admin

Pada gambar di bawah ini merupakan gambaran alur tahapan menu pada *website* yang akan di buat dan di tampilkan pada *user* (admin).

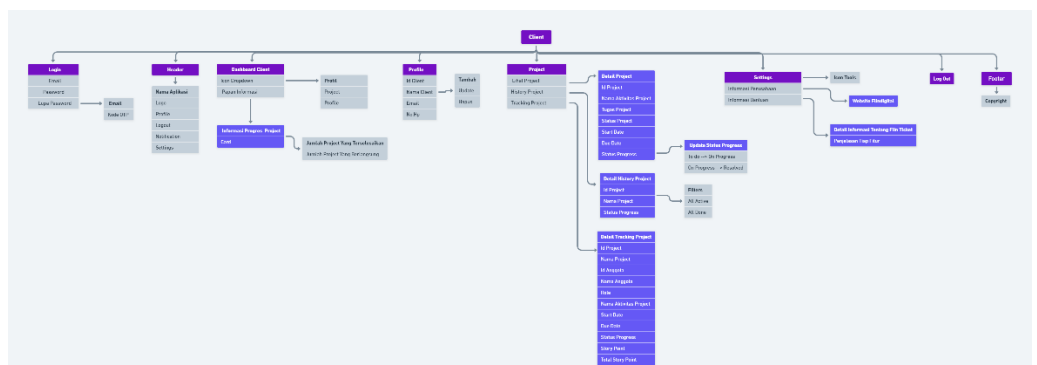


Gambar 4. 19 Sitemap Admin

## 5) Arsitektur Information

### a) Anggota

Berikut ini merupakan detail dari bagan struktur menu yang akan ditampilkan pada *website* (anggota).



Gambar 4. 20 Information Architecture Anggota



b) Admin

Berikut ini merupakan data yang diperlukan untuk mengakses suatu fitur menu pada role admin dengan ketentuan yang harus dipenuhi.

Tabel 4. 9 Data Source Admin

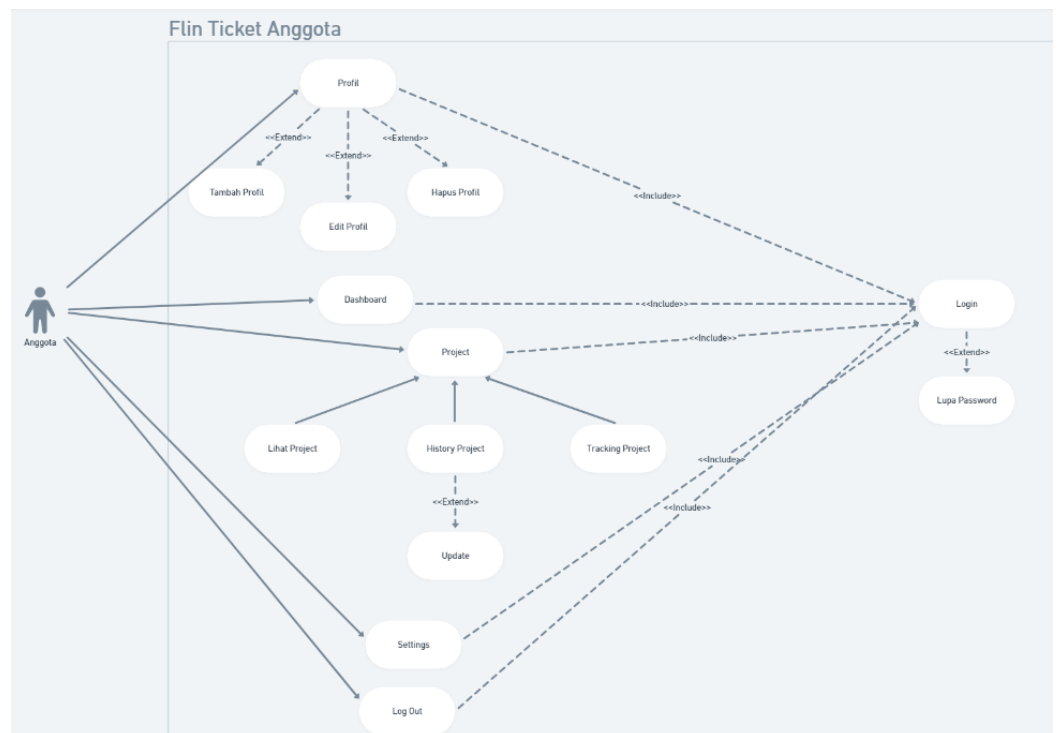
No	Fitur	Atribut	Rule
1.	Login	Email	Kolom email diisi dengan email yang sudah terdaftar di google.
		Password	Password minimal terdiri dari 8 karakter (angka dan huruf)
		Lupa Password	Password harus berbeda dari password yang sebelumnya. Minimal terdiri dari 8 karakter (angka dan huruf)
2.	Profile	Id Admin	Kolom Id Admin diisi dengan huruf dan angka
		Nama Admin	Kolom nama hanya boleh diisi huruf.
		Email	Kolom email diisi dengan email yang sudah terdaftar di google.
		No.Hp	Kolom no handphone hanya boleh diisi dengan angka dengan total max 13.
3.	Lihat Project	Tugas Project	Kolom tugas proyek dapat diisi dengan teks ataupun dengan file pdf,word, gambar dan lain – lain.
		Status Progress	Diisi dengan memilih sprint yang ada pada button (todo, in progress dan resolved)
4.	Manajemen Project	Id Project	Kolom Id Project diisi dengan huruf dan angka
		Nama Project	Kolom Nama Project diisi dengan huruf dan angka
		Nama Aktivitas Project	Kolom Tugas Project diisi dengan dengan huruf dan angka
		Role	Kolom role diisi dan dipilih dengan menggunakan icon narrow down (Team Leader, PM, SA, dst)
		Start Date	Kolom “start date” hanya boleh diisi huruf dan angka.
		Due Date	Kolom “due date” hanya boleh diisi huruf dan angka.
		Status Progress	Kolom role diisi dan dipilih dengan menggunakan icon narrow down (to do, in progress, need to fix, resolved, done )
5.	Rekap Data Anggota	Halaman Rekap Anggota	Pada fitur ini berisi profil tiap anggota
		Role	Kolom role diisi dan dipilih dengan menggunakan icon narrow down (Team Leader, PM, SA, dst)
6.	Tracking Project	Id Project	Kolom Id Project hanya boleh diisi dengan huruf dan angka

		Nama Project	Kolom Nama Project hanya boleh diisi dengan huruf dan angka
		Total Story Point	Kolom Story Point hanya boleh diisi dengan angka.

7) Use Case

a) Anggota

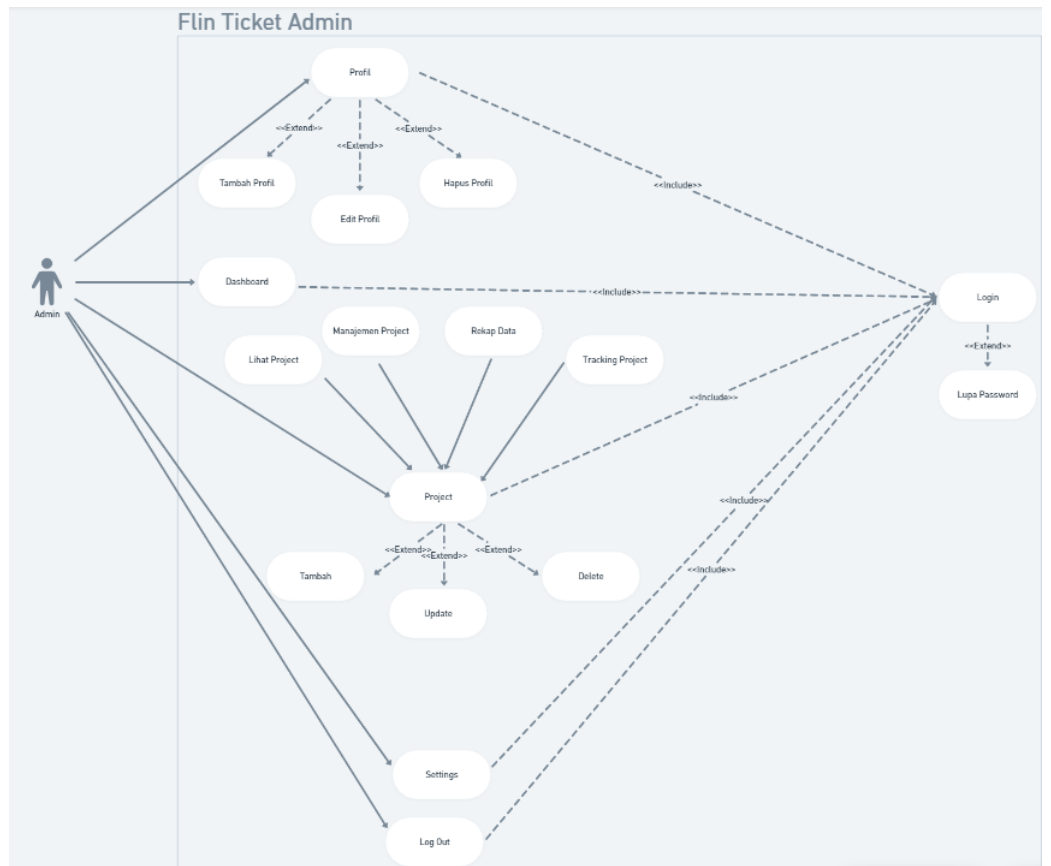
Berikut ini merupakan proses penggambaran yang menunjukkan hubungan antara anggota dengan sistem yang dibuat. Dimana jika anggota sudah berhasil masuk website, anggota dapat mengakses beberapa fitur menu.



Gambar 4. 22 Use Case Anggota

b) Admin

Berikut ini merupakan proses penggambaran yang menunjukkan hubungan antara anggota dengan sistem yang dibuat. Admin dapat memanajemen beberapa fitur menu yang ada dengan melakukan login.

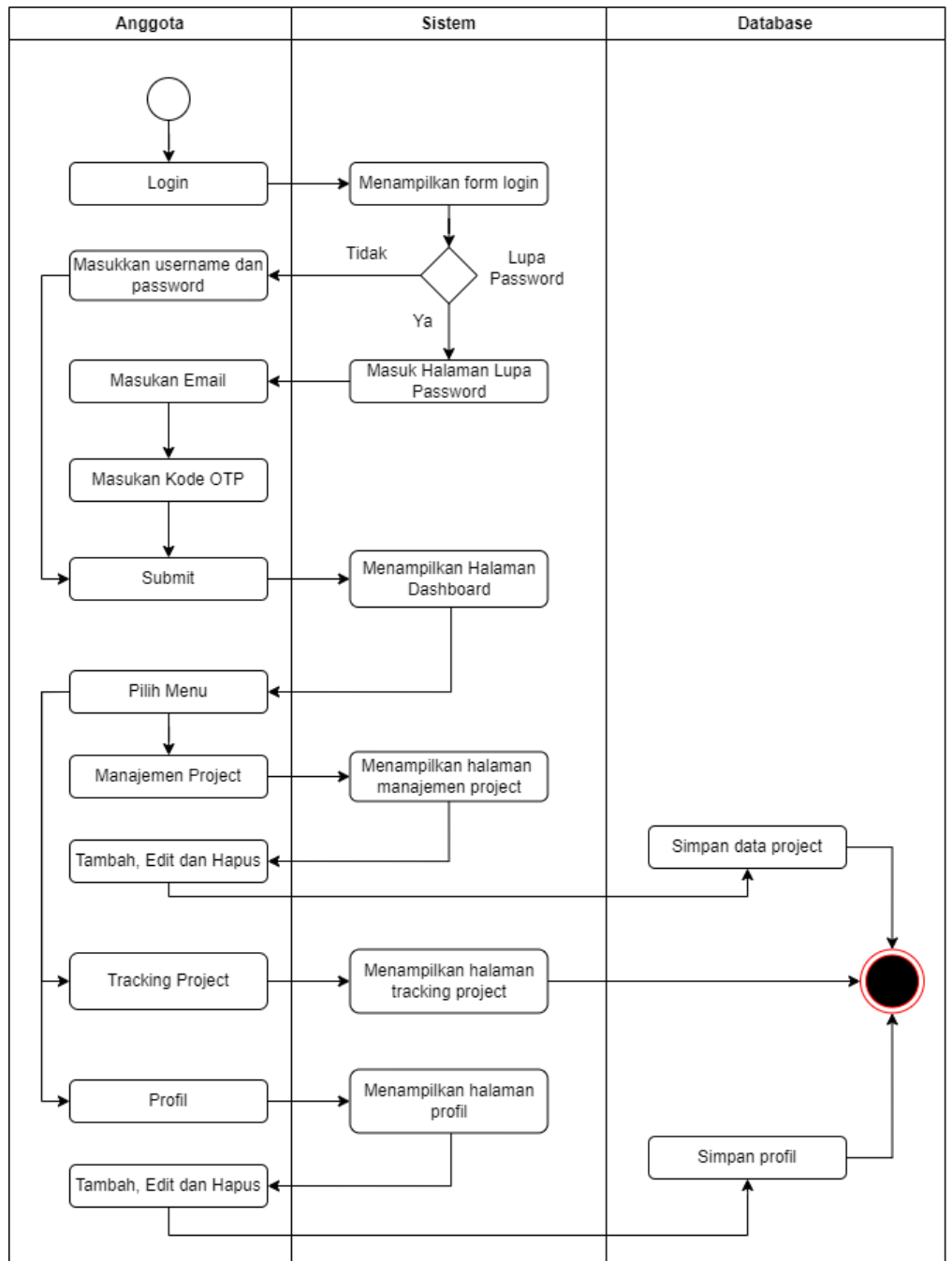


Gambar 4. 23 Use Case Admin

## 8) Activity Diagram

### a) Anggota

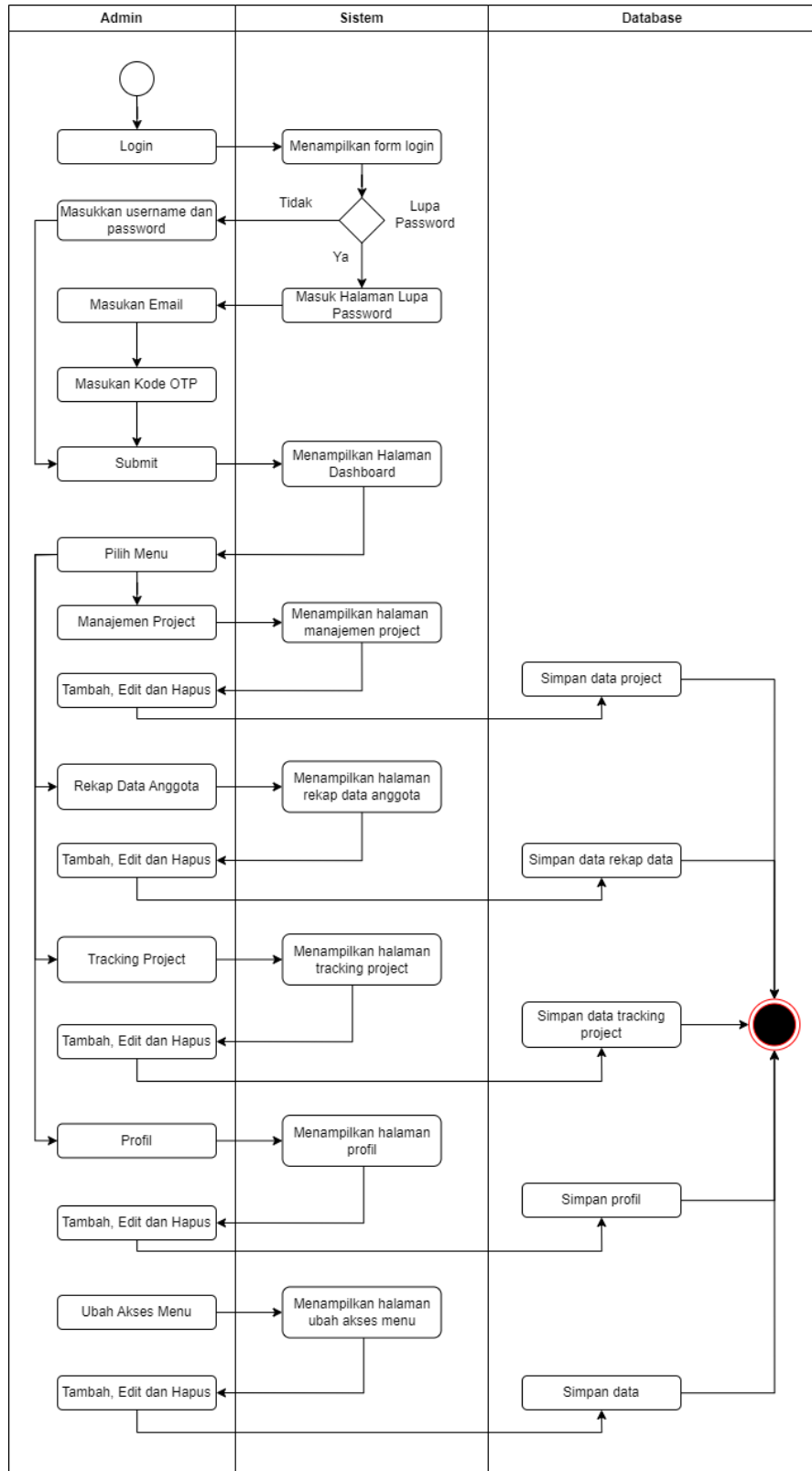
Berikut ini merupakan activity diagram, alur dari proses anggota masuk ke website.



