

LAPORAN PRAKTIK MAGANG
PENGEMBANGAN FRONT-END APLIKASI PENGAJUAN PROPOSAL
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

LAZISMU DIY



Setjo diujikan.
6/1 21.
Herman y.

Oleh:

RIYAN ADI SAPUTRO

2000018286

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI

Laporan Praktik Magang ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

Nama : Riyan Adi Saputro
NIM : 2000018286
Tempat Praktik Magang : Lazismu DIY
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 3 Bulan

Yogyakarta, 5 Januari 2024

Menyetujui,

The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow logo. The logo consists of a stylized sun or starburst above the letters 'IAIN' in a bold, sans-serif font. Below 'IAIN' are the letters 'Ar-Raniry' in a smaller font.

Marzuki, S.E

LEMBAR PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

PENGEMBANGAN FRONT-END APLIKASI PENGAJUAN PROPOSAL BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN *FRAMEWORK* LARAVEL

LAZISMU DIY

RIYAN ADI SAPUTRO

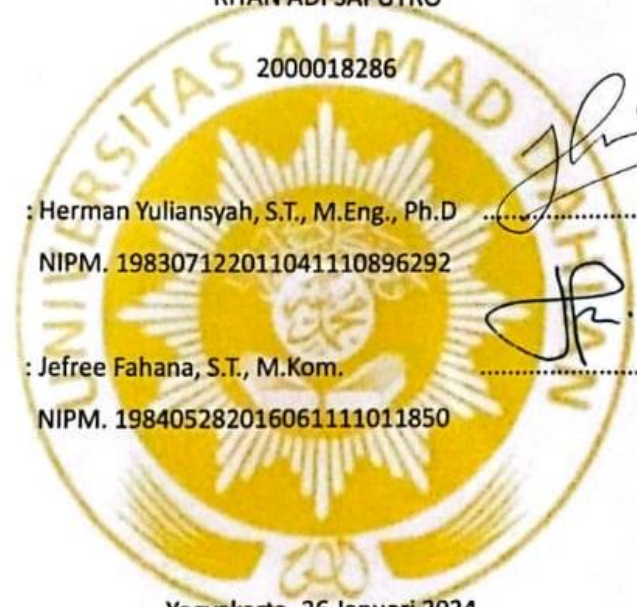
2000018286

Pembimbing : Herman Yuliansyah, S.T., M.Eng., Ph.D

NIPM. 198307122011041110896292

Penguji : Jefree Fahana, S.T., M.Kom.

NIPM. 198405282016061111011850



[Handwritten signature]

26 / 01 / 2024

[Handwritten signature]

26 / 01 / 2024

Yogyakarta, 26 Januari 2024

Kaprodi S1 Informatika

[Handwritten signature]

Dr. Murinto, S.Si., M.Kom

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Bersyukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan petunjuk-Nya, yang telah memberikan banyak kesempatan kepada penulis untuk berhasil menyelesaikan praktik magang yang berjudul " PENGEMBANGAN FRONT-END APLIKASI PENGAJUAN PROPOSAL BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* LARAVEL LAZISMU DIY." Kegiatan magang ini merupakan bagian dari kurikulum mata kuliah Praktik Magang dan merupakan salah satu persyaratan untuk mencapai kelulusan dalam program studi S1 Informatika di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

Selama periode tiga bulan, mulai dari 25 September 2023 hingga 23 Desember 2023, penulis telah menjalankan praktik magang dengan fokus pada pengembangan bagian *front-end* dan sebagian bagian *backend* website pengajuan proposal di LAZISMU DIY. Laporan praktik magang ini disusun berdasarkan pengalaman dan kontribusi penulis selama masa magang. Penulis sadar bahwa penyelesaian laporan ini tidak mungkin terwujud tanpa dukungan, semangat, serta bimbingan yang diberikan oleh berbagai pihak, baik dalam bentuk materi maupun non-materi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kesehatan, dan mental yang cukup kuat sehingga penulis dapat melaksanakan program praktik magang dan menyelesaikan penyusunan laporan tanpa halangan apapun.
2. Ibu Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pengampu kelas praktik magang.
3. Bapak Herman Yuliansyah, S.T., M.Eng., Ph.D.selaku Dosen Pembimbing praktik magang.
4. Bapak Marzuki, S.E. selaku Manager LAZISMU DIY serta sebagai pembimbing lapangan praktik magang.
5. Dewa Putra Hernanda dan Dyah Rossi sebagai rekan tim magang.
6. Sebagai ungkapan terimakasih, laporan praktik magang ini kepada kedua orang tua tercinta, yang selalu menjadi penyemangat dan sandaran terkuat selama ini,

yang tiada hentinya selalu memberikan *support*, doa dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga.

Perlu disadari bahwa dengan segala keterbatasan, laporan magang ini masih jauh dari sempurna. Sehingga kritikan dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 09 Januari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Riyan Adi Saputro', with a long horizontal stroke extending to the right.

RIYAN ADI SAPUTRO

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan Praktik Magang.....	3
F. Manfaat Praktik Magang	3
BAB II	4
A. Umum.....	4
1. Latar Belakang Lazismu	4
2. Visi Misi LAZISMU DIY.....	5
3. Prinsip.....	5
B. Struktur Organisasi Ditempat Magang	6
C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Di Lokasi Magang	6
1. Sumber Daya Manusia.....	6
2. Sumber Daya Fisik	8
D. Proses Bisnis Saat Ini yang Berhubungan Dengan Tema Praktik Magang	8
BAB III	11
A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak.....	11
B. Rencana Observasi	11
C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang.....	12
BAB IV	16
A. Hasil Observasi Magang	16

1. Proses Bisnis	16
2. Rincian Pekerjaan	17
B. Pembahasan Magang	18
1. Problem yang ditemukan di tempat magang	18
2. Analisis terhadap hasil observasi	19
3. Capaian Magang	24
4. Keberlanjutan	70
BAB V	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi LAZISMU DIY.....	6
Gambar 2. 2 Sumber Daya Manusia Staff LAZISMU DIY	7
Gambar 2. 3 Proses Bisnis Pengajuan Proposal di LAZISMU DIY	9
Gambar 3. 1 Lokasi Praktik Magang	11
Gambar 4. 1 Proses Bisnis Pengajuan Proposal DIY.....	17
Gambar 4. 2 Tahapan Metode <i>Agile</i>	25
Gambar 4. 3 Class Diagram.....	27
Gambar 4. 4 Use Case Diagram	31
Gambar 4. 5 Activity Diagram buat akun pemohon	32
Gambar 4. 6 Activity Diagram tracking proposal.....	33
Gambar 4. 7 Activity Diagram update profile	34
Gambar 4. 8 Activity Diagram upload proposal.....	35
Gambar 4. 9 Activity Diagram view history proposal	36
Gambar 4. 10 Pembagian jobdesk.....	37
Gambar 4. 11 SiteMap Umum	38
Gambar 4. 12 Tampilan tracking proposal.....	38
Gambar 4. 13 Kode tampilan tracking proposal	39
Gambar 4. 14 Tampilan detail proposal tracking proposal.....	39
Gambar 4. 15 Kode detail proposal	39
Gambar 4. 16 Tampilan login.....	40
Gambar 4. 17 Kode login	40
Gambar 4. 18 Tampilan register	41
Gambar 4. 19 Kode tampilan register.....	41
Gambar 4. 20 SiteMap Pemohon	42
Gambar 4. 21 Tampilan dashboard pemohon.....	42
Gambar 4. 22 Kode tampilan dashboard pemohon	43

Gambar 4. 23 Tampilan daftar proposal pemohon	43
Gambar 4. 24 Kode tampilan daftar proposal pemohon.....	44
Gambar 4. 25 Tampilan tambah proposal	45
Gambar 4. 26 Kode tampilan tambah proposal	45
Gambar 4. 27 Tampilan profil pemohon.....	46
Gambar 4. 28 Kode tampilan profile pemohon.....	46
Gambar 4. 29 Riwayat proposal pemohon	47
Gambar 4. 30 Kode tampilan History Proposal	47
Gambar 4. 31 Sitemap user fornt office	48
Gambar 4. 32 Tampilan dashboard pengelola kantor	49
Gambar 4. 33 Kode tampilan dashboard pengelola kantor.....	49
Gambar 4. 34 Tampilan upload proposal	50
Gambar 4. 35 Kode upload proposal	50
Gambar 4. 36 Tampilan upload proposal perspektif front office	51
Gambar 4. 37 Kode upload proposal perspektif front office	51
Gambar 4. 38 Tampilan verifikasi proposal perspektif Front Office	52
Gambar 4. 39 Kode verifikasi proposal front office	52
Gambar 4. 40 Sitemap Manager.....	53
Gambar 4. 41 Tampilan kelola akun pengelola kantor	53
Gambar 4. 42 Kode manage akun pengelola kantor	54
Gambar 4. 43 Tampilan tambah akun pengelola.....	54
Gambar 4. 44 Kode tambah akun pengelola	55
Gambar 4. 45 Tampilan edit akun pengelola	55
Gambar 4. 46 Kode edit akun pengelola	56
Gambar 4. 47 Tampilan verifikasi proposal (manager).....	56
Gambar 4. 48 Sitemap badan pengurus.....	57
Gambar 4. 49 Detail proposal.....	57
Gambar 4. 50 Verifikasi proposal badan pengurus	58
Gambar 4. 51 Kode verifikasi proposal	58
Gambar 4. 52 Sitemap user program	59

Gambar 4. 53 Tampilan assesment proposal program.....	59
Gambar 4. 54 Kode assesment proposal program	60
Gambar 4. 55 Sitemap Admin.....	60
Gambar 4. 56 Tampilan pengelola kantor	61
Gambar 4. 57 Tambah akun pengelola kantor	61
Gambar 4. 58 Kode pengelola kantor	62
Gambar 4. 59 Tampilan kantor	62
Gambar 4. 60 Tampilan fitur tambah kantor	63
Gambar 4. 61 Kode daftar kantor	63
Gambar 4. 62 Tampilan aktivitas user	64
Gambar 4. 63 Tampilan aktivitas user	64
Gambar 4. 64 Tampilan daftar pemohon	65
Gambar 4. 65 Tampilan daftar pemohon	65
Gambar 4. 66 Bukti responden SUS.....	67
Gambar 4. 67 Bukti responden SUS.....	67
Gambar 4. 68 Bukti responden SUS.....	68
Gambar 4. 69 Bukti responden SUS.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sumber Daya Manusia LAZISMU DIY.....	6
Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Kegiatan Praktik Magang	14
Tabel 4. 1 Daftar pertanyaan testing.....	66
Tabel 4. 2 Hasil responden.....	69
Tabel 4. 3 Hasil SUS.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Praktik magang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa. Sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Ahmad Dahlan, mahasiswa program S1 Informatika harus menjalani praktik magang selama semester ketujuh. Praktik magang berlangsung minimal tiga bulan sesuai dengan aturan. Praktik magang dipilih di LAZISMU DIY karena memenuhi persyaratan LAZISMU DIY dan bidang yang diminati.

Selain alasan tersebut, pemilihan LAZISMU DIY sebagai tempat magang dilatarbelakangi oleh statusnya sebagai organisasi sektor sosial yang memiliki kantor tersebar di berbagai lokasi di Indonesia, termasuk di Yogyakarta. Sebagai bagian dari Muhammadiyah, organisasi ini mengutamakan beragam kegiatan di bidang keagamaan, sosial, kesehatan, dan pendidikan. Dalam pengelolaan kegiatan, peran utama LAZISMU adalah sebagai pengumpul dana atau sumber dana, dan setiap proposal pengajuan dana harus melalui proses evaluasi.

Kegiatan utama di LAZISMU adalah pengajuan proposal dana. Awalnya, proses pengelolaan proposal dilakukan secara manual, dengan pemohon datang langsung membawa *hardfile* proposal. Pengelolaan proposal juga dilakukan menggunakan *tools* Google, seperti spreadsheet, untuk mencatat setiap tahapan proposal, mulai dari penerimaan hingga penolakan. Proses ini memakan waktu yang cukup lama untuk menyimpan data status pengajuan proposal. Oleh karena itu, LAZISMU memutuskan untuk menugaskan tim magang untuk mengembangkan website pengajuan proposal dengan tujuan meningkatkan efisiensi dalam proses tersebut.

Dalam tim pengembangan website ada beberapa role seperti analis, *back-end* dan *front-end*, peran front-end memiliki tanggung jawab utama terhadap tampilan antarmuka pengguna. Front-end bertanggung jawab untuk merancang dan mengelola segala aspek visual dan interaktif pada website yang akan dibuat. Ini mencakup penyusunan layout, pemilihan warna, dan implementasi desain agar

sesuai dengan kebutuhan dan tujuan proyek. Dengan fokus pada pengalaman pengguna, front-end berperan penting dalam menciptakan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, sehingga meningkatkan kualitas keseluruhan website.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun maka dapat dibuat identifikasi masalah dari praktik magang sebagai berikut.

1. Proses pengajuan proposal manual kurang efektif dalam sisi pemohon maupun pengelola kantor.
2. Proses manual membuat pemohon sulit untuk melacak status pengajuan proposal secara real-time.
3. Proses manual menyulitkan pelaporan dan analisis data. Kesulitan ini dapat menghambat kemampuan organisasi untuk memahami tren, membuat keputusan strategis, atau melakukan evaluasi kinerja.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada kegiatan praktik magang ini dengan membuat aplikasi pengajuan proposal berbasis website, yaitu diantaranya.

1. Pengembangan aplikasi pengajuan proposal LAZISMU DIY dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* laravel serta bootstrap untuk style website.
2. Fitur yang dibuat mencakup alur pengajuan proposal dari beberapa pengguna (pemohon, front office, manager, program, badan pengurus dan admin).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka terdapat beberapa rumusan masalah yaitu diantaranya:

1. Bagaimana cara mengembangkan *front-end* aplikasi pengajuan proposal LAZISMU DIY.
2. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan *front-end* aplikasi pengejaun proposal LAZISMU DIY.

E. Tujuan Praktik Magang

Tujuan dilaksanakannya kegiatan praktik magang yaitu sebagai berikut.

1. Dapat mengetahui tentang cara kerja dan juga sistem kerja di dunia industri yang di terapkan di LAZISMU DIY.
2. Untuk mengetahui cara melakukan pengembangan aplikasi pengajuan proposal berbasis website dengan menggunakan *framework* laravel.
3. Menambah pengalaman dan wawasan mengenai dunia kerja.
4. Menambah skill dalam aspek pengembangan sistem website.

F. Manfaat Praktik Magang

Adapun manfaat dilaksanakannya kegiatan praktik magang yaitu sebagai berikut.

1. Mahasiswa dapat terlatih untuk mengasah ketrampilan dalam dunia kerja secara kolaborasi.
2. Mahasiswa dapat memiliki pengalaman yang bermanfaat sebagai persiapan untuk menghadapi tantangan dunia kerja.
3. Mahasiswa dapat memahami peran pengguna yang bekerja dalam pengembangan website untuk pengajuan proposal di LAZISMU DIY.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Umum

1. Latar Belakang Lazismu

LAZISMU secara resmi diakui sebagai Lembaga Amil Zakat Nasional oleh Menteri Agama Republik Indonesia pada November 2002. Perannya dalam pemberdayaan masyarakat melibatkan manajemen dana zakat, infaq, wakaf, dan sumbangan lainnya dari berbagai sumber, termasuk individu, lembaga, perusahaan, dan instansi.

Berdirinya LAZISMU dipengaruhi oleh dua faktor utama. Pertama, Indonesia dihadapkan pada tantangan kemiskinan, kebodohan, dan indeks pembangunan manusia yang rendah, yang disebabkan oleh ketidakseimbangan dalam tatanan keadilan sosial. Kedua, zakat dianggap sebagai solusi untuk mendorong keadilan sosial, pembangunan manusia, dan penanggulangan kemiskinan.

LAZISMU didirikan sebagai lembaga pengelola zakat yang menerapkan manajemen modern, dengan tujuan mengintegrasikan zakat sebagai bagian integral dari solusi terhadap masalah-masalah sosial yang terus berkembang. Dengan menjunjung tinggi nilai-nilai amanah, profesionalisme, dan transparansi, LAZISMU berkomitmen untuk menjadi lembaga zakat yang dapat dipercaya, membangun kepercayaan masyarakat seiring berjalannya waktu.

Fokus LAZISMU terletak pada kreativitas dan inovasi, menghasilkan program-program pemberdayaan yang dapat merespon dinamika perubahan dan tantangan sosial di masyarakat. Saat ini, LAZISMU telah meluas ke seluruh Indonesia, memastikan bahwa program-program pemberdayaan dapat mencakup seluruh wilayah dengan efisiensi, ketepatan, dan fokus yang diperlukan. LAZISMU meyakini bahwa zakat memiliki peran signifikan dalam menangani isu-isu sosial dan mendorong terwujudnya keadilan sosial.

2. Visi Misi LAZISMU DIY

a. Visi :

Menjadi Lembaga Amil Zakat Terpercaya

b. Misi :

1. Optimalisasi pengelolaan LAZISMU yang amanah, profesional, dan
2. transparan.
3. Optimasi pendayagunaan LAZISMU yang kreatif, inovatif dan produktif
4. Optimalisasi pelayanan donatur.

3. Prinsip

Pengelolaan LAZISMU berprinsip:

1. Syariat Islam, artinya dalam menjalankan tugas dan fungsinya, harus berpedoman sesuai syariat Islam, mulai dari tata cara perekrutan pegawai hingga tata cara pendistribbusian LAZISMU.
2. Amanah dan integritas, artinya harus menjadi lembaga yang dapat dipercaya, dengan memegang teguh kode etik dan prinsip-prinsip moral.
3. Kemanfaatan, artinya memberikan manfaat yang besar bagi mustahik.
4. Keadilan, artinya mampu bertindak adil, yakni sikap memperlakukan secara setara di dalam memenuhi hak-hak yang timbul berdasarkan perjanjian serta peraturan perundangan yang berlaku.
5. Kepastian hukum, artinya muzaki dan mustahik harus memiliki jaminan dan kepastian hukum dalam proses pengelolaan LAZISMU.
6. Terintegrasi, artinya harus dilakukan secara heirarkis sehingga mampu meningkatkan kinerja pengumpulan, pendistribbusian dan pendayagunaan dana LAZISMU.
7. Akuntabilitas, artinya pengelolaan dana LAZISMU harus dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat dan mudah diakses oleh masyarakat dan pihak lain yang berkepentingan.
8. Profesional, artinya perilaku yang selalu mengedepankan sikap dan Tindakan yang dilandasi oleh tingkat kompetensi, kredibilitas dan komitmen yang tinggi.
9. Transparansi, artinya tindakan menyampaikan informasi secara transparan, konsisten, dan kredibel untuk memberikan layanan yang lebih baik dan lebih cepat kepada pemangku kepentingan.

10. Sinergi, artinya sikap membangun dan memastikan hubungan kerja sama internal yang produktif serta kemitraan yang harmonis dengan para pemangku kepentingan dana LAZISMU untuk menghasilkan karya yang bermanfaat dan berkualitas.

Berkemajuan, artinya melakukan sesuatu secara baik dan benar yang berorientasi ke depan.

4. **Alamat** : JL. Gedongkuning 130B Yogyakarta 5571

5. **Kontak** :

T: (0274)377078

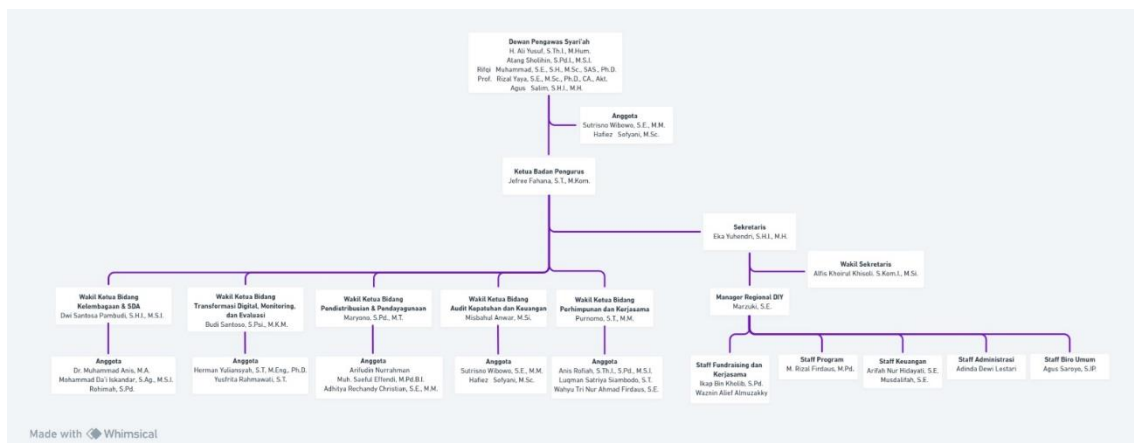
F: (0274)731718

HP: 082138339339

Email : Lazismudiy@gmail.com

B. Struktur Organisasi Ditempat Magang

Struktur organisasi menunjukkan pola hubungan dari suatu organisasi yang memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain. Pada Gambar 2.1 berikut merupakan bagan struktur organisasi pada LAZISMU DIY.



