

Aca. Semirant Nya
17/01/2024.
Jafree F

LAPORAN PRAKTIK MAGANG
FRONTEND APLIKASI SERESAH BANTUL
DINAS LINGKUNGAN HIDUP KABUPATEN BANTUL YOGYAKARTA



Oleh :

Akmal Hafif Alkafi

2000018132

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
2023/2024

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI

Laporan Praktik Magang ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

Nama : Akmal Hafif Alkafi
NIM : 2000018132
Tempat Praktik Magang : Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 3 Bulan

Yogyakarta , 15 Desember 2023

Menyetujui,
Ketua/Kepala/Direktur Instansi

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Arief Nurul Umam', written over a horizontal line.

(ARIEF NURUL UMAM, S.SI.M.ENV.ST)

HALAMAN PENGESAHAN
PRAKTIK MAGANG
FRONT END SISTEM SERESAH BANTUL
DINAS LINGKUNGAN HIDUP KABUPATEN BANTUL YOGYAKARTA

Akmal Hafif Alkafi

2000018132

PEMBIMBING

: (Jefree Fahana, S.T., M.Kom.)

(NIPM : 19840528 201606 111 1011850)

PENGUJI

: (Murein Miksa Mardhia, S.T., M.T.)

(NIPM: 19891019 201606 011 1236278)

Yogyakarta, 12 Februari 2024

Kaprodi S1 Informatika

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

NIPM : 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan dan nikmat kesehatan sehingga pelaksanaan praktik magang di Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul dapat terlaksana dengan baik. Penyusunan laporan akhir ini merupakan salah satu bentuk pertanggung jawaban tertulis atas terlaksananya praktik magang di Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul. Terlaksananya praktik magang sampai dengan penyusunan laporan akhir ini tidak akan terlaksana tanpa adanya kerjasama dari pihak-pihak yang terlibat.

Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu serta mendukung dalam pelaksanaan praktik magang ini. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Suprpto, S.T., M.Ling. selaku Sekretaris Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul;
2. Bapak Arief Nurul Umam, S.Si, M.Env.ST. selaku Pembimbing Lapangan Praktik Magang;
3. Bapak Jefree Fahana, S.T., M.Kom. selaku Pembimbing Praktik Magang;
4. Bapak Nuril Anwar, S.T., M.Kom. selaku koordinator Praktik Magang Program Studi;
5. Serta seluruh pegawai/PNS Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul.

Penulis menyadari bahwa laporan akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap mendapatkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun.

Yogyakarta, 15 Desember 2023



Akmal Hafif Alkafi

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL.....	7
DAFTAR LISTING PROGRAM	8
BAB I PENDAHULUAN	9
A. Latar Belakang.....	9
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Praktik Magang	10
F. Manfaat Praktik Magang	10
BAB II GAMBARAN INSTANSI.....	12
A. Umum	12
B. Struktur Organisasi	13
C. Sumber Daya Manusia	14
D. Proses Bisnis	15
BAB III TAHAPAN KEGIATAN PRAKTIK MAGANG.....	16
A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak.....	16
B. Rencana Observasi	16
C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang	16
BAB IV HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG	18
A. Hasil Observasi Magang.....	18
1. Proses bisnis setelah ada sistem	19
2. Realisasi Pelaksanaan	21
3. Rincian Pekerjaan.....	21
B. Pembahasan Magang.....	22
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran	59
C. Keberlanjutan.....	59

LAMPIRAN	60
A. Logbook	60
B. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang	64
C. Form Nilai	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi	13
Gambar 2. 2 Proses Bisnis Saat Ini	15
Gambar 3. 1 Lokasi Kantor	16
Gambar 4. 1 Proses bisnis setelah ada sistem.....	19
Gambar 4. 2 UseCase Admin	26
Gambar 4. 3 UseCase Calon Pelanggan.....	27
Gambar 4. 4 SiteMap Admin	27
Gambar 4. 6 Desain Dashboard.....	28
Gambar 4. 7 Tampilan Dashboard	28
Gambar 4. 8 Desain daftar pelanggan	31
Gambar 4. 9 Desain modal tambah jadwal	31
Gambar 4. 10 Halaman daftar Pelanggan.....	32
Gambar 4. 11 Desain halaman registrasi	37
Gambar 4. 12 Tampilan Registrasi Pelanggan	37
Gambar 4. 13 Desain login	43
Gambar 4. 14 Tampilan halaman login	43
Gambar 4. 15 Desain halaman pengajuan.....	47
Gambar 4. 16 Halaman daftar pengajuan.....	47
Gambar 4. 17 Desain hasil survei	53
Gambar 4. 18 Halaman hasil survei	53
Gambar 5. 1 Presentasi pemaparan progres aplikasi.....	64
Gambar 5. 2 Rapat rutin pemaparan progres aplikasi	64
Gambar 5. 3 Rapat rutin pemaparan progres aplikasi	64
Gambar 5. 4 Presentasi pemaparan progres aplikasi.....	65
Gambar 5. 5 Presentasi pemaparan progres aplikasi.....	65
Gambar 5. 6 Presentasi pemaparan progres aplikasi.....	66
Gambar 5. 7 Presentasi Pemaparan Aplikasi.....	67
Gambar 5. 8 Pengenalan Aplikasi kepada sopir	68
Gambar 5. 9 Sosialisasi Aplikasi	68
Gambar 5. 10 Rapat rutin bersama tim backend web dan mobile	69
Gambar 5. 11 Form Nilai.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Realisasi pelaksanaan praktik magang	17
Tabel 4. 1 Hasil realisasi pelaksanaan.....	21
Tabel 4. 2 Tabel Functional Requirements	25
Tabel 4. 3 Tabel Non Functional Requirements	25
Tabel 4. 4 Pertanyaan SUS.....	57
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan SUS	57
Tabel 4. 6 Skor SUS	58

DAFTAR LISTING PROGRAM

Listing Program 4. 1 Dashboard	30
Listing Program 4. 2 Daftar Pelanggan.....	36
Listing Program 4. 3 Registrasi	42
Listing Program 4. 4 Login	46
Listing Program 4. 5 Pengajuan.....	52
Listing Program 4. 6 Hasil Survey	56

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program magang bagi mahasiswa Informatika di Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan, untuk mengikuti program magang. Program ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mahasiswa dalam dunia kerja, serta mendukung pemahaman teoritis dari materi perkuliahan. Melalui program magang, diharapkan mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan praktis dari tempat magang dan menerapkannya secara langsung.

Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul berperan sebagai bagian dari Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Bantul yang bertanggung jawab atas urusan pemerintahan di sektor lingkungan hidup. Dinas ini mengelola dua Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD), salah satunya adalah UPTD Kebersihan, Persampahan, dan Pertamanan. Tugas UPTD Kebersihan, Persampahan, dan Pertamanan mencakup pelaksanaan sebagian tanggung jawab Dinas Lingkungan Hidup dalam aspek kebersihan, pengelolaan sampah, dan pertamanan.

Proses serta sistem pengolahan data tagihan berdasarkan volume sampah akan diterapkan setelah Peraturan Daerah disahkan, namun pengolahan data tersebut masih belum terkomputerisasi dan belum disimpan dalam database. Dari permasalahan tersebut, maka dibangun sebuah aplikasi atau sistem berbasis *Website* untuk mempermudah petugas administrasi UPTDKPP Dinas Lingkungan Hidup melakukan pengelolaan data tagihan berdasarkan volume sampah.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ada pada saat ini pihak Dinas Lingkungan Hidup masih menggunakan cara manual ketika ingin mencatat pengambilan sampah mingguan, dan juga terkadang petugas tidak mengambil sampah sesuai jadwalnya yang menimbulkan tumpukan sampah di TPS. Selain itu pihak DLH juga kesulitan ketika ingin melakukan pemantauan petugas pengambilan sampah, belum ada pendataan lokasi TPS dan data tagihan berdasarkan volume sampah akan di terapkan pada tahun 2024 oleh pemerintah daerah.

C. Batasan Masalah

Pada praktik magang ini, kegiatan praktik dibatasi pada :

1. Perancangan aplikasi tidak sampai ke implementasi backend dan database dikarenakan deskripsi jobdesk mengimplementasikan desain kedalam coding menggunakan bootsrap
2. Fitur yang dikerjakan meliputi login, registrasi, dashboard, halaman pengajuan, halaman hasil survei, dan halaman daftar pelanggan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan :

Bagaimana mengimplementasikan desain menggunakan CI3 terhadap design website yang sudah di buat?

E. Tujuan Praktik Magang

Membuat website untuk petugas administrasi UPTDKPP Dinas Lingkungan Hidup melakukan pengelolaan data tagihan berdasarkan volume sampah.