Gambar 4.24 Activity Diagram Anggota

b) Admin

Berikut ini merupakan activity diagram, dimulai dari admin login untuk masuk ke website.



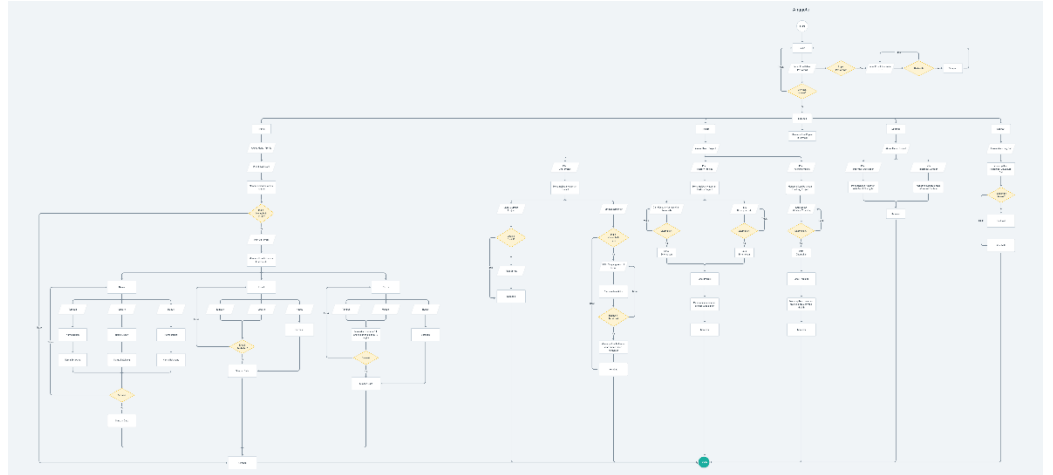
Gambar 4.25 Activity Diagram Admin



9) Flowchart

a) Anggota

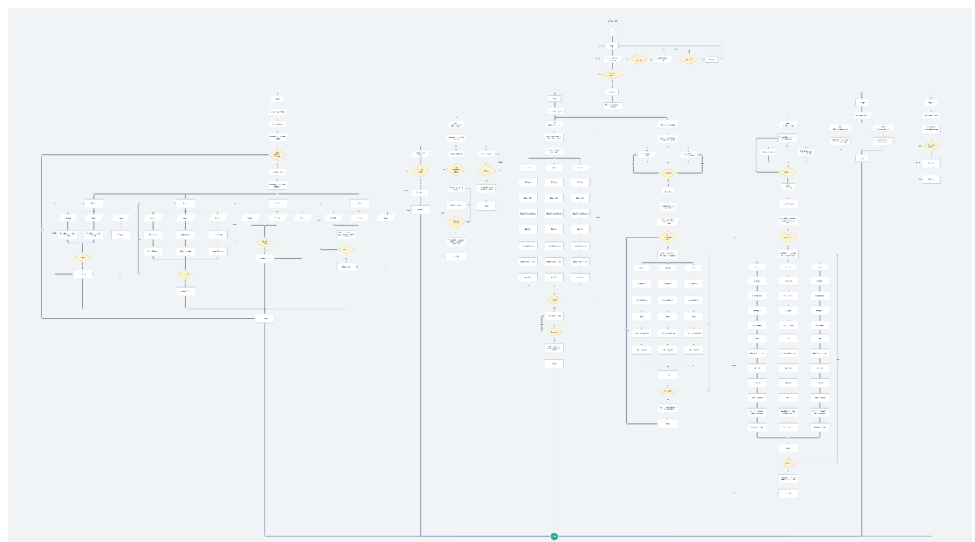
Pada gambar di bawah ini merupakan alur dari langkah – langkah keputusan untuk melakukan proses dari *user* (anggota) pada sistem yang dibuat.



Gambar 4. 24 Flowchart Anggota

b) Admin

Pada gambar di bawah ini merupakan alur dari langkah – langkah keputusan untuk melakukan proses dari *user* (admin) pada sistem yang dibuat.

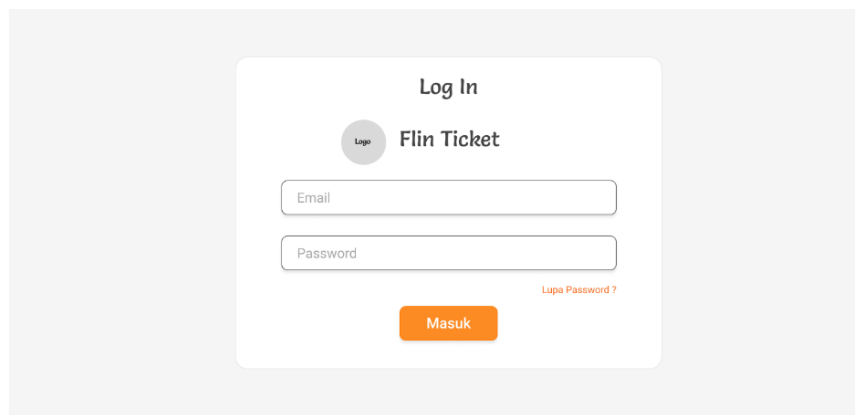


Gambar 4. 25 Flowchart Admin

## 10) Wireframe Anggota

### a) Login Anggota

Berikut ini merupakan tampilan halaman untuk login website “Flin Ticket”

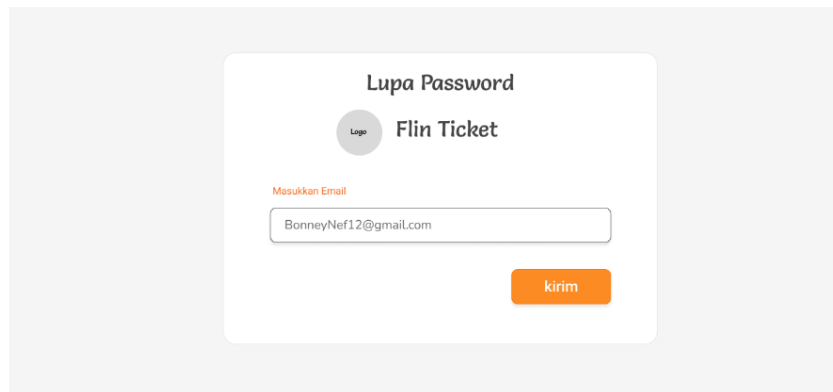


The wireframe shows a central white card on a light gray background. At the top of the card is the text "Log In". Below it is the Flin Ticket logo, which consists of a gray circle with the word "Logo" inside, followed by the text "Flin Ticket". Underneath the logo are two input fields: the first is labeled "Email" and the second is labeled "Password". To the right of the "Password" field is a small red link that says "Lupa Password?". At the bottom center of the card is an orange button with the text "Masuk".

Gambar 4. 26 Wireframe Login Anggota

### b) Lupa Password

Berikut ini merupakan tampilan untuk halaman lupa password, jika user lupa password, user diwajibkan untuk memasukkan email yang digunakan untuk login website.

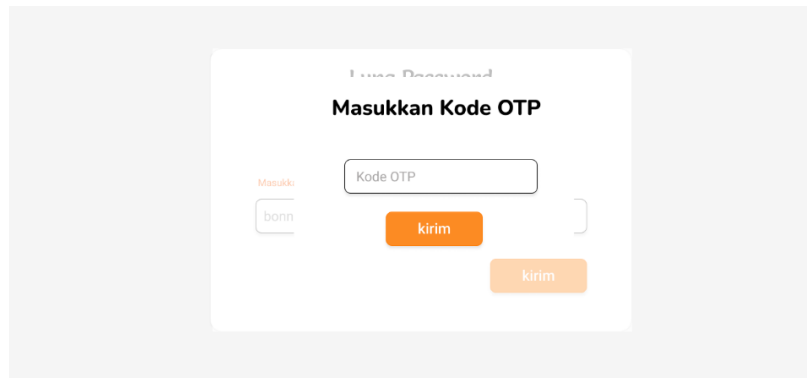


The wireframe shows a central white card on a light gray background. At the top of the card is the text "Lupa Password". Below it is the Flin Ticket logo, which consists of a gray circle with the word "Logo" inside, followed by the text "Flin Ticket". Underneath the logo is a red label that says "Masukkan Email". Below this label is an input field containing the email address "BonneyNef12@gmail.com". At the bottom right of the card is an orange button with the text "Kirim".

Gambar 4. 27 Wireframe Lupa Password

c) Kode OTP

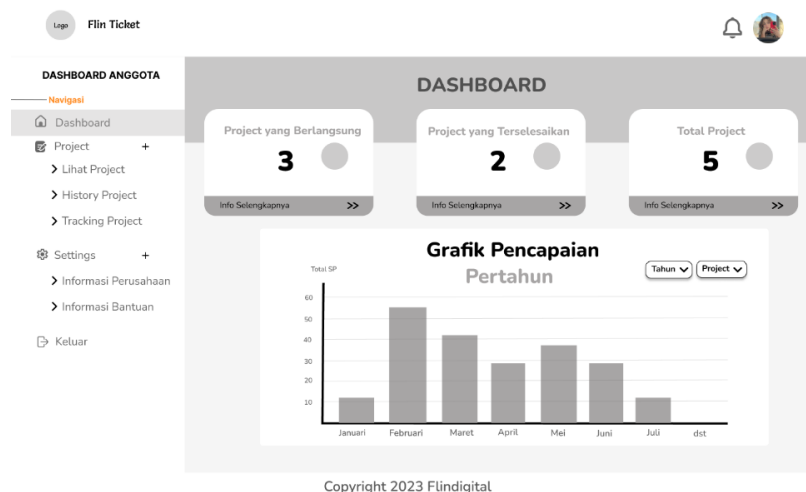
Kemudian berikut ini merupakan tampilan untuk halaman kode OTP. Kode OTP akan dikirim melalui email yang sudah dimasukkan tadi.



Gambar 4. 28 Wireframe Kode OTP

d) Dashboard Anggota

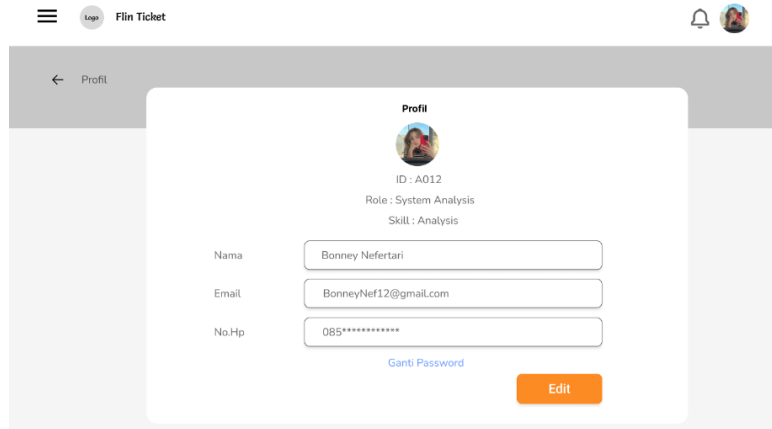
Berikut ini merupakan gambaran tampilan pada halaman dashboard anggota.



Gambar 4. 29 Wireframe Halaman Dashboard Anggota

e) Profil

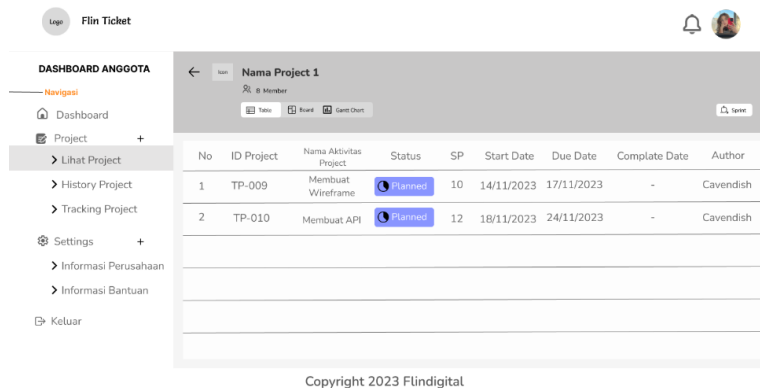
Berikut merupakan tampilan dari halaman profil anggota, tiap anggota dapat mengedit profilnya masing – masing .



Gambar 4. 30 Wireframe Halaman Profil Anggota

f) Lihat Project

Berikut merupakan tampilan halaman lihat project yang berisi terkait dengan informasi – informasi tugas yang sedang berlangsung.

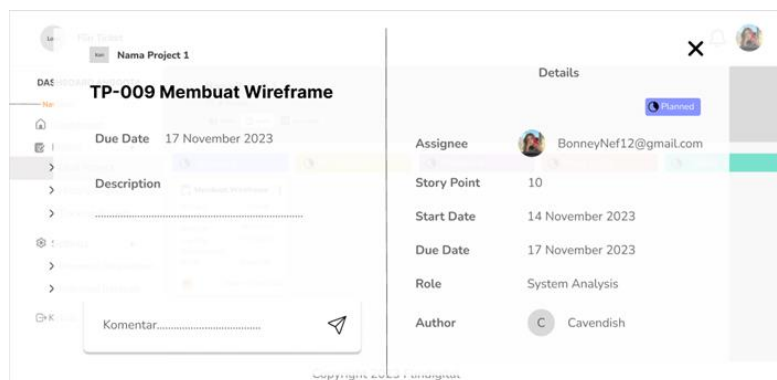


Copyright 2023 Flindigital

Gambar 4. 31 Wireframe Halaman Lihat Project

g) Detail Project

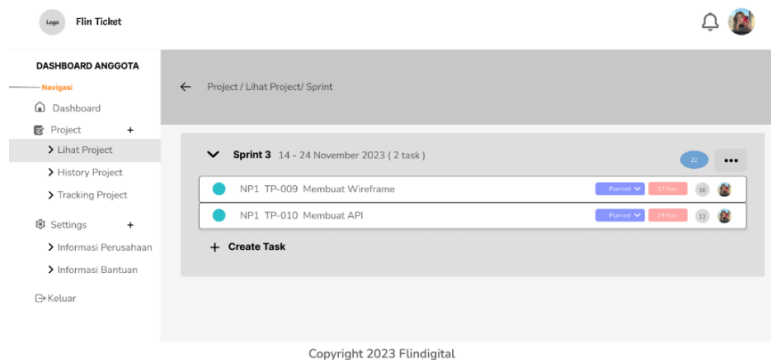
Pada halaman detail project berisi tentang informasi deskripsi detail terkait tugas yang harus dikerjakan. Dan pada tampilan pop up ini, user dapat mengirimkan jawaban dapat berupa teks ataupun file.