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi LAZISMU DIY

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

1. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia adalah salah satu faktor terpenting dalam keberhasilan organisasi. Sumber daya manusia menggunakan sumber daya lain yang dimiliki organisasi untuk mencapai tujuan. LAZISMU DIY memiliki 22

pegawai pengelola dan staff yang memiliki tugas yang berbeda-beda dalam mengelola organisasi.

Tabel 2. 1 Sumber Daya Manusia Pengelola LAZISMU DIY

No.	Pengelola	Jumlah
1	Dewan Pengawas Syari'ah	4 orang
2	Badan Pengurus	1 orang
3	Ketua	1 orang
4	Sekretaris	1 orang
5	Wakil Sekretaris	1 orang
6	Wakil Ketua Bidang Audit Kepatuhan dan Keuangan	1 orang
7	Anggota	2 orang
8	Wakil Ketua Bidang Perhimpunan dan Kerjasama	1 orang
9	Anggota	3 orang
10	Wakil Ketua Bidang Pendistribusian & Pendayagunaan	1 orang
11	Anggota	3 orang
12	Wakil Ketua Bidang Transformasi Digital, Monitoring, dan Evaluasi	1 orang
13	Anggota	2 orang
14	Wakil Ketua Bidang Kelembagaan & SDA	1 orang
15	Anggota	3 orang

Tabel 2. 2 Sumber Daya Manusia Staff LAZISMU DIY

No.	Nama Bagian	Jumlah
1	Manager Regional	1 orang
2	Staff Keuangan	2 orang
3	Staff Administrasi	1 orang
4	Staff Program	1 orang
5	Staff Biro Umum	1 orang
6	Staff Fundraising dan Kerjasama	2 orang

2. Sumber Daya Fisik

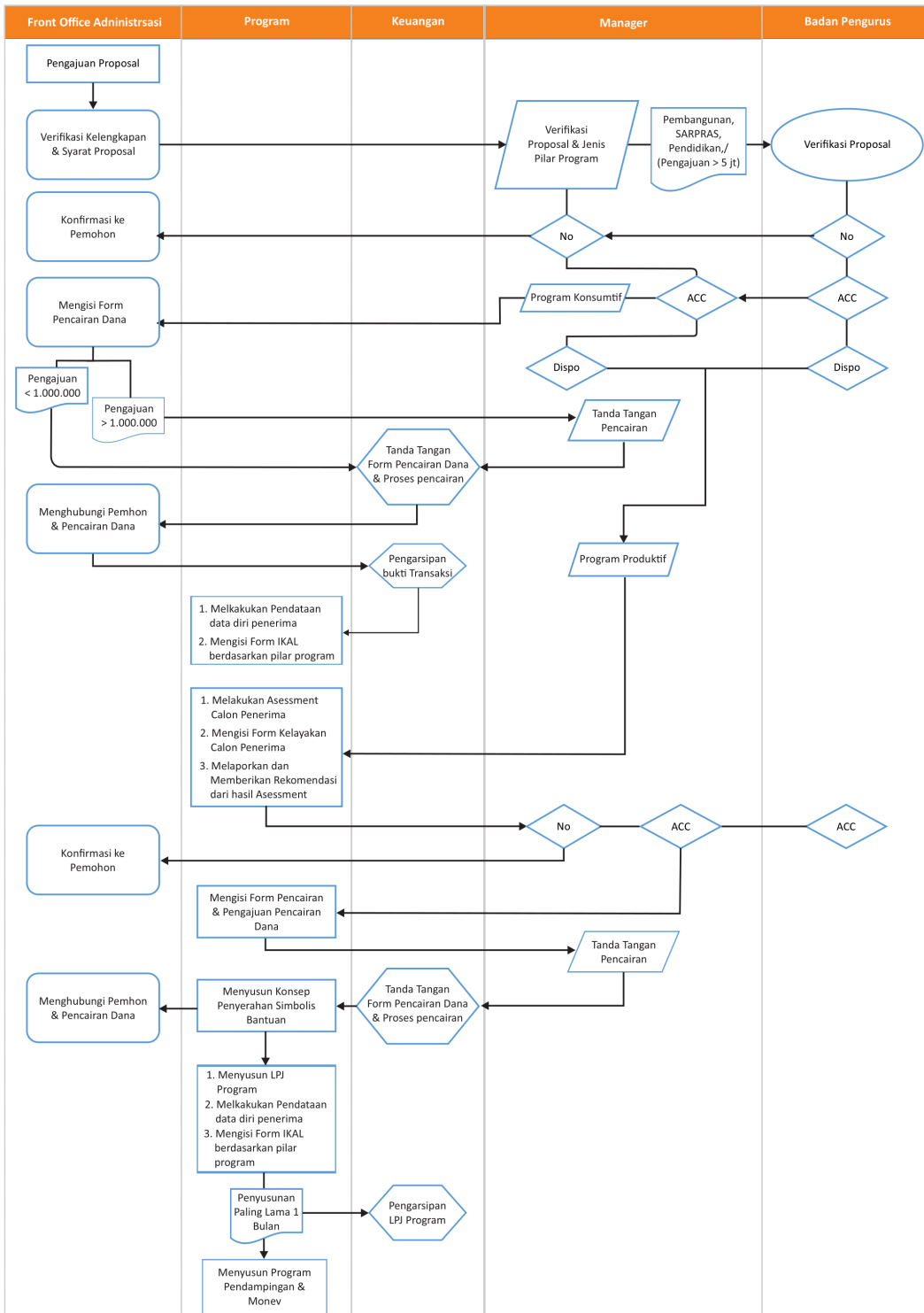
Sumber daya fisik adalah sumber daya yang memiliki wujud dan dapat digunakan sebagai sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan. Salah satu sumber daya fisik di LAZISMU DIY adalah fasilitas material yang terdapat di LAZISMU DIY. Berikut adalah sumber daya fisik yang menunjang kegiatan di LAZISMU DIY :

- a) Ruang Lazismu
- b) Komputer
- c) Laptop
- d) Printer
- e) Mobil
- f) Proyektor

D. Proses Bisnis Saat Ini yang Berhubungan Dengan Tema Praktik Magang

Proses pengajuan proposal di LAZISMU DIY masih belum menggunakan sistem yang terintegrasi. Calon penerima bantuan harus datang ke kantor LAZISMU DIY secara langsung untuk mengajukan proposal. Hal ini menyebabkan proses

pengajuan proposal menjadi kurang efisien, karena membutuhkan waktu dan tenaga yang lebih banyak.



Gambar 2. 3 Proses Bisnis Pengajuan Proposal di LAZISMU DIY

Saat ini, LAZISMU DIY masih menjalankan proses bisnis secara konvensional di mana para pemohon proposal diharuskan datang langsung ke kantor untuk menyerahkan hardfile secara langsung. Verifikasi proposal juga masih dilakukan secara manual menggunakan spreadsheet, yang kurang efisien untuk mengintegrasikan data antar pengelola kantor. Untuk meningkatkan efisiensi dan menghemat waktu serta usaha, LAZISMU DIY berencana mengimplementasikan suatu sistem online yang akan mengubah proses offline menjadi lebih efisien yang menjadi studi kasus magang.

BAB III

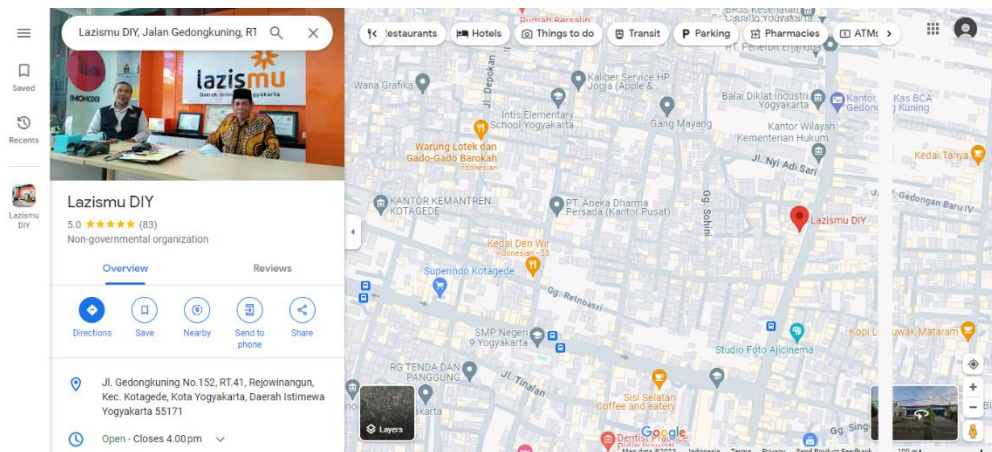
TAHAPAN KEGIATAN PRAKTIK MAGANG

A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak

Praktik magang dilaksanakan di LAZISMU DIY, yang beralamat di Jalan Gedongkuning 130B Yogyakarta 5571. Alamat tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1.

Kontak : 082138339339

Email : <http://www.lazismudiy.or.id/>



Gambar 3. 1 Lokasi Praktik Magang

B. Rencana Observasi

1. Perencanaan

a. Nama Instansi

Nama instansi dari tempat dilaksanakannya praktik magang adalah LAZISMU DIY.

b. Proses Observasi

Pada hari Sabtu, 30 September 2023, mahasiswa yang melaksanakan praktik magang melakukan survei kunjungan di LAZISMU DIY. Survei tersebut didampingi oleh dosen pembimbing magang dan langsung bertemu dengan manager LAZISMU DIY untuk berdiskusi mengenai pembuatan sistem pengajuan proposal yang berbasis website. Hasil dari diskusi tersebut adalah terbentuknya alur sistem secara online dan detail

pengerjaan website, termasuk pembagian tugas antar anggota magang dan estimasi waktu pengerjaan.

C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang


Praktik magang dilaksanakan selama 3 bulan, dari tanggal 1 Oktober 2023 hingga 30 Desember 2023. Berikut adalah rincian jadwal praktik magang yang telah dirancang sebelumnya di LAZISMU DIY :


Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Kegiatan Praktik Magang

No	Nama Kegiatan	Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pemahaman terhadap kebutuhan sistem	▲											
2	Implementasi wireframe ke dalam kode Laravel	▲	▲										
3	Pembuatan halaman tracking, login dan register serta integrasikan ke <i>backend</i>			▲	▲								
4	Pembuatan halaman user pemohon dan integrasi dengan <i>backend</i>					▲	▲						
5	Pembuatan halaman user <i>front office</i> dan integrasi dengan <i>backend</i> serta perbaikan bug minor						▲	▲					
6	Pembuatan halaman user manager dan integrasi dengan <i>backend</i>							▲	▲				
7	Pembuatan halaman user badan pengurus dan integrasi dengan <i>backend</i> serta perbaikan bug minor								▲	▲			

8	Pembuatan halaman user program dan integrasi dengan <i>backend</i>												
9	Pembuatan halaman user admin dan integrasi dengan <i>backend</i> serta perbaikan bug minor												
10	Melakukan Pengujian testing website menggunakan metode SUS												

Keterangan :

Rencana Jadwal Magang 

Realisasi jadwal Magang 

Dilihat dari tabel 3.1 realisasi kegiatan magang dari jadwal perencanaan 100% berhasil dilaksanakan dengan tepat waktu

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

A. Hasil Observasi Magang

Hasil observasi praktik magang yaitu berisi proses bisnis dan rincian pekerjaan pada instansi pelaksanaan magang.

1. Proses Bisnis

Pada proses bisnis presensi yang berlangsung di LAZISMU DIY, tim diberikan tugas untuk membuat sistem pengajuan proposal secara *realtime* yang diimplementasikan dengan website interaktif . Pada proses bisnis yang telah dirancang ada beberapa user yang dapat mengakses sistem ini, dimana ada pemohon proposal, pengelola; front office, manager, program dan badan pengurus dapat dilihat pada Gambar 4.1.

Berikut alur dari beberapa user :

a. Pemohon

- Pemohon dapat membuat akun untuk login
- Pemohon dapat melakukan pelacakan status proposal yang sudah diupload
- Pemohon dapat mengupload proposal
- Pemohon dapat melihat history proposal

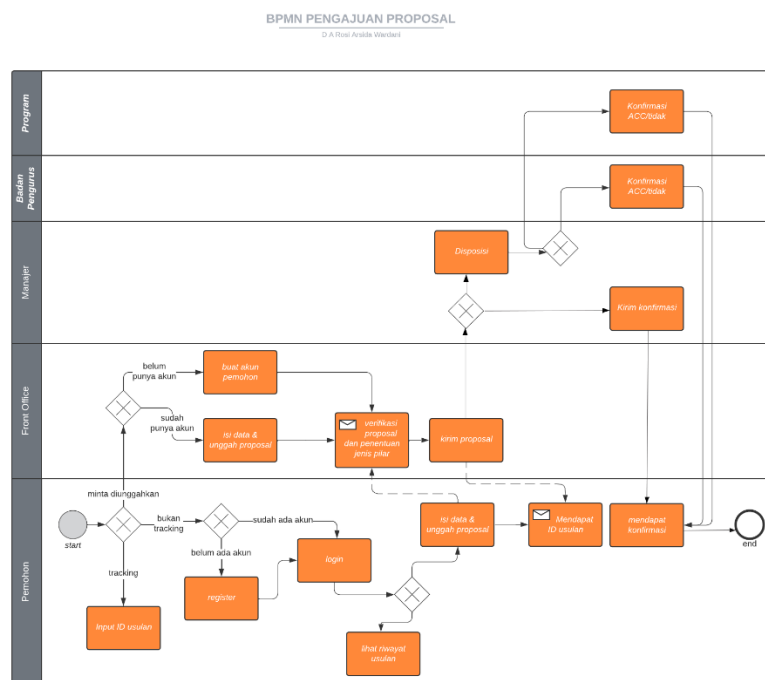
b. Front Office

- Front Office dapat membuat akun pemohon
- Front Office dapat mengupload proposal
- Front Office dapat verifikasi proposal
- Front Office dapat memberikan komentar terhadap proposal yang diupload

c. Manager

- Manager dapat membuat, mengedit dan menghapus akun pengelola

- Manager dapat meverifikasi proposal dengan pilihan status diterima, ditolak, disposisi ke program atau badan pengurus.
 - Manager dapat memberikan revisi
- d. Program
- Program dapat melakukan assesment sesuai dengan disposisi manager
- e. Badan Pengurus
- Badan Pengurus dapat meverifikasi proposal dengan pilihan status diterima dan ditolak.



Gambar 4. 1 Proses Bisnis Pengajuan Proposal DIY

2. Rincian Pekerjaan

Rincian pekerjaan selama praktik magang di LAZISMU DIY yaitu sebagai berikut.

- a. Pengembangan sistem Website Pengajuan Proposal LAZISMU DIY.
 - 1) Mempelajari *framework* Laravel
 - a) Mempelajari arsitektur dalam *framework* Laravel.

- b) Mempelajari alur program sistem Website Pengajuan Proposal.
- 2) Praktik dalam pengembangan sistem Website Pengajuan Proposal
 - a) Melakukan rapat diskusi antara mahasiswa praktik magang dengan manager LAZISMU DIY untuk membahas project website pengajuan proposal Lazismu.
 - b) Melakukan proses pencarian ide pada fitur sistem website pengajuan proposal.
 - c) Membuat rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan kebutuhan sistem.
- 3) Melakukan pengujian aplikasi

Melakukan proses pengujian untuk dilakukan pemeriksaan program apakah terdapat fitur yang tidak berjalan atau apakah ada *bug* untuk dilakukan perbaikan.
- 4) Membuat berkas dokumentasi akhir sistem pengajuan proposal

Tahap terakhir yaitu dilakukan proses untuk pendokumentasian project sistem pengajuan proposal, seperti dokumentasi Github, pembuatan cara instalasi program, dan cara penggunaan aplikasi.
- b. Melakukan analisis sistem pada *project* sistem pengajuan proposal.
 - 1) Menganalisis fitur-fitur yang akan dikembangkan dalam proses pembuatan sistem pengajuan proposal.
 - 2) Menganalisis kebutuhan sistem website pengajuan proposal.

B. Pembahasan Magang

Adapun penjelasan mengenai praktik magang yang telah dilaksanakan yaitu sebagai berikut.

1. Problem yang ditemukan di tempat magang

Adapun permasalahan yang ditemukan di LAZISMU DIY sebagai bahasan topik praktik magang yaitu sebagai berikut.

- a) Pengajuan proposal saat ini masih mengikuti metode konvensional yang menuntut waktu dan biaya lebih besar dalam pelaksanaan prosesnya. Efisiensi pengelolaan proposal yang masuk masih rendah karena keterbatasan dalam pemantauan menggunakan spreadsheet yang tidak langsung mengupdate data secara real-time. Sebagai akibatnya, banyak

proposal yang belum diperiksa karena kurangnya kemampuan sistem untuk menyajikan data secara cepat dan akurat.

- b) Pentingnya pengembangan sistem website untuk pengajuan proposal menjadi nyata karena hal tersebut dapat menyederhanakan seluruh proses, termasuk pengajuan, pelacakan, dan pelaporan proposal.

2. Analisis terhadap hasil observasi

Setelah mengamati proses pengajuan proposal konvensional, terlihat pentingnya membuat suatu situs web yang dapat meningkatkan efisiensi dan mempermudah pelaporan pengajuan proposal. Dengan sistem ini, diharapkan para pengaju proposal dapat lebih mudah mengajukan proposal dan memantau statusnya tanpa perlu datang langsung ke kantor, sehingga dapat mengurangi biaya dan waktu yang diperlukan.

Selain itu, dari perspektif manajemen, sistem ini memungkinkan verifikasi proposal secara langsung tanpa mengandalkan media konvensional. Pengelola juga dapat melihat laporan proposal dari berbagai sudut, termasuk proposal yang diterima, ditolak, dalam proses, dan aspek lainnya. Lebih lanjut, mereka dapat mengakses laporan yang terstruktur berdasarkan pilar, sumber dana, asnaf, dan variabel lainnya menggunakan grafik yang terintegrasi pada menu dashboard pengelola.

Dalam proses pengembangan sistem pengajuan proposal Lazismu, pemahaman yang sangat mendalam terhadap dasar-dasar pengembangan menjadi kunci utama kesuksesan. Integral dalam hal ini adalah penguasaan penuh terhadap *framework* PHP Laravel, di mana keahlian yang mendalam terhadap arsitektur Laravel, khususnya dalam konteks Model-View-Controller (MVC), menempati posisi krusial. Pemahaman komprehensif terhadap setiap elemen dalam struktur MVC menjadi suatu keharusan, mengingat bahwa penggunaan Laravel tidak sekadar sebagai alat, melainkan sebagai fondasi pokok yang akan membentuk struktur dan kinerja sistem secara menyeluruh. Dengan memahami konsep MVC, para pengembang dapat merancang sistem secara efisien, memisahkan logika bisnis, representasi tampilan, dan pengelolaan data untuk mencapai performa dan skalabilitas yang optimal.

- a.) Deskripsi sistem yang dibangun

Sistem aplikasi website pengajuan proposal bertujuan untuk mencatat data dari setiap pengaju proposal secara elektronik melalui penggunaan website, menggantikan proses pengajuan manual yang seringkali rumit. Tujuannya adalah untuk memudahkan proses pengumpulan dan pelaporan data proposal, mengeliminasi kerumitan dalam pengumpulan hasil pengajuan proposal secara manual. Sistem ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan *framework* Laravel untuk backend. *Framework* yang terlibat dalam pengembangan melibatkan Visual Studio Code, menciptakan lingkungan pengembangan yang optimal untuk aplikasi pengajuan proposal yang efisien dan user-friendly. Dengan pendekatan ini, diharapkan bahwa sistem pengajuan proposal ini dapat memberikan solusi yang lebih efektif dan modern dalam manajemen proses pengajuan proposal.

b.) Analisis kebutuhan perangkat lunak (*software*)

Agar sistem tersebut dapat dikembangkan dan dapat digunakan sebagaimana mestinya, maka diperlukan beberapa *tools* sebagai penunjang dalam pengembangan sistem aplikasi. Adapun kebutuhan perangkat lunak (*software*) yaitu sebagai berikut.