F. Manfaat Praktik Magang

Adapun manfaat dilakukan praktik magang sebagai berikut :

1. Dapat menggunakan Bootsrap dan CI3 sebagai salah satu tools yang digunakan untuk membuat sebuah website
2. Dapat menganalisa dan membantu pembuatan project internal Dinas Lingkungan Hidup
3. Agar mahasiswa memperoleh keterampilan dan pengalaman dalam bekerja di dalam dunia kerja
4. Membantu mahasiswa dalam berkomunikasi antar sesama tim ketika sedang bekerja di sebuah perusahaan
5. Mengembangkan wawasan dan pengalaman mahasiswa dalam melakukan pekerjaan sesuai dengan keahlian yang dimiliki dan tugas yang diberikan
6. Memudahkan Admin melakukan pemantauan dan pendataan terhadap petugas persampahan
7. Memenuhi mata kuliah praktik magang mahasiswa Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan

8. Meningkatkan kemampuan mahasiswa secara teoritis dari materi perkuliahan
9. Menambah pengetahuan dan pengalaman mahasiswa di dalam dunia kerja

BAB II GAMBARAN INSTANSI

A. Umum

1. Sejarah

Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul dibentuk oleh peraturan daerah Kabupaten Bantul no 5 tahun 2021 mengenai perubahan kedua atas peraturan daerah Kabupaten Bantul no 12 tahun 2016 mengenai pembentukan dan susunan perangkat daerah Kabupaten Bantul. Dinas Lingkungan Hidup dipimpin oleh seorang kepala dinas yang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris daerah.

2. Visi

“Terwujudnya Masyarakat Kabupaten Bantul yang Harmonis, Sejahtera dan Berkeadilan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 dalam Bingkai NKRI yang ber-Bhineka Tunggal Ika”

3. Misi

- a) Penguatan reformasi birokrasi menuju pemerintahan yang efektif, efisien, bersih, akuntabel, dan menghadirkan pelayanan publik prima.
- b) Pengembangan sumberdaya manusia unggul, berkarakter dan berbudaya istimewa. Misi ini dimaksudkan untuk menyiapkan sumberdaya manusia yang cakap, mampu bersaing dan berkarakter budaya Yogyakarta.
- c) Pendayagunaan potensi lokal dengan penerapan teknologi dan penyerapan investasi berorientasi pada pertumbuhan ekonomi inklusif.
- d) Peningkatan kualitas lingkungan hidup, infrastruktur dan pengelolaan risiko bencana.
- e) Penanggulangan masalah kesejahteraan sosial secara terpadu dan pencapaian Bantul sebagai kabupaten layak anak, ramah perempuan, lansia dan difabel.

4. Alamat dan Kontak Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul

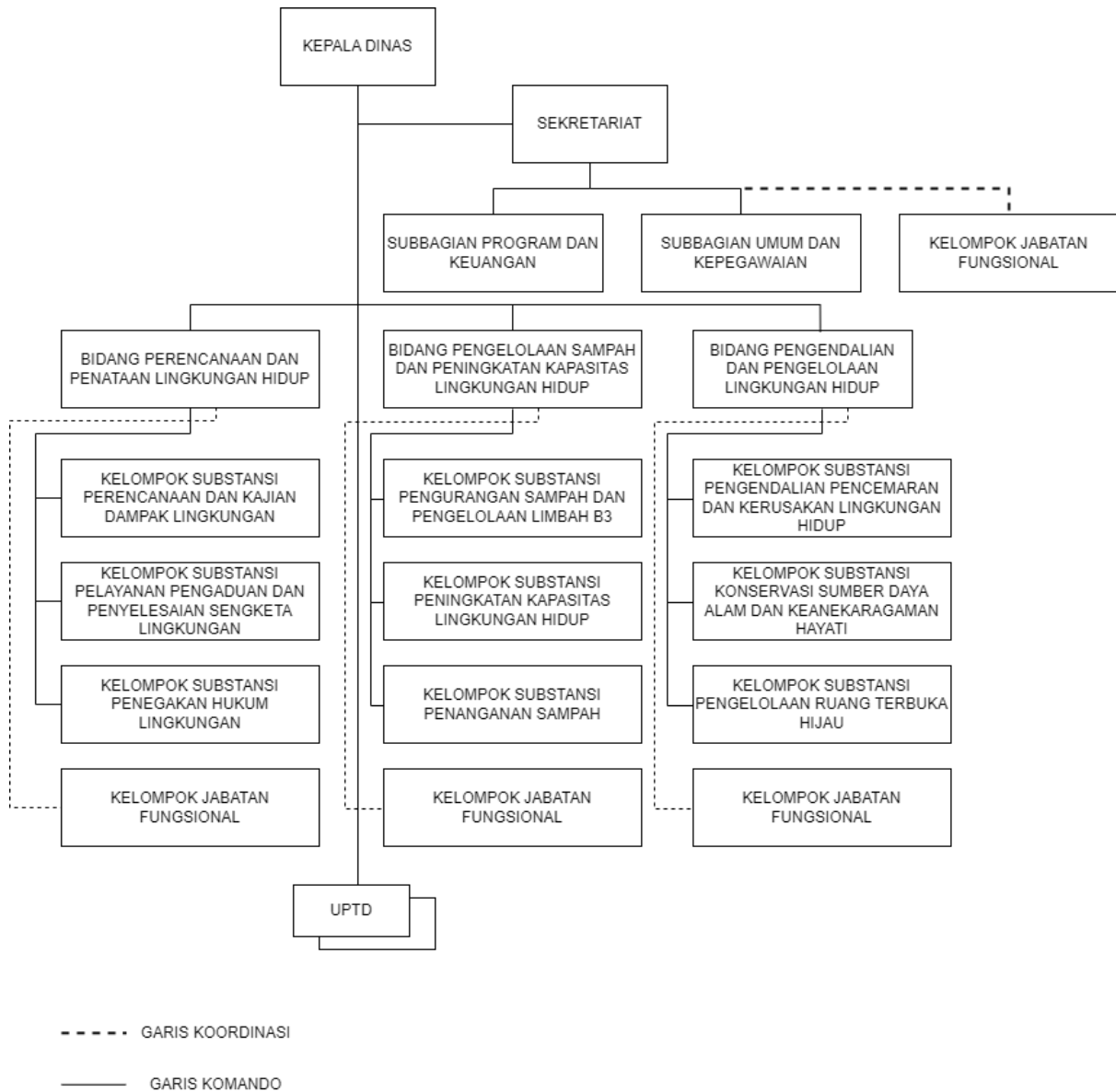
Alamat Kantor : Komplek II Kantor Pemerintah Kabupaten Bantul Jl. Lingkar Timur,
Manding, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Telp : 0274-6460181

Email : dlh@bantulkab.go.id

B. Struktur Organisasi

Struktur organisasi Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul berupa bagan yang dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

Berdasarkan peraturan Bupati Bantul Nomor 166 tahun 2021 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas, Fungsi, dan Tata Kerja Dinas Lingkungan Hidup yang terletak pada pasal 3 mengenai susunan organisasi Dinas, terdiri atas :

1. Kepala Dinas
2. Sekretariat, terdiri atas : Subbagian Program dan Keuangan dan Subbagian Umum dan Kepegawaian

3. Bidang Perencanaan dan Penuaan Lingkungan Hidup, terdiri atas : Kelompok Substansi Perencanaan dan Kajian Dampak Lingkungan dan Kelompok Substansi Pelayanan Pengaduan dan Penyelesaian Sengketa Lingkungan; dan Kelompok Substansi Penegakan Hukum Lingkungan;
4. Bidang Pengelolaan Sampah dan Peningkatan Kapasitas Lingkungan Hidup, terdiri atas: Kelompok Substansi Pengurangan Sampah dan Pengelolaan Limbah B3 dan Kelompok Substansi Peningkatan Kapasitas Lingkungan Hidup; dan Kelompok Substansi Penanganan Sampah.
5. Bidang Pengendalian dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, terdiri atas: Kelompok Substansi Pengendalian Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan Hidup; Kelompok Substansi Konservasi Sumber Daya Alam dan Keanekaragaman Hayati; dan Kelompok Substansi Pengelolaan Ruang Terbuka Hijau;
6. UPTD; dan Jabatan Fungsional.

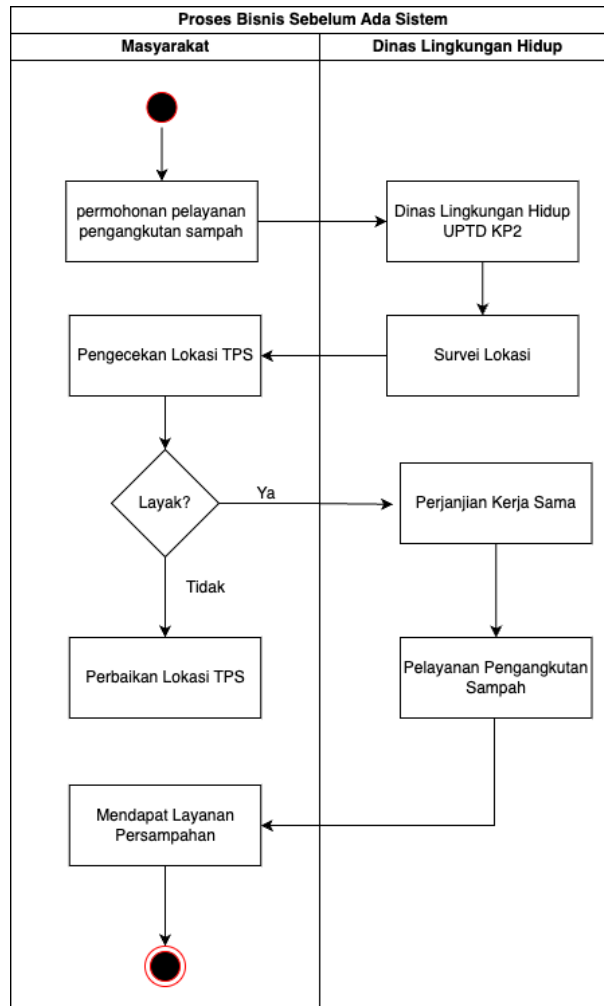
C. Sumber Daya Manusia

Garis besar sumber daya manusia yang ada di Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul seperti di bawah ini :