Gambar 4. 32 Wireframe Halaman Detail Project

## h) Sprint

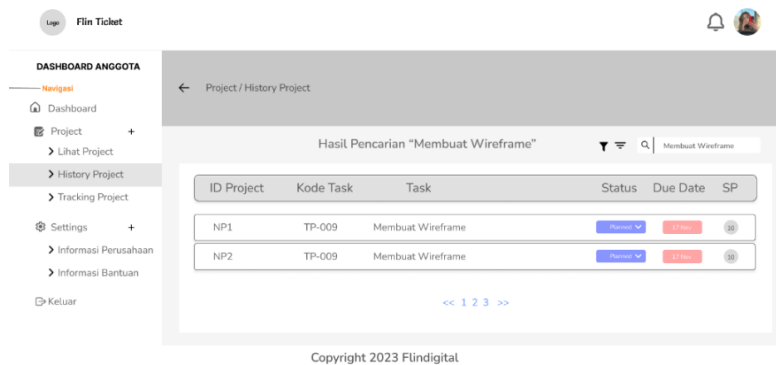
Berikut ini merupakan halaman sprint dimana user dapat menambahkan sebuah task jika user memiliki izin dari admin.



Gambar 4. 33 Wireframe Halaman Sprint

## i) History Project

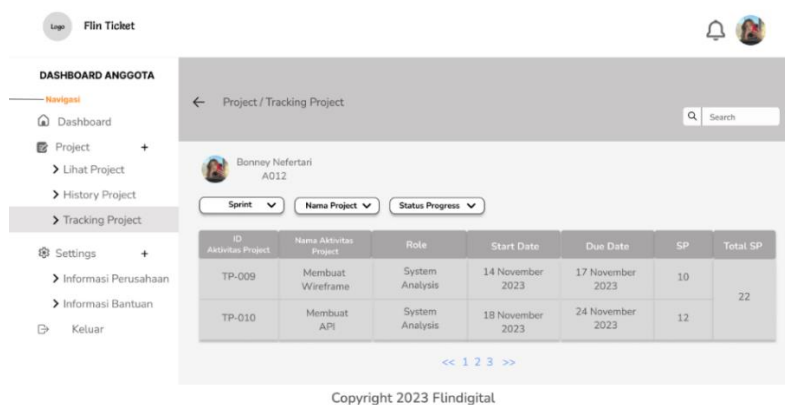
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman history project, user dapat melihat hasil pekerjaan yang sedang berlangsung ataupun telah diselesaikan.



Gambar 4. 34 Wireframe Halaman History Project

## j) Tracking Project

Pada halaman tracking project, tiap user dapat melihat seluruh rekapan dari hasil yang telah dikerjakan.

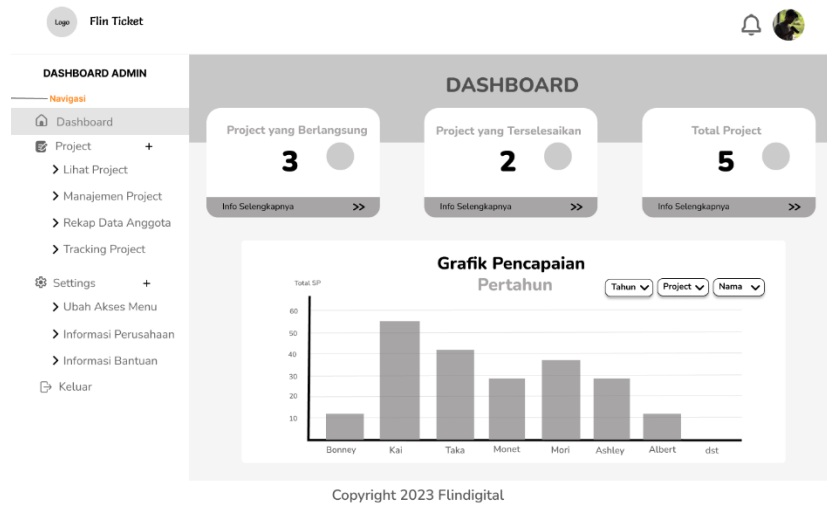


Gambar 4. 35 Wireframe Halaman Tracking Project Anggota

## 11) Wireframe Admin

### a) Dashboard Admin

Berikut ini merupakan halaman tampilan awal dari beranda admin. Dimana admin dapat melihat seluruh grafik dari tiap – tiap orang yang ada di dalam tim.



Gambar 4. 36 Wireframe Halaman Dashboard Admin

### b) Profil

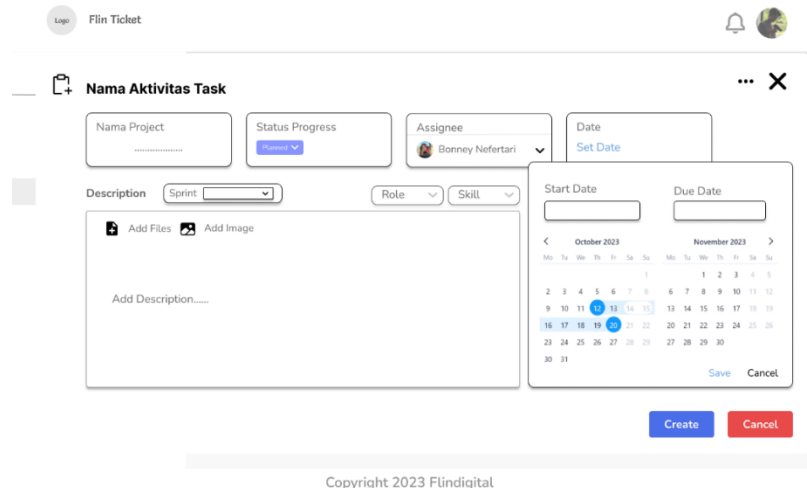
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman profil admin yang dapat diubah oleh admin.

The wireframe shows an admin profile page. It includes a header with a back arrow and the title 'Profil'. The profile information is displayed in a white card: a profile picture, ID: T3D2Y, and Role: Admin. Below this are four form fields for editing: 'Id' (containing T3D2Y), 'Nama' (containing Malik Hiro), 'Email' (containing MalikHir076@gmail.com), and 'No.Hp' (containing 085\*\*\*\*\*). There is a 'Ganti Password' link and an orange 'Edit' button.

Gambar 4. 37 Wireframe Halaman Profil Admin

### c) Manajemen Project

Pada gambar berikut ini merupakan halaman untuk membuat suatu task yang akan diberikan kepada anggota tim.

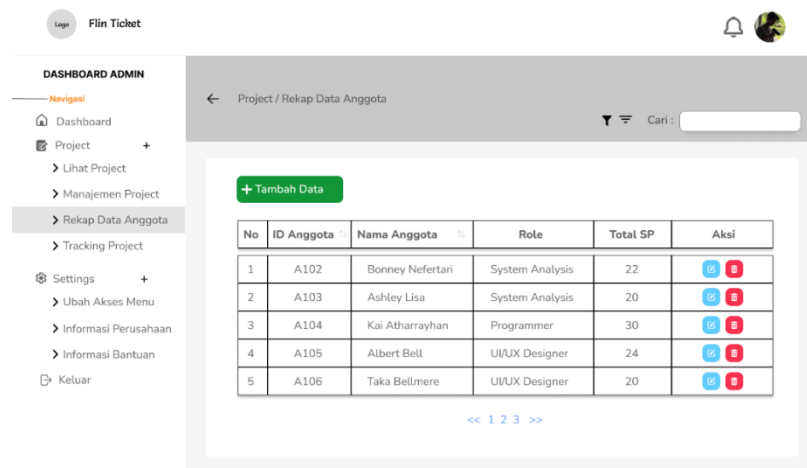


Copyright 2023 Flindigital

Gambar 4. 38 Wireframe Halaman Manajemen Project

d) Rekap Data Anggota

Pada halaman rekap data anggota ini, admin dapat melihat dan mengedit data – data pada tiap anggota yang sudah disimpan oleh sistem.

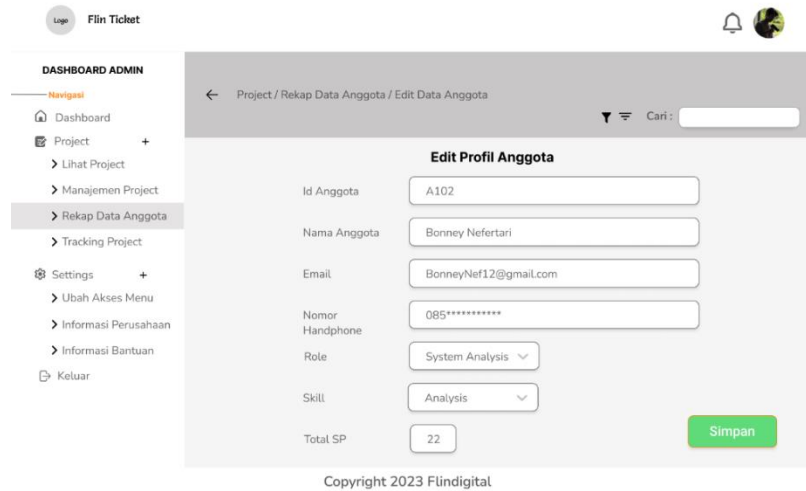


Copyright 2023 Flindigital

Gambar 4. 39 Wireframe Halaman Rekap Data Anggota

e) Edit Anggota

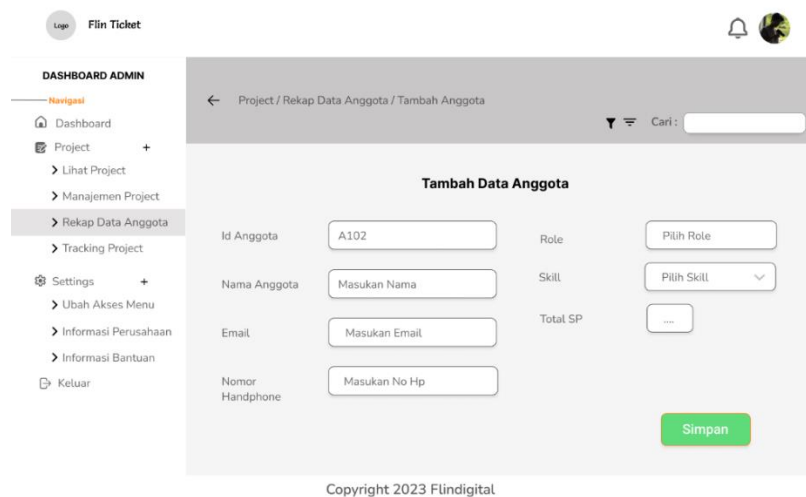
Berikut ini merupakan tampilan untuk mengedit profil atau rekap data pada tiap anggota.



Gambar 4. 40 Wireframe Halaman Edit Anggota

f) Tambah Anggota

Berikut ini merupakan tampilan untuk halaman tambah data anggota, yang dapat ditambah oleh admin.

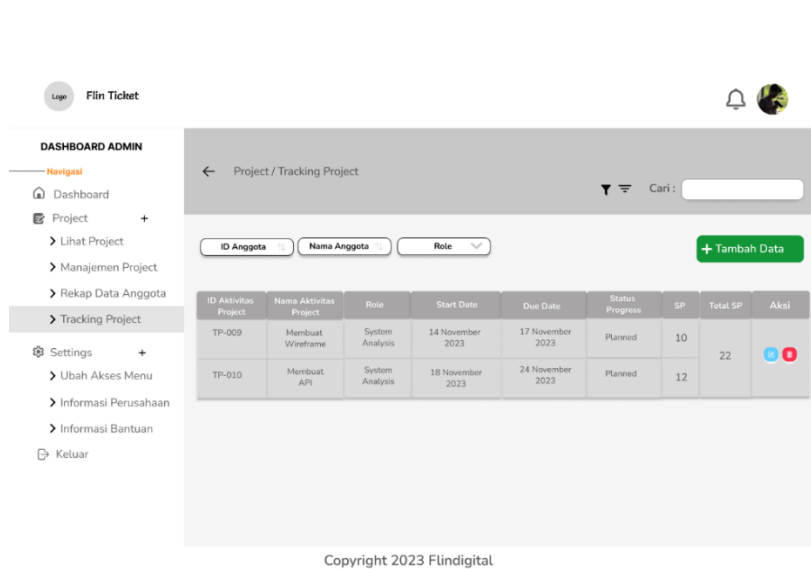


Gambar 4. 41 Wireframe Halaman Tambah Anggota

g) Tracking Project

Berikut ini merupakan halaman tracking project pada bagian admin. Dimana admin dapat melihat secara keseluruhan dari total pengerjaan yang dilakukan oleh anggotanya. Dan admin dapat mengubah data dari rekap hasil tracking project.

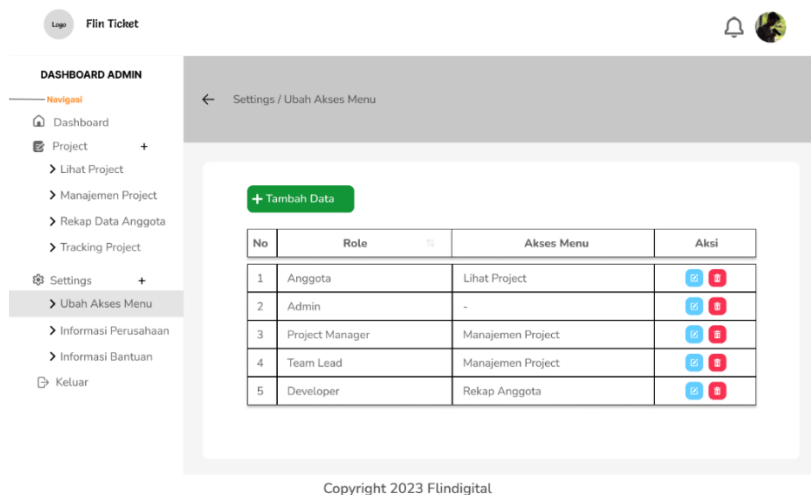




Gambar 4. 42 Wireframe Halaman Tracking Project

#### h) Ubah Akses Menu

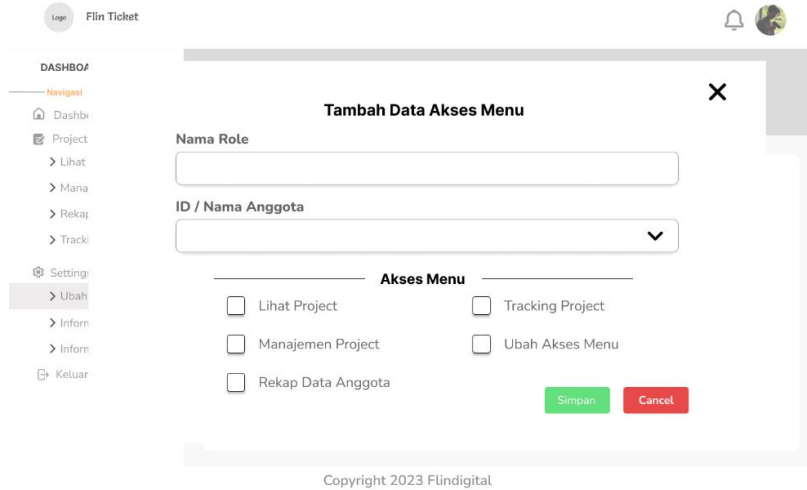
Pada bagian halaman akses menu hanya dapat dilihat dan ditambah oleh admin.