- 1) Sistem Operasi Windows 11.
- 2) Visual Studio Code.
- 3) Chrome untuk *debugging*.
- 4) Draw.io untuk design analisis.

c.) Analisis kebutuhan perangkat keras (*hardware*)

Selain *tools* yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem, perangkat lunak (*hardware*) juga menjadi salah satu kebutuhan dalam keberhasilan pengembangan sebuah sistem. Adapun kebutuhan perangkat lunak (*hardware*) yang digunakan dalam pengembangan sistem Website Pengajuan Proposal ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Acer Aspire 5
- 2) *Processor* AMD Ryzen 3 5000 Series
- 3) RAM 16 GB
- 4) Penyimpanan 512 GB

d.) Analisis kebutuhan sistem aplikasi

- 1) Fitur Login dan Logout website
- 2) Fitur Register Akun
- 3) Fitur Upload Proposal
- 4) Fitur Verifikasi Proposal
- 5) Fitur Laporan Proposal (Dashboard)
- 6) Fitur *Generate* Kode Tracking
- 7) Fitur Riwayat Proposal
- 8) Fitur Tracking Proposal
- 9) Fitur Kelola Akun
- 10) Fitur Kelola Kantor

e.) Analisis kebutuhan fungsional

- 1) pemohon harus dapat melakukan tracking proposal
- 2) pemohon harus dapat melakukan login
- 3) pemohon harus dapat melakukan register
- 4) pemohon harus dapat melihat riwayat usulan
- 5) pemohon harus dapat melakukan CRUD proposal selama status proposal masih draft
- 6) pemohon harus dapat melakukan pengunggahan proposal
- 7) pemohon harus dapat melihat id usulan
- 8) pemohon harus dapat melihat profil pribadi
- 9) pemohon harus dapat mengedit profil pribadi
- 10) pemohon harus dapat melakukan logout
- 11) front office harus dapat melakukan tracking proposal
- 12) front office harus dapat melakukan login
- 13) front office harus dapat melakukan CRUD akun pemohon
- 14) front office harus dapat melihat daftar pemohon
- 15) front office harus dapat melakukan pencarian
- 16) front office harus dapat mengisi data unggah proposal
- 17) front office harus dapat melihat daftar proposal
- 18) front office harus dapat melakukan unggah proposal
- 19) front office harus dapat meng-update status sesuai tidaknya proposal
- 20) front office harus dapat meng-update jenis pilar proposal

- 21) front office harus dapat mengirim proposal ke manager
- 22) front office harus dapat melihat status usulan secara real-time
- 23) front office harus dapat melakukan logout
- 24) manajer harus dapat melakukan login
- 25) manajer harus dapat melihat proposal yang perlu di ACC
- 26) manajer harus dapat meng-update status ACC tidaknya proposal apabila proposal tidak dikirim ke badan pengurus
- 27) manajer harus dapat mengirim proposal ke badan pengurus
- 28) manajer harus dapat melakukan pencarian
- 29) manajer harus dapat melakukan logout
- 30) badan pengurus harus dapat melakukan login
- 31) badan pengurus harus dapat melihat proposal yang perlu di ACC
- 32) badan pengurus harus dapat meng-update status ACC tidaknya proposal
- 33) badan pengurus harus dapat melakukan pencarian
- 34) badan pengurus harus dapat melakukan logout
- 35) sistem harus dapat melakukan tracking proposal
- 36) sistem harus dapat menampilkan form login
- 37) sistem harus dapat melakukan submit data login
- 38) sistem harus dapat menampilkan form register
- 39) sistem harus dapat melakukan submit data register
- 40) sistem harus dapat menyimpan riwayat login (remember me)
- 41) sistem harus dapat menampilkan riwayat usulan proposal pemohon
- 42) sistem harus dapat melakukan CRUD proposal selama status proposal masih draft
- 43) sistem harus dapat melakukan submit proposal
- 44) sistem harus dapat men-generate id usulan
- 45) sistem harus dapat menampilkan id usulan
- 46) sistem harus dapat menampilkan profil pemohon
- 47) sistem harus dapat melakukan update profil pemohon
- 48) sistem harus dapat menampilkan panduan penggunaan website
- 49) sistem harus dapat melakukan logout

- 50) sistem harus dapat melakukan CRUD akun pemohon
- 51) sistem harus dapat menampilkan daftar pemohon
- 52) sistem harus dapat melakukan pencarian
- 53) sistem harus dapat menampilkan form unggah proposal
- 54) sistem harus dapat menampilkan daftar proposal
- 55) sistem harus dapat melakukan unggah proposal
- 56) sistem harus dapat melakukan update status sesuai tidaknya proposal
- 57) sistem harus dapat melakukan update jenis pilar proposal
- 58) sistem harus dapat melakukan pengiriman proposal ke manager
- 59) sistem harus dapat menampilkan status usulan secara real-time
- 60) sistem harus dapat mengirim konfirmasi usulan ke pemohon
- 61) sistem harus dapat menampilkan proposal yang perlu di ACC
- 62) sistem harus dapat meng-update status ACC tidaknya proposal apabila proposal tidak dikirim ke badan pengurus
- 63) sistem harus dapat mengirim proposal ke badan pengurus

f.) Analisis kebutuhan non-fungsional

- 1) Tingkat kesalahan pengguna yang mengirimkan detail proposal di halaman proposal tidak boleh melebihi 10%;
- 2) Tulisan yang ditampilkan aplikasi harus mudah dibaca dan ringkas dan on-point;
- 3) Desain interface haruslah tidak membingungkan pengguna (simpler namun tepat sasaran).
- 4) Sistem harus tersedia untuk pengguna, 99,98% setiap bulan selama jam kerja.
- 5) Pengguna harus login dengan benar
- 6) terlebih dahulu untuk dapat mengakses fitur lengkap
- 7) Sistem harus beroperasi tanpa kegagalan (sesuai skenario) dalam 95% use case dalam sebulan
- 8) Sistem melakukan verifikasi ulang apabila ingin mengupdate dan menghapus data
- 9) Sistem dapat diakses dengan mudah, baik di mobile maupun PC.
- 10) Kebutuhan akan respon, keluaran, timing dari sistem memadai

- 11) Sistem harus cukup terukur untuk mendukung 50 kunjungan pada saat yang sama dengan tetap menjaga kinerja optimal

3. Capaian Magang

Setelah melaksanakan praktik magang selama 3 bulan pada 1 Oktober – 31 Desember 2023 sebagai *Front End Developer* di LAZISMU DIY. Adapun capaian magang yang diperoleh sebagai berikut.

A. Pengembangan Sistem Pengajuan Proposal Lazismu.

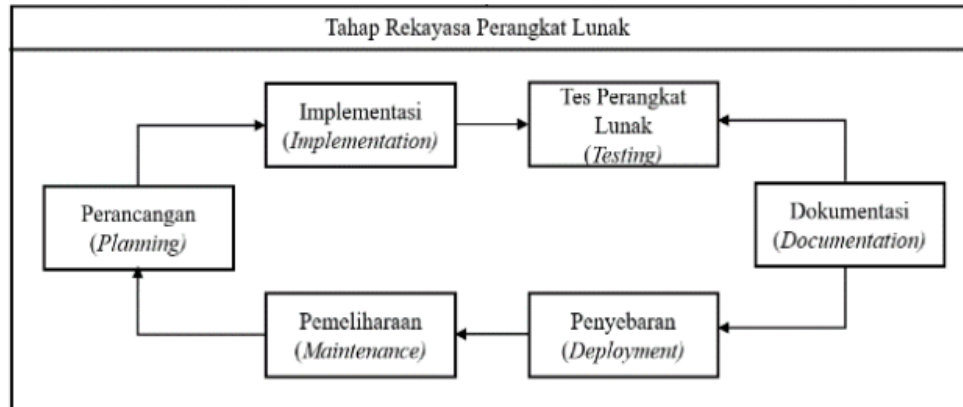
Adapun beberapa hal yang dibutuhkan dalam pengembangan Sistem Pengajuan Proposal menggunakan *Framework* Laravel yaitu sebagai berikut.

1) Metode Perancangan Sistem

Pengembangan Sistem Pengajuan Proposal menggunakan *Framework* Laravel di LAZISMU DIY ini menggunakan metode *agile*. Metode ini dipilih karena merupakan metode yang tepat untuk pengembangan sistem sistem pengajuan proposal ini. Hal tersebut dikarenakan sistem yang dibangun tidak memiliki fitur yang rumit dan batasan pengembangan yang tidak luas.

Metode *Agile* adalah sebuah konsep yang merujuk pada pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang menekankan pengiriman tahap demi tahap, kerja sama tim, perencanaan yang terus-menerus, serta proses pembelajaran yang terus berkembang. (Pertiwi et al. 2023)

Agile Software Development dirancang untuk membantu developer bekerja dengan cepat dan menyesuaikan dengan kebutuhan user terhadap sistem. Adapun tahapan-tahapan dalam *Agile Software Development* yang dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut.



Gambar 4. 2 Tahapan Metode Agile

Berikut penjelasan tahapan dalam *Agile Software Development* pada Gambar 4.2 :

1. Perancangan (Planning) Pada tahap ini, dilakukan perancangan dengan cara mengumpulkan data dan membuat rencana sistem untuk dikembangkan kepada pengguna berupa penyebaran kuisisioner untuk mendapatkan kebutuhan yang diinginkan, dilanjutkan dengan menggunakan tools system dan tools application untuk membuat desain.
2. Implementasi (Implementation) Pada tahap ini membuat dokumentasi untuk mengimplementasikan tahap perencanaan program dengan menggunakan UML dan user interface menggunakan PHP.
3. Tes Perangkat Lunak (Testing) Pada tahap ini, dilakukan pengujian apakah program sudah berjalan dengan semestinya dapat diuji dengan cara manual menggunakan blackbox untuk backend dan SuS (System Usability Scale) untuk front end, jika ditemukan kesalahan maka dapat dengan mudah menemukan penyebabnya pada server productionnya.
4. Dokumentasi (Documentation) Pada titik ini, modul dan fungsi yang tersedia dalam sistem informasi didokumentasikan.

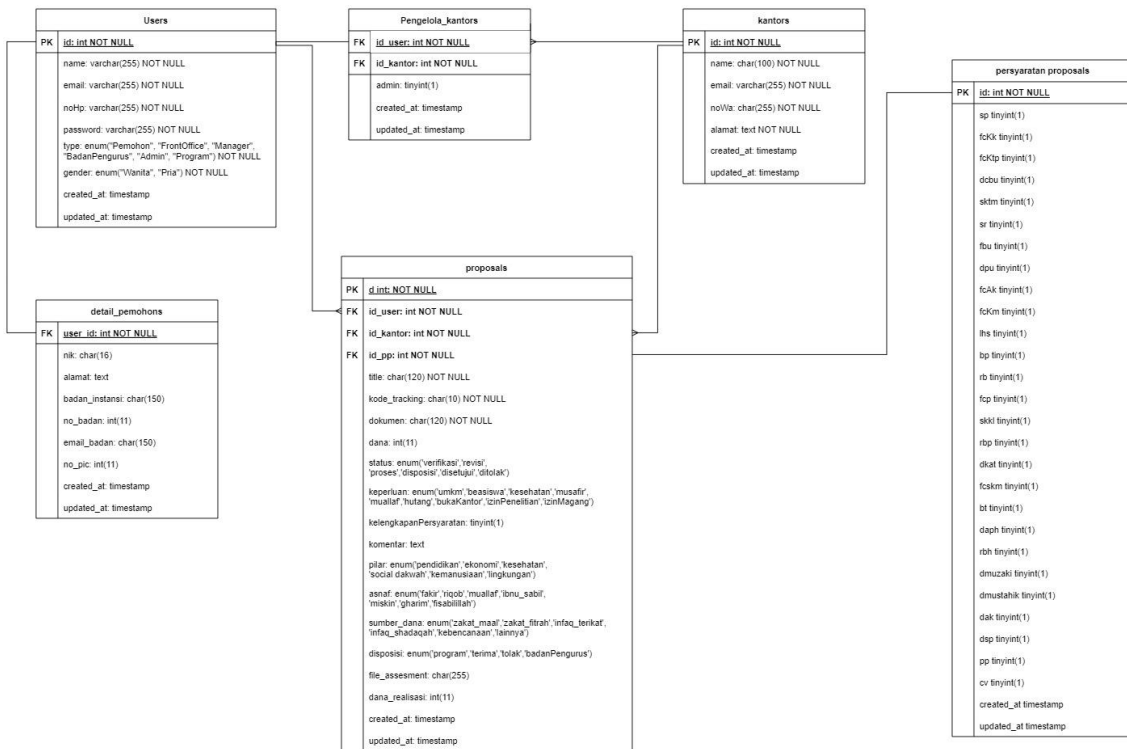
5. Penyebaran (Deployment) Fase ini merupakan fase pengembangan sistem dan penerapan sistem kepada pengguna akhir.
6. Pemeliharaan (Maintenance) Pada tahap ini, dilakukan pemeliharaan sistem secara teratur untuk memastikan keamanan dari sistem. (Maezar Bayu Aji, Aulianita, and Oloan Lubis 2021)

2) Analisis Kebutuhan Sistem

Website Pengajuan Proposal ini dibuat sebagai platform yang dapat diakses melalui koneksi internet. Baik pemohon maupun pengelola dapat mengakses aplikasi, dan server akan memberikan respons sesuai dengan fungsi yang sedang dijalankan.

a) *Class Diagram*

Diagram kelas adalah representasi visual dalam UML yang memperlihatkan struktur kelas dan keterkaitannya dalam sistem. Diagram ini mencakup atribut dan operasi yang dimiliki oleh setiap kelas, memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana kelas saling terhubung satu sama lain. Pada Gambar 4.3, terdapat Class Diagram yang menyajikan gambaran keseluruhan dengan detail penjelasan untuk setiap entitas yang ada.



Gambar 4. 3 Class Diagram

Pada Gambar 4.3 terdapat 6 Entitas utama pada basis data website pengajuan proposal, penjelasannya sebagai berikut :

1) Users

Entitas "users" merupakan kumpulan data utama yang digunakan untuk login pada website, dengan perbedaan tipe pengguna yang meliputi pemohon, front office, manager, program, badan pengurus, dan admin (super admin). Setiap tipe pengguna memiliki akses dan tanggung jawab yang unik dalam menjalankan fungsi masing-masing di dalam platform. Dengan adanya diverifikasi tipe pengguna, sistem memberikan pengalaman pengguna yang disesuaikan dan optimal sesuai dengan peran mereka. Keberagaman ini memastikan bahwa setiap level pengguna memiliki kontrol dan hak akses yang sesuai dengan tanggung jawabnya, meningkatkan efisiensi dan keamanan sistem secara keseluruhan. Dengan kata lain, entitas "users" tidak hanya menciptakan kemudahan login, tetapi juga mengintegrasikan hierarki peran yang efektif dalam ekosistem

website. Selain untuk login entitas users juga berelasi dengan entitas pengelola kantor dengan penyesuaian type user pengelola kantor, detail_pemohons untuk menghubungkan dengan type user pemohon dan proposals digunakan ketika penguploadan dokumen proposal.

2) Pengelola_kantors

Dalam entitas ini, terdapat pengguna dengan peran sebagai pengelola, termasuk Front Office, Manager, Program, dan Badan Pengurus. Entitas ini memiliki keterkaitan atau relasi dengan entitas kantor dan pengguna lainnya dalam sistem. Pada tingkat ini, hubungan antara pengelola dengan kantor dan pengguna lain menjadi elemen kunci yang membentuk struktur interaksi yang lebih luas dalam platform tersebut. Sehingga, entitas ini tidak hanya mencakup identitas dan peran pengelola, tetapi juga menyoroti pentingnya keterkaitan antar entitas dalam ekosistem sistem secara keseluruhan.

3) Kantors

Entitas kantor dalam sistem ini merujuk pada kantor cabang LAZISMU yang akan diintegrasikan dengan tabel proposal dan pengelola kantor. Dengan adanya entitas kantor, setiap kantor cabang LAZISMU dapat terlibat secara terpadu dalam proses pengajuan proposal, memungkinkan pemantauan dan manajemen yang efektif. Sistem ini dirancang untuk menciptakan keterkaitan antara entitas kantor dengan tabel proposal, memastikan bahwa setiap pengajuan proposal dapat terhubung secara langsung dengan kantor yang bersangkutan. Selain itu, integrasi dengan pengelola kantor memberikan tambahan dimensi dalam pemantauan dan koordinasi aktivitas di tingkat kantor cabang, meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam manajemen proposal. Dengan demikian, entitas kantor menjadi elemen sentral yang mendukung integrasi sektor pengelolaan proposal dan operasional kantor cabang LAZISMU secara lebih efisien.

4) Persyaratan_proposal

Entitas persyaratan proposal berfungsi sebagai parameter penentu dalam tabel proposal, memastikan bahwa setiap proposal memenuhi syarat-syarat tertentu sesuai dengan jenis proposal yang diajukan. Dengan adanya entitas ini, sistem dapat secara otomatis mengevaluasi dan memverifikasi apakah suatu proposal telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan sesuai dengan jenisnya. Ini menciptakan pendekatan yang lebih terstruktur dan terotomatisasi dalam proses evaluasi proposal, memastikan bahwa persyaratan yang telah ditetapkan untuk setiap jenis proposal dapat dengan tepat diidentifikasi dan dipenuhi. Sehingga, entitas persyaratan proposal tidak hanya berperan sebagai panduan, tetapi juga sebagai instrumen penting untuk memastikan validitas dan kualitas proposal yang diajukan.

5) Proposals

Entitas proposal merupakan elemen sentral dalam sistem, yang menyimpan secara komprehensif data dari setiap proposal yang diajukan. Entitas ini memiliki integrasi yang erat dengan entitas user dan kantor, menciptakan jaringan informasi yang holistik. Dengan adanya entitas proposal, setiap informasi terkait proposal, termasuk pengajuan, pemohon, dan asal kantor cabang, dapat dengan mudah diakses dan dikelola. Ini berarti bahwa entitas proposal bukan hanya menyimpan data, tetapi juga menjadi pusat pengumpulan dan koordinasi informasi terkait seluruh siklus kehidupan proposal, memfasilitasi transparansi, pemantauan, dan pengelolaan yang efisien dalam konteks sistem secara keseluruhan. Dengan demikian, entitas proposal menjadi elemen kritis dalam membangun integrasi antara data pengguna, informasi kantor, dan rincian proposal dalam sistem.

6) Detail_pemohons

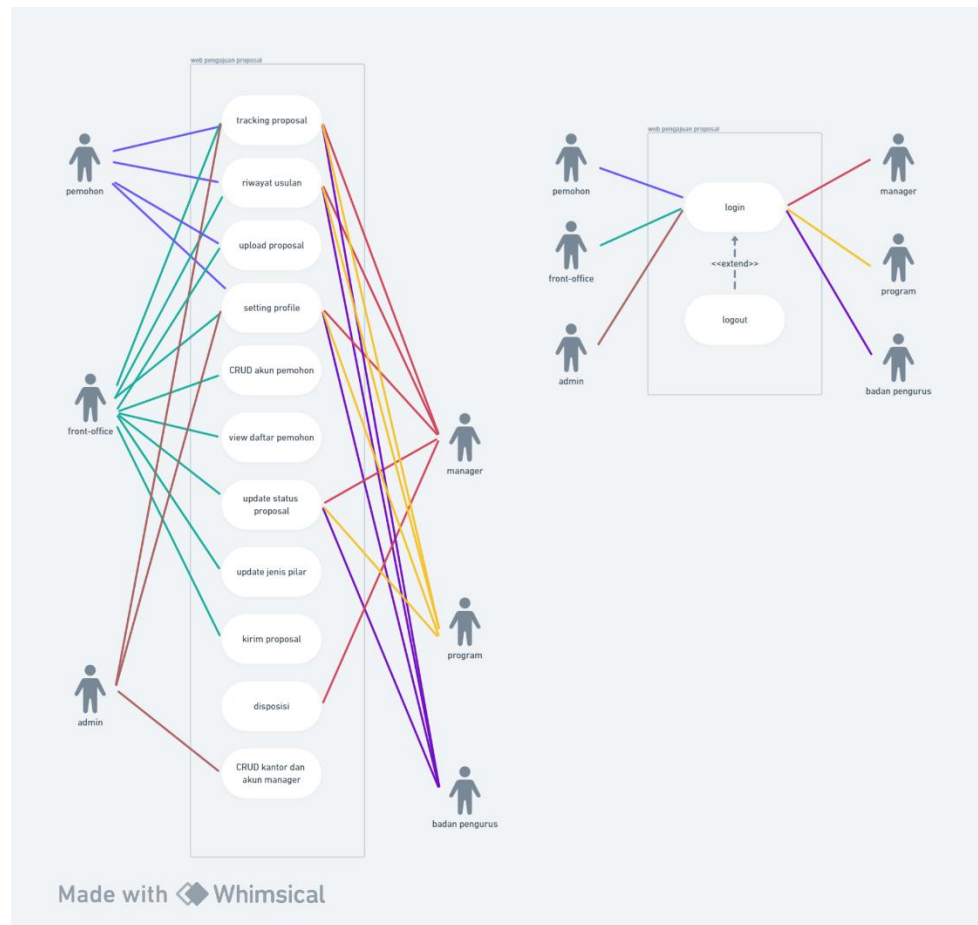
Entitas detail pemohon memiliki hubungan yang erat dengan entitas user, khususnya pada pengguna yang memiliki tipe pemohon. Informasi rinci mengenai pemohon disimpan dalam tabel detail_pemohons sebagai bagian dari entitas user. Dengan demikian, entitas detail pemohon bertindak sebagai penyimpanan data tambahan yang spesifik untuk pengguna yang memiliki peran sebagai pemohon. Melalui integrasi ini, sistem dapat menyajikan data pemohon secara lengkap dan terperinci, memungkinkan pemantauan dan analisis yang lebih efektif terkait pengajuan proposal dan aktivitas lainnya yang berkaitan dengan peran pemohon dalam platform. Sehingga, entitas detail pemohon menjadi komponen penting dalam membangun keterkaitan yang kuat antara informasi pengguna dan detail perannya dalam konteks pengajuan proposal.

b) Use Case Diagram

Dalam diagram use case yang disusun, terdapat enam peran utama, termasuk Pemohon, Front Office, Manager, Program, Badan Pengurus, dan Admin sebagai inisiator utama.