1. Kepala Dinas Lingkungan Hidup
2. Terdapat 1 kepala Dinas yang ada di Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul. Struktur Organisasi Dinas Lingkungan Hidup yang dipimpin langsung oleh Kepala Dinas sebagai unsur pimpinan.
3. Sekretaris
4. Terdapat 1 sekretariat yang memimpin 3 sub-bagian yang ada di Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul.
5. Bidang Perencanaan dan Penataan Lingkungan Hidup
6. Bidang ini memimpin 3 kelompok yang berbeda yaitu substansi perencanaan dan kajian dampak lingkungan, substansi pelayanan pengaduan dan penyelesaian sengketa lingkungan, substansi penegakkan hukum lingkungan.
7. Bidang Pengelolaan Sampah dan Peningkatan Kapasitas Lingkungan Hidup
8. Bidang ini memimpin 3 kelompok yang berbeda yaitu substansi pengurangan sampah dan pengelolaan limbah B3, substansi peningkatan kapasitas lingkungan hidup, substansi penanganan sampah.
9. Bidang Pengendalian dan Pengelolaan Lingkungan Hidup

10. Bidang ini memimpin 3 kelompok yang berbeda yaitu substansi pengendalian pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup, substansi konservasi sumber daya alam dan keanekaragaman hayati, substansi pengelolaan ruang terbuka hijau.

D. Proses Bisnis



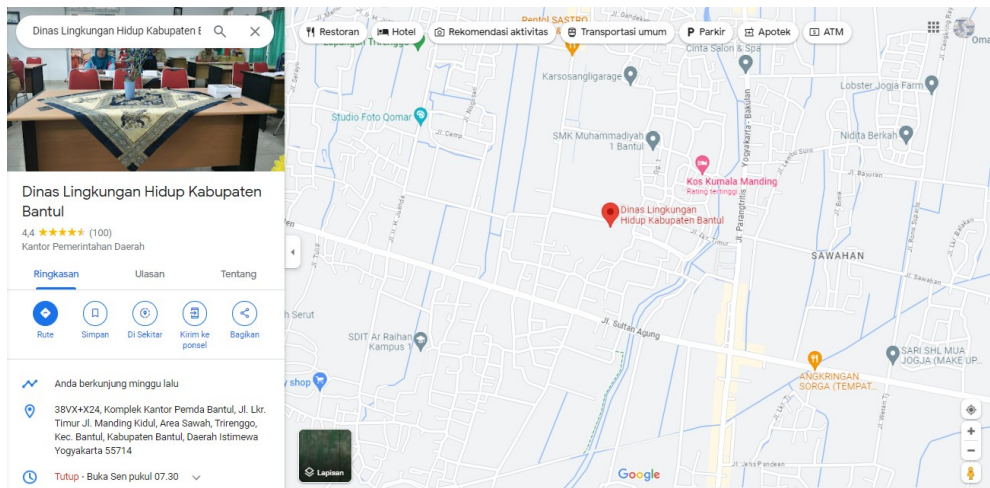
Gambar 2. 2 Proses Bisnis Saat Ini

Proses Bisnis adalah serangkaian aktivitas yang saling berhubungan satu sama lain agar tercapai tujuan bisnis tertentu yang diselesaikan secara berurutan maupun parallel oleh manusia atau sistem. Dalam proses bisnis pada saat ini terdapat 2 interaksi antara Masyarakat dan pihak Dinas Lingkungan Hidup. Pertama Masyarakat memberikan permohonan pelayanan pengangkutan sampah dengan mendatangi Dinas Lingkungan Hidup cq UPTD KP2 kemudian Dinas Lingkungan Hidup mengirimkan petugas untuk melakukan survey lokasi dan bentuk TPS. Perjanjian kerja sama ditentukan oleh hasil survey dari petugas. Setelah perjanjian kerja sama dilakukan kemudian pelayanan pengangkutan sampah dapat dilakukan. Masyarakat wajib membayar biaya retribusi atas pelayanan pengangkutan sampah.

BAB III TAHAPAN KEGIATAN PRAKTIK MAGANG

A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak

Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul terletak di Komplek Kantor Pemda Bantul, Jl. Lkr. Timur Jl. Manding Kidul, Area Sawah, Trirenggo, Kec. Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55714



Gambar 3. 1 Lokasi Kantor

1. Kontak Pembimbing Akademik

Nama Pembimbing KP : Jefree Fahana, S.T., M.Kom.

Email : jefree.fahana[at]tif.uad.ac.id

2. Kontak Pembimbing Lapangan

Nama Pembimbing KP : ARIEF NURUL UMAM, S.Si. M.Env.ST

Kontak : 0274-6460181

B. Rencana Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan berdiskusi secara langsung kepada stakeholder mengenai apa saja yang harus dibuat dan ditambahkan pada perancangan desain aplikasi Seresah Bantul.

C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Rancangan kegiatan praktik magang tersusun dalam bentuk table yang dapat dilihat pada Gambar 3.1.

No.	Nama Kegiatan	Rancangan Pelaksanaan Kegiatan													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Pembahasan proses bisnis aplikasi	■	■												
2	Melakukan diskusi bersama tim frontend mengenai desain yang sudah ada			■											
3	Membagi tugas yang akan di kerjakan			■											
4	Membuat halaman registrasi dan login			■											
5	Membuat Dashboard,halaman daftar pengajuan, hasil survei, dan daftar pelanggan				■	■									
6	Melakukan kordinasi bersama tim backend						■	■							
7	Melakukan koordinasi dengan tim magang dan melaporkan kepada UPT DLH									■	■	■	■	■	■
8	Membuat laporan akhir laporan praktik magang													■	■

Tabel 3. 1 Rancangan pelaksanaan praktik magang

BAB IV HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

A. Hasil Observasi Magang

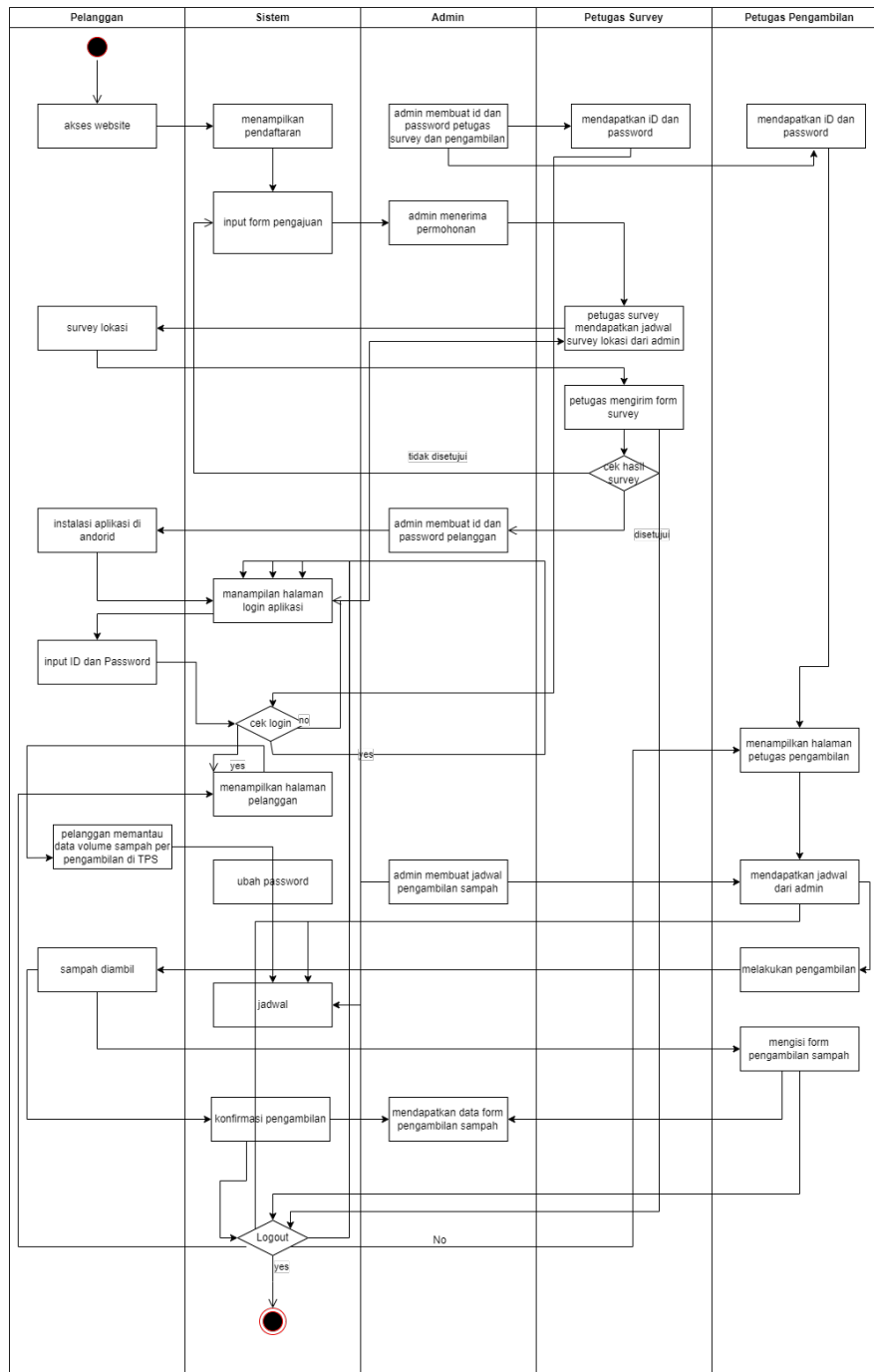
Pada awal kegiatan magang, peserta magang akan diberikan dokumen proses bisnis oleh pembimbing lapangan. Dokumen ini berisi flow dan fitur yang diinginkan oleh klien. Peserta magang perlu memahami dan membaca dokumen tersebut dengan cermat agar dapat mengerjakan tugasnya dengan baik. Jika ada yang kurang jelas, peserta magang dapat bertanya kepada pembimbing lapangan.