Gambar 4. 43 Wireframe Halaman Ubah Akses Menu

#### i) Tambah Akses Menu

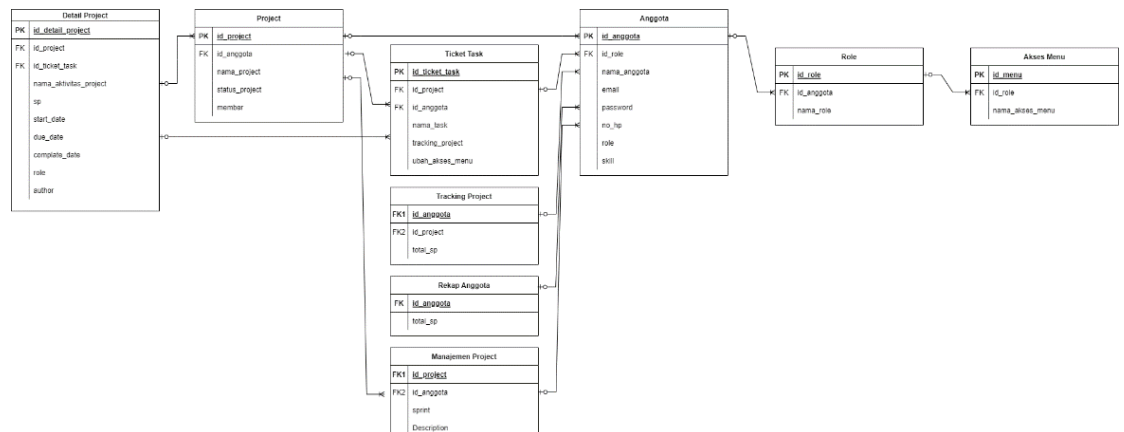
Berikut ini merupakan tampilan bila admin ingin menambah akses menu untuk ke beberapa anggota tim.



Gambar 4. 44 Wireframe Halaman Tambah Akses Menu

12) ERD

Berikut ini merupakan hubungan relasi antar objek atau entitas beserta atribut – atributnya secara detail.



Gambar 4. 45 Entity Relationship Diagram Flin Ticket

13) Rancangan Database

Rancangan struktur database merupakan penentuan isi dan pengaturan data yang digunakan untuk mendukung berbagai rancangan sistem.

a) Tabel Profil Anggota

Tabel Profil Anggota				
NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_anggota	char	10	Primary Key
2.	Id_role	char	10	Primary Key
3.	nama_anggota	varchar	30	NOT NULL
4.	email	char	20	NOT NULL
5.	password	char	10	NOT NULL

6.	no_hp	char	15	NOT NULL
7.	nama_role	varchar	30	NOT NULL
8.	skill	char	25	NOT NULL

Tabel 4.10 Profil Anggota

b) Tabel Role

Tabel Role				
NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_role	char	20	Primary Key
2.	id_anggota	char	10	Foreign Key
3.	nama_role	char	30	NOT NULL

Tabel 4.11 Role

c) Table Akses Menu

Tabel Akses Menu				
NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_menu	char	20	Primary Key
2.	id_role	char	20	Foreign Key
3.	nama_akses_menu	varchar	25	NOT NULL

Tabel 4.12 Akses Menu

d) Table Ticket Task

Tabel Ticket Task				
NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_task_project	char	20	Primary Key
2.	id_project	char	20	Foreign Key
3.	id_anggota	char	10	Foreign Key
4.	nama_task	varchar	30	NOT NULL
5.	tracking_project	varchar	20	NOT NULL

Tabel 4.13 Ticket Task

e) Table Tracking Project

Tabel Tracking Project				
NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_anggota	char	10	Foreign Key
2.	id_project	char	20	Foreign Key

3.	total_sp	char	10	NOT NULL
----	----------	------	----	----------

Tabel 4.14 Tracking Project

f) Table Rekap Anggota

Tabel Rekap Anggota				
NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_anggota	char	10	Foreign Key
2.	total_sp	char	10	NOT NULL

Table 4.15 Rekap Anggota

g) Table Project

Tabel Project				
NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_project	char	10	Primary Key
2.	id_anggota	char	10	Foreign Key
3.	nama_project	char	20	NOT NULL
4.	status_project	varchar	20	NOT NULL
5.	member	char	10	NOT NULL

Table 4.16 Project

h) Table Detail Project

Tabel Project				
NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_detail_project	char	10	Primary Key
2.	id_ticket_task	char	10	Foreign Key
3.	nama_aktivitas_project	char	20	NOT NULL
4.	status_project	varchar	20	NOT NULL
5.	member	char	10	NOT NULL

Table 4.17 Detail Project

i) Tabel Manajemen Project

Tabel Project				
NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_project	char	10	Foreign Key

2.	id_anggota	char	10	Foreign Key
3.	sprint	varchar	20	NOT NULL
4.	description	varchar	20	NOT NULL

Table 4.18 Manajemen Project

j) Tabel Profil Admin

Tabel Project				
NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	id_admin	char	10	Primary Key
2.	nama_admin	varchar	10	Foreign Key
3.	email	char	20	NOT NULL
4.	no_hp	char	20	NOT NULL

Table 4.19 Profil Admin

c. Project Jasa Titip

1) Bechmarking and Fungtionality

Tabel 4. 18 Perbandingan Aplikasi

No	Fitur	Titipbeliin	Fitur	Paxel
1	Halaman Utama Website	Header: Titipkirim Produk Cuan Switch Language Track Order Promo Notification Keranjang Daftar/Login Hero: Pencarian Produk Body: Papan informasi Informasi Kategori Produk Pilihan Toko "1688" Produk Pilihan Toko "Taobao" Testimoni Button WhatsApp (Masing-masing topik memiliki adminnya sendiri – sendiri) Footer: Informasi Alamat Pegaduan Informasi Metode Pembayaran Customer Service	Halaman Utama Website	Header: Cari Tentang Paxel Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Hero: Papan Informasi Download Body: Lacak Pengiriman Biaya Pengiriman Informasi Area Jangkauan Layanan Kami Chatbot Footer: Informasi Sosial Media Informasi Unduh Aplikasi
2	Halaman Titipkirim	Header: Masuk	Fitur Halaman Tentang Paxel	Header: Cari

		<p>Daftar  Hero:  Buat Alamat  Body:  Cara Kerja  Terdapat Video Tutorial  Testimoni  Informasi biaya transportasi yang digunakan pada tiap negara (kapal dan pesawat)  Hitung biaya etimasi</p> <p>Footer:  Informasi Alamat Pegaduan  Informasi Metode Pembayaran  Customer Service</p>	<p>“Tentang Kami”</p>	<p>Tentang Paxel  Layanan Kami  Kemitraan  Download  Lacak Pengiriman  Switch Language  Kirim Sekarang  Hero:  Gambar dan penjelasan singkat  Body:  Isi Penjelasan terkait dengan Paxel.  Chatbot</p> <p>Footer:  Informasi Sosial Media  Informasi Unduh Aplikasi</p>
3	Halaman Produk Cuan	<p>Header:  Titipkirimin  Produk Cuan  Switch Language  Track Order  Promo  Notification  Keranjang  Daftar/Login  Body:  Pencarian  Fitur pilih toko  Kategori  Informasi barang yang ada di tiap toko  Footer:  Informasi Alamat Pegaduan  Informasi Metode Pembayaran  Customer Service</p>	<p>Fitur Halaman  Tentang Paxel</p> <p>“Berita &amp; Promo”</p>	<p>Header:  Cari  Tentang Paxel  Layanan Kami  Kemitraan  Download  Lacak Pengiriman  Switch Language  Kirim Sekarang  Body:  Pencarian artikel  Highlights  Berita Artikel  Footer:  Informasi Sosial Media  Informasi Unduh</p>
4	Halaman Track Order	<p>Header :  Titipkirimin  Produk Cuan  Switch Language  Track Order  Promo  Notification  Keranjang  Daftar/Login  Body :  Pencarian  Footer :  Informasi Alamat Pegaduan  Informasi Metode Pembayaran  Customer Service</p>	<p>Fitur Halaman  Tentang Paxel</p> <p>#AntarkanKebaikan</p>	<p>Header :  Cari  Tentang Paxel  Layanan Kami  Kemitraan  Download  Lacak Pengiriman  Switch Language  Kirim Sekarang  Hero :  Gambar  Body :  Artikel  Client Kerjasama  Footer :  Informasi Sosial Media  Informasi Unduh</p>

5	Halaman Promo	Header : Titipkirimin Produk Cuan Switch Language Track Order Promo Notification Keranjang Daftar/Login Body : Voucher Footer : Informasi Alamat Pegaduan Informasi Metode Pembayaran Customer Service	Fitur Halaman Tentang Paxel  #PejuangOnline	Header : Cari Tentang Paxel Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Body : Pencarian Berita  Footer : Informasi Sosial Media Informasi Unduh
6	Halaman Daftar Login	Body : Login via Google Daftar Buat Akun Lupa Password	Fitur Halaman Layanan Kami	Header : Cari Tentang Paxel Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Hero : Gambar dan penjelasan singkat Body : Penjelasan terkait dengan pengiriman dan lainnya. Footer : Informasi Sosial Media Informasi Unduh
7			Fitur Halaman Instant Delivery	Header : Cari Tentang Paxel Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Hero : Papan Informasi Download Body : Lacak Pengiriman Biaya Pengiriman Informasi Area Jangkauan Layanan Kami Chatbot Footer : Informasi Sosial Media Informasi Unduh Aplikasi

8			Fitur Halaman Instant Multidrop	Header : Cari Tentang Paxel Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Hero : Papan Informasi Download Body : Lacak Pengiriman Biaya Pengiriman Informasi Area Jangkauan Layanan Kami Chatbot Footer : Informasi Sosial Media Informasi Unduh Aplikasi
9			Fitur Halaman Paxel Recycle	Header : Cari Tentang Paxel Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Hero : Gambar Button “Kirim Sekarang” Body : Penjelasan terkait Paxel Recycle Chatbot  Footer : Informasi Sosial Media Informasi Unduh Aplikasi
10			Fitur Halaman Kemitraan	Header : Cari Tentang Paxel Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Hero : Gambar Button “Untuk Perusahaan” Button “Untuk UMKM” Body : Penjelasan Paxel sebagai mitra.



				Penjelasan cara bergabung dengan Paxel Footer : Informasi Sosial Media Informasi Unduh Aplikasi
11			Fituran Halaman Corporate	Header : Our Services News and Promos #AntarkanKebaikan Partnership Switch Language Body : Pop up Login Username Password Forgot Password Footer : Informasi Sosial Media Informasi Unduh Aplikasi
12			Fitur Halaman Mitra PaxelCo	Header : Cari Tentang Paxel Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Body : Penjelasan Konsep PaxelCo Button "Candidate Profile Form" Footer : Informasi Sosial Media Informasi Unduh Aplikasi
13			Fitur Halaman Formulir Mitra PaxelCo	Header : Cari Tentang Paxel Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Body : Isi Form Formulir Email Lokasi Lengkap Nama Owner No.Telp Nama Perusahaan Alamat Perusahaan Bidang Usaha
14			Fitur Halaman Kirim Sekarang	Header : Cari Tentang Paxel

				Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Body : Form Detail Pengiriman : Nama Pengirim No.Pengirim Email Pengirim Maps Detail Lokasi Footer : Informasi Sosial Media Informasi Unduh Aplikasi
15			Fitur Halaman Kirim Sekarang	Header : Cari Tentang Paxel Layanan Kami Kemitraan Download Lacak Pengiriman Switch Language Kirim Sekarang Body : Detail Pengiriman : Nama Pengiriman No. Telpon Pengirim Email Pengirim Maps Detail Lokasi Detail Penerima : Nama Penerima No. Telepon Penerima Maps Detail Lokasi Instruksi Pengiriman Footer : Informasi Sosial Media <a href="#">Informasi Unduh Aplikasi</a>

d. Project Tambahan

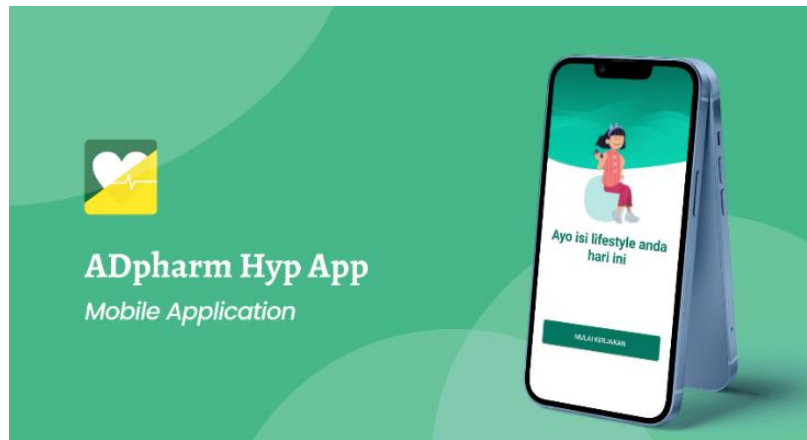
1) Pembuatan Showcase untuk website flindigital

Selain membuat analisis pada suatu project, dalam melakukan praktik magang di Flindigital diberikan tugas tambahan salah satunya seperti membuat desain Show Case portofolio untuk pengenalan sebuah aplikasi yang sudah pernah dibuat oleh perusahaan Flindigital.

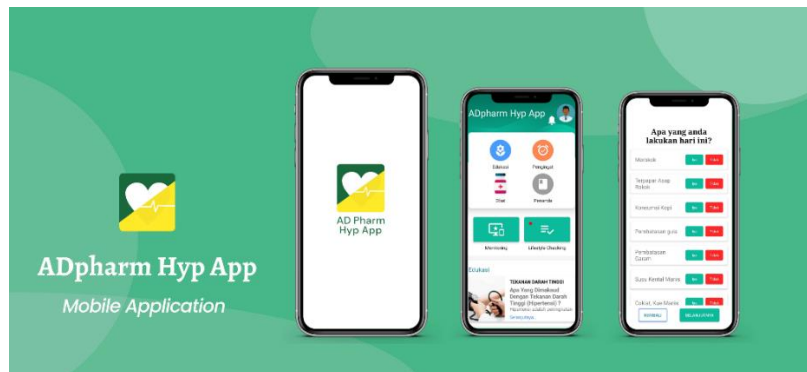
a) Aplikasi Mobile ADpharm Hyp App

Aplikasi Telemedicine “ADpharm Hyp App” merupakan aplikasi untuk pengelolaan hipertensi berbasis android yang bertujuan untuk memasukan data

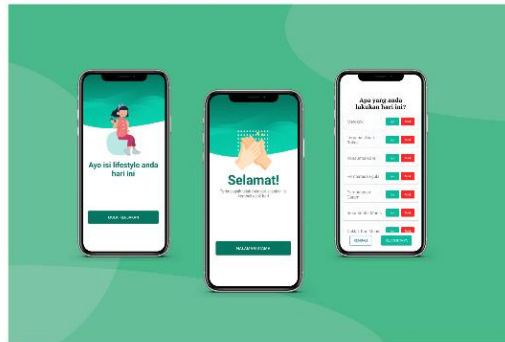
tekanan darah setiap minggu, menerima edukasi kesehatan, dan mendapatkan pengingat untuk minum obat secara teratur.