Pemohon berperan sebagai individu yang mengajukan proposal kepada Lazismu. Sementara Front Office, Manager, Program, dan Badan Pengurus bertindak sebagai pengelola kantor yang memiliki tanggung jawab mulai dari mengunggah proposal, memverifikasi, mengecek, hingga membuat keputusan mengenai diterimanya atau penolakan terhadap

proposal. Alur proses sistem dapat dilihat dengan jelas pada Gambar 4.4 berikut ini.



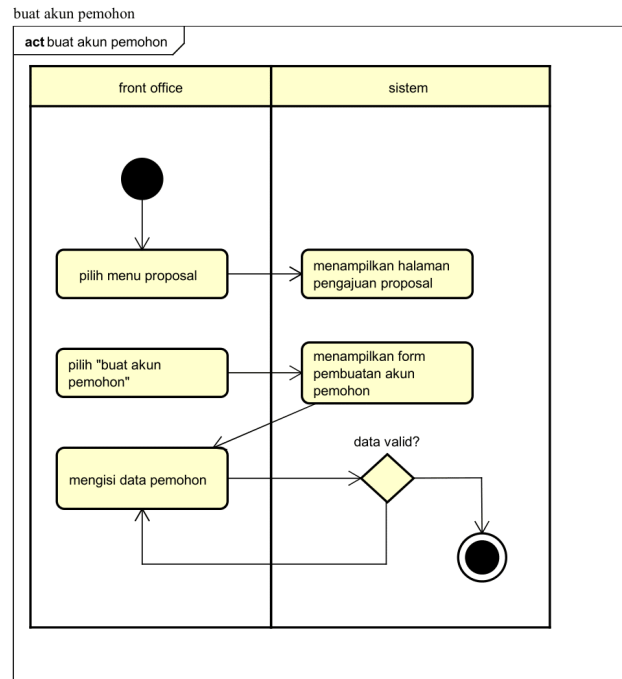
Gambar 4. 4 Use Case Diagram

c) *Activity Diagram*

Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*) dalam perancangan sistem Website Pengajuan Proposal ini memiliki terdapat enam

peran utama, termasuk Pemohon, Front Office, Manager, Program, Badan Pengurus, dan Admin sebagai inisiator utama.

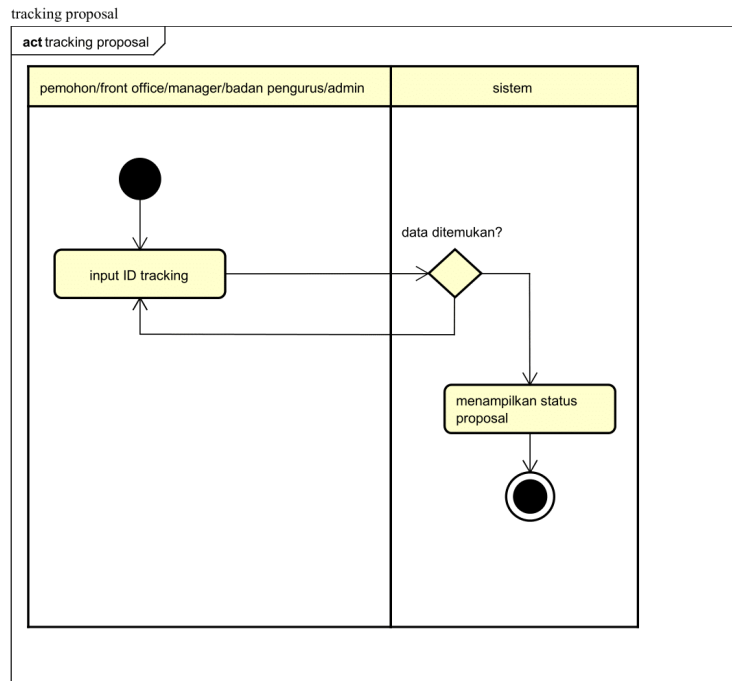
a. *Activity diagram* buat akun pemohon



Gambar 4. 5 *Activity Diagram* buat akun pemohon

Dari diagram pada Gambar 4.5 aktivitas tersebut, terlihat bahwa front office memilih opsi menu "proposal," yang kemudian memicu sistem untuk menampilkan halaman pengajuan proposal. Selanjutnya, front office memilih tombol "buat akun pemohon," yang mengarah pada tampilan formulir pembuatan akun pemohon. Setelah itu, proses melibatkan pengisian data pemohon hingga mencapai validasi sistem untuk memastikan keabsahan informasi yang dimasukkan.

b. *Activity Diagram Tracking Proposal*

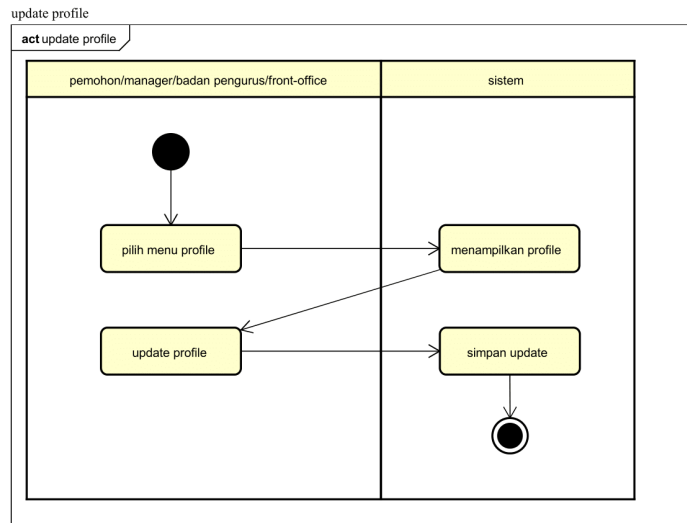


Gambar 4. 6 *Activity Diagram tracking proposal*

Pada Gambar 4.6 dapat dilihat bahwa setiap pengguna memiliki kemampuan untuk melacak proposal dengan memasukkan ID pelacakan, dan sistem akan menampilkan rincian proposal beserta statusnya jika ID pelacakan tersebut sesuai dengan yang tersimpan dalam database.

Jika tidak ada kecocokan, notifikasi akan muncul menyatakan bahwa data tidak ditemukan.

c. *Activity Diagram Update Profile*



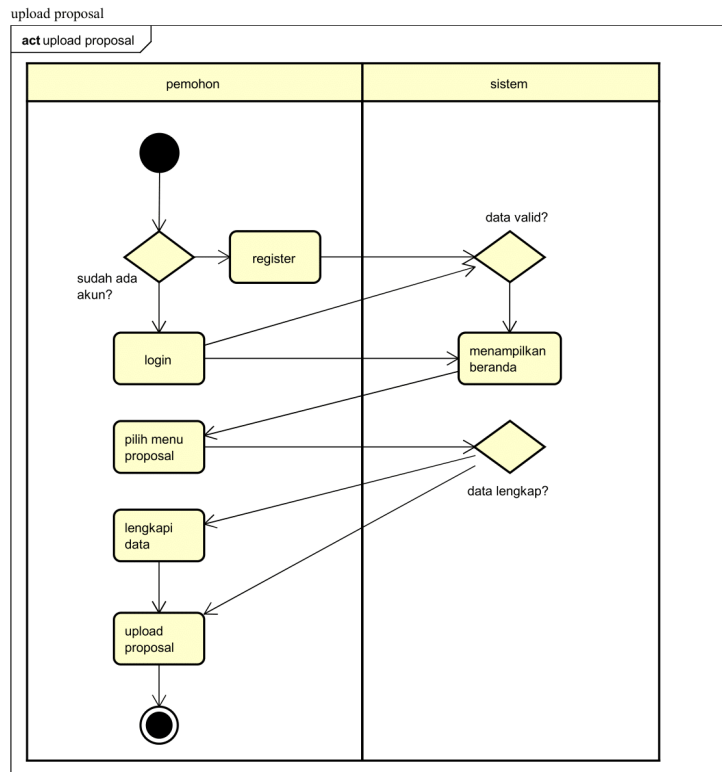
2023/11/28

Gambar 4. 7 Activity Diagram update profile

Pada Gambar 4.7 dapat dilihat bahwa Semua user selain admin dapat update profile dengan cara pilih menu profile

lalu sistem akan menampilkan profile lalu user melakukan update profile dan sistem akan menyimpan perubahan.

d. *Activity Diagram Upload Propsoal*

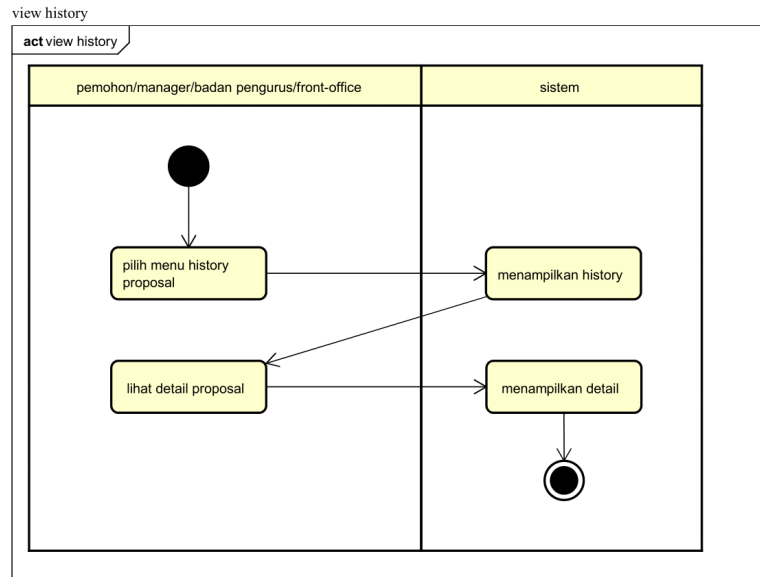


Gambar 4. 8 *Activity Diagram upload proposal*

Pada Gambar 4.8 dapat dilihat bahwa Pemohon dan Front Office memiliki akses untuk mengunggah proposal dengan langkah-langkah berikut: mereka perlu masuk ke menu proposal dan memverifikasi kelengkapan data pemohon.

Jika data pemohon sudah lengkap, proses akan dilanjutkan ke formulir unggah proposal.

e. *Activity Diagram View History*

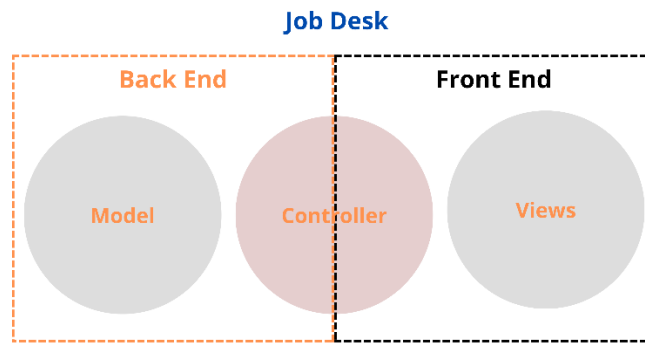


Gambar 4. 9 *Activity Diagram view history proposal*

Pada Gambar 4.9 dapat dilihat bahwa semua pengguna, kecuali administrator, memiliki kemampuan untuk melihat riwayat proposal dengan langkah-langkah sebagai berikut: memilih opsi menu "history proposal," setelah itu sistem akan menampilkan riwayat proposal. Dari sana, pengguna dapat melihat rincian proposal, dan sistem akan menampilkan informasi detail dari proposal tersebut.

3) Implementasi *Coding* dan Hasil Implementasi

Jobdesk yang dikerjakan pada project ini dapat dilihat pada Gambar 4. 10.



Gambar 4. 10 Pembagian *jobdesk*

Dapat diamati bahwa dalam pengembangan front-end, perhatian utama terfokus pada pengelolaan tampilan (*view*), sementara sebagian tugas kontrol (*controller*) melibatkan pengambilan data. Pada bagian front-end, fokus utama adalah mengelola antarmuka pengguna (UI) dan sejumlah fungsi kendali yang terlibat dalam pengambilan data.

Dalam fase implementasi, akan disajikan penjelasan secara menyeluruh yang terbagi menjadi dua aspek penting, yaitu bagian umum dan bagian khusus. Bagian umum mencakup gambaran keseluruhan proses implementasi, sementara bagian khusus membahas rincian khusus dan langkah-langkah yang diperlukan dalam konteks tertentu. Ini bertujuan untuk memberikan pemahaman komprehensif dan mendalam terhadap pelaksanaan proyek atau sistem yang akan diimplementasikan.

A. Bagian Umum

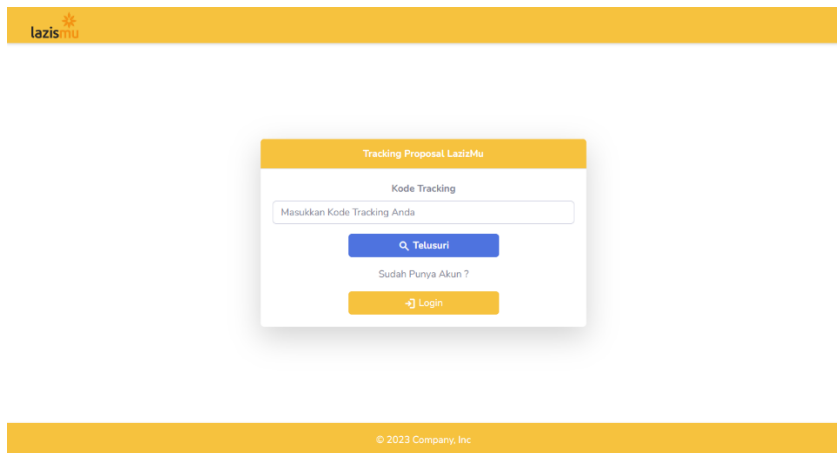
Bagian umum yang dimaksud merupakan bagian yang tampilan yang sama pada semua user website pengajuan proposal LAZISMU DIY dimana terdapat beberapa fitur seperti yang terdapat pada Gambar 4.11 berikut.



Gambar 4. 11 SiteMap Umum

Pada Gambar 4.11 dapat dilihat bahwa SiteMap umum diatas ada beberapa fitur yaitu ; tracking proposal, login dan register.

a) Tracking Proposal



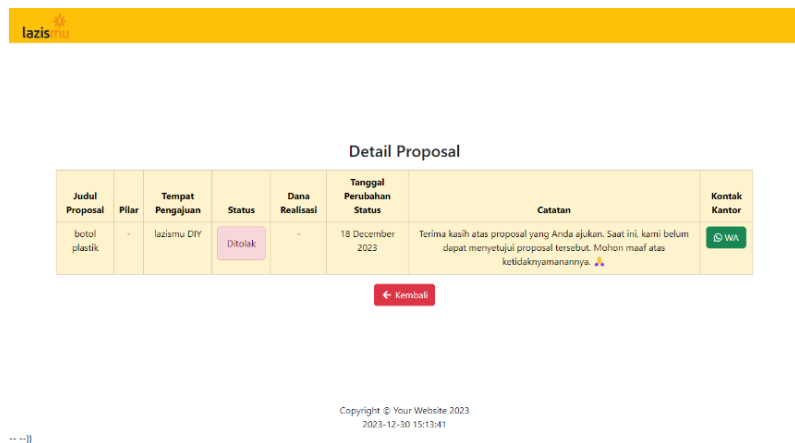
Gambar 4. 12 Tampilan tracking proposal

```

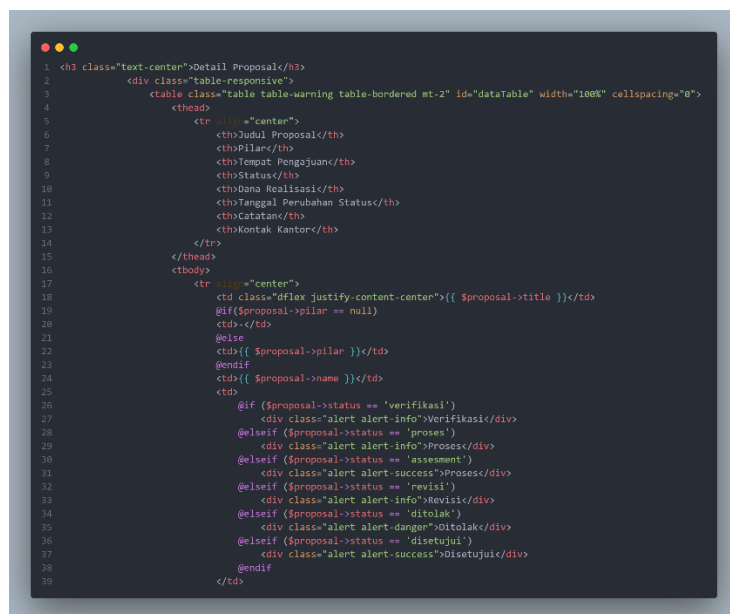
1 <div class="container mt-4" style="background-color: #f9f9f9; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 100%; text-align: center;">
2   <div class="card" style="background-color: #fff; padding: 10px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px; width: 80%; margin: auto;">
3     <div class="card-header" style="background-color: #f9f9f9; padding: 5px; border-radius: 10px 10px 0 0; text-align: center; font-weight: bold; color: #7b1fa2;">
4       Tracking Proposal Lazismu
5     </div>
6     <div class="card-body" style="padding: 10px; border-top: 1px solid #ccc; border-radius: 0 10px 10px 10px;">
7       <div class="form" style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; gap: 10px;">
8         <div class="form-group" style="width: 100%; text-align: center;">
9           <div class="text-center" style="font-weight: bold; margin-bottom: 5px;">Kode Tracking</div>
10          <input type="text" class="form-control" style="width: 100%; border: 1px solid #ccc; border-radius: 10px;" value="Masukkan Kode Tracking Anda" />
11          <div class="text-center" style="margin-top: 5px;">
12            <button type="button" class="btn btn-primary" style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px 15px; border-radius: 10px; font-weight: bold;">
13              Telusuri
14            </button>
15          </div>
16          <div class="text-center" style="margin-top: 5px; font-size: small; color: #6c757d;">
17            Sudah Punya Akun ?
18          </div>
19          <div class="text-center" style="margin-top: 5px;">
20            <button type="button" class="btn btn-primary" style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px 15px; border-radius: 10px; font-weight: bold;">
21              Login
22            </button>
23          </div>
24        </div>
25      </div>
26    </div>
27  </div>
28  <div class="text-center" style="font-size: small; color: #6c757d; margin-top: 10px;">
29    Ingin upload berkas? silahkan datang langsung ke kantor Lazismu terdekat atau dapat dengan <a href="/login/">login</a>
30  </div>
31 </div>
32 </div>
33 </div>
  
```

Gambar 4. 13 Kode tampilan tracking proposal

Pada Gambar 4.12 dan 4.13 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* tracking proposal user dapat melacak status proposal sesuai dengan kode tracking jika kode tracking sama maka akan mengeluarkan detail proposal. Berikut tampilan detail proposal jika kode tracking ada pada database.