Setelah memahami dokumen proses bisnis, peserta magang akan diminta untuk melakukan latihan terkait technology stack dan penulisan struktur code. Technology stack yang digunakan adalah CodeIgniter 3 dan Bootstrap 5. Latihan ini bertujuan untuk melatih keterampilan peserta magang dalam menggunakan teknologi yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugasnya. Peserta magang dapat berlatih bersama dengan teman-teman magang lainnya.

Dalam pembagian tugas, peserta magang akan diberikan tugas oleh pembimbing lapangan. Tugas tersebut memiliki rentang waktu tertentu yang harus dipenuhi oleh peserta magang. Jika peserta magang mengalami kendala dalam mengerjakan tugasnya, kendala tersebut dapat disampaikan kepada tim pada saat rapat harian atau rapat mingguan. Peserta magang juga dapat konsultasi dengan pembimbing lapangan jika ada kesulitan dalam mengerjakan tugasnya.

Dalam melakukan pengerjaan tugas, peserta magang diwajibkan untuk mengikuti prosedur kerja yang telah ditetapkan oleh Dinas Lingkungan Hidup. Prosedur kerja ini bertujuan untuk memastikan bahwa tugas dikerjakan dengan benar dan sesuai standar. Peserta magang juga harus berkomunikasi secara efektif dengan tim agar dapat menyelesaikan tugasnya dengan lancar. Komunikasi yang efektif dapat dilakukan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan singkat.

1. Proses bisnis setelah ada sistem



Gambar 4.1 Proses bisnis setelah ada sistem

proses bisnis mencakup langkah-langkah mulai dari pendaftaran layanan sampah, pengumpulan data survei lokasi, hingga pembuatan akun pelanggan, semuanya dikelola secara efisien oleh admin website. Dengan demikian, sistem ini memastikan integritas dan pengelolaan yang terpusat, memudahkan pelanggan dan mempercepat respons terhadap kebutuhan layanan sampah.

Dalam proses bisnis yang terjadi di Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul dimulai dengan perencanaan sekaligus analisis tentang proses bisnis yang sudah ada dan yang akan dibuat. Lalu dilakukan proses desain aplikasi oleh UI/UX desainer. Setelah proses analisis dan desain selesai, maka akan dilakukan proses develop berdasarkan desain yang sudah dibuat.

Pada gambar 4.1 terdapat proses bisnis dengan melibatkan empat pengguna dan satu sistem yang memiliki tugas-tugas masing-masing. Pelanggan dan admin merupakan dua pengguna pertama yang terlibat dalam rangkaian proses ini. Proses dimulai ketika pengguna mengakses situs web dan melakukan registrasi melalui formulir yang disediakan. Data dari registrasi ini diterima oleh admin, yang selanjutnya membuat jadwal untuk petugas survey. Petugas survey akan melakukan survei di lokasi pelanggan dan mengisi formulir survey melalui aplikasi khusus. Admin kemudian memproses data dari formulir survey tersebut. Hasil dari survey menentukan apakah lokasi pelanggan layak atau tidak untuk pengambilan sampah. Jika lokasi dianggap layak, admin akan membuat akun untuk pelanggan dan mengirimkannya melalui WhatsApp. Pelanggan akan mendapatkan ID dan password untuk login ke aplikasi. Selanjutnya, admin membuat jadwal pengambilan sampah untuk pelanggan dan petugas pengambilan. Petugas kemudian akan mengambil sampah sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh admin, dan pelanggan dapat memantau pengambilan serta data volume sampah per pengambilan di Tempat Pemrosesan Sampah (TPS) mereka. Setelah pengambilan sampah selesai, petugas pengambilan akan menginputkan formulir pengambilan, yang secara otomatis menghitung harga berdasarkan volume sampah pelanggan. Data ini akan masuk ke dashboard admin, di mana pelanggan dapat melihat rincian pengambilan sampah dan mengonfirmasi jika proses pengambilan telah selesai.

2. Realisasi Pelaksanaan

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya / Tidak	%
1	Pembahasan proses bisnis aplikasi dan pengumpulan data	■	■													Ya	100%
2	Melakukan diskusi bersama tim frontend mengenai desain yang sudah ada			■												Ya	100%
3	Membagi tugas yang akan di kerjakan			■												Ya	100%
4	Membuat halaman registrasi dan login			■												Ya	100%
5	Membuat Dashboard,halaman daftar pengajuan, hasil survei, dan daftar pelanggan			■	■											Ya	100%
6	Melakukan kordinasi bersama tim					■	■	■								Ya	100%
7	Melakukan koordinasi dengan tim magang dan melaporkan kepada UPT DLH								■	■	■	■	■	■		Ya	100%
8	Membuat laporan akhir laporan praktik magang													■	■	Ya	100%

Tabel 4. 1 Hasil realisasi pelaksanaan

3. Rincian Pekerjaan

Proyek pengembangan aplikasi ini menunjukkan kemajuan yang sangat positif berdasarkan hasil evaluasi yang tercantum dalam tabel. Setiap tahap pembangunan, mulai

dari pembahasan proses bisnis aplikasi, diskusi dengan tim frontend, pembagian tugas, hingga implementasi fitur-fitur utama seperti halaman registrasi, login, dashboard, daftar pengajuan, hasil survei, dan daftar pelanggan, semuanya telah diselesaikan sesuai rencana dengan pencapaian 100%. Kolaborasi antara tim frontend terlihat lancar, mencerminkan koordinasi yang efektif dalam pengembangan aplikasi ini. Selain itu, tugas-tugas eksternal seperti koordinasi dengan tim magang dan pelaporan kepada UPT DLH juga telah berhasil dilakukan dengan baik, menunjukkan tingkat komunikasi dan koordinasi yang tinggi. Secara keseluruhan, proyek ini dapat dianggap berhasil, dengan tim mencapai setiap target yang ditetapkan dan menunjukkan kualitas kerja yang baik dalam pengembangan aplikasi.

B. Pembahasan Magang

Selama magang, setiap minggu peserta magang mendapatkan tugas terkait proyek yang sedang dikerjakan. Dalam menyelesaikan tugas, peserta magang berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas sebaik mungkin dan secepat mungkin. Pada kegiatan magang sebagai front end engineer, peserta magang diberikan tugas untuk membangun sebuah website untuk admin. Website tersebut nantinya akan digunakan oleh admin untuk memantau data pelanggan, memverifikasi pelanggan, membuat jadwal pelanggan, dan membuat akun. Selain membangun tampilan website, website tersebut juga dapat bekerja dengan baik dan lancar.

Pada awal magang sebagai frontend website, peserta magang harus menyesuaikan diri dengan teknologi baru yang dibutuhkan perusahaan. Keterampilan yang dimiliki peserta magang sedikit berbeda dengan keterampilan yang dibutuhkan perusahaan. Oleh karena itu, peserta magang melakukan pembelajaran secara mandiri, berkonsultasi dengan pembimbing lapangan, dan teman yang memiliki pekerjaan yang sama. Pembelajaran teknologi baru dilakukan secara mandiri selama kurang lebih satu minggu. Selama waktu tersebut, peserta magang akhirnya dapat menyesuaikan diri dengan Bootstrap 5 dan CodeIgniter 3.

Setelah menyesuaikan diri dengan teknologi yang ada, peserta magang diberikan tugas-tugas sederhana untuk menguji kemampuannya menggunakan teknologi tersebut. Setelah tugas tersebut selesai, peserta magang diberikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pembangunan website app. Tugas pertama yang di berikan adalah mengimplementasikan desain yang sudah ada kedalam koding menggunakan Bootstrap 5.

Selama magang, peserta magang menggunakan metode waterfall. Dengan metode ini, peserta magang diberikan tugas setiap minggunya dan harus diselesaikan. Selain itu, peserta magang juga mengadakan rapat setiap minggu untuk memberikan laporan kepada tim terkait

tugas yang diberikan dan menjelaskan kendala yang dialami selama menyelesaikan tugas tersebut. Kendala yang disampaikan kemudian akan menjadi bahan evaluasi tim agar tugas yang akan diberikan selanjutnya dapat diselesaikan dengan lebih baik.