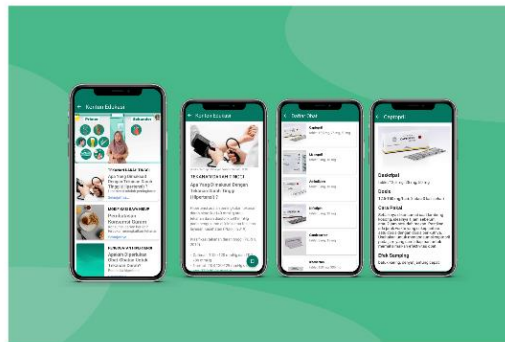
Gambar 4. 46 Cover Depan



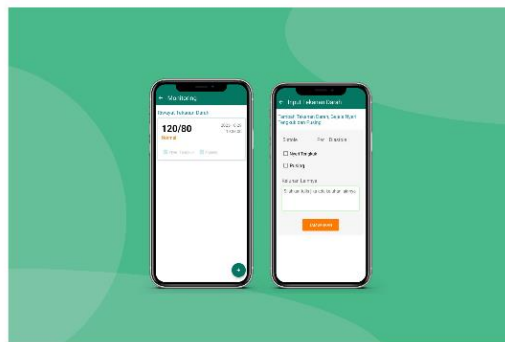
Gambar 4. 47 Cover Utama



**Lifestyle Checking**  
 Aplikasi ADpharm Hyp App ini berguna untuk mengecek dan memantau gaya hidup pasien hipertensi. Aplikasi ini akan memberikan informasi mengenai gaya hidup pasien hipertensi, seperti pola makan, aktivitas fisik, dan penggunaan obat-obatan. Aplikasi ini juga akan memberikan rekomendasi mengenai gaya hidup yang lebih sehat.



**Komen Edukasi**  
 Aplikasi ADpharm Hyp App ini berguna untuk memberikan informasi mengenai gaya hidup yang lebih sehat kepada pasien hipertensi. Aplikasi ini akan memberikan informasi mengenai pola makan, aktivitas fisik, dan penggunaan obat-obatan. Aplikasi ini juga akan memberikan rekomendasi mengenai gaya hidup yang lebih sehat.

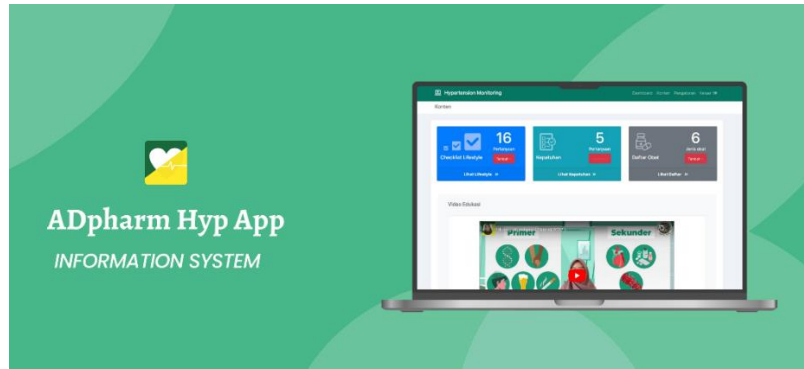


**Monitoring**  
 Aplikasi ADpharm Hyp App ini berguna untuk memantau tekanan darah pasien hipertensi. Aplikasi ini akan memberikan informasi mengenai tekanan darah pasien hipertensi, seperti tekanan darah sistolik dan diastolik. Aplikasi ini juga akan memberikan rekomendasi mengenai tekanan darah yang lebih sehat.

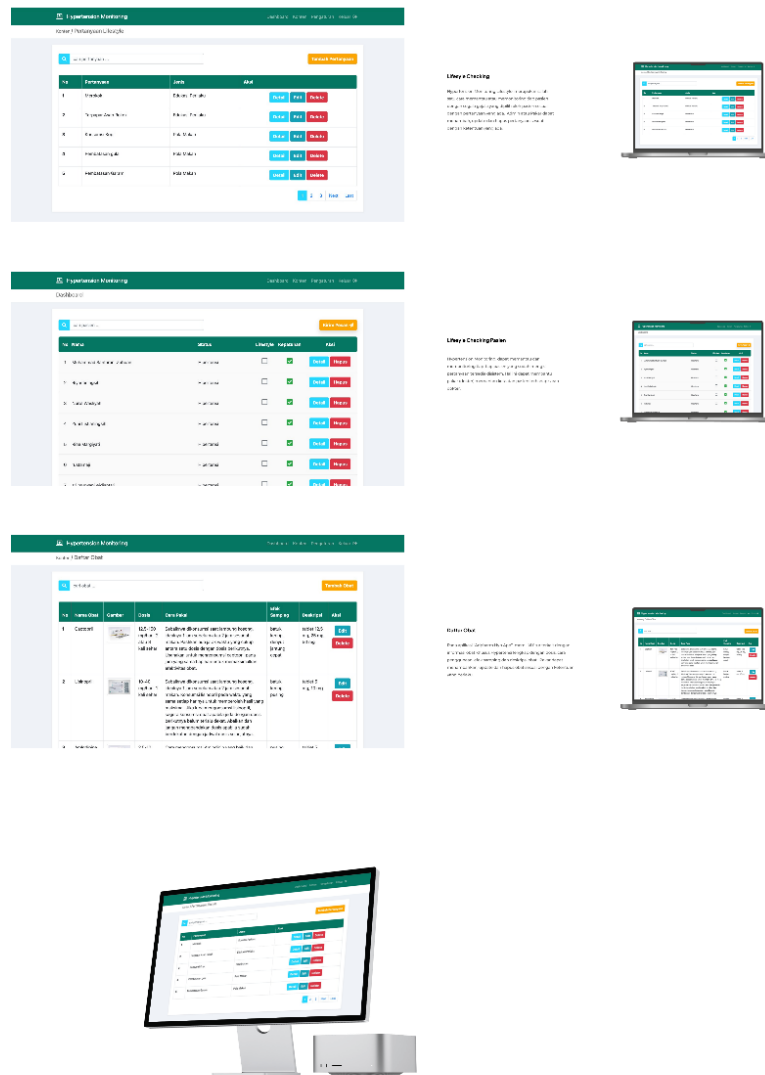
Gambar 4. 48 Showcase Mobile ADpharm Hyp App

b) Aplikasi Website ADpharm Hyp App

Pada aplikasi website “ADpharm Hyp App” berguna untuk tenaga kesehatan mengecek data tekanan darah pasien setiap minggu, membagikan edukasi kesehatan, memantau gaya hidup pasien hipertensi, dan juga mengirim pesan ke para pengguna.



Gambar 4. 49 Cover Depan



Gambar 4. 50 Showcase Hipertensi Mobitoring

c) Aplikasi Pantau Kanker

Aplikasi “Pantau Kanker” merupakan aplikasi berbasis website dan mobile untuk membantu memonitor pasien yang menderita kanker.



Gambar 4. 51 Cover Depan

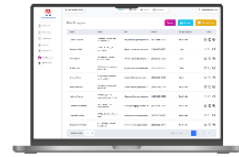


Gambar 4. 52 Cover Utama

**Transaksi Biaya Penyakit**

No	Tgl	Uraian	Revisi	Keperawatan	Status
1	2023-10-10	...	...	...	...
2	2023-10-10	...	...	...	...
3	2023-10-10	...	...	...	...
4	2023-10-10	...	...	...	...
5	2023-10-10	...	...	...	...
6	2023-10-10	...	...	...	...
7	2023-10-10	...	...	...	...
8	2023-10-10	...	...	...	...
9	2023-10-10	...	...	...	...
10	2023-10-10	...	...	...	...

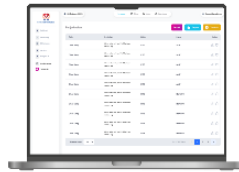
**Transaksi Biaya Penyakit**  
 Untuk melihat riwayat transaksi biaya penyakit, klik menu Transaksi > Transaksi Biaya Penyakit. Untuk melihat detail transaksi biaya penyakit, klik menu Transaksi > Transaksi Biaya Penyakit > Transaksi Biaya Penyakit.



**Transaksi Rawat Inap**

No	Tgl	Uraian	Revisi	Keperawatan	Status
1	2023-10-10	...	...	...	...
2	2023-10-10	...	...	...	...
3	2023-10-10	...	...	...	...
4	2023-10-10	...	...	...	...
5	2023-10-10	...	...	...	...
6	2023-10-10	...	...	...	...
7	2023-10-10	...	...	...	...
8	2023-10-10	...	...	...	...
9	2023-10-10	...	...	...	...
10	2023-10-10	...	...	...	...

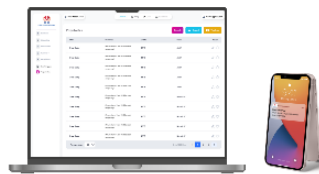
**Transaksi Rawat Inap**  
 Untuk melihat riwayat transaksi rawat inap, klik menu Transaksi > Transaksi Rawat Inap. Untuk melihat detail transaksi rawat inap, klik menu Transaksi > Transaksi Rawat Inap > Transaksi Rawat Inap.



**Riwayat Pesan**

Judul	Detail	Data & Time	Penyakit	Status
Riwayat Pesan Obat	...	12:30, 13 Oktober 2023	Kristin Watson	Selesai
Riwayat Pesan Obat	...	12:30, 13 Oktober 2023	Jessy Wilson	Potensial
Riwayat Pesan Obat	...	12:30, 13 Oktober 2023	Leah Alexander	Potensial
Riwayat Pesan Obat	...	12:30, 13 Oktober 2023	Arlino McCoy	Selesai
Riwayat Pesan Obat	...	12:30, 13 Oktober 2023	Kathryn Murphy	Potensial
Riwayat Pesan Obat	...	12:30, 13 Oktober 2023	Bruce Cooper	Potensial
Riwayat Pesan Obat	...	12:30, 13 Oktober 2023	Daniel Stewart	Selesai
Riwayat Pesan Obat	...	12:30, 13 Oktober 2023	Conor McArthur	Selesai
Riwayat Pesan Obat	...	12:30, 13 Oktober 2023	Jerome Bell	Selesai
Riwayat Pesan Obat	...	12:30, 13 Oktober 2023	Samantha Nguyen	Selesai

**Riwayat Pesan Obat**  
 Untuk melihat riwayat riwayat pesan obat, klik menu Riwayat > Riwayat Pesan Obat. Untuk melihat detail riwayat pesan obat, klik menu Riwayat > Riwayat Pesan Obat > Riwayat Pesan Obat.



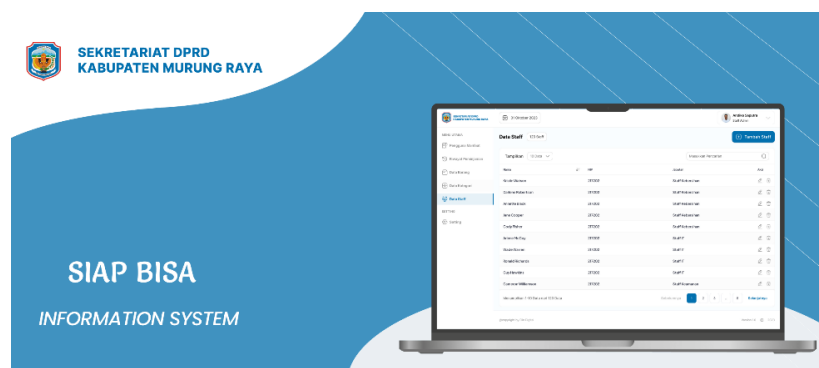
Gambar 4. 53 Showcase Pantau Kanker

d) Aplikasi Siap Bisa

Aplikasi “Siap Bisa” merupakan aplikasi untuk memberikan solusi terpadu dalam manajemen aset dan inventaris. Aplikasi ini dapat secara efektif mendata, memantau, dan mengelola aset kantor dan inventaris lainnya.



Gambar 4. 54 Cover Depan



Gambar 4. 55 Cover Utama



**Data Perguna Material**

No	Uraian	Unit	Volume	Unit	Volume	Unit	Volume
1	Beton	m <sup>3</sup>	100	100	100	100	100
2	Besi Beton	kg	1000	1000	1000	1000	1000
3	Urea	kg	100	100	100	100	100
4	Plaster	m <sup>2</sup>	100	100	100	100	100
5	Dempul	kg	100	100	100	100	100
6	Spesial	kg	100	100	100	100	100
7	Dempul	kg	100	100	100	100	100
8	Spesial	kg	100	100	100	100	100
9	Dempul	kg	100	100	100	100	100
10	Spesial	kg	100	100	100	100	100

**Formulasi Perguna Material**

Halaman ini dapat diakses, menampilkan data formulasi yang telah diinput sebelumnya yang dapat digunakan sebagai referensi.



**Data Barang Yang Tersedia**

No	Uraian	Unit	Volume	Unit	Volume	Unit	Volume
1	Beton	m <sup>3</sup>	100	100	100	100	100
2	Besi Beton	kg	1000	1000	1000	1000	1000
3	Urea	kg	100	100	100	100	100
4	Plaster	m <sup>2</sup>	100	100	100	100	100
5	Dempul	kg	100	100	100	100	100
6	Spesial	kg	100	100	100	100	100
7	Dempul	kg	100	100	100	100	100
8	Spesial	kg	100	100	100	100	100
9	Dempul	kg	100	100	100	100	100
10	Spesial	kg	100	100	100	100	100

**Data Barang Yang Tersedia**

Halaman ini dapat diakses, menampilkan data barang yang tersedia yang dapat digunakan sebagai referensi.



**Data Kandang**

No	Uraian	Unit	Volume	Unit	Volume	Unit	Volume
1	Beton	m <sup>3</sup>	100	100	100	100	100
2	Besi Beton	kg	1000	1000	1000	1000	1000
3	Urea	kg	100	100	100	100	100
4	Plaster	m <sup>2</sup>	100	100	100	100	100
5	Dempul	kg	100	100	100	100	100
6	Spesial	kg	100	100	100	100	100
7	Dempul	kg	100	100	100	100	100
8	Spesial	kg	100	100	100	100	100
9	Dempul	kg	100	100	100	100	100
10	Spesial	kg	100	100	100	100	100

**Kandang**

Halaman ini dapat diakses, menampilkan data kandang yang tersedia yang dapat digunakan sebagai referensi.

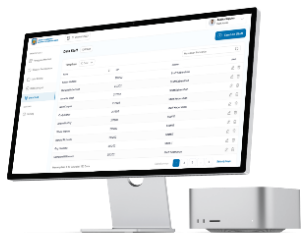


**Data Shift**

No	Uraian	Unit	Volume	Unit	Volume	Unit	Volume
1	Beton	m <sup>3</sup>	100	100	100	100	100
2	Besi Beton	kg	1000	1000	1000	1000	1000
3	Urea	kg	100	100	100	100	100
4	Plaster	m <sup>2</sup>	100	100	100	100	100
5	Dempul	kg	100	100	100	100	100
6	Spesial	kg	100	100	100	100	100
7	Dempul	kg	100	100	100	100	100
8	Spesial	kg	100	100	100	100	100
9	Dempul	kg	100	100	100	100	100
10	Spesial	kg	100	100	100	100	100

**Data Shift**

Halaman ini dapat diakses, menampilkan data shift yang tersedia yang dapat digunakan sebagai referensi.



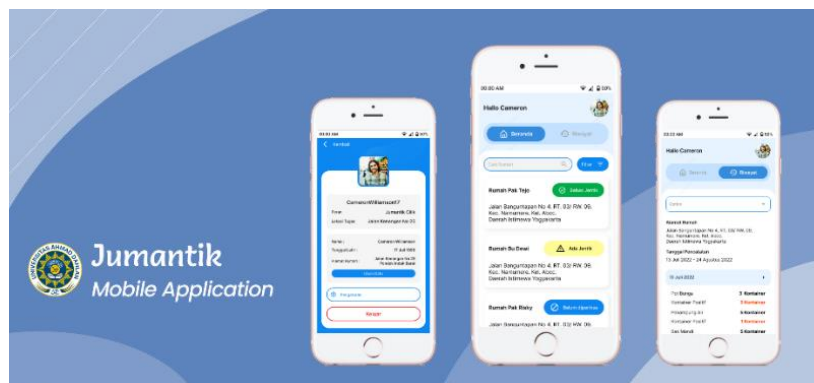
Gambar 4. 56 Showcase Siap Bisa

e) Aplikasi Jumantik

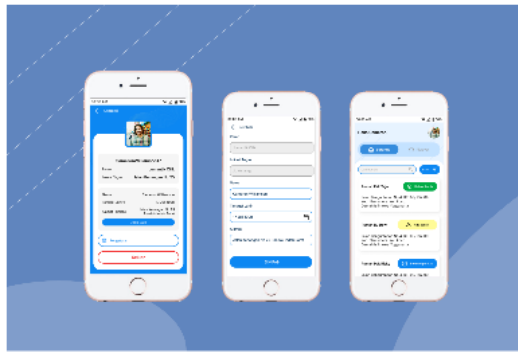
Aplikasi “Jumantik” merupakan aplikasi yang dirancang untuk mencatat keberadaan jentik di rumah – rumah dengan tujuan menganalisis dan memahami tingkat penyebaran jentik di suatu wilayah.