Gambar 4. 14 Tampilan detail proposal tracking proposal

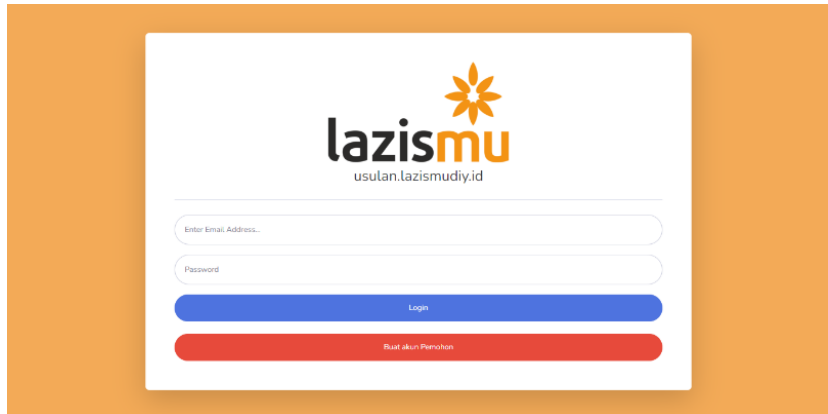


Gambar 4. 15 Kode detail proposal

Pada Gambar 4.14 dan 4.15 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* detail proposal terdiri dari Judul Proposal,

Pilar, Tempat Pengajuan, Status, Dana Realisasi, Tanggal Perubahan Status, Catatan dan Kontak Kantor.

b) Login



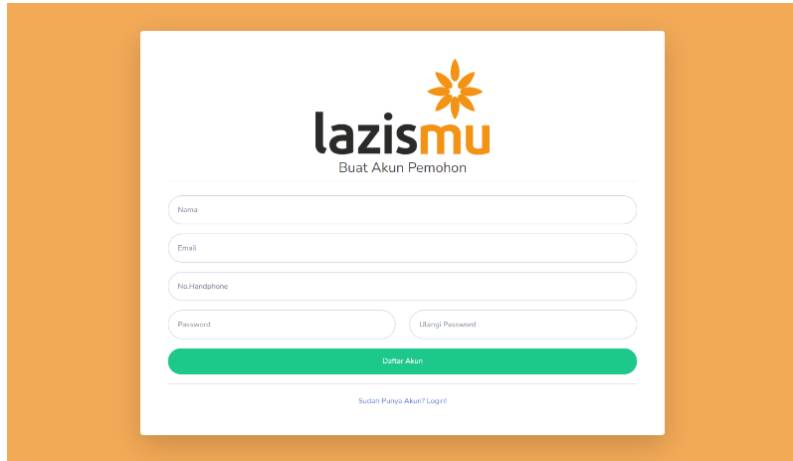
Gambar 4. 16 Tampilan login



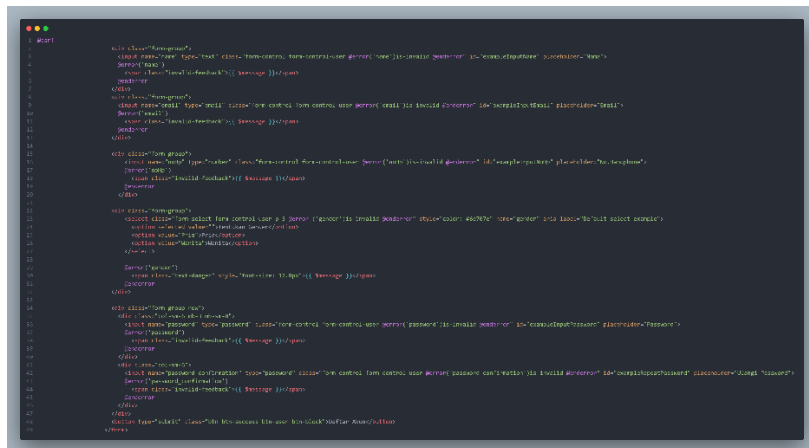
Gambar 4. 17 Kode login

Pada Gambar 4.16 dan 4.17 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* Fitur login yang berfungsi seperti fitur login website pada umumnya untuk proses memasuki website dengan menginputkan data seperti email dan password website.

c) Register



Gambar 4. 18 Tampilan register



Gambar 4. 19 Kode tampilan register

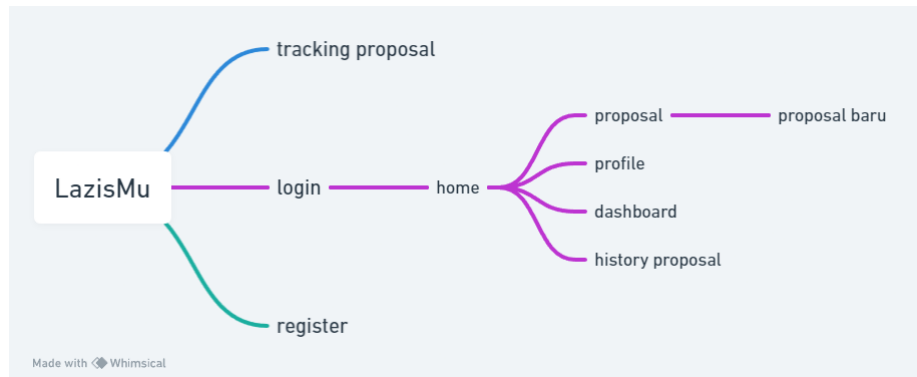
Pada Gambar 4.18 dan 4.19 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* proses pendaftaran, digunakan untuk membuat akun pemohon proposal dengan menginputkan informasi seperti Nama, Email, Nomor HP, Jenis Kelamin, dan kata sandi. Setelah pendaftaran berhasil, langkah selanjutnya adalah menerima petunjuk verifikasi melalui surel.

B. Bagian Khusus

Website pengajuan proposal ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan khusus dari lima pengguna utama, yaitu pemohon, front office, manager, dan badan pengurus. Setiap tampilan website dikustomisasi secara unik

untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal sesuai dengan peran dan tanggung jawab masing-masing. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap user.

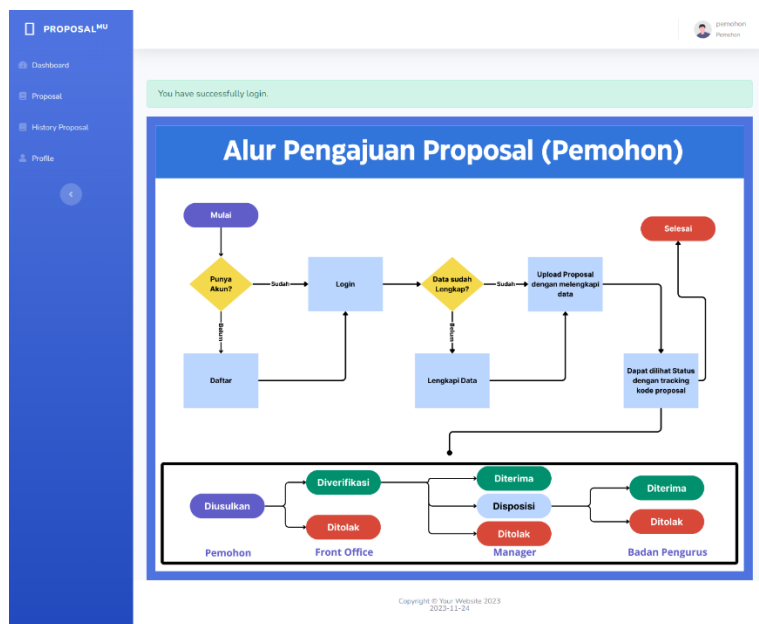
I. Pemohon



Gambar 4. 20 SiteMap Pemohon

Pada Gambar 4.20 dapat dilihat bahwa user pemohon terdapat beberapa fitur yang dapat diakses, berikut tampilan dan sample kodingannya.

a) Dashboard



Gambar 4. 21 Tampilan dashboard pemohon

```

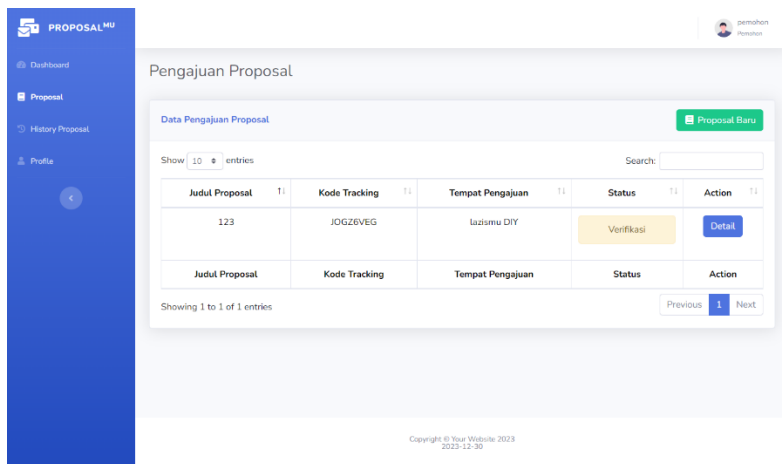
1 @elseif (Auth::user()->type == "Pemohon")
2
3     @if ($detail_user->nik == null || $detail_user->alamat == null)
4         <div class="alert alert-danger" role="alert">
5             Data anda masih belum lengkap, silahkan lengkapi dengan isi melalui <a href="{{route('profile')}}>form</a> berikut
6         </div>
7     @endif
8     <div class="card shadow mb-4">
9         <div class="card-header py-3">
10            <div class="d-flex justify-content-between align-items-center">
11                <h4 class="m-0 font-weight-bold text-primary">Alur Pengajuan Proposal</h4>
12            </div>
13        </div>
14        <div class="card-body">
15            <div class="bg-primary p-3 rounded" style="min-height: 75vh">
16                
17            </div>
18        </div>
19    </div>
20 @else
21
22 @endif
23 @endsection

```

Gambar 4. 22 Kode tampilan dashboard pemohon

Pada Gambar 4.21 dan 4.22 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* dashboard pemohon, tersedia visualisasi alur pengajuan proposal menggunakan website, bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada pemohon dalam memahami langkah-langkah proses pengajuan proposal.

b) Proposal



Gambar 4. 23 Tampilan daftar proposal pemohon

```

1 <table class="table table-bordered" id="dataTable" width="100%" cellspacing="0">
2   <thead>
3     <tr align="center">
4       <th>Judul Proposal</th>
5       <th>Kode Tracking</th>
6       <th>Tempat Pengajuan</th>
7       <th>Status</th>
8       <th>Action</th>
9     </tr>
10  </thead>
11  <tbody>
12    <tr align="center">
13      <th>Judul Proposal</th>
14      <th>Kode Tracking</th>
15      <th>Tempat Pengajuan</th>
16      <th>Status</th>
17      <th>Action</th>
18    </tr>
19  </tbody>
20  <tbody>
21    @foreach ($datatables as $item)
22      <tr align="center">
23        <td class="dflex justify-content-center">{{ $item->title }}</td>
24        <td>{{ $item->kode_tracking }}</td>
25        <td>{{ $item->name }}</td>
26        <td>
27          @if ($item->status == 'verifikasi')
28            <div class="alert alert-warning">Verifikasi</div>
29          @elseif ($item->status == 'proses')
30            <div class="alert alert-warning">Proses</div>
31          @elseif ($item->status == 'revisi')
32            <div class="alert alert-warning">Revisi</div>
33          @elseif ($item->status == 'assessment')
34            <div class="alert alert-success">Proses</div>
35          @elseif ($item->status == 'ditolak')
36            <div class="alert alert-danger">Ditolak</div>
37          @elseif ($item->status == 'disetujui')
38            <div class="alert alert-success">Disetujui</div>
39          @endif
40        </td>

```

Gambar 4. 24 Kode tampilan daftar proposal pemohon

Pada Gambar 4.23 dan 4.24 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* menu proposal, pemohon memiliki akses untuk meninjau proposal yang telah diunggah, memungkinkan mereka melihat status terkini dari proposal mereka. Proposal yang telah diverifikasi atau memerlukan revisi dapat diedit, baik dalam hal naskah maupun data yang terkait.

c) Tambah Proposal

Pengajuan Proposal

Form Pengajuan Proposal

Judul Proposal
Rumah Pojok BacaMu

Lokasi Tempat Pengajuan
lazismu DIY

Dana Proposal
200000

File Proposal
Choose File DAFTAR KELENGKAPAN PERALATAN LAB COOKING 2.pdf

Ajukan

Copyright © Your Website 2023
2023-12-24

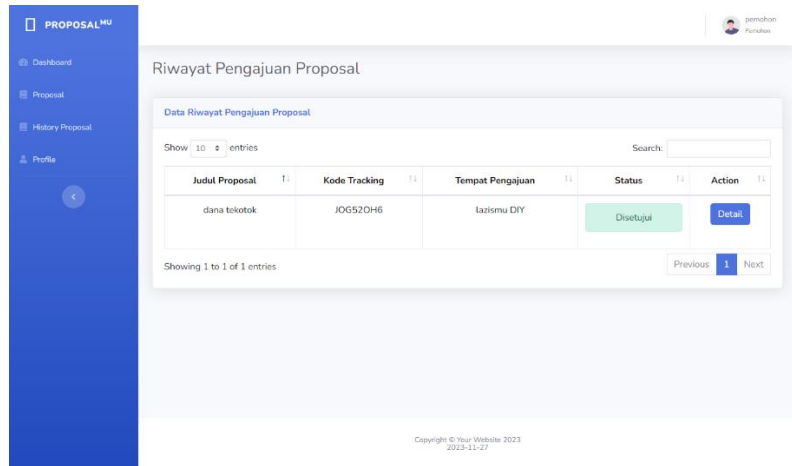
Gambar 4. 25 Tampilan tambah proposal

```
1 <form class="row g-3" method="POST" action="{{ route('tambahProposal') }}" enctype="multipart/form-data" >
2     <div class="col-12 mt-2">
3         <input type="text" class="form-control" name="judul" id="inputjudul" placeholder="Lisi judul proposal yang diajukan" required>
4     </div>
5     <div class="col-12 mt-4">
6         <input type="text" class="form-control" name="instansi" id="inputinstansi" required>
7     </div>
8     <div class="row mt-4 ml-1 mr-1">
9         <div class="col-6">
10            <label for="inputjenisProposal" class="form-label">Jenis Proposal</label>
11            <select class="form-select" aria-label="Default select example" id="select-jenis" name="jenis_proposal" required>
12                <option value="none" selected>Pilih Jenis Proposal</option>
13                <!-- @foreach ($jenis as $item) -->
14                <option value="{{ $item->id }}">{{ $item->nama }}</option>
15            </foreach -->
16            <option value="umkm">Pengajuan Bantuan UMKM</option>
17            <option value="siswa">Pengajuan Bantuan Pendidikan</option>
18            <option value="kegiatan">Pengajuan Bantuan Kegiatan</option>
19            <option value="musafir">Pengajuan Bantuan Musafir</option>
20            <option value="mudlit">Pengajuan Bantuan Mudlit</option>
21            <option value="hibung">Pengajuan Bantuan Hibung (Gedung)</option>
22            <option value="bukakantor">Pembukaan Kantor Layanan Lazismu</option>
23            <option value="izinpenelitian">Izin Penelitian</option>
24            <option value="izinmagang">Pengajuan Magang</option>
25        </select>
26    </div>
27 </form>
```

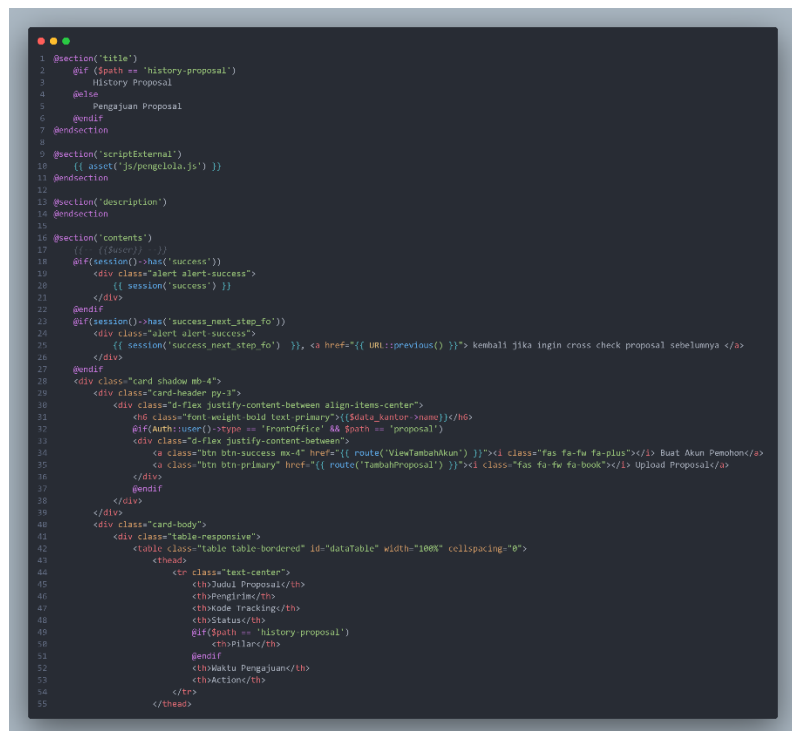
Gambar 4. 26 Kode tampilan tambah proposal

Pada Gambar 4.25 dan 4.26 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* formulir penambahan proposal, pemohon memiliki fasilitas untuk mengajukan proposal. Terdapat beberapa persyaratan data yang harus dipenuhi sebelum proposal dikirimkan. Sebelum pemohon dapat mengajukan proposal, mereka diharuskan untuk melengkapi semua data yang diperlukan; jika data belum lengkap, pengajuan proposal tidak dapat dilakukan.

e) History Proposal



Gambar 4. 29 Riwayat proposal pemohon

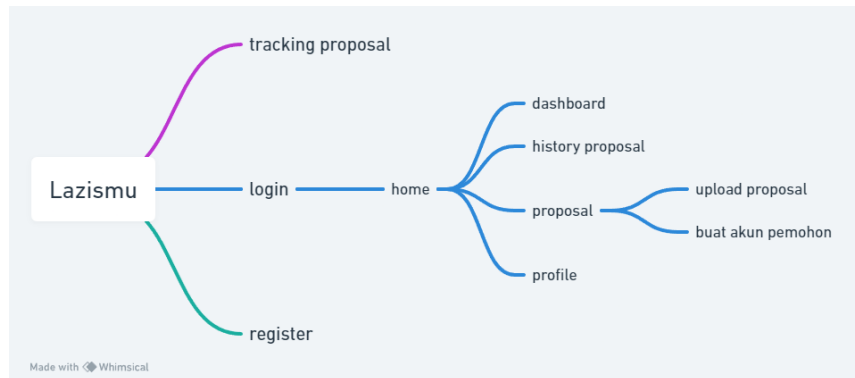


Gambar 4. 30 Kode tampilan History Proposal

Pada Gambar 4.29 dan 4.30 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* riwayat proposal, semua pengguna yang terlibat menggunakan blade yang serupa, namun kondisinya disesuaikan dengan jenis pengguna yang digunakan. Pada riwayat proposal, pengguna dapat meninjau catatan proposal yang telah mereka ajukan

sebelumnya. Dari perspektif pengelola, mereka dapat melihat seluruh proposal, sedangkan dari perspektif pemohon, mereka hanya dapat melihat riwayat yang berhubungan dengan unggahan mereka sendiri tanpa bisa mengakses proposal yang diunggah oleh pemohon lain.