Setelah semua anggota tim menyampaikan laporan, pembimbing lapangan akan menjelaskan terkait proyek yang sedang dikerjakan. Pembimbing lapangan akan menjelaskan apakah terdapat perubahan tampilan website, alur dari website, atau penambahan fungsi dan fitur yang ada pada website. Setelah pembimbing lapangan selesai menyampaikan penjelasan, tim akan melakukan diskusi terkait tugas yang akan diberikan untuk minggu berikutnya. Diskusi ini bertujuan untuk mendapatkan cara yang efektif untuk menyelesaikan tugas tersebut.

a) Masalah yang ditemukan

Sistem pengolahan data tagihan berdasarkan volume sampah akan diterapkan pada tahun 2024 setelah Peraturan Daerah ditetapkan, namun pengelolaan data tersebut masih belum terkomputerisasi dan belum disimpan dalam database yang sangat terstruktur dan tertata dengan baik yang menyebabkan pelanggan dan petugas tidak dapat melihat riwayat pengambilan sampah, petugas kesulitan mencari data pelanggan serta tidak ada transparansi mengenai biaya tagihan perbulan antara pelanggan dengan Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul.

b) Rancangan proses bisnis untuk pelanggan

1. Pelanggan memasukkan URL web pendaftaran
2. Pelanggan mengisi form pengajuan Data: Nama Kelompok/pelanggan, Jenis Usaha, Lokasi TPS, Nama Penanggungjawab, Alamat penanggungjawab, NIK, Jabatan, No WA

c) Kendala dan solusi

Selama Peserta magang melakukan kegiatan magang di DLH peserta magang memiliki beberapa kendala diantaranya sebagai berikut:

1. Terdapat request penambahan fitur saat website sudah mulai di buat
2. Fitur yang sudah di buat sesuai proses bisnis, terkadang masih kurang bagi client
3. Ketersediaan data yang ada belum sesuai dengan kebutuhan yang ada
4. Alur flow pembuatan project yang pada awal pengerjaan masih kurang jelas
5. Penyesuaian teknologi pada awal kegiatan magang

6. Pada proses *Design* aplikasi banyak penambahan menu yang tidak ada pada proses bisnis sebelumnya yang memperlambat proses pengerjaan dan implementasi.

Berdasarkan kendala yang ada maka peserta magang menemukan solusi yang cukup tepat untuk mengatasi kendala tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Peserta magang melakukan komunikasi dan koordinasi kepada Analis dan UI/UX designer terkait tampilan website yang kurang sesuai sehingga ditemukan jalan keluarnya seperti mengganti tampilan dan mencari icon ataupun mengubah dan berusaha sebaik mungkin agar tampilan website dapat sesuai dengan design yang ada.
2. Pada awal pengerjaan flow yang ada pada website masih belum cukup jelas sehingga peserta magang kesulitan untuk memahami alur pada website tersebut. Dengan begitu peserta magang melakukan konsultasi dan berkomunikasi kepada client selaku pihak yang paham tentang flow atau alur dari website tersebut.
3. Komunikasi ketika awal mula peserta magang masuk dan bekerja sebagai front end di DLH Bantul peserta magang masih sedikit kesulitan dengan komunikasi antar team sehingga peserta magang mengatasinya dengan cara lebih sering berkomunikasi dan melakukan pendekatan secara personal agar komunikasi antar team dapat berjalan dengan baik.
4. Pada awal peserta magang melakukan kegiatan magang, peserta magang harus menggunakan teknologi yang digunakan di perusahaan sehingga peserta magang harus belajar secara mandiri serta melakukan komunikasi dengan pembimbing peserta magang di lapangan agar peserta magang dapat menggunakan teknologi tersebut.

d) Analisis terhadap hasil observasi

Tabel Functional Requirements

No	Fitur	Deskripsi
1	Login	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat login dengan memasukkan username dan password untuk mengakses sistem.
2	Registrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Calon pelanggan dapat mengisi form registrasi untuk berlangganan sampah
3	Daftar Pengajuan	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat melihat Tabel data pelanggan • Admin dapat melihat hasil survey • Admin dapat melakukan cetak MOU • Admin dapat melakukan upload MOU • Dapat melakukan aktifasi pelanggan

4	Daftar Pelanggan	<ul style="list-style-type: none"> • Tabel menampilkan data pelanggan yang telah melakukan pengajuan dan di aktifasi oleh admin. • Admin dapat memilih petugas dan jadwal pengangkutan untuk pelanggan. Data dapat di-download.
5	Laporan	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat melihat data petugas • Admin dapat melihat data pelanggan yang telah mendapat petugas dan jadwal • Admin dapat melakukan edit data • Admin dapat melihat data pengambilan • Admin dapat melihat data arsip pengambilan
6	Tagihan	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat melihat data tagihan • Admin dapat melihat data tagihan perbulan • Admin dapat melihat arsip tagihan
7	Akun Registrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat membuat akun dengan mengisi informasi yang diperlukan.
8	Registrasi Admin	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat membuat akun dengan menentukan username dan password.
9	Registrasi Petugas Survey	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat membuat akun mobile Petugas survey
10	Registrasi Petugas Persampahan	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat membuat akun mobile petugas persampahan
11	Registrasi Pelanggan	<ul style="list-style-type: none"> • Admin dapat membuat akun mobile pelanggan

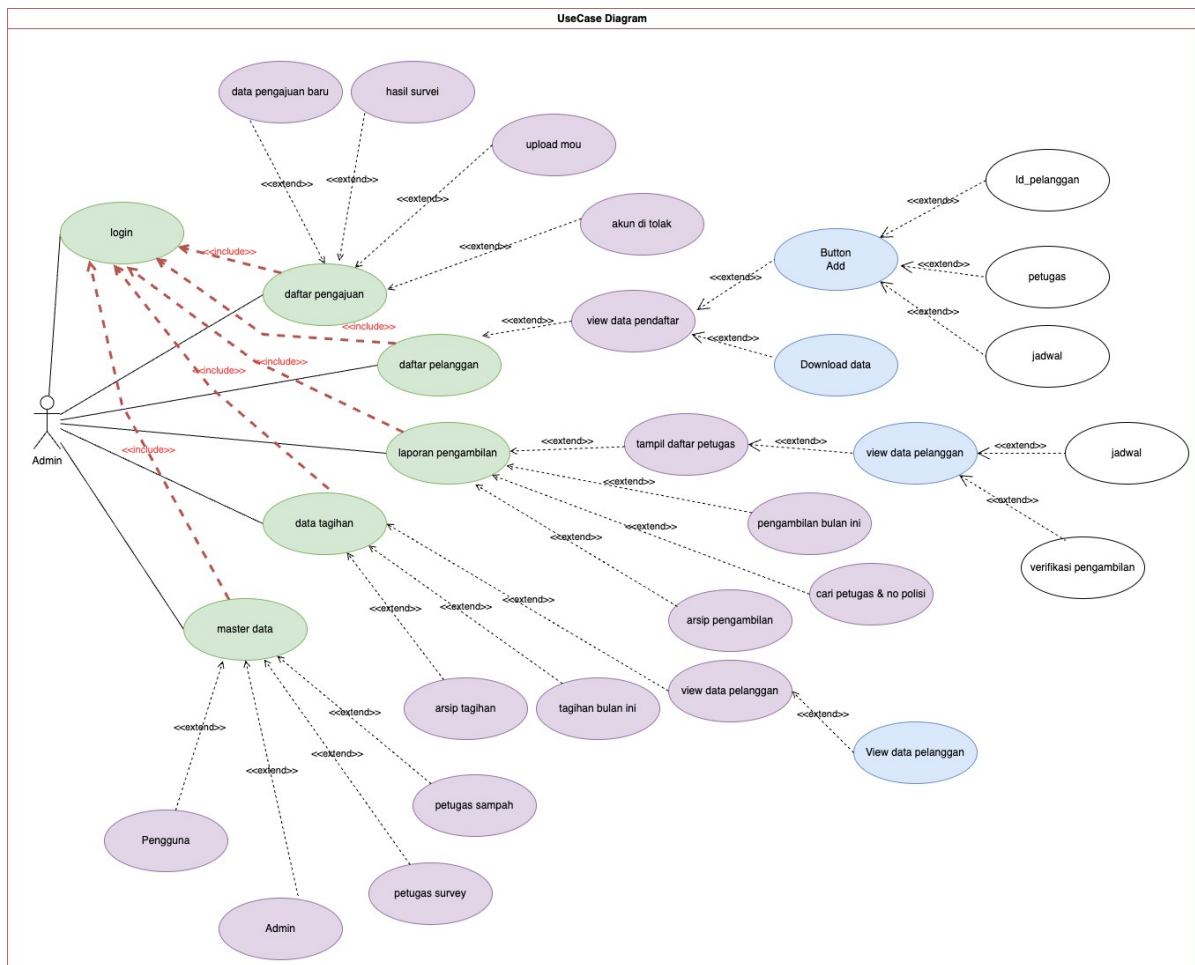
Tabel 4. 2 Tabel Functional Requirements

Table Non Functional Requirements

No	Aspek	Deskripsi
1	Keamanan	Sistem memastikan keamanan informasi pengguna melalui mekanisme otentikasi dan otorisasi yang baik.
2	Kinerja	Aplikasi harus memiliki kinerja yang responsif dan cepat dalam memproses data dan menampilkan informasi.
3	Ketersediaan	Sistem harus tersedia sepanjang waktu dan dapat diakses oleh pengguna sesuai kebutuhan.
4	Skalabilitas	Aplikasi dapat menangani peningkatan jumlah pengguna dan data dengan baik.
5	Usability	Aplikasi harus mudah digunakan oleh semua jenis pengguna, termasuk admin, petugas, dan pelanggan.
6	Backup dan Recovery	Sistem harus memiliki mekanisme backup dan recovery data untuk mengatasi kehilangan data atau gangguan sistem.
7	Kompatibilitas	Aplikasi dapat berjalan dengan baik di berbagai perangkat dan platform yang umum digunakan.
8	Integrasi dengan E-Retribusi	Sistem harus dapat berintegrasi dengan sistem E-Retribusi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