Gambar 4. 57 Cover Depan

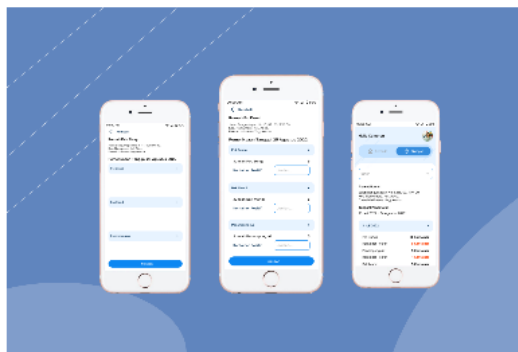


Gambar 4. 58 Cover Utama



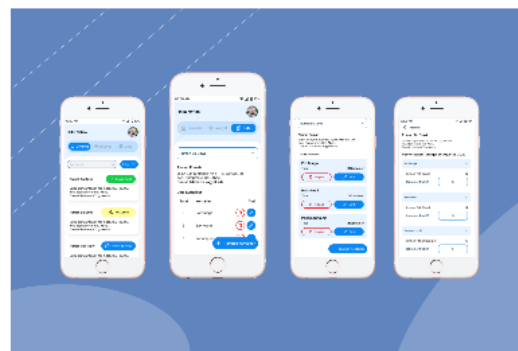
**Formulir Pendaftaran**

Halaman ini merupakan formulir pendaftaran yang akan digunakan untuk mendaftar ke aplikasi.



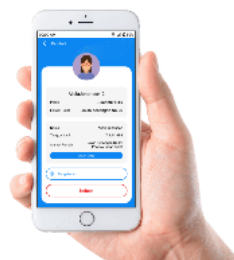
**Formulir Pendaftaran**

Halaman ini merupakan formulir pendaftaran yang akan digunakan untuk mendaftar ke aplikasi.



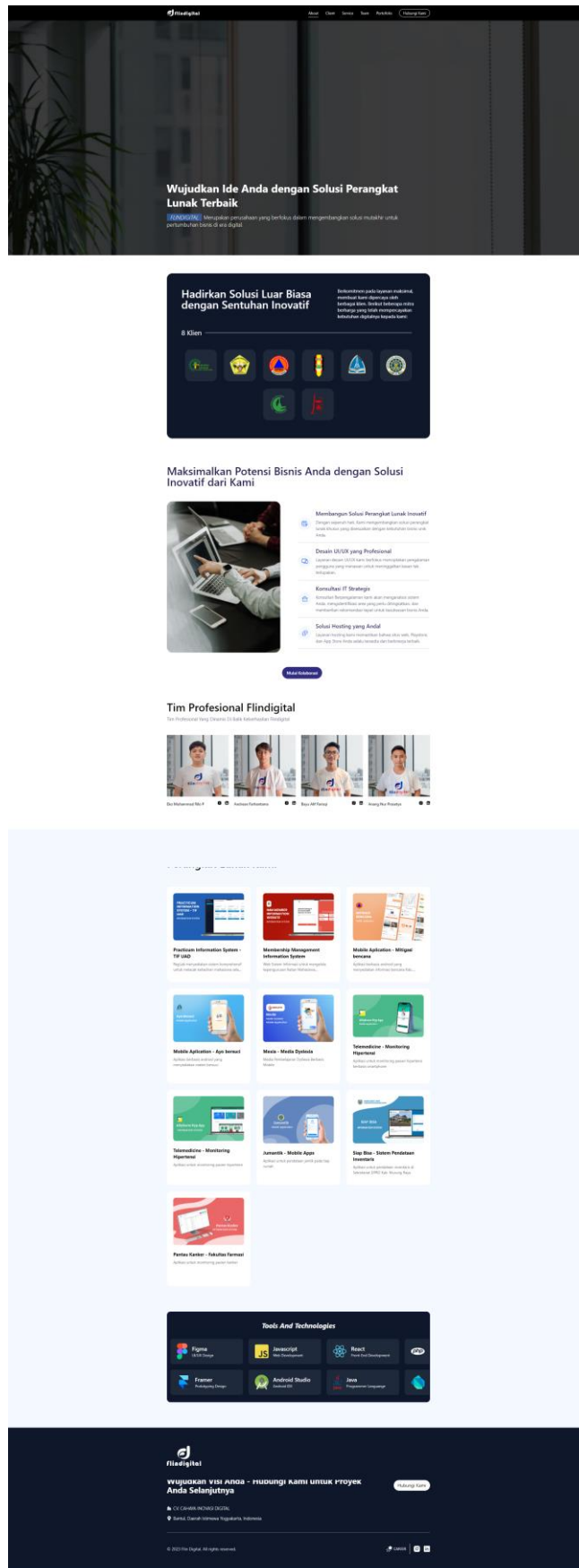
**Formulir Pendaftaran**

Halaman ini merupakan formulir pendaftaran yang akan digunakan untuk mendaftar ke aplikasi.



Gambar 4. 59 Showcase Siap Bisa

f) Hasil Desain Pada Website



Gambar 4. 60 Tampilan Design pada Website

2) Pembuatan Timeline Konten Instagram

Membuat jadwal dan memikirkan ide terkait dengan teknologi informasi untuk di posting di Instagram.

a) Timeline Konten Bulan November dan Desember

Berikut ini adalah timeline yang dibuat untuk diposting di Instagram

Tabel 4. 19 Timeline Konten Bulan November dan Desember

No	Nama Kegiatan	Duration	Diskusi Awal	Perancangan		Diskusi Akhir	Instagram	Status
				Start Date	Due Date			
<b>November</b>								
1	Pembuatan Poster Hari Guru	1	11/21/2023					Done
		2		11/22/2023				
					11/24/2023			
		1				11/24/2023		
		1					11/25/2023	
<b>November</b>								
2	Pengenalan Flin Digital	1	11/25/2023					Done
		2		11/27/2023				
					11/28/2023			
		1				11/29/2023		
		1					11/30/2023	
<b>November</b>								
3	Software Agency	1	11/25/2023					Done
		1		11/28/2023				
					11/28/2023			
		1				11/29/2023		
		1					11/30/2023	
<b>Desember</b>								
4	Penjelasan terkait dengan pembagian jobdesk pada suatu tim	1	12/1/2023					Done
		2		12/4/2023				
					12/5/2023			
		1				12/6/2023		
		1					12/6/2023	
<b>Desember</b>								
5	Penjelasan dan Perbedaan terkait dengan Team Lead dan Project Manager	1	12/7/2023					Done
		1		12/8/2023				
					12/8/2023			
		1				12/11/2023		
		1					12/11/2023	
<b>Desember</b>								
6	Penjelasan UI/UX Desaigner dan penjelasan perbedaan terkait dengan Wireframe, UI dan UX	1	12/7/2023					Done
		2		12/8/2023				
					12/11/2023			
		1				12/11/2023		
		1					12/12/2023	

7	Perbedaan antara System Analysis dengan Analysis Data	1	12/12/2023				Done
		2		12/13/2023			
		1			12/14/2023		
		1				12/14/2023	
8	Penjelasan tentang programar (Front End dan Back End)	1	12/15/2023				To Do
		2		12/15/2023			
		1			12/18/2023		
		1				12/18/2023	
9	Pembuatan Poster Hari Ibu	1	12/18/2023				Done
		1		12/19/2023			
		1			12/19/2023		
		1				12/20/2023	
10	Pembuatan Poster Hari Natal	1	12/18/2023				To Do
		2		12/20/2023			
		1			12/21/2023		
		1				12/22/2023	
11	Pembuatan Poster Cuti Bersama Natal	1	12/21/2023				To Do
		1		12/22/2023			
		1			12/22/2023		
		1				12/25/2023	

b) Timeline Pembuatan Konten Bulan Januari

Tabel 4. 20 Timeline Pembuatan Konten Bulan Januari

No	Nama Kegiatan	Duration	Diskusi Awal	Perancangan		Diskusi Akhir	Upload Instagram	Status
				Start Date	Due Date			
Januari								
1	Pembuatan Poster Selamat Tahun Baru	1	12/28/2023					Done
		2		12/29/2023				
		1			12/30/2023			
		1				12/31/2023		
2		1	1/1/2024					To Do
		2		1/1/2024				

	Bahasa pemrograman yang paling populer 5 tahun terakhir	1			1/3/2024			
		1				1/4/2024		
		1					1/5/2024	
3	Bahasa pemrograman yang paling populer yang digunakan oleh pemula	1	1/5/2024					To Do
		1		1/5/2024				
		1			1/9/2023			
		1				1/9/2023		
		1					1/10/2023	
4	Bahasa pemrograman yang sering digunakan oleh programmer	1	1/10/2023					To Do
		2		1/10/2023				
		1			1/12/2024			
		1				1/15/2024		
		1					1/15/2024	
5	Pengenalan aplikasi untuk edit foto dan desain lainnya	1	15/1/2024					To Do
		1		1/15/2024				
		1			1/17/2024			
		1				1/18/2024		
		1					1/18/2024	
6	Aplikasi atau Website yang sering digunakan untuk mengedit pada 5 tahun terakhir	1	1/18/2024					To Do
		2		1/18/2024				
		1			1/22/2024			
		1				1/22/2024		
		1					1/23/2024	
7	Teknologi yang wajib dipelajari di tahun 2024	1	1/23/2024					To Do
		2		1/23/2024				
		1			1/24/2024			
		1				1/25/2024		
		1					1/26/2024	
8	Negara dengan Cybercrime tertinggi di dunia pada tahun 2023	1	1/26/2024					To Do
		2		1/26/2024				
		1			1/29/2024			
		1				1/29/2024		
		1					12/29/2023	
9	5 Tools CSS untuk desain Website	1	1/29/2024					To Do
		1		1/29/2024				
		1			1/30/2024			
		1				1/30/2024		
		1					1/31/2024	

#### 4. Keberlanjutan

- a. Dalam melakukan analisis suatu project sistem informasi terkait dengan project yang diberikan sudah dalam tahap pelaporan kepada pembimbing lapangan. Namun, untuk MOU masih belum ada.
- b. Untuk rancangan analisis pembuatan website project IMM Portal dan Flin Ticket sampai dengan *wireframe* sudah dikumpulkan dan diterima oleh pihak Flindigital. Dan saat ini, untuk project yang sudah dianalisis sedang dalam tahap pembuatan.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil selama melakukan kegiatan kerja praktek magang yang dilakukan oleh penulis selama 3 bulan di Flindigital di bidang pengembangan perangkat lunak yaitu sebagai berikut :

1. Selama magang di Flindigital, penulis mendapatkan pengalaman dalam menerapkan ilmu informatika di kehidupan nyata.
2. Melalui pengalaman kerja praktik magang ini, penulis memperoleh wawasan lebih luas dan lebih dalam terkait dengan menganalisis kebutuhan untuk website yang akan dibuat.
3. Dalam praktik magang di Flindigital, penulis mendapatkan ilmu terkait dengan beberapa tools yang dikenalkan oleh pihak Flindigital dalam mengerjakan project yang diberikan.

#### **B. Saran**

Dalam menganalisis beberapa project berbasis website yang telah dikerjakan selama praktik magang ini masih memiliki kekurangan dalam tampilan pada beberapa fitur wireframe. Diharapkan untuk kedepannya, perlu adanya usaha untuk mengembangkan dan memperdalam fitur tambahan yang sesuai dengan kebutuhan agar lebih efektif. Selain itu, untuk desain wireframe perlu untuk dipertimbangkan lagi untuk mempermudah dalam penggunaan dan mengikuti trend masa kini agar terlihat menarik.

## BAB VI

### LAMPIRAN

#### A. Surat Izin Praktek Magang dari 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 : F2.1/192/D.33/X/2023  
Hal : Permohonan Izin Kerja Praktek

19 Oktober 2023

Kepada

Yth. CEO

**Flindigital**

Rejosari, RT.03, Terong,  
Terong, Dlingo, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55783

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:

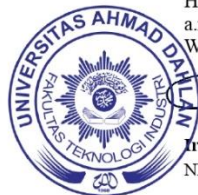
No	Nama	NIM
1.	Sahda Salsabil	2000018089

Program Studi : **S1 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 02 Oktober - 05 Januari 2024.

Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



Hormat kami,  
a.n Dekan  
Wakil Dekan

*(Signature)*  
Ir. Sri Winiafti, S.T., M.Cs.  
NIPM.19751216 200103 011 0880702

Lampiran 1 Surat Keterangan Izin Praktek Magang

## B. Surat Perjanjian Pelaksanaan Magang

### **SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN MAGANG CV. CAHAYA INOVASI DIGITAL**

**Nomor: 001/FD/IX/2023**

Surat Perjanjian Pelaksanaan Magang ini dibuat dan ditandatangani pada hari Selasa tanggal 26 September 2023 oleh dan antara:

1. CV. Cahaya Inovasi Digital, dalam hal ini diwakili oleh Eko Muhammad Rilo Pembudi, S.Kom. sebagai Direktur selanjutnya dalam Perjanjian ini disebut PIHAK PERTAMA.
2. Nama : Sahda Salsabil  
Nim : 2000018089  
Jurusan : Informatika  
Universitas : Universitas Ahmad Dahlan  
Alamat : Taman Patra Indah E2/7 RT 05 RW 20, Sidanegara, Cilacap Tengah

dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama dirinya sendiri, selanjutnya dalam Perjanjian ini disebut PIHAK KEDUA.

Selanjutnya dalam Perjanjian ini, PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA disebut sebagai "PIHAK" jika disebut secara sendiri-sendiri atau "PARA PIHAK" jika disebut secara bersama-sama.

PARA PIHAK sepakat untuk mengikatkan diri dalam Perjanjian ini, dengan ketentuan dan syarat- syarat sebagai berikut:

#### **PASAL 1 STATUS**

1. PIHAK KEDUA dalam pelaksanaan Perjanjian ini adalah berstatus sebagai mahasiswa yang melaksanakan magang di CV. Cahaya Inovasi Digital terhitung sejak tanggal 2 Oktober 2023 sampai 5 Januari 2024 dan PIHAK KEDUA bukan berstatus sebagai pekerja PIHAK PERTAMA.
2. Selama melaksanakan kegiatan magang berdasarkan Perjanjian ini, secara administratif PIHAK KEDUA berada di bawah pengawasan PIHAK PERTAMA.