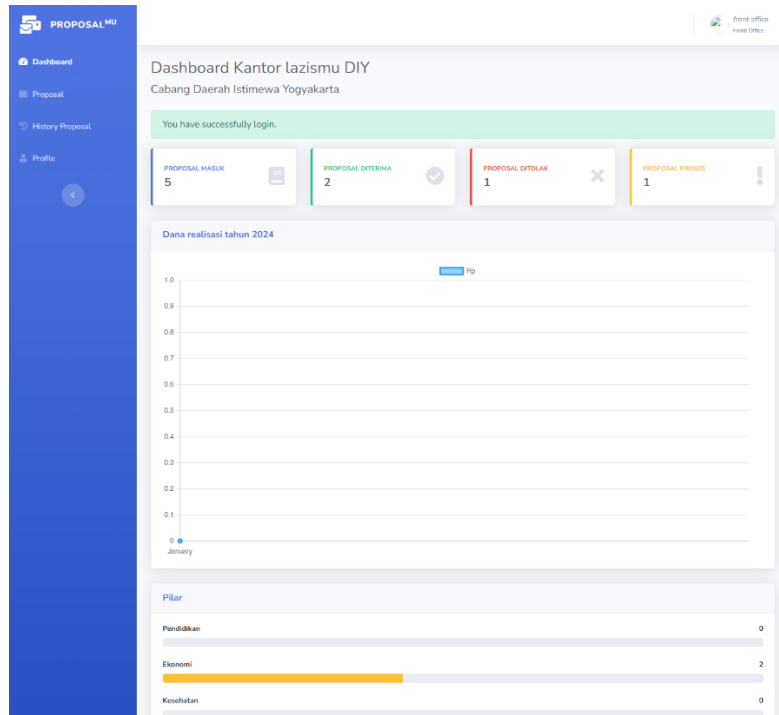
II. Front Office



Gambar 4. 31 Sitemap user fornt office

Pada Gambar 4.31 dapat dilihat Sitemap antarmuka pengguna front office, terdapat sejumlah fitur yang dioperasikan sesuai dengan proses bisnis yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut adalah implementasi kode beserta tampilan yang sesuai, dengan pengecualian dari yang telah dibahas sebelumnya, karena terdapat kesamaan tampilan yang hanya menggunakan kondisi tipe pengguna.

a) Dashboard



Gambar 4. 32 Tampilan dashboard pengelola kantor

```
1 @extends('layouts.app')
2
3 @section('title')
4     @if (Auth::user()->type == 'FrontOffice'
5         || Auth::user()->type == 'Manager' || Auth::user()->type == 'BadanPengurus'
6         || Auth::user()->type == 'Program')
7         Dashboard Kantor {{ $kantor->find($detail_user->id_kantor)->name }}
8     @elseif (Auth::user()->type == 'Pemohon')
9         Selamat Datang di Website Pengajuan Proposal
10    @endif
11 @endsection
12
13 @section('secTitle')
14     @if (Auth::user()->type == 'FrontOffice' || Auth::user()->type == 'Manager'
15         || Auth::user()->type == 'BadanPengurus' || Auth::user()->type == 'Program')
16         Cabang {{ $kantor->find($detail_user->id_kantor)->alamat }}
17     @endif
18 @endsection
19
20 @section('alert')
21     @if (Session::has('success'))
22         <div class="alert alert-success" role="alert">
23             {{ Session::get('success') }}
24         </div>
25     @endif
26     @if (Session::has('failed'))
27         <div class="alert alert-danger" role="alert">
28             {{ Session::get('failed') }}
29         </div>
30     @endif
31 @endsection
```

Gambar 4. 33 Kode tampilan dashboard pengelola kantor

Pada Gambar 4.34 dan 4.35 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* Fitur unggah proposal di front office memungkinkan pemohon untuk mengajukan proposal dengan cara mengklik opsi pendaftaran yang sesuai ketika mereka hadir langsung di kantor Lazismu.

c) Buat akun pemohon

Gambar 4. 36 Tampilan upload proposal perspektif front office

```

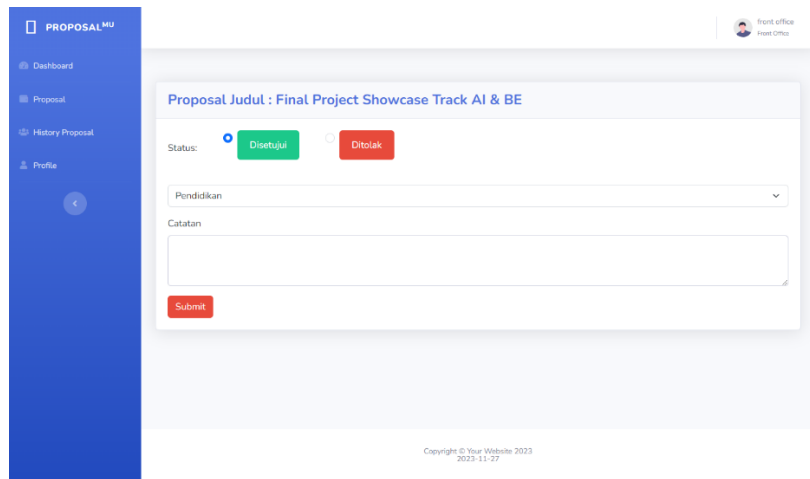
1 <!-->
2 <!-->
3 <!-->
4 <!-->
5 <!-->
6 <!-->
7 <!-->
8 <!-->
9 <!-->
10 <!-->
11 <!-->
12 <!-->
13 <!-->
14 <!-->
15 <!-->
16 <!-->
17 <!-->
18 <!-->
19 <!-->
20 <!-->
21 <!-->
22 <!-->
23 <!-->
24 <!-->
25 <!-->
26 <!-->
27 <!-->
28 <!-->
29 <!-->
30 <!-->
31 <!-->
32 <!-->
33 <!-->
34 <!-->
35 <!-->
36 <!-->
37 <!-->
38 <!-->
39 <!-->
40 <!-->
41 <!-->
42 <!-->

```

Gambar 4. 37 Kode upload proposal perspektif front office

Pada Gambar 4.36 dan 4.37 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* Fitur pembuatan akun pemohon digunakan untuk mendaftarkan akun bagi pemohon yang akan mengunggah proposal.

d) Verifikasi proposal



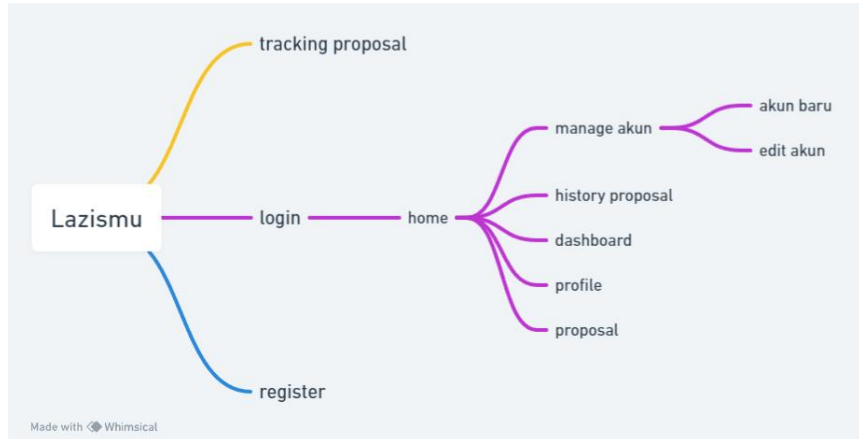
Gambar 4. 38 Tampilan verifikasi proposal perspektif Front Office



Gambar 4. 39 Kode verifikasi proposal front office

Pada Gambar 4.38 dan 4.39 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* proses verifikasi proposal di front office, dilakukan pengecekan terhadap kesesuaian proposal dengan persyaratan yang telah ditetapkan. Opsi yang diberikan adalah persetujuan atau penolakan (untuk revisi), dan pengguna dapat memberikan komentar terkait proposal tersebut. Dalam tahap verifikasi ini, pengelola menggunakan file blade yang serupa, dengan perbedaan konsep yang disesuaikan sesuai dengan tipe pengelola kantor.

III. Manager



Gambar 4. 40 Sitemap Manager

Dalam antarmuka pengguna manager, terdapat sejumlah fitur yang dioperasikan sesuai dengan proses bisnis yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut adalah implementasi kode beserta tampilan yang sesuai, dengan pengecualian dari yang telah dibahas sebelumnya, karena terdapat kesamaan tampilan yang hanya menggunakan kondisi tipe pengguna.

a) Manage akun

Nama	No WA	Tipe	Action
Fahri Husaini	082989182922	BadanPengurus	
Faisal Tedy	08921231212	FrontOffice	
front office	082989182924	FrontOffice	

Gambar 4. 41 Tampilan kelola akun pengelola kantor

```

1 @extends('layouts.app')
2
3 @section('title', 'Manage Akun')
4
5 @section('contents')
6   @if(session()-has('error'))
7     <div class="alert alert-danger">
8       {{ session('error') }}
9     </div>
10  @elseif(session()-has('success'))
11    <div class="alert alert-success">
12      {{ session('success') }}
13    </div>
14  @endif
15  <div class="card shadow mb-4">
16    <div class="card-header py-3">
17      <div class="d-flex justify-content-between align-items-center">
18        <h3 class="m-0 font-weight-bold text-primary">Data Pengelola</h3>
19        <a type="button" href="{{ route('ViewTambahAkun', Auth::user()->typeUser() ) }}" class="btn btn-success">
20          <i class="fas fa-fw fa-plus"></i> Akun Baru
21        </a>
22      </div>
23    </div>
24    <div class="card-body">
25      <table class="table table-bordered" id="datatable" width="100%" cellspacing="0">
26        <thead>
27          <tr>
28            <th>Nama</th>
29            <th>No WA</th>
30            <th>Tipe</th>
31            <th>Action</th>
32          </tr>

```

Gambar 4. 42 Kode manage akun pengelola kantor

Pada Gambar 4.41 dan 4.42 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* manage akun, manager mempunyai wewenang untuk melihat pengelola kantor yang ada pada kantor tersebut. Manager juga dapat menambahkan akun pengelola serta mengedit akun pengelola.

b) Akun baru

Gambar 4. 43 Tampilan tambah akun pengelola

```

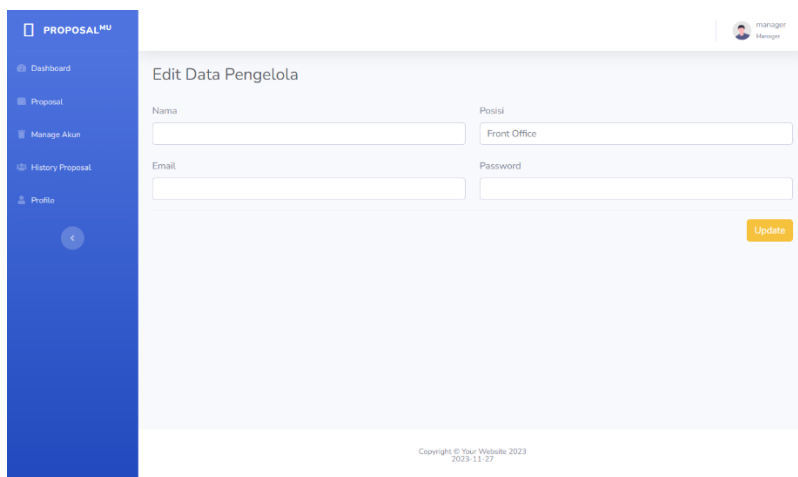
1 @extends('layouts.app')
2
3 @section('title', 'Pembuatan Akun Pengelola')
4
5 @section('contents')
6     @if (session()->get('success') != null)
7         <div class="alert alert-success" role="alert">
8             {{session()->get('success')}}
9         </div>
10    @elseif (session()->get('error') != null)
11        <div class="alert alert-danger" role="alert">
12            {{session()->get('error')}}
13        </div>
14    @endif
15
16    <div class="card shadow mb-4">
17        <div class="card-header py-3">
18            <div class="d-flex justify-content-between align-items-center">
19                <h2 class="m-0 font-weight-bold text-primary">Form Pembuatan Akun Pengelola</h2>
20            </div>
21        </div>
22        <div class="card-body">
23            <div class="table-responsive">
24                <table class="table table-bordered" id="dataTable">
25                    <tr>
26                        <td colspan="2">
27                            <form class="row g-3" method="POST" action="{ route('TambahKunPengelola', Auth::user()->typeUser()) }">
28                                @csrf
29                                <div class="row pb-4">
30                                    <div class="col-12">
31                                        <label class="form-label">Nama</label>
32                                        <input type="text" id="name" name="name" class="form-control @error('name') is-invalid @enderror">
33                                        @error('name')
34                                            <div class="text-danger">{{ $message }}</div>
35                                        @enderror
36                                    </div>
37                                </div>
38                                <div class="row pb-4">
39                                    <div class="col-6">
40                                        <label class="form-label">Posisi</label>
41                                        <input type="text" id="posisi" name="posisi" class="form-control @error('posisi') is-invalid @enderror">
42                                        @error('posisi')
43                                            <div class="text-danger">{{ $message }}</div>
44                                        @enderror
45                                    </div>
46                                    <div class="col-6">
47                                        <label class="form-label">Email</label>
48                                        <input type="text" id="email" name="email" class="form-control @error('email') is-invalid @enderror">
49                                        @error('email')
50                                            <div class="text-danger">{{ $message }}</div>
51                                        @enderror
52                                    </div>
53                                </div>
54                                <div class="row pb-4">
55                                    <div class="col-12">
56                                        <label class="form-label">Password</label>
57                                        <input type="password" id="password" name="password" class="form-control @error('password') is-invalid @enderror">
58                                        @error('password')
59                                            <div class="text-danger">{{ $message }}</div>
60                                        @enderror
61                                    </div>
62                                </div>
63                                <div class="row pb-4">
64                                    <div class="col-12">
65                                        <input type="password" id="password_confirmation" name="password_confirmation" class="form-control @error('password_confirmation') is-invalid @enderror">
66                                        @error('password_confirmation')
67                                            <div class="text-danger">{{ $message }}</div>
68                                        @enderror
69                                    </div>
70                                </div>
71                                <div class="row">
72                                    <div class="col-12">
73                                        <button type="submit" class="btn btn-primary">Update</button>
74                                    </div>
75                                </div>
76                            </form>
77                        </td>
78                    </tr>
79                </table>
80            </div>
81        </div>
82    </div>

```

Gambar 4. 44 Kode tambah akun pengelola

Pada Gambar 4.43 dan 4.44 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* Pada fitur tambah akun pengelola, manager dapat membuatkan akun pengelola kantor sesuai dengan kantor masing-masing.

c) Edit akun



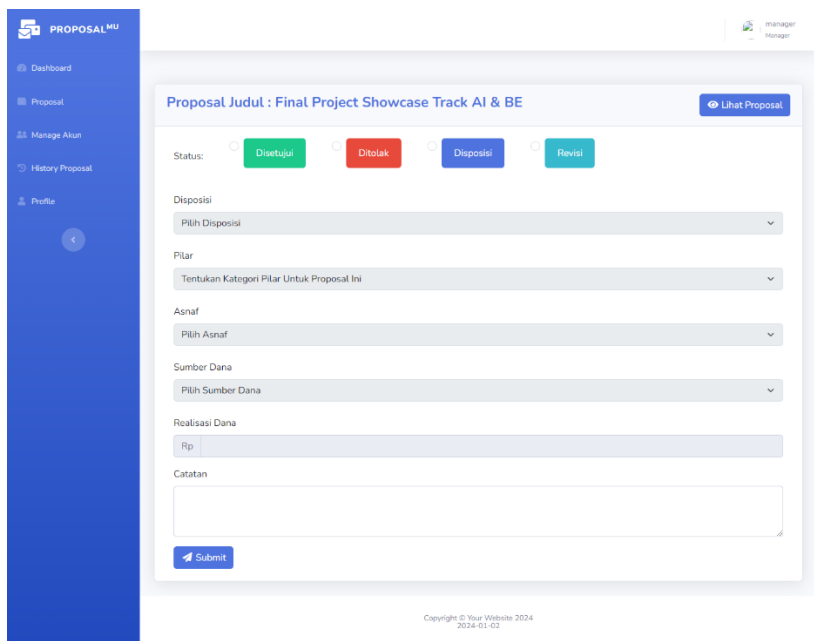
Gambar 4. 45 Tampilan edit akun pengelola

```
1 @extends('layouts.app')
2
3 @section('title', 'Edit Data Pengelola')
4
5 @section('contents')
6 <div class="card shadow mb-4">
7   <div class="card-header py-3">
8     </div>
9
10  <div class="card-body">
11    @if(session()->has('success'))
12      <div class="alert alert-success">
13        {{ session('success') }}
14      </div>
15    @endif
16    <form action="{{ route('editProfileData.pengelola', $user->id) }}" method="POST">
17      @csrf
18      @method('PUT')
19      <div class="row pb-4">
20        <div class="col-12">
21          <label class="form-label">Nama</label>
22          <input value="{{ $user->name }}" type="text" id="name" name="name" class="form-control">
23          @error('name')
24            <div class="text-danger">{{ $message }}</div>
25          @enderror
26        </div>
27      </div>
28    </form>
29  </div>
30 </div>
```

Gambar 4. 46 Kode edit akun pengelola

Pada Gambar 4.18 dan 4.19 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* edit data pengelola apabila ada kesalahan data atau masalah yang lainnya.

d) Verifikasi proposal

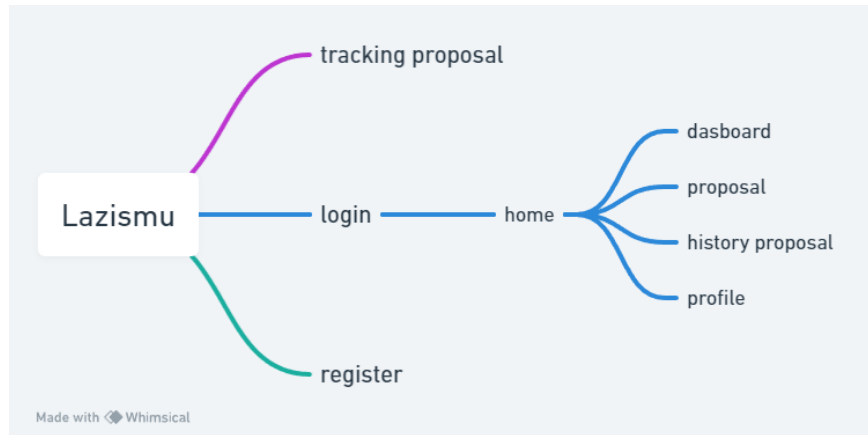


Gambar 4. 47 Tampilan verifikasi proposal (manager)

Pada Gambar 4.47 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* verifikasi proposal manajer memungkinkan persetujuan, penolakan dengan disposisi ke program atau badan pengurus, atau permintaan revisi. Meskipun

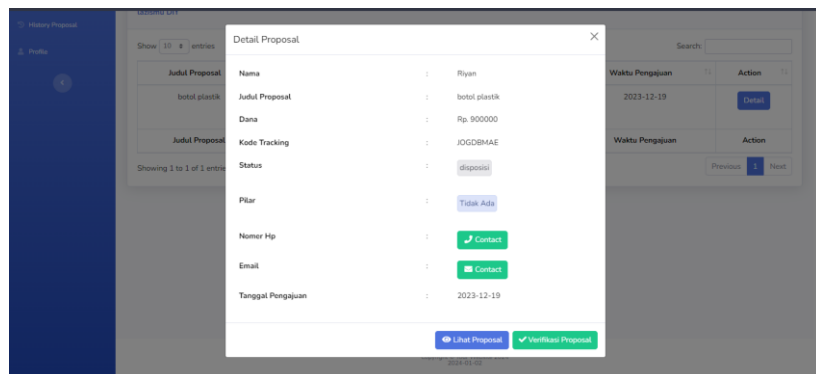
menggunakan file blade yang sama dengan front office, kondisinya disesuaikan untuk mencerminkan proses bisnis pengelola.

IV. Badan Pengurus

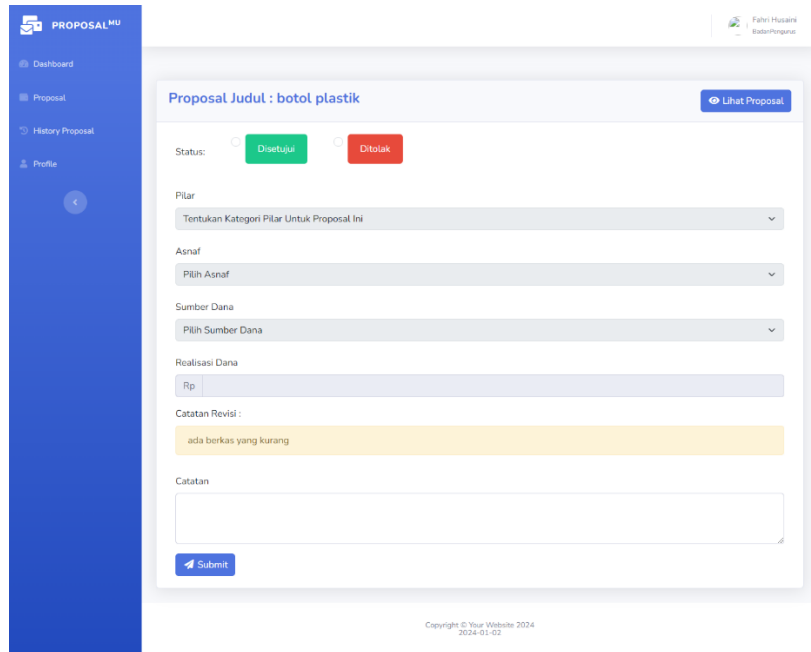


Gambar 4. 48 Sitemap badan pengurus

Pada Gambar 4.48 dapat dilihat *Sitemap* badan pengurus, terdapat sejumlah fitur yang dijalankan sesuai dengan prosedur bisnis yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut ini adalah implementasi kode beserta tampilan untuk memverifikasi proposal pada badan pengurus, karena fitur-fitur lainnya hampir serupa dengan pengelola lainnya, dengan perbedaan utama hanya pada status proposal. Pada badan pengurus, status proposal akan diarahkan untuk disposisi ke badan pengurus.



Gambar 4. 49 Detail proposal



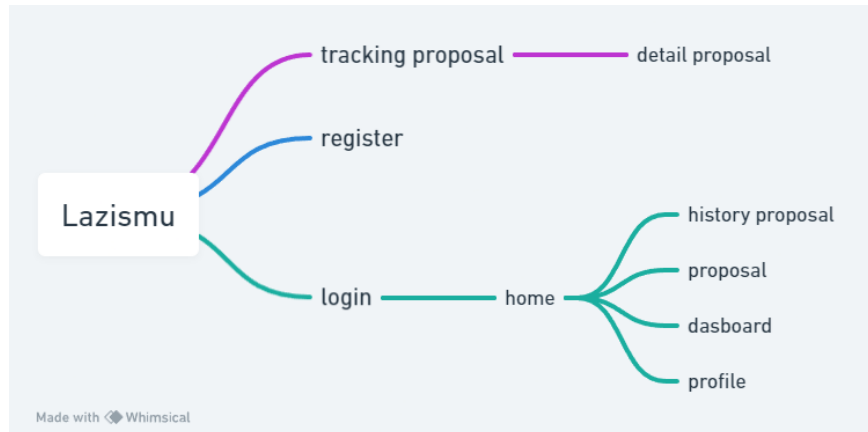
Gambar 4. 50 Verifikasi proposal badan pengurus



Gambar 4. 51 Kode verifikasi proposal

Pada Gambar 4.49, 4.50 dan 4.51 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* menu proposal yang telah diteruskan ke badan pengurus dengan status disposisi dan disposisi tersebut diarahkan ke badan pengurus, tugas utama badan pengurus adalah melakukan verifikasi terhadap proposal tersebut untuk menentukan apakah proposal tersebut dapat diterima atau harus ditolak.