Tabel 4. 3 Tabel Non Functional Requirements

e) UseCase diagram admin

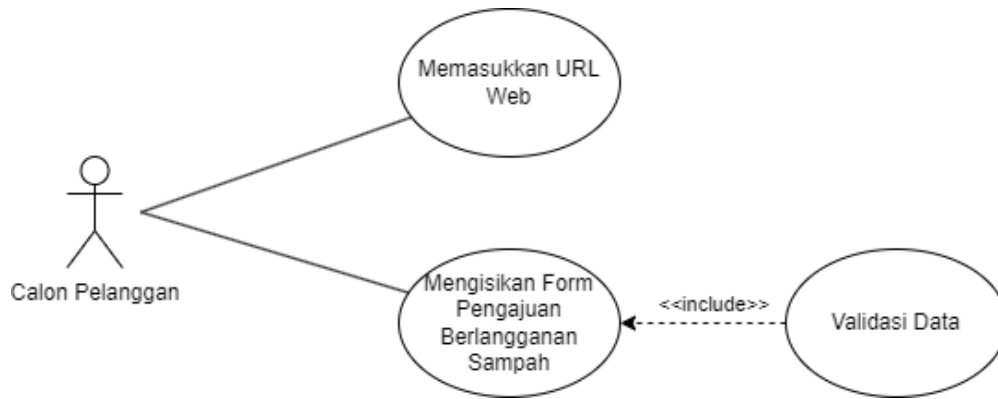


Gambar 4. 2 UseCase Admin

Aktor:

- Admin Website

f) Usecase diagram calon pelanggan

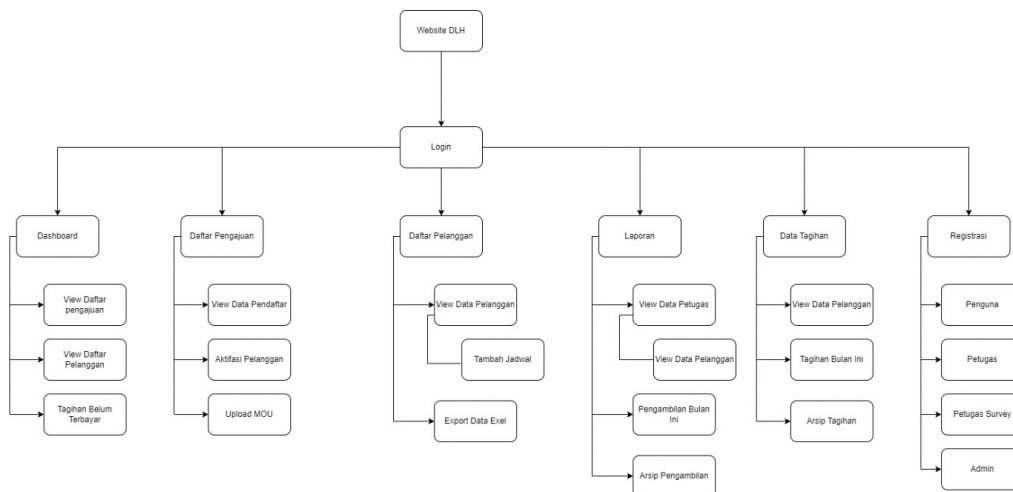


Gambar 4. 3 UseCase Calon Pelanggan

Aktor :

- Calon pelanggan

g) Sitemap Admin

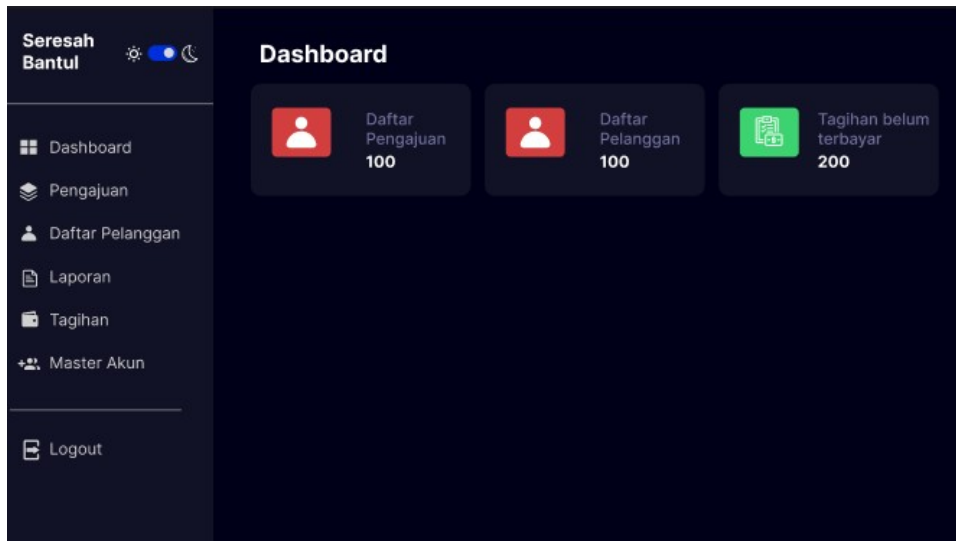


Gambar 4. 4 SiteMap Admin

h) Implementasi ke dalam website

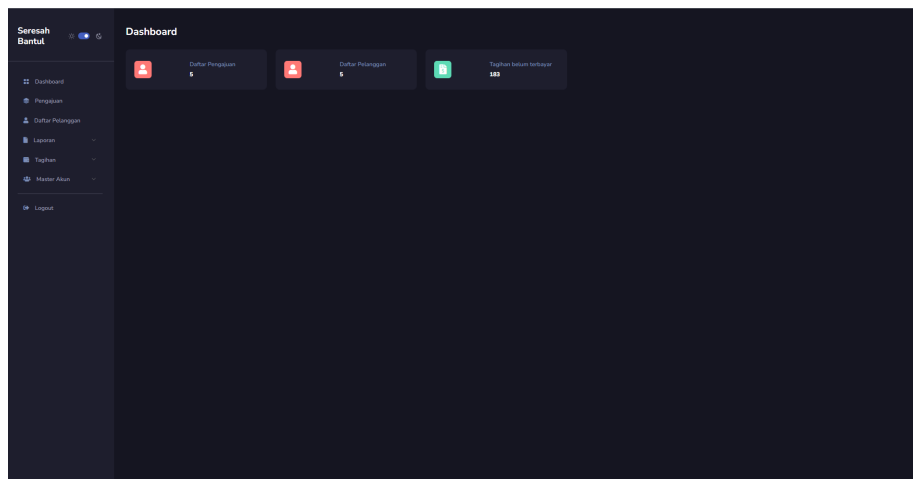
1. Halaman Dashboard

- Desain UI/UX



Gambar 4.5 Desain Dashboard

- Implementasi



Gambar 4.6 Tampilan Dashboard

```
<div id="main">
  <header class="mb-3">
    <a href="#" class="burger-btn d-block d-xl-none">
      <i class="bi bi-justify fs-3"></i>
    </a>
  </header>

  <div class="page-heading">
    <h3>Dashboard</h3>
```