#### **PASAL 2 KEWAJIBAN, TANGGUNG JAWAB DAN HAK PIHAK KEDUA**

Selama pelaksanaan kegiatan magang berdasarkan Perjanjian ini, maka PIHAK KEDUA mempunyai kewajiban, tanggung jawab dan hak sebagai berikut:

1. PIHAK KEDUA wajib melaksanakan program magang berdasarkan Perjanjian ini dengan sungguh-sungguh sesuai dengan waktu/jam kerja yang telah ditentukan PIHAK PERTAMA.
2. PIHAK KEDUA wajib mentaati semua perintah atau petunjuk yang diberikan oleh mentor atau pembimbing yang ditentukan oleh PIHAK PERTAMA.
3. PIHAK KEDUA wajib mentaati/mematuhi semua peraturan-peraturan PIHAK PERTAMA yang berlaku, yang termasuk namun tidak terbatas pada peraturan terkait dengan peraturan jam kerja yang ditentukan oleh PIHAK PERTAMA.
4. PIHAK KEDUA wajib menjaga kepentingan dan nama baik PIHAK PERTAMA.
5. PIHAK KEDUA wajib menjaga kerahasiaan segala data dan informasi, keterangan baik lisan maupun tertulis yang diterima dari PIHAK PERTAMA.
6. PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh dokumen-dokumen yang diperoleh selama melaksanakan kegiatan magang di lingkungan kerja PIHAK PERTAMA.
7. PIHAK KEDUA tidak diperkenankan memperbanyak, mempublikasikan atau menyerahkan kepada pihak lain, sebagian atau semua data dan/atau informasi milik PIHAK PERTAMA dengan cara/bentuk apapun juga tanpa sepengetahuan dan izin tertulis dari PIHAK PERTAMA.
8. Selama pelaksanaan magang berdasarkan Perjanjian ini, PIHAK KEDUA tidak mendapatkan bantuan uang saku dari PIHAK PERTAMA sesuai ketentuan yang berlaku di lingkungan PIHAK PERTAMA.

**PASAL 3  
SANKSI**

1. Apabila PIHAK KEDUA dengan sengaja melanggar ketentuan-ketentuan yang ditetapkan dalam Perjanjian ini maupun ketentuan-ketentuan yang ditetapkan PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA akan dituntut oleh PIHAK PERTAMA berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan berkewajiban untuk mengganti segala kerugian yang timbul maupun dialami PIHAK PERTAMA akibat pelanggaran yang dilakukan oleh PIHAK KEDUA.
2. Atas pelanggaran yang dilakukan PIHAK KEDUA sebagaimana disebutkan pada ayat 1. Pasal 3 ini, maka secara otomatis kesempatan untuk melaksanakan Magang bagi PIHAK KEDUA akan dihentikan langsung oleh PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA tetap harus memenuhi dan melaksanakan kewajiban PIHAK KEDUA yang ditentukan dalam Perjanjian ini, termasuk namun tidak terbatas pada kewajiban kerahasiaan atas seluruh data dan informasi, keterangan baik lisan maupun tertulis yang diterima dari PIHAK PERTAMA selama melaksanakan kegiatan magang berdasarkan Perjanjian ini.

**PASAL 4  
KETENTUAN LAIN**

PIHAK PERTAMA tidak terikat pada peraturan ataupun janji-janji yang diberikan secara lisan oleh siapapun kecuali yang telah ditetapkan pejabat yang berwenang PIHAK PERTAMA terkait dan/atau berdasarkan Perjanjian ini.

Demikian PERJANJIAN ini dibuat dalam rangkap 2 (dua) yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama, serta ditandatangani oleh masing-masing PIHAK di atas materai yang cukup untuk itu, pada hari dan tanggal tersebut di atas.

**PIHAK KEDUA**



MATERAI  
10000  
TABAK/061330/14  
**salsabil**  
Peserta Magang

**PIHAK PERTAMA**



**V. CAHAYA INOVASI DIGITAL**  
HP: 0812-5555-1111  
Rilo Pembudi, S.Kom.  
Direktur

Lampiran 2 Surat Keterangan Perjanjian Pelaksanaan Magang

C. Log Book sudah terisi minimal 7x

1. Logbook bulan Oktober sampai November

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA  
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A .2023/ 2024



















Nim : 2000018089  
 Nama Mahasiswa : Sahda Salsabil  
 Judul Praktik Magang : Menganalisis Sistem Pembuatan Website Flin Ticket  
 Dosen Pembimbing : Ir., Ika Arfiani, S.T., M.Cs.  
 Pembimbing Lapangan : Eko Muhammad Rilo Pembudi S.Kom.

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 4x

Logbook Minggu 4 sd 7 (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				
	Melakukan Bimbingan ke 1	Jumat, 28 Juli 2023	-	Melakukan bimbingan terkait dengan tempat perusahaan yang akan dijadikan tempat magang.			
	Melakukan Bimbingan ke 2	Sabtu, 29 Juli 2023		Melakukan bimbingan terkait dengan surat keterangan izin magang.			
	Melakukan Bimbingan ke 3	Kamis, 7 Juli 2023		Menanyakan terkait pelaksanaan sidang KP			
	Melakukan Bimbingan ke 4	Senin, 23 September 2023		Melakukan bimbingan terkait dengan tempat magang			
	Melakukan Bimbingan ke 5	Rabu, 27 September 2023		Melakukan bimbingan terkait penanda tanganan surat izin magang.			

1.	Flindigital	2 Oktober 2023	1 jam	Mengikuti onboarding untuk mengenal flindigital dan tool yang digunakan			
2.	Merancang Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional	3 Oktober 2023	4 jam	Menghasilkan gambaran umum kebutuhan fungsional ,kebutuhan non-fungsional, lingkup proyek berupa fitur utama dan fitur non utama.	Terdapat revisi terkait dengan fitur utama dan fitur non utama		
3.	Revisi terkait dengan kebutuhan fungsional dan non fungsional	4 Oktober 2023	2 jam	Memperbaiki dan menyelesaikan kebutuhan fungsional ,kebutuhan non-fungsional, lingkup proyek berupa fitur utama dan fitur non utama.			
4.	Membuat sitemap dan IA	4 Oktober 2023	6 jam	Create Sitemap and Information Architecture	Belum terbiasa menggunakan tools yang dikenalkan flindigital		
5.	Membuat data source,use case diagram dan wireframe	5 Oktober 2023	5 jam	Menghasilkan kebutuhan yang diperlukan oleh sistem yaitu data source, use case diagram, flowchart dan wireframe.			
6.	Membuat data source,use case diagram dan wireframe	6 Oktober 2023	2 jam	Menyelesaikan kebutuhan yang diperlukan oleh sistem yaitu data source, use case diagram, flowchart dan wireframe.			
7.	Membuat ERD dan Rest API	6 Oktober 2023	5 jam	Membuat ERD dan Rest API	Belum memahami terkait dengan Rest API		
8.	Revisi ERD dan Rest API	9 Oktober 2023	3 Jam	Memahami dan merevisi dalam pembuatan ERD dan Rest API			
9.	Revisi ERD dan Rest API	10 Oktober 2023	4 Jam	Menyelesaikan dan memperbaiki ERD dan Rest API			



10.	Mencari perbandingan terkait dengan pembuatan project Flin Ticketing	11 Oktober	1,5 Jam	Mencari referensi website ticketing untuk perbandingan			
11.	Membuat brainstorming web Ticketing	12 Oktober 2023	5 jam	Mencoba website wrike dan jira. Dilanjut dengan membuat laporan.	Kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur pada tiap website ticketing.		
12.	Merevisi laporan brainstorming	13 Oktober 2023	2 jam	Menyelesaikan dan merevisi laporan			
13.	Membuat Persyaratan Fungsional	16 Oktober 2023	5 jam	Mencari referensi terkait dengan persyaratan fungsional dan membuat laporan.			
14.		17 Oktober 2023	1 jam	Menyelesaikan laporan pembuatan persyaratan fungsional			
15.	Menyelesaikan persyaratan teknik dan pembuatan sitemap	18 Oktober 2023	3 Jam	Mencari referensi dan Merancang Persyaratan Teknik dan membuat sitemap pada project Flin Ticketing			
16.		19 Oktober 2023	1 Jam	Menyelesaikan pembuatan persyaratan teknis			
17.	Revisi persyaratan fungsional	20 Oktober 2023	2 Jam	Melakukan revisi pada persyaratan fungsional			
18.	Revisi Sitemap dan persyaratan fungsional	23 Oktober 2023	3 Jam	Melakukan revisi pada sitemap dan menyelesaikan revisi persyaratan fungsional			
19.	Pembuatan Arsitektur Information	24 Oktober 2023	2 Jam	Mencari Refensi dan Membuat Arsitektur Information user Client/Anggota			
20.		25 Oktober 2023	1 Jam	Melanjutkan Pembuatan Arsitektur Information bagian user team lead			

21.		26 Oktober 2023	2 Jam	Menyelesaikan dan Mengubah Arsitektur Information pada bagian user Admin			
22.		27 Oktober 2023	1 Jam	Menyelesaikan dan Meneliti Arsitektur Information pada semua user			
23.	Merevisi Arsitektur Information	30 Oktober 2023	1 Jam	Merevisi dan Merapikan Arsitektur Information			
24.	Membuat Data Source	31 Oktober 2023	1 Jam	Membuat Data Source kebutuhan pada tiap-tiap user			
25.	Membuat Use Case	1 November 2023	1 Jam	Mencari beberapa referensi terkait dengan use case			
26.		2 November 2023	2 Jam	Mencari use case pada tiap-tiap user sesuai kebutuhan user			
27.		3 November 2023	1 Jam	Menyelesaikan dan membandingkan dengan referensi use case yang ada			
28.	Membuat Flowchart	6 November 2023	3 Jam	Mencari referensi terkait dengan Flowchart dan mengerjakan bagan alur flowchat yang sesuai dengan kebutuhan tiap user			
29.		7 November 2023	1 Jam	Menyelesaikan pembuatan flowchart dan mengoreksi tiap bagan alur yang sudah dibuat			
30.	Membuat desain dan portofolio	8 November 2023	7 Jam	Mencari referensi mockup device yang sesuai dan cocok dan mulai membuat desain Telemedicine mobile.Edukasi Kesehatan dan Siap Bisa	Sedikit kesulitan untuk menyesuaikan gambar dengan mockup yang dipilih		
31.		9 November 2023	3 Jam	Menyelesaikan pembuatan desain untuk Telemedicine web dan Jumentik mobile. Beserta			

				dengan keterangan pada tiap-tiap portofolio			
--	--	--	--	---	--	--	--

Lampiran 3 Logbook Bulan Oktober dan November

## 2. Logbook bulan November sampai Januari

### LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A .2023/ 2024

Nim : 2000018089  
 Nama Mahasiswa : Sahda Salsabil  
 Judul Praktik Magang : Menganalisis Sistem Pembuatan Website Flin Ticket  
 Dosen Pembimbing : Ir., Ika Arfiani, S.T., M.Cs.  
 Pembimbing Lapangan : Bayu Alif Farisqi S.Kom.

#### 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 4x








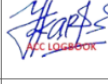











#### Logbook Minggu 8 sd 10 (sesudah UTS)

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.	Melanjutkan pembuatan design portofolio	Jumat, 10 November 2023	2 Jam	Menambah komponen komponen pada design portofolio			
2.	Revisi Flowchart	Senin, 13 November 2023	2 Jam	Mencari referensi dan merevisi bagan flowchart			
3.	Menyelesaikan bagan flowchart	Selasa, 14 November 2023	1 Jam	Menyelesaikan bagan flowchart pada bagian PM dan Developer			
4.	Pembuatan Wireframe	Rabu, 15 November 2023	3 Jam	Mencari referensi dalam pembuatan wireframe dan membuat wireframe pada bagian login dan beranda awal			
5.	Melakukan pembuatan Wireframe	Kamis, 16 November 2023	4 Jam	Melanjutkan pembuatan wireframe pada halaman profile sampai dengn detail project pada role anggota			
6.	Melanjutkan pembuatan wireframe	Jumat, 17 November 2023	1 jam	Menyelesaikan pembuatan wireframe role anggota			
7.	Melakukan meet	Senin, 20 November 2023	2 jam	Meeting diskusi untuk membahas terkait dengan timeline konten instagram dan revisi terkait wireframe	Terdapat revisi terkait dengan fitur utama dan fitur non utama		
8.	Merevisi wireframe dan membuat timeline	Selasa, 21 November 2023	2 jam	Membuat timeline untuk persiapan hari guru dan merevisi wireframe			
9.	Revisi Wireframe	Rabu, 22 November 2023	4 jam	Melanjutkan revisi pada bagian history project dan tracking project. Dan menambah pembuatan halaman sprint			
10.	Membuat Wireframe pada role Admin	Kamis, 23 November 2023	5 jam	Membuat wireframe pada role admin mulai dari halaman dashboard sampai dengan profil			

11.	Melanjutkan membuat Wireframe pada role Admin	Jumat, 24 November 2023	6 Jam	Melanjutkan membuat wireframe pada role admin pada halaman lihat project, lihat table detail project, lihat board detail project, pop up detail project.		
12.	Melanjutkan pembuatan wireframe pada role admin	Senin, 27 November 2023	4 Jam	Melanjutkan membuat wireframe pada halaman CRUD manajemen project, CRUD rekap data anggota		
13.	Mlanjutkan pembuatan wireframe	Selasa, 28 November 2023	4 Jam	Membuat halaman tracking project dan CRUD tracking project pada role admin		
14.	Melakukan Bimbingan ke 6	Selasa, 28 November 2023	-	Melakukan bimbingan terkait dengan judul untuk laporan magang		
15.	Melakukan revisi pada wireframe role admin	Rabu, 29 November 2023	3 Jam	Melakukan revisi pada bagian tracking project pada bagian role admin		
16.	Menambah beberapa halaman wireframe pada role admin	Kamis, 30 November 2023	2 Jam	Membuat dan menambah halaman untuk ubah akses menu		
17.	Pembuatan konten Instagram dan mencari referensi terkait pembuatan jasa titip barang	Jumat, 1 Desember 2023	2 Jam	Melakukan pembuatan konten instagram Software Agency dan mencari referensi untuk pembuatan jasa titip barang		
18.	Mempelajari dan mencari referensi aplikasi jasa titip	Senin, 4 Desember 2023	2 Jam	Mempelajari dan mencari referensi aplikasi jasa titip		

19.	Mencoba aplikasi paxel dan mencari aplikasi lain untuk di bandingkan	Selasa, 5 Desember 2023	3 Jam	Mencoba - coba aplikasi paxel dan mencari perbandingan aplikasi yang setara terkait dengan jasa titip.		
20.	Mempelajari dan memahami aplikasi titipbeliin	Rabu, 6 Desember 2023	2 Jam	Mempelajari dan memahami aplikasi titipbeliin		
21.	Mencari referensi terkait ERD	Rabu, 6 Desember 2023	1 Jam	Mencari referensi terkait dengan ERD untuk aplikasi Flin Ticket		
22.	Mecoba aplikasi titipbeliin	Kamis, 7 Desember 2023	3 Jam	Mencoba fitur - fitur menu yang ada pada aplikasi titipbeliin		
23.	Menganalisis pembuatan ERD	Kamis, 7 Desember 2023	2 Jam	Membuat bagan ERD untuk aplikasi Flin Ticket		
24.	Membuat Perbandingan aplikasi paxel dan titip beliin	Jumat, 8 Desember 2023	2 Jam	Meringkas dan membandingkan terkait dengan aplikasi paxel dan titipbeliin		
25.	Upload Konten	Minggu, 10 Desember 2023		Membuat caption dan mengupload konten pembagian jobdesk pada suatu tim.		
26.	Menyelesaikan ERD dan upload konten	Senin, 11 Desember 2023	1 Jam	Membuat ERD. Mengupload dan Memberikan caption terkait dengan konten perbedaan Team Lead dengan Project Manager		