V. Program



Gambar 4. 52 *Sitemap* user program

Pada Gambar 4.52 dapat dilihat *Sitemap* pengguna pengelola program, terdapat sejumlah fitur yang dijalankan sesuai dengan proses bisnis yang telah ditetapkan sebelumnya. Berikut ini adalah implementasi kode beserta tampilan untuk asesment proposal pada badan pengurus, karena fitur-fitur lainnya hampir serupa dengan pengelola lainnya, dengan perbedaan utama hanya pada status proposal. Pada user program, status proposal akan diarahkan untuk disposisi ke program.

The screenshot shows a web application interface for 'PROPOSAL MU'. On the left is a blue sidebar menu with options: Dashboard, Proposal, History Proposal, and Profile. The main content area displays a form for 'Proposal Judul : botol plastik'. At the top right of the form is a 'Lihat Proposal' button. The 'Status Assessment' section has two radio buttons: 'Disetujui' (selected) and 'Ditolak'. Below this is the 'File Assesment' section with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. The 'Catatan Revisi' section contains a yellow warning box with the text 'ada berkas yang kurang'. Below that is a 'Catatan' text area and a 'Submit' button. At the bottom right, there is a small copyright notice: 'Copyright © Your Website 2024 2024-01-02'.

Gambar 4. 53 Tampilan assesment proposal program

```

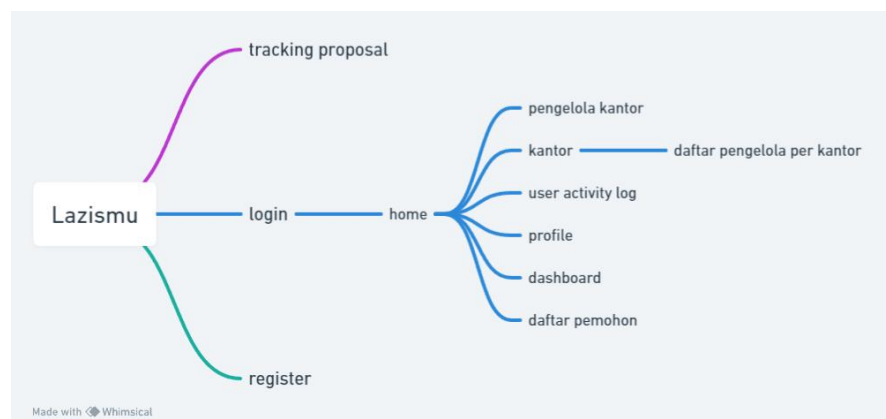
1 @csrf('pr')
2
3 <div class="form-group d-flex align-items-center col-12">
4 <label>Status Assessment:</label>
5 <div class="form-check m-3 ml-3">
6 <input type="radio" class="form-check-input d-flex" name="status" id="disetujui" value="terima">
7 <div class="form-check-label alert-success" for="disetujui">Disetujui</div>
8 </div>
9 <div class="form-check m-3">
10 <input type="radio" class="form-check-input" name="status" id="ditolak" value="tolak">
11 <div class="form-check-label alert-danger" for="ditolak">Ditolak</div>
12 </div>
13 </div>
14
15 <div class="form-group col-12">
16 <label for="upload" class="form-label">File Assessment</label>
17 <input class="form-control" type="file" id="upload" name="file_assessment" required>
18 </div>
19 @break
20 @endswitch
21 @if($peminon->komentar != null)
22 <div class="m-3 d-flex flex-column col-12" id="formFile">
23 <label for="komentar" class="form-label text-start">Catatan Revisi : </label>
24 <input class="form-control" id="komentar" name="komentar" value="{{ $peminon->komentar }}">
25 <div class="form-check-label alert-warning" for="komentar">{{ $peminon->komentar }}</div>
26 </div>
27 @endif
28
29 <div class="m-3 d-flex flex-column col-12" id="formFile">
30 <label for="komentar" class="form-label text-start">Catatan</label>
31 <input class="form-control" id="komentar" name="komentar" value="">
32 </div>
33 <div class="col-12">
34 <button type="submit" id="formFile" class="btn btn-primary" id="btn-submit">Submit</button>
35 </div>
36 </form>
37 </div>
38 @endsection

```

Gambar 4. 54 Kode assesment proposal program

Pada Gambar 4.53 dan 4.54 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* pengguna program memiliki kemampuan untuk memberikan penilaian sesuai dengan kondisi fisik yang diajukan oleh pengaju proposal, apabila diperlukan penilaian. Penilaian ini menjadi bukti yang kuat untuk mendukung keputusan apakah proposal tersebut diterima atau ditolak. Program juga memungkinkan penyisipan file assesment dan komentar sebagai bagian dari proses penilaian.

VI. Admin

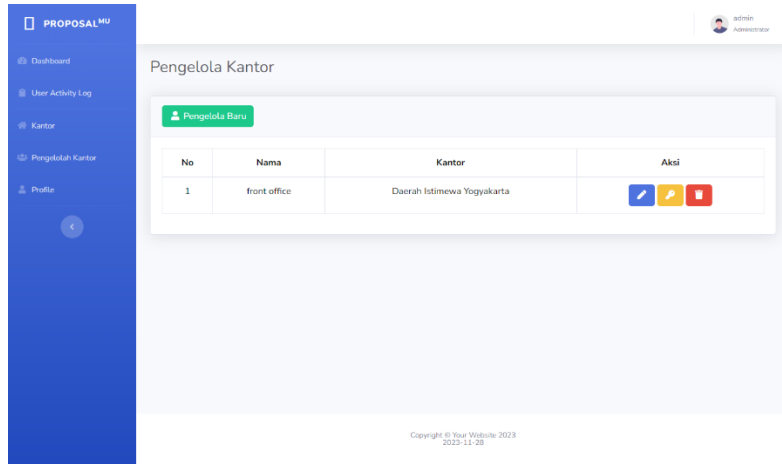


Gambar 4. 55 Sitemap Admin

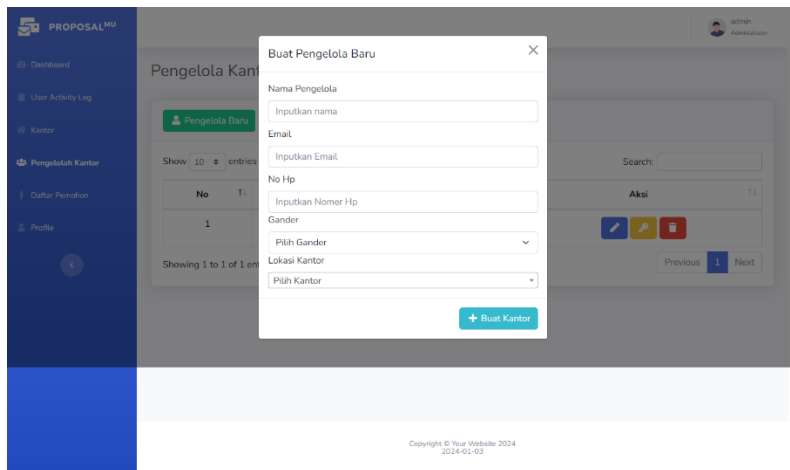
Pada Gambar 4.52 dapat dilihat *Sitemap* pengguna Admin yang merupakan pengguna yang sangat krusial dalam rangkaian situs web pengajuan

proposal, di mana peranannya melibatkan membuka kantor dan memiliki hak akses untuk mengelola seluruh pengguna pada platform pengajuan proposal tersebut. Berikut implementasi kode dan tampilan fitur-fitur berikut :

a) Pengelola kantor



Gambar 4. 56 Tampilan pengelola kantor



Gambar 4. 57 Tambah akun pengelola kantor

```

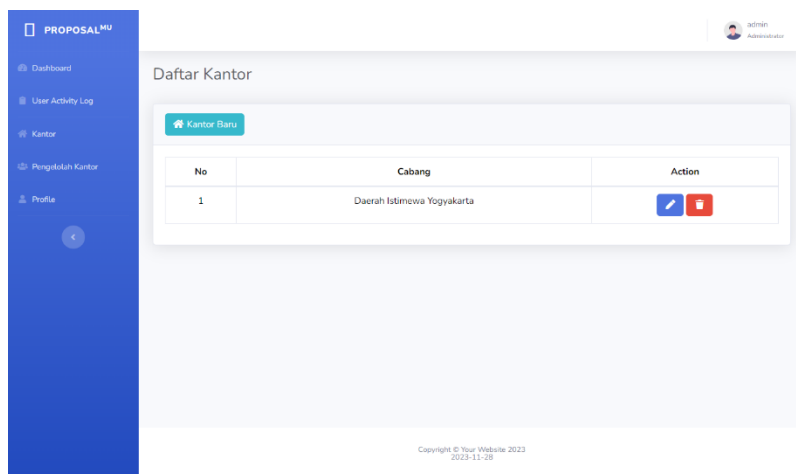
1 <form action="{{route('admin.creatorPengelolaKantor')}}" method="post">
2     @csrf
3     @method('post')
4     <div class="modal fade" id="modal" aria-hidden="true" aria-labelledby="exampleModalToggleLabel" tabindex="-1">
5         <div class="modal-dialog modal-dialog-centered">
6             <div class="modal-content">
7                 <div class="modal-header">
8                     <h1 class="modal-title fa-5" id="exampleModalToggleLabel">Buat Pengelola Baru</h1>
9                     <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
10                </div>
11                <div class="modal-body text-start">
12
13                    <label for="inputNama" class="form-label">Nama Pengelola</label>
14                    <input type="text" class="form-control" name="nama" id="inputNama" placeholder="Inputkan nama">
15                    <label for="inputEmail" class="form-label mt-2">Email</label>
16                    <input type="email" class="form-control" name="email" id="inputEmail" placeholder="Inputkan Email">
17                    <label for="inputHp" class="form-label mt-2">No Hp</label>
18                    <input type="text" class="form-control" name="nohp" id="inputHp" placeholder="Inputkan Nomer Hp">
19                    <label for="inputKantor mt-4" class="form-label">Gander</label>
20                    <select class="form-select" aria-label="Default select example" id="inputKantor" name="gender">
21                        <option value="" selected>Pilih Gender</option>
22                        <option value="Pria">Pria</option>
23                        <option value="Wanita">Wanita</option>
24                    </select>

```

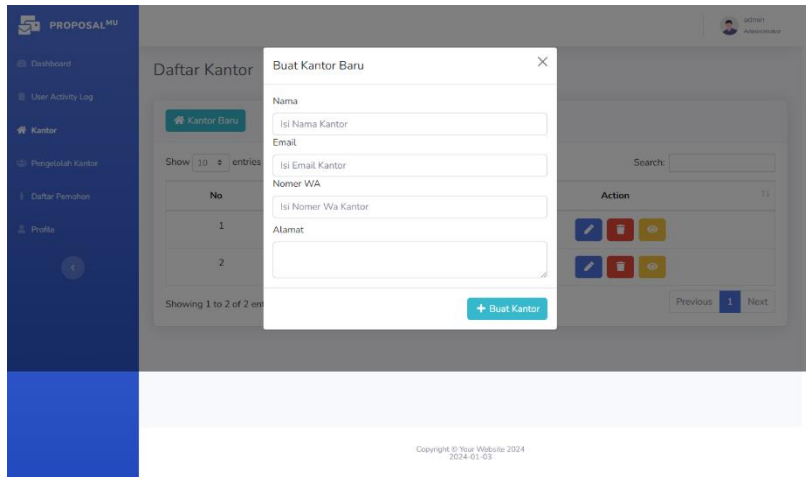
Gambar 4. 58 Kode pengelola kantor

Pada Gambar 4.56, 4.57 dan 4.58 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* fitur pengelolaan kantor, admin memiliki kemampuan untuk mengelola pengelola kantor sesuai dengan pilihan kantor yang dipilih. Ini mencakup kemampuan untuk membuat akun pengelola kantor, mengedit data pengelola kantor, mengubah kata sandi, dan menghapus akun pengelola kantor jika diperlukan.

b) Kantor



Gambar 4. 59 Tampilan kantor



Gambar 4. 60 Tampilan fitur tambah kantor

```

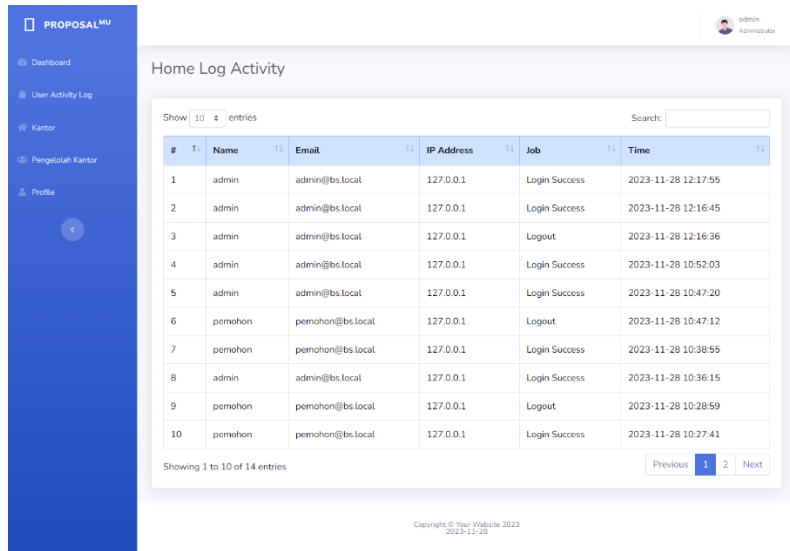
1 @section('contents')
2 {
3     {{ $user }}
4     @if($session->has('success'))
5     <div class="alert alert-success">
6         {{ $session('success') }}
7     </div>
8     @endif
9     @if ($errors->any())
10    <div class="alert alert-danger">
11        <ul>
12            @foreach ($errors->all() as $error)
13                <li>{{ $error }}</li>
14            @endforeach
15        </ul>
16    </div>
17    @endif
18    <div class="card shadow mb-4">
19        <div class="card-header py-3">
20            <div class="d-flex justify-content-between align-items-center">
21                <button type="button" class="btn btn-info" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#modal"><i class="fas fa-fw fa-home"></i> Kantor Baru</button>
22                <button type="button" href="#" modal="modal" class="btn btn-success"><i class="fas fa-fw fa-home"></i></button>
23            </div>
24            <form action="{{route('admin.createkantor')}}" method="post">
25                @csrf
26                @method("post")
27                <div class="modal fade" id="modal" aria-hidden="true" aria-labelledby="exampleModalToggleLabel" tabindex="-1">
28                    <div class="modal-dialog modal-dialog-centered">
29                        <div class="modal-content">
30                            <div class="modal-header">
31                                <h3 class="modal-title fa-5x" id="exampleModalToggleLabel">Buat Kantor Baru</h3>
32                                <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="modal" aria-label="close"></button>
33                            </div>
34                    </div>

```

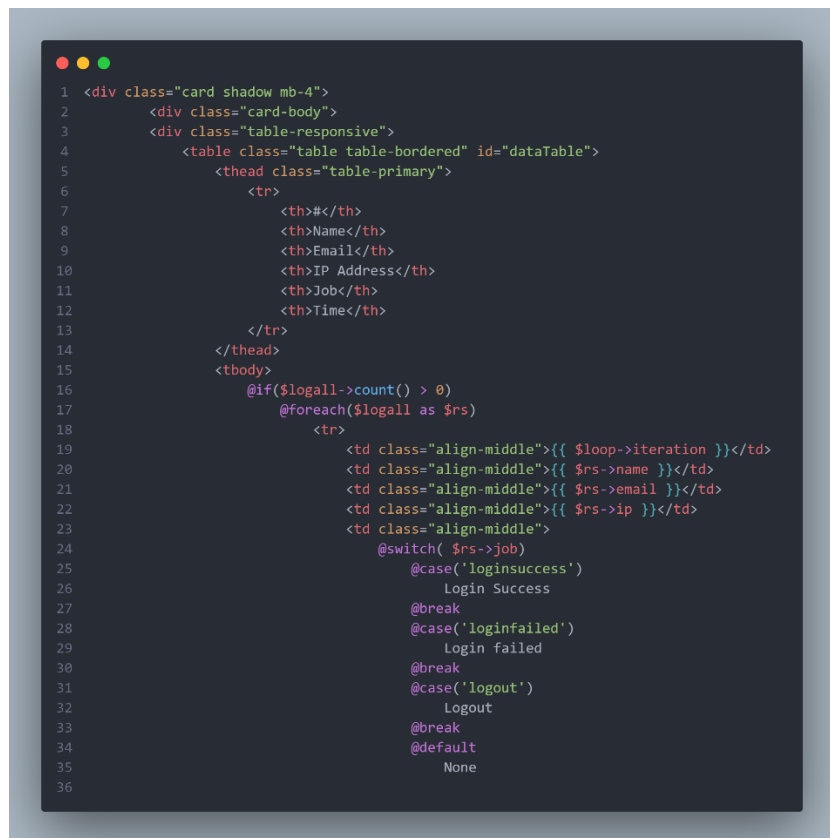
Gambar 4. 61 Kode daftar kantor

Pada Gambar 4.59, 4.60 dan 4.61 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* pengguna admin dapat mengelola kantor yang ada di LAZISMU bisa dapat menambah kantor, mengedit kantor dan menghapus kantor.

c) User activity log



Gambar 4. 62 Tampilan aktivitas user

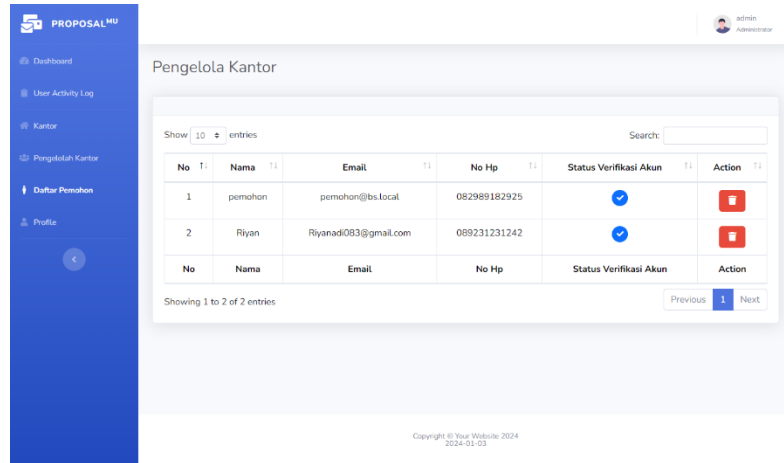


Gambar 4. 63 Tampilan aktivitas user

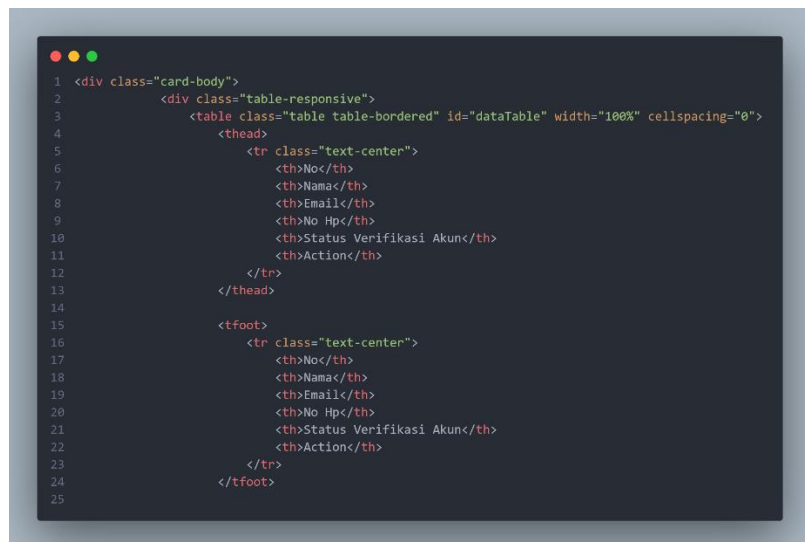
Pada Gambar 4.62 dan 4.63 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* fitur aktivitas pengguna, admin memiliki kewenangan

untuk mengamati semua kegiatan pengguna, baik saat masuk maupun keluar dari sistem.

d) Daftar pemohon



Gambar 4. 64 Tampilan daftar pemohon



Gambar 4. 65 Tampilan daftar pemohon

Pada Gambar 4.64 dan 4.65 dapat dilihat tampilan *page* serta *source code* fitur daftar pemohon admin dapat menghapus akun pemohon.

4) Testing

Pada pembuatan website pengajuan proposal Lazismu menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang merupakan suatu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang bersifat "quick and dirty" yang dapat diandalkan. Metode ini

diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986, yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai jenis produk termasuk didalamnya perangkat website dan aplikasi.

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode SUS, kepada 6 pengguna/tester dengan level user yang berbeda-beda. Terdapat 10 pertanyaan dengan skala jawaban 1-5.