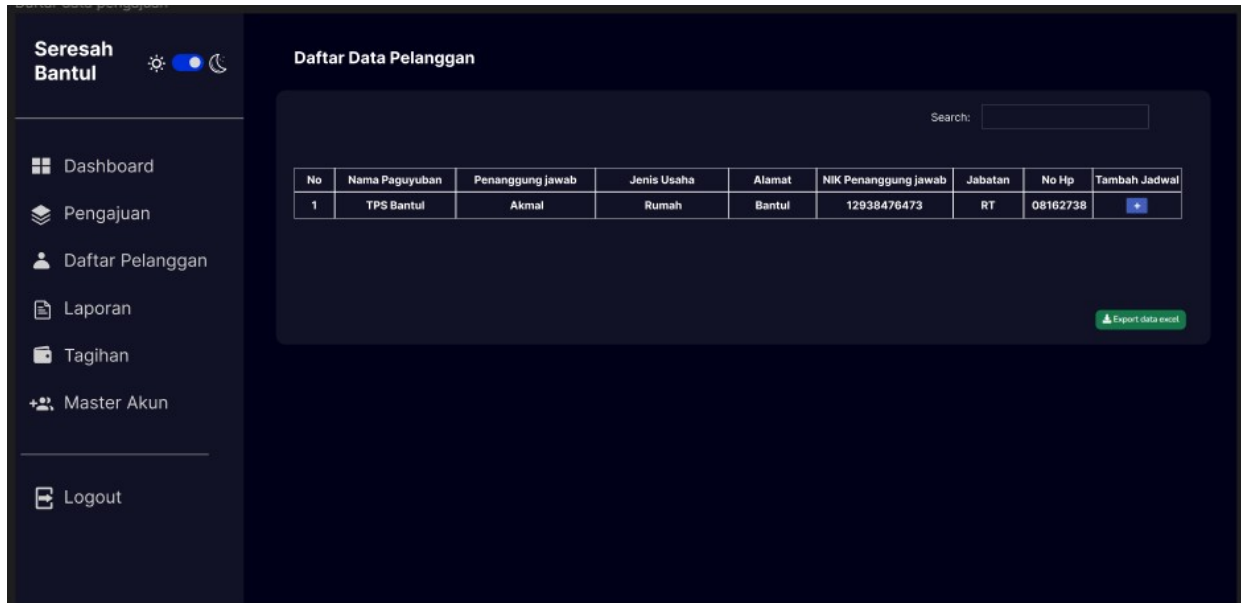
```

</div>
<div class="page-content">
<section class="row">
  <div class="col-12 col-lg-9">
    <div class="row">
      <div class="col-6 col-lg-3 col-md-6">
        <div class="card">
          <div class="card-body px-4 py-4-5">
            <div class="row">
              <div class="col-md-4 col-lg-12
col-xl-12 col-xxl-5 d-flex justify-content-start ">
                <div class="stats-icon red">
                  <i class="fas fa-
user"></i>
                </div>
              </div>
            </div>
          </div>
        </div>
      <div class="col-md-8 col-lg-12
col-xl-12 col-xxl-7">
        <h6 class="text-muted font-
semibold">Daftar Pengajuan</h6>
        <h6 class="font-extrabold mb-
0"><?= $totalpengajuan; ?></h6>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="col-6 col-lg-3 col-md-6">
    <div class="card">
      <div class="card-body px-4 py-4-5">
        <div class="row">
          <div class="col-md-4 col-lg-12
col-xl-12 col-xxl-5 d-flex justify-content-start ">
            <div class="stats-icon red">
              <i class="fas fa-
user"></i>
            </div>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  <div class="col-md-8 col-lg-12
col-xl-12 col-xxl-7">
    <h6 class="text-muted font-
semibold">Daftar Pelanggan</h6>
    <h6 class="font-extrabold mb-
0"><?= $totalpelanggan; ?></h6>
  </div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<div class="col-6 col-lg-3 col-md-6">
  <div class="card">
    <div class="card-body px-4 py-4-5">
      <div class="row">
        <div class="col-md-4 col-lg-12
col-xl-12 col-xxl-5 d-flex justify-content-start">

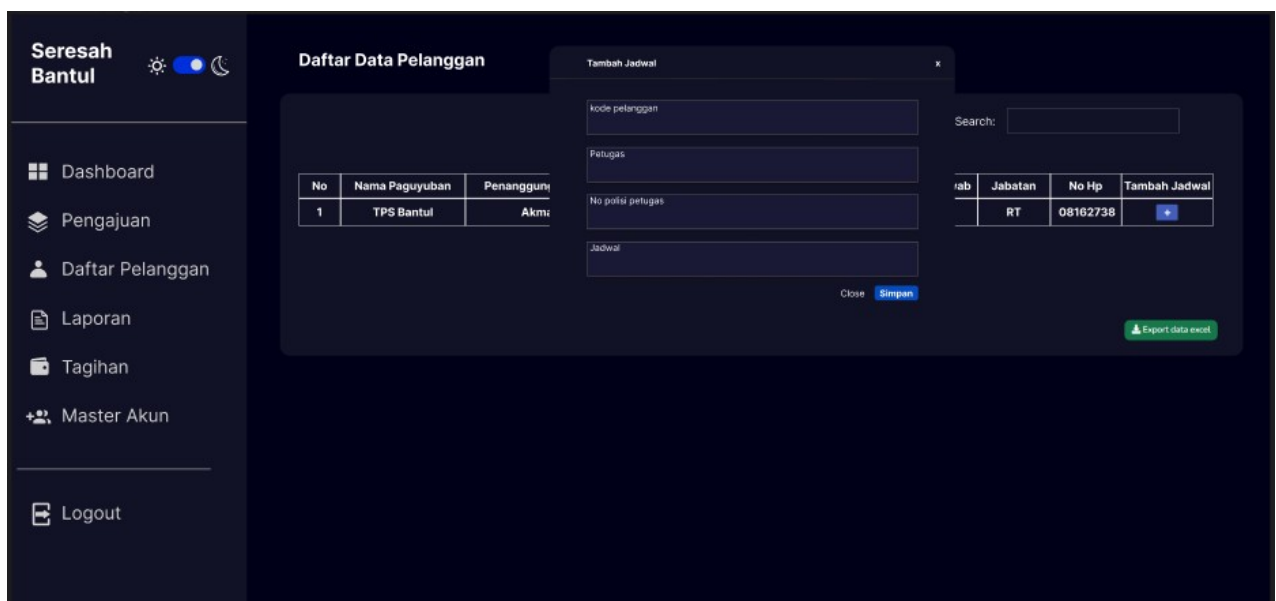
```


2. Halaman Daftar Pelanggan

- - Desain UI/UX

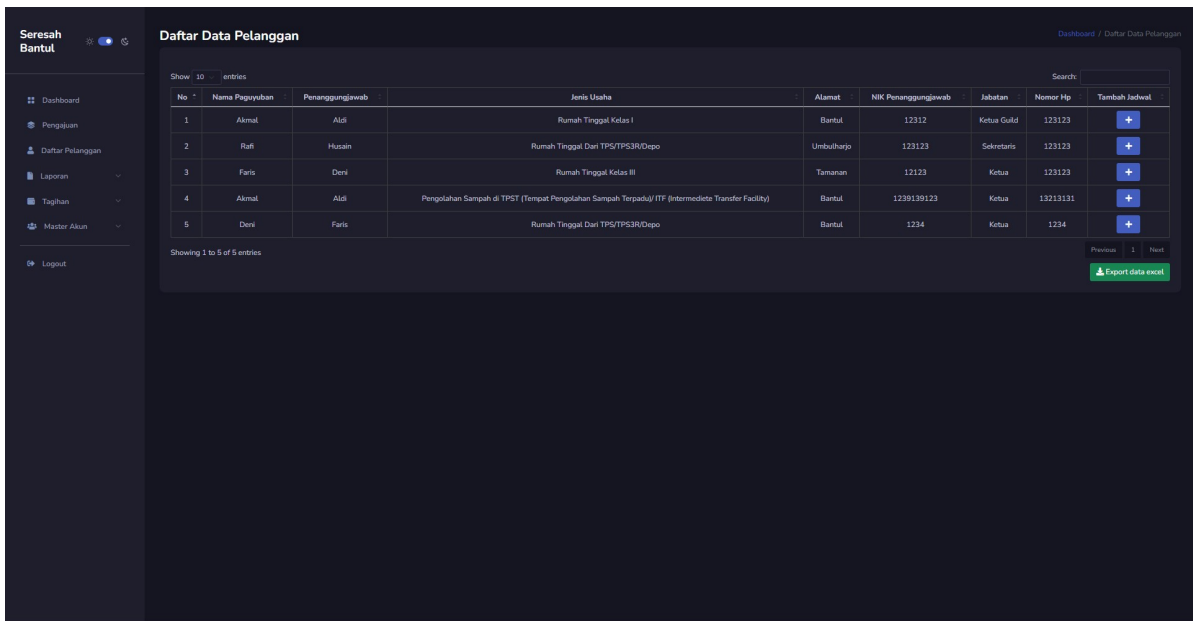


Gambar 4. 7 Desain daftar pelanggan

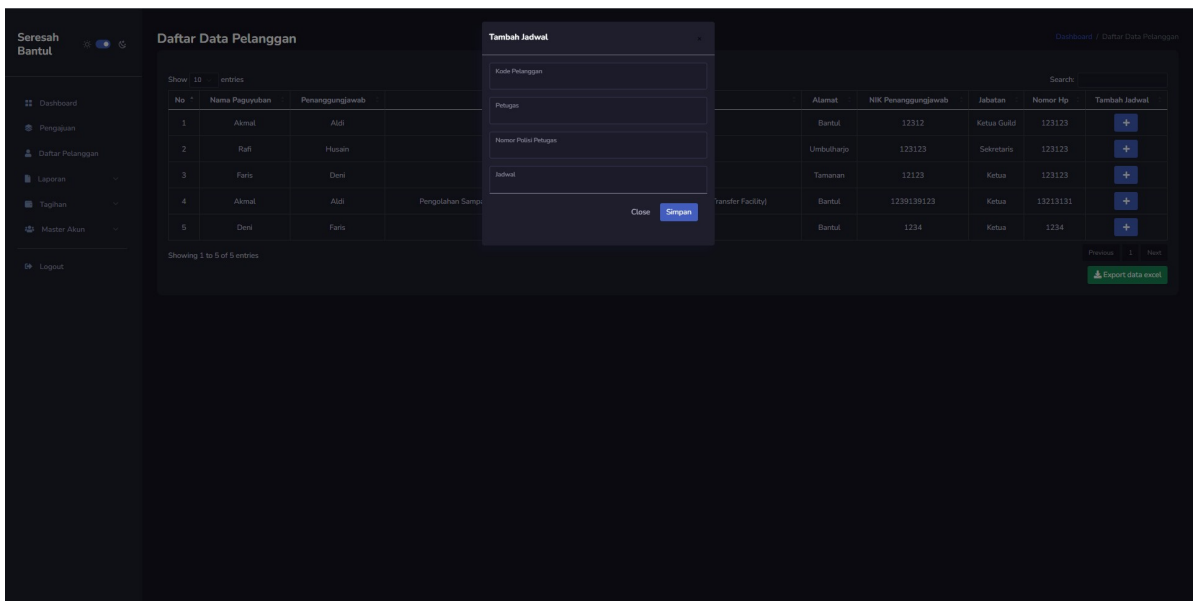


Gambar 4. 8 Desain modal tambah jadwal

- Implementasi



Gambar 4. 9 Halaman daftar Pelanggan



```

<div id="app">
<div id="main">
  <header class="mb-3">
    <a href="#" class="burger-btn d-block d-xl-none">
      <i class="bi bi-justify fs-3"></i>
    </a>
  </header>

  <div class="page-heading">
    <div class="page-title">
      <div class="row">