27.	Melakukan Revisi ERD	Selasa, 12 Desember 2023	2 Jam	Melakukan beberapa revisi pada bagan ERD yang telah dibuat		
28.	Melanjutkan Revisi ERD	Rabu, 13 Desember 2023	1 Jam	Melakukan beberapa revisi pada relasi bagan ERD		
29.	Upload Konten Instagram	Jum'at, 15 Desember 2023		Mengupload dan memberikan caption terkait dengan perbedaan UI/UX Designer.		
30.	Melakukan bimbingan ke 7	Senin, 18 Desember 2023		Melakukan bimbingan terkait dengan project yang sedang di kerjakan		
31.	Upload Konten Instagram	Kamis, 21 Desember 2023		Mengupload dan memberikan caption terkait perbedaan system analisis dengan analisis data		
32.	Melakukan bimbingan ke 8	Kamis, 21 Desember 2023		Melakukan bimbingan terkait dengan judul dan isi laporan		
33.	Upload Konten Instagram	Jumat, 22 Desember 2023		Mengupload dan memberikan caption terkait konten hari ibu		
34.	Pembuatan Timeline Konten	Rabu, 27 Desember 2023		Pembuatan timeline konten untuk bulan Januari		
35.	Upload Konten Instagram	Senin, 1 Januari 2024		Pembuatan caption ig konten tahun baru		
36.	Upload Konten Instagram	Selasa, 2 Januari 2024		Pembuatan caption ig konten frontend dan backend		

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

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 08 Januari 2024

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

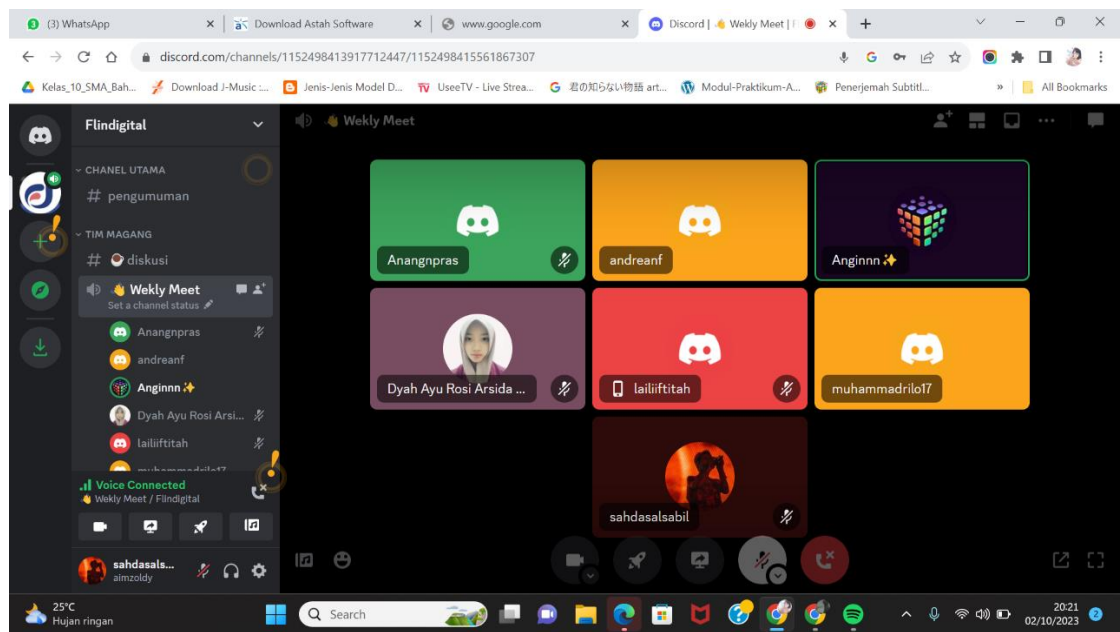
Mahasiswa

  
Ir., Ika Arfiani, S.T., M.Cs.

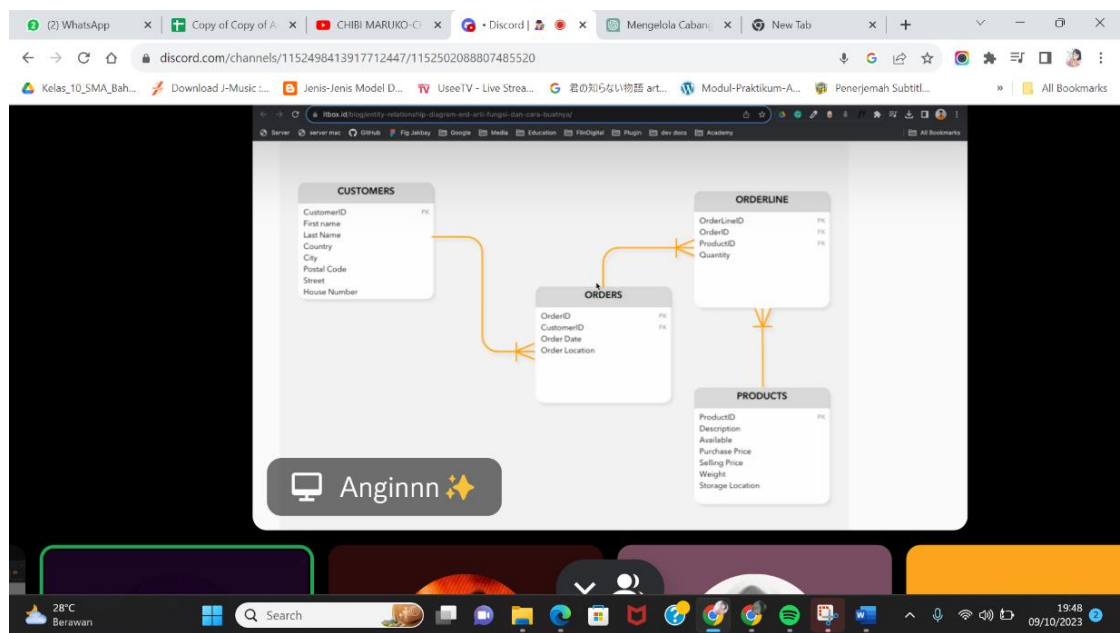
  
Sahda Salsabil

Lampiran 4 Logbook Bulan November dan Januari

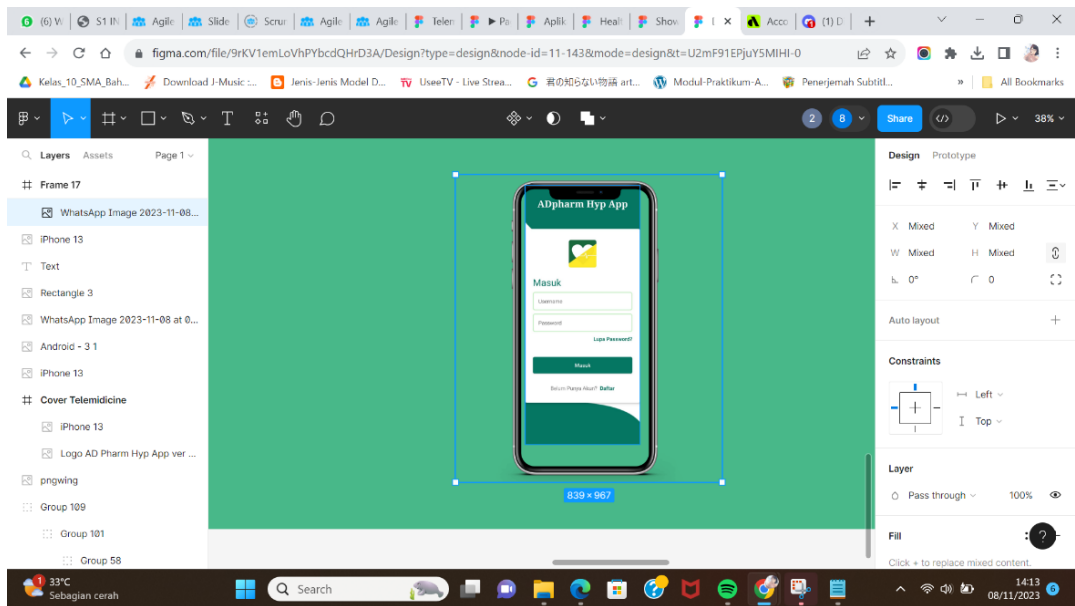
## D. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang



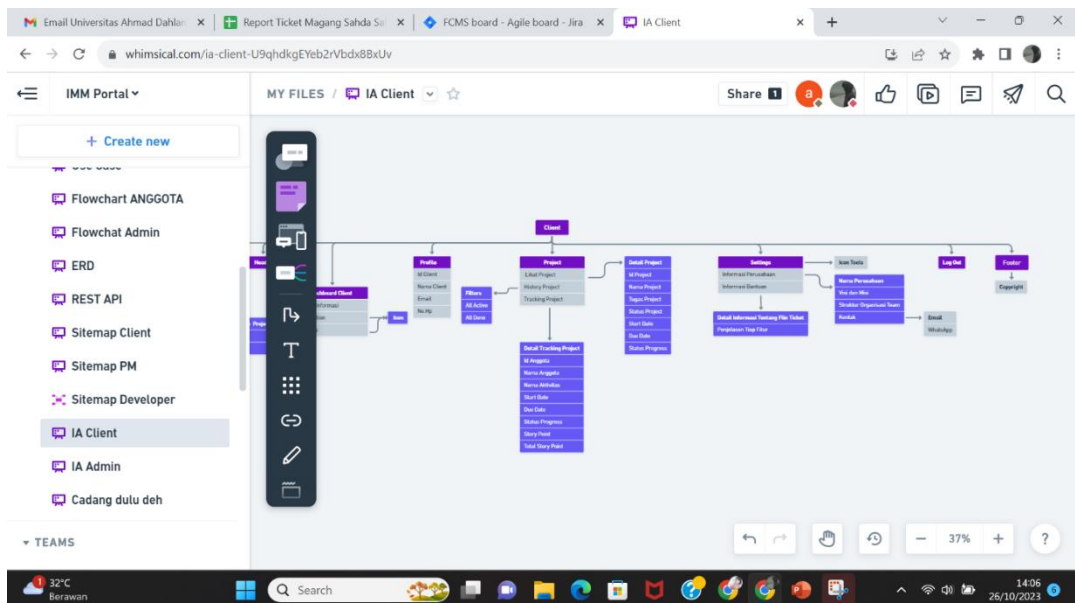
Lampiran 5 Dokumentasi Meet Perkenalan



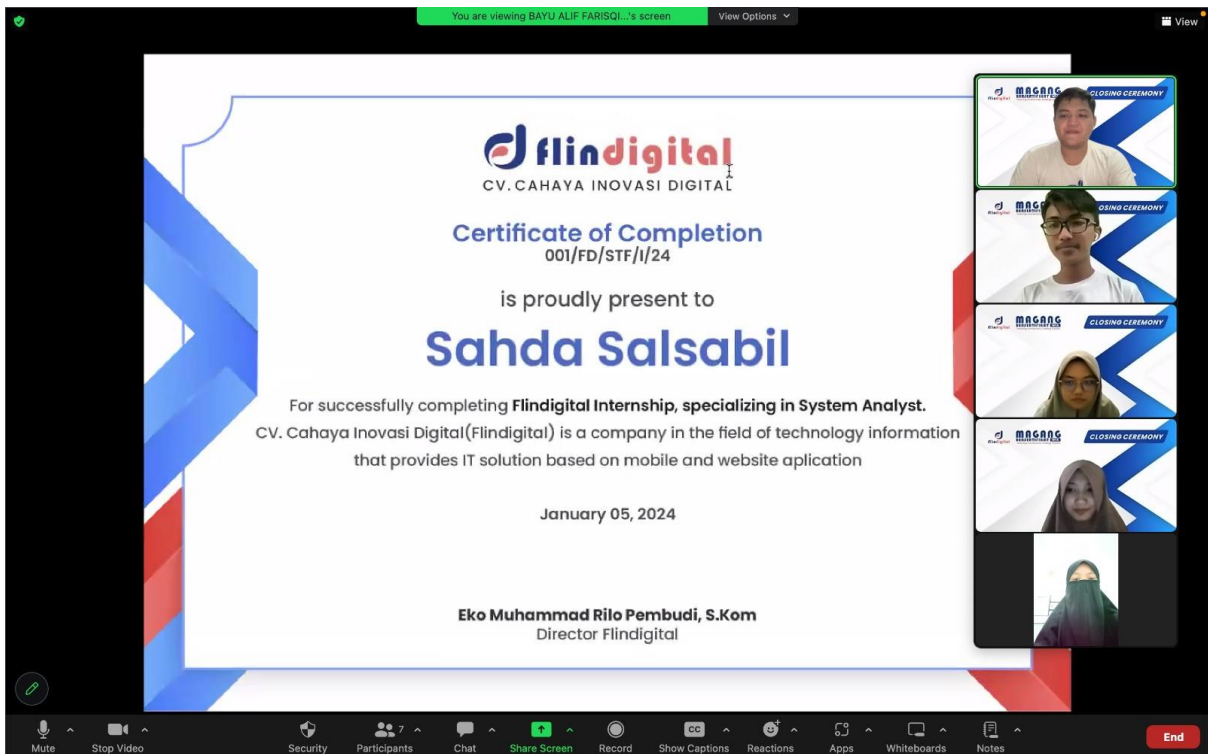
Lampiran 6 Dokumentasi Meet Perkenalan



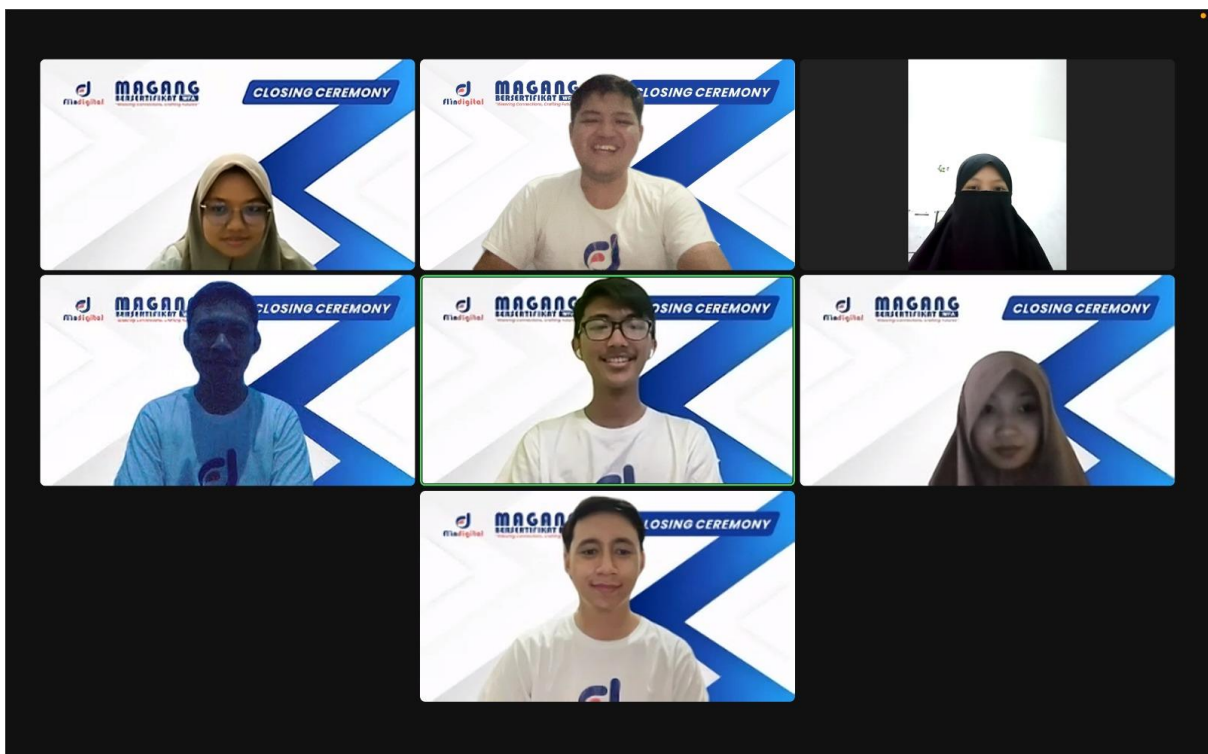
Lampiran 7 Dokumentasi Pembuatan Showcase



Lampiran 8 Dokumentasi Pembuatan Information Architecture



Lampiran 9 Dokumentasi Penyerahan Sertifikat



Lampiran 10 Dokumentasi Acara Penutupan Magang