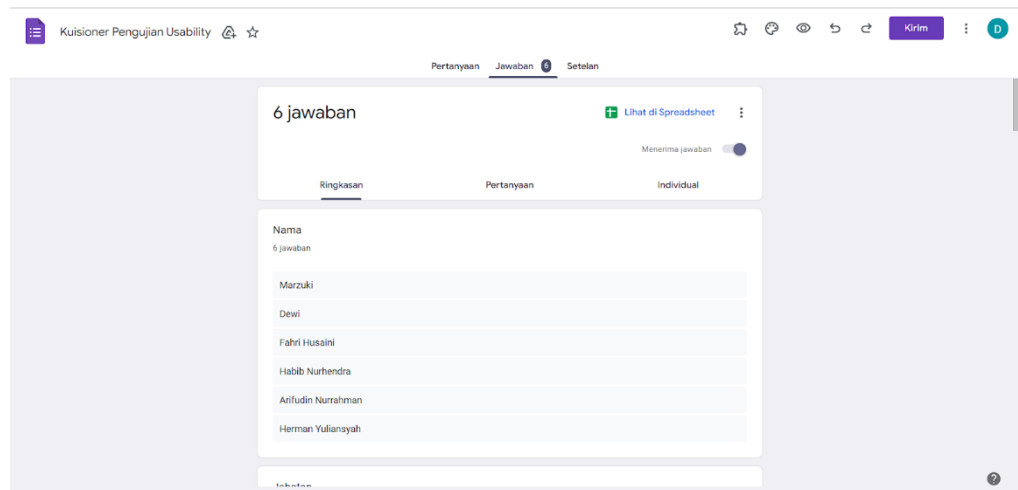
a) Daftar pertanyaan

Tabel 4. 1 Daftar pertanyaan testing

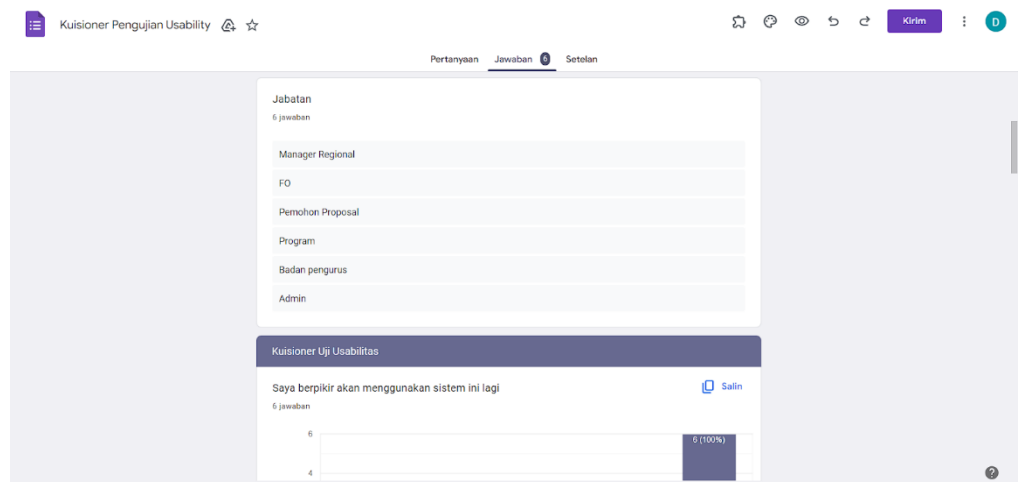
No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Pada Tabel 4.1 menyiratkan bahwa pertanyaan dengan nomor genap mengarah pada pengalaman positif penggunaan website, sementara pertanyaan dengan nomor ganjil berkaitan dengan pengalaman negatif.

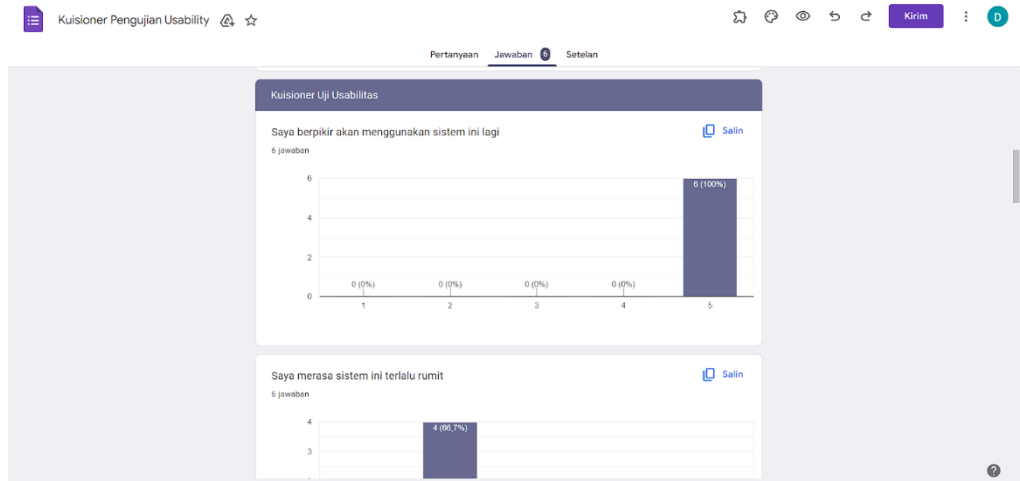
b) Hasil pengujian



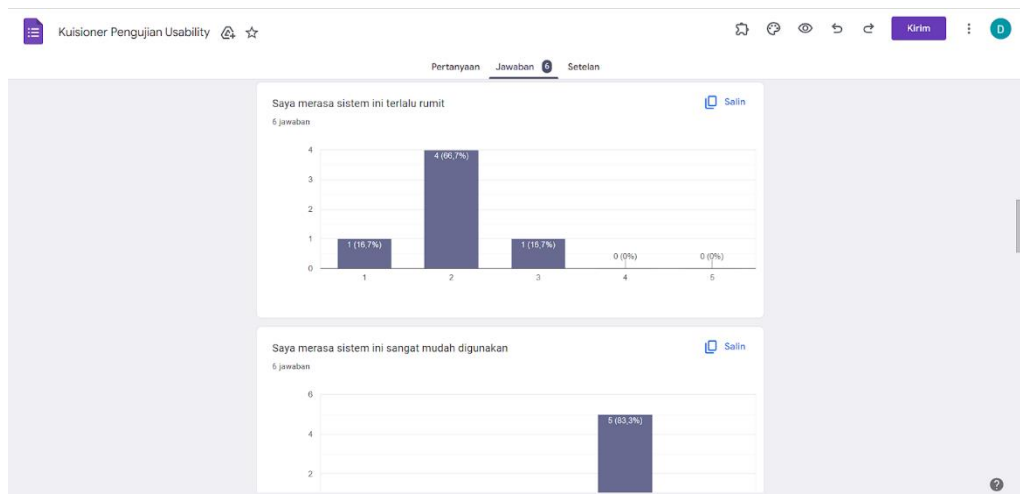
Gambar 4. 66 Bukti responden SUS



Gambar 4. 67 Bukti responden SUS



Gambar 4. 68 Bukti responden SUS



Gambar 4. 69 Bukti responden SUS

c) Analisis Hasil Pengujian

Metode perhitungan:

1. Tiap pertanyaan bernomor ganjil, maka skor dari tiap pertanyaan tersebut dikurangi 1
2. Tiap pertanyaan bernomor genap, maka 5 dikurangi dengan skor dari tiap pertanyaan tersebut. Dari hasil form yang terdapat pada Gambar 4.66 sampai 4.69 menghasilkan skor yang dapat dilihat pada Tabel 4.2 Hasil responden.

Tabel 4. 2 Hasil responden

Partisipan	q1	q2	q3	q4	q5	q6	q7	q8	q9	q10	Skor SUS
p1	5	2	5	2	5	2	4	2	4	4	77.5
p2	5	2	4	5	4	2	5	2	4	3	67.5
p3	5	2	4	1	5	1	5	2	5	2	92.5
p4	5	2	4	2	4	2	5	2	5	1	85
p5	5	3	4	3	5	1	4	3	5	3	75
p6	5	1	4	2	5	2	5	2	5	2	87.5

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata} &= (77.5+67.5+92.5+85+75+87.5) / 6 \\
 &= 485 / 6 \\
 &= \mathbf{80.83}
 \end{aligned}$$

Tabel 4. 3 Hasil SUS

No	Kategori	Rentang Skor	Jumlah	Persentase
1	Not Acceptable	0-50	0	0%
2	Marginal	50-70	1	16.67%
3	Acceptable	70-100	5	83.33%

d) Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan Tabel 4.3, nilai rata-rata responden adalah 80.83, dengan rincian sebagai berikut:

1. **16.67%** responden memberi penilaian marginal
2. **83.33%** responden menyatakan sistem/aplikasi bisa diterima (*acceptable*).

Berdasar rerata penilaian SUS sebesar 80.83, maka sistem/aplikasi dinyatakan dapat diterima (*acceptable*).

4. Keberlanjutan

Kegiatan praktik magang di LAZISMU DIY ini bersifat tidak berkelanjutan dan hanya dilaksanakan hingga akhir program.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukannya perancangan Sistem Aplikasi Pengajuan Proposal dengan menggunakan *framework* Laravel dan *styling* menggunakan bootstrap untuk aplikasi pengajuan proposal di LAZISMU DIY, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Dengan perancangan sistem aplikasi pengajuan proposal LAZISMU berbasis web, pengguna akan mengalami kemudahan dalam melakukan pengajuan dan verifikasi proposal melalui antarmuka pengguna yang intuitif pada bagian *front-end*.
2. Perancangan aplikasi pengajuan proposal LAZISMU yang dikembangkan telah melewati pengujian testing dengan teknik SUS yang menghasilkan score kompatible untuk digunakan.

B. Saran

Pembuatan sistem aplikasi pengajuan proposal yang telah dibangun masih memiliki banyak kekurangan dari segi tampilan maupun pengembangan fitur. Diharapkan untuk kedepannya dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan. Berikut beberapa saran yang dapat diberikan sebagai acuan dari aplikasi pengajuan proposal sebagai berikut.

1. Agar pengalaman pengguna lebih baik, disarankan untuk meningkatkan responsivitas tampilan web. Dengan demikian, web dapat menyesuaikan diri dengan layout perangkat yang digunakan oleh pengguna, mengatasi kendala tampilan yang terbatas pada desktop pada website saat ini.
2. Untuk menciptakan pengalaman yang lebih inovatif dan informatif, kami merekomendasikan pengembangan desain tampilan sistem aplikasi. Desain ini sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan pengguna agar dapat memberikan informasi yang lebih relevan dan memenuhi harapan mereka.

LAMPIRAN

A. Surat Permohonan Izin Praktik Magang



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 : F2.1/123/D.33/IX/2023
Hal : Permohonan Izin Kerja

22 September 2023

Kepada

Yth. Direktur

LazisMu Daerah Istimewa Yogyakarta

Jl. Gedongkuning No.152, RT.41,
Rejowinangun, Kotagede, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55171

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* di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

No	Nama	NIM
1.	Riyan Adi Saputro	2000018286

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 1 Oktober - 31 Desember 2023.

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

Hormat kami,
a.n Dekan
Wakil Dekan



Ir. Sri Winiafti, S.T., M.Cs.
NIPM.19751216 200103 011 0880702

B. Sertifikat Praktik Magang



C. Logbook

Logbook Sebelum UTS



LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2020 / 2021
 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)



Nim : 2000018286
 Nama Mahasiswa : Riyan Adi Saputro
 Judul Praktik Magang : Website Pengajuan Proposal Lazismu DIY
 Dosen Pembimbing : Herman Yuliansyah, S.T., M.Eng., Ph.D.
 Pembimbing Lapangan : Marzuki, S.E.



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				
1	Lazismu DIY - Pengenalan Project Pengajuan Proposal bersama Manager Lazismu DIY - Pembuatan Github untuk Collaboration - Pembuatan timeline Project	Minggu 1, 25 - 30 September 2023	4 x 6 hari = 24 jam	- Kami bersama Manager Lazismu DIY memberikan pandangan proyek proposal untuk menyamakan tujuan kami. - Kami telah membuat repository GitHub untuk kolaborasi proyek dan mempermudah berbagi informasi, kode, serta dokumentasi. - Proses pembuatan timeline proyek telah selesai			

2	<p>Merancang Analisa Website yang berupa :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proses Bisnis - Requirement Website - ERD - Database - Memahami alur kerja laravel 	<p>Minggu 2, 2 - 7 Oktober 2023</p>	<p>4 x 6 hari = 24 jam</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proses bisnis telah dirancang dan dipahami untuk mencapai tujuan yang ditetapkan, meliputi interaksi dengan pengguna dan pemrosesan data. - Kebutuhan dan spesifikasi website telah ditentukan, termasuk fitur, fungsionalitas, tampilan, dan pengalaman pengguna yang diinginkan. - ERD telah dirancang untuk menggambarkan struktur basis data dan hubungan entitas dan atributnya. - Basis data telah dibuat berdasarkan ERD, mencakup tabel, relasi, dan skema yang dibutuhkan untuk menyimpan data website. - Memahami Alur Kerja Laravel: Tim telah memahami alur kerja Laravel, framework PHP yang digunakan dalam pengembangan website, termasuk pengelolaan rute, kontrol, tampilan, dan model dalam aplikasi web. 				 
---	---	-------------------------------------	----------------------------	---	--	--	--	---

3	<p>Membuat fitur pemohon seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autentikasi - Membuat akun - Upload proposal - Edit Upload Proposal - Edit Profile - Riwayat Proposal 	<p>Minggu 3 & 4, 9 - 21 Oktober 2023</p>	<p>4 x 12 hari = 48 jam</p>	<p>Hasil dari pembuatan fitur pemohon untuk website mencakup:</p> <p>Autentikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistem autentikasi telah diimplementasikan, memungkinkan pemohon untuk login ke akun mereka dengan keamanan yang sesuai. <p>Membuat Akun:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemohon dapat membuat akun dengan mengisi informasi pribadi, seperti nama, alamat email, dan kata sandi. <p>Upload Proposal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemohon dapat mengunggah proposal mereka melalui antarmuka website. Proposal ini akan disimpan dalam basis data. <p>Edit Upload Proposal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemohon memiliki kemampuan untuk mengedit proposal yang telah diunggah, jika ada perubahan atau perbaikan yang diperlukan. <p>Edit Profile:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemohon dapat mengedit profil mereka, termasuk informasi pribadi seperti alamat email, kata sandi, dan data lainnya. 				 
---	---	--	-----------------------------	--	--	--	--	---


4	Membuat fitur Front Office seperti : <ul style="list-style-type: none"> - Authentikasi - Membuat akun pemohon - Upload proposal - Verifikasi Proposal - Edit Profile - Riwayat Proposal 	Minggu 5 & 6, 23 Oktober - 4 November 2023	<p>Riwayat Proposal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Website menyediakan riwayat proposal yang telah diajukan oleh pemohon, memungkinkan mereka untuk melihat status, tanggal pengajuan, dan detail lainnya terkait dengan proposal yang mereka ajukan. <p>Dalam pengembangan fitur Front Office (FO) telah dicapai:</p> <p>Authentikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fitur autentikasi telah diimplementasikan, memungkinkan pengguna untuk masuk dan keluar dari akun mereka. <p>Membuat Akun Pemohon</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengguna dapat membuat akun pemohon dengan mengisi informasi yang diperlukan. <p>Upload Proposal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengguna dapat mengunggah proposal melalui antarmuka FO. 			
---	---	---	--	--	---	---

			<p>Verifikasi Proposal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposal yang diunggah akan diverifikasi sesuai proses yang telah ditentukan. <p>Edit Profile</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengguna memiliki opsi untuk mengedit profil mereka sesuai kebutuhan. <p>Riwayat Proposal</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengguna dapat melihat riwayat proposal yang mereka ajukan sebelumnya. 			
--	--	--	--	--	--	--


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

Yogyakarta, 2 November 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang


(Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.)
NIPM. 19850126 200909 011 0925468

Mahasiswa


(Riyan Adi Saputro)
NIM. 2000018286

Logbook Setelah UTS



LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, UAD T.A 2020 / 2021
 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)



Nim : 2000018286
 Nama Mahasiswa : Riyan Adi Saputro
 Judul Praktik Magang : Website Pengajuan Proposal Lazimu DIY
 Dosen Pembimbing : Herman Yuliansyah, S.T., M.Eng., Ph.D.
 Pembimbing Lapangan : Marzuki, S.E.






Petunjuk Pengisian Log Book


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

Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	Lazimu DIY Membuat fitur user manager - Menyelaraskan persepsi tentang alur tugas manajer. - Membuat tampilan fitur daftar proposal (membuat akun pemohon, upload proposal)	Minggu 7 dan Minggu 8, 6 - 18 November 2023	4 x 12 hari = 48 jam	Menyelaraskan Persepsi tentang Alur Tugas Manajer Hasil: Pemahaman yang konsisten dan sejalan tentang alur tugas manajer. Membuat Tampilan Fitur Daftar Proposal (Membuat Akun Pemohon, Upload Proposal) Hasil: Tampilan fitur untuk pembuatan akun pemohon dan unggah proposal yang mudah dan	-		

	- Membuat tampilan fitur manage akun pengelola kantor (CRUD)			terstruktur. Membuat Tampilan Fitur Manage Akun Pengelola Kantor (CRUD) Hasil: Tampilan fitur untuk pengelolaan akun pengelola kantor dengan operasi CRUD yang efisien. Membuat Tampilan Fitur History Proposal Hasil: Tampilan fitur riwayat pengajuan proposal dengan informasi status, tanggal pengajuan, dan data terkait lainnya.			
2	Lazimu DIY Membuat fitur user badan pengurus - Menyelaraskan persepsi tentang alur tugas badan pengurus. - Membuat tampilan fitur daftar proposal (verifikasi proposal)	Minggu 9, 20 - 25 November 2023	4 x 6 = 24 Jam	Menyelaraskan Persepsi tentang Alur Tugas Badan Pengurus Hasil: Terdapat keselarasan dalam pemahaman tentang alur tugas yang dijalankan oleh badan pengurus. Membuat Tampilan Fitur Daftar Proposal (Verifikasi Proposal) Hasil: Tampilan fitur yang memungkinkan pengguna untuk melihat daftar proposal beserta status verifikasinya. Memungkinkan badan pengurus untuk dengan mudah memverifikasi proposal yang masuk.	-		

3	Lazismu DIY Membuat fitur user program <ul style="list-style-type: none"> - Menyelaraskan persepsi tentang alur tugas program. - Membuat tampilan fitur daftar proposal (assessment proposal) 	Minggu 10, 27 November – 2 Desember 2023	6 x 4 jam = 24 jam	Menyelaraskan persepsi tentang alur tugas program - Hasil: Keselarasan pemahaman mengenai alur tugas yang terkait dengan program, memastikan pemangku kepentingan memiliki pandangan yang seragam. Membuat tampilan fitur daftar proposal (assessment proposal) Hasil: Tampilan fitur yang memungkinkan pengguna untuk melihat daftar proposal dengan fokus pada proses penilaian atau assessment. Memungkinkan pihak terkait untuk dengan mudah melihat dan mengevaluasi proposal yang diajukan.			
4	Lazismu DIY Membuat fitur user super admin <ul style="list-style-type: none"> - Menyelaraskan persepsi tentang alur tugas super admin. - Membuat tampilan fitur <ul style="list-style-type: none"> a) user activity log b) kantor c) pengelola kantor d) daftar pemohon 	Minggu 11, 4 – 9 Desember 2023	6 x 4 jam = 24 jam	Menyelaraskan persepsi tentang alur tugas super admin. Hasil: Terdapat keselarasan dalam pemahaman tentang alur tugas yang dijalankan oleh super admin, memastikan pemangku kepentingan memiliki pandangan yang seragam. Membuat tampilan fitur: <ul style="list-style-type: none"> a) User Activity Log. Hasil: Tampilan fitur yang memungkinkan super admin untuk memantau aktivitas pengguna, termasuk catatan log			

Lazismu DIY Membuat testing SuS dan diujikan <ul style="list-style-type: none"> - Membuat testing SuS dengan gform - Mengujikan ke user kantor Lazismu DIY 	Minggu 12, 11 – 16 Desember 2023	4 x 6 jam = 24 jam	masuk dan keluar. b) Kantor Hasil: Tampilan fitur yang memungkinkan super admin untuk mengelola informasi terkait kantor, seperti menambahkan atau menghapus kantor. c) Pengelola Kantor Hasil: Tampilan fitur yang memungkinkan super admin untuk mengelola akun pengelola kantor, termasuk operasi CRUD (Create, Read, Update, Delete). d) Daftar Pemohon Hasil: Tampilan fitur yang memungkinkan super admin untuk melihat daftar pemohon, memantau status pengajuan, dan melakukan manajemen terkait.			
--	---	--------------------------	---	--	--	---

			<p>Mengujikan ke User Kantor Lazismu DIY</p> <p>Hasil: Kumpulan data dari hasil pengujian SuS yang mencakup respons dan penilaian pengguna terhadap kegunaan sistem.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

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

.....

.....


.....

.....

.....


Yogyakarta, 3 Januari 2024

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



(Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.)
NIPM. 19850126 200909 011 0925468

Mahasiswa



(Riyan Adi Saputro)
NIM. 2000018286

e) Dokumentasi kegiatan magang