```

```

last">
        <div class="col-12 col-md-6 order-md-1 order-
            <h3>Daftar Data Pelanggan</h3>
        </div>
        <div class="col-12 col-md-6 order-md-2 order-
first">
            <nav aria-label="breadcrumb"
class="breadcrumb-header float-start float-lg-end">
                <ol class="breadcrumb">
                    <li class="breadcrumb-item"><a
href="<?= base_url(); ?>admin/dashboard">Dashboard</a></li>
                    <li class="breadcrumb-item active"
aria-current="page">Daftar Data Pelanggan</li>
                </ol>
            </nav>
        </div>
    </div>
</div>

<!-- Basic Tables start -->

<div class="card">
    <div class="card-header">
        <?php if ($this->session->flashdata('flash'))
: ?>
            <div class="row mt-4">
                <div class="col-md-4">
                    <div class="alert alert-success
alert-dismissible fade show" role="alert">
                        Registrasi pengguna baru
<strong>berhasil</strong> <?= $this->session->flashdata('flash');
?>.
                    </div>
                </div>
            </div>
        <?php endif; ?>
    </div>
    <div class="card-body">
        <div class="table-responsive">
            <table class="table table-bordered dt-
responsive table-responsive-md nowrap" id="table1">
                <thead>
                    <tr class="text-center">
                        <th class="text-
center">No</th>
                        <th class="text-center">Nama
Paguyuban</th>
                        <th class="text-
center">Penanggungjawab</th>
                        <th class="text-center">Jenis
Usaha</th>
                        <th class="text-
center">Alamat</th>

```



```

class="mb-3">
form_open_multipart('admin/tambah_jadwal'); ?>
class="form-floating mb-3">
class="form-control" type="text" id="kode_pelanggan"
name="kode_pelanggan">
type="hidden" id="id<?= $r['id'] ?>" name="id" value="<?= $r['id']
?>">
for="kode_pelanggan">Kode Pelanggan</label>
class="form-text text-danger"><?= form_error('kode_pelanggan')
?></small>
class="form-floating mb-3">
class="form-control" type="text" id="nama_petugas"
name="nama_petugas">
for="nama_petugas">Petugas</label>
class="form-text text-danger"><?= form_error('nama_petugas')
?></small>
class="form-floating mb-3">
class="form-control" type="text" id="nopol" name="nopol">
for="nopol">Nomor Polisi Petugas</label>
class="form-text text-danger"><?= form_error('nopol') ?></small>
class="form-floating">
class="form-control" type="number" id="jadwal" name="jadwal">
for="jadwal">Jadwal</label>
class="form-text text-danger"><?= form_error('jadwal') ?></small>
class="modal-footer">
<button type="button" class="btn" data-bs-dismiss="modal">
class="bx bx-x d-block d-sm-none"></i>
<span class="d-none d-sm-block">Close</span>

```

```

</button>

<button type="submit" class="btn btn-primary ml-1" data-bs-
dismiss="modal">
class="bx bx-check d-block d-sm-none"></i>
<span class="d-none d-sm-block">Simpan</span>
</button>
</div>
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<?php endforeach; ?>
</tbody>
</table>
<div class="d-flex justify-content-end mt-
2">
<button class="btn btn-success"
name="bexport"><i class="fa fa-download"></i> Export data
excel</button>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

```

Halaman Daftar Pelanggan

Listing Program 4. 2 Daftar Pelanggan

Halaman daftar pelanggan berisi data semua pelanggan yang sudah di nyatakan layak untuk mendapat layanan sampah berdasarkan hasil survey, dihalaman admin menambahkan data petugas dan jadwal

3. Halaman Registrasi

- Desain UI/UX

The image shows a wireframe design for a registration page. At the top left is a logo. To its right is the title "Selamat Datang di Portal Registrasi Sistem Elektronik Retribusi Persampahan Bantul". Below the title is a yellow warning box with a triangle icon and the text "Mohon isi Form dibawah ini dengan lengkap & benar!". The form consists of several input fields: "Nama Paguyuban", "Lokasi TPS", "Alamat Penanggung Jawab", "Jabatan", "Link Google Maps", "Pilih Jenis Usaha", "Nama Penanggung Jawab", "NIK", and "No WA". A large blue button labeled "Daftar" is positioned at the bottom center of the form area.

Gambar 4. 10 Desain halaman registrasi

- Implementasi

The image shows the implemented version of the registration page in a browser window. The browser address bar shows "http://dlh.test/registration". The page content is identical to the design in Gambar 4.10. The form fields are now populated with example data: "Nama Paguyuban" (Cth: paguyuban anjay mabar), "Lokasi TPS" (Cth: Bantul), "Alamat Penanggung Jawab" (Cth: Akmal), "Jabatan" (Cth: Kepala Desa), "Pilih Jenis Usaha" (Cth: Rumah Tinggal), "Nama Penanggung Jawab" (Cth: Akmal), "NIK" (Cth: 34020*****), and "No WA" (Cth: 081*****). The "Link Google Maps" field contains the URL "https://maps.app.goo.gl/h6fr5Q8Mlx8ga2n67g_st-eic". A blue "Daftar" button is at the bottom.

Gambar 4. 11 Tampilan Registrasi Pelanggan

```

<!-- <div class="flash-data" data-flash="<?=$this->session-
>flashdata('flash');?>"></div> -->

<form method="post" action="<?= base_url('registration'); ?>">
  <div class="container mt-5">
    <div class="row">
      <!-- Kolom pertama -->
      <div class="col-md-6">
        <div class="form-floating mb-3">
          <input type="text" id="nama_paguyuban"
name="nama_paguyuban" class="form-control" placeholder="Nama
Paguyuban" autocomplete="off" value="<?=
set_value('nama_paguyuban'); ?>">
          <label for="nama_paguyuban">Nama
Paguyuban</label>
          <div class="form-text">Cth: paguyuban anjay
mabar</div>
          <small class="form-text text-danger"><?=
form_error('nama_paguyuban') ?></small>
        </div>
      </div>

      <!-- Kolom kedua -->
      <div class="col-md-6">
        <div class="form-floating mb-3">
          <select class="form-select"
id="jenis_usaha" name="jenis_usaha">
            <option selected disabled>Pilih Jenis
Usaha</option>
            <option value="Rumah Tinggal Kelas I
">Rumah Tinggal Kelas I </option>
            <option value="Rumah Tinggal Kelas II
">Rumah Tinggal Kelas II </option>
            <option value="Rumah Tinggal Kelas III
">Rumah Tinggal Kelas III </option>
            <option value="Rumah Tinggal Dari
TPS/TPS3R/Depo">Rumah Tinggal Dari TPS/TPS3R/Depo</option>

```

```

                <option value="Non Rumah Tinggal Kelas
I">Non Rumah Tinggal Kelas I</option>
                <option value="Non Rumah Tinggal Kelas
II">Non Rumah Tinggal Kelas II</option>
                <option          value="Sampah          Pasar
Kios">Sampah Pasar (Kios)</option>
                <option value="Sampah Pasar Los">Sampah
Pasar (Los)</option>
                <option          value="Sampah          Pasar          Los
Peralatan">Sampah Pasar (Peralatan)</option>
                <option          value="Armada          Dump
Truck">Armada (Dump Truck)</option>
                <option          value="Armada          Armroll
Truck">Armada (Armroll Truck)</option>
                <option          value="Pengolahan Sampah di
TPST (Tempat Pengolahan Sampah Terpadu)/ ITF (Intermediete Transfer
Facility) ">
                Pengolahan Sampah di TPST (Tempat
Pengolahan Sampah Terpadu)/ ITF (Intermediete Transfer Facility)
                </option>
            </select>
            <label          for="jenis_usaha">Jenis
Usaha</label>
                <div          class="form-text">Cth:          Rumah
Tinggal</div>
        </div>
    </div>

    <!-- Kolom ketiga-->
    <div class="col-md-6">
        <div class="form-floating mb-3">
            <input          type="text"          id="lokasi_tps"
name="lokasi_tps"          class="form-control"          placeholder="Lokasi TPS"
autocomplete="off"          value="<?= set_value('lokasi_tps'); ?>"
            <label for="lokasi_tps">Lokasi TPS</label>
            <div class="form-text">Cth: Bantul</div>

```



```

                <small class="form-text text-danger"><?=  

form_error('lokasi_tps') ?></small>  

            </div>  

        </div>  

        <!-- Kolom keempat -->  

        <div class="col-md-6">  

            <div class="form-floating mb-3">  

                <input type="text" id="nama_pj"  

name="nama_pj" class="form-control" placeholder="Nama Penanggung  

Jawab" autocomplete="off" value="<?=  

set_value('nama_pj'); ?>">  

                <label for="nama_pj">Nama Penanggung  

Jawab</label>  

                <div class="form-text">Cth: Akmal</div>  

                <small class="form-text text-danger"><?=  

form_error('nama_pj') ?></small>  

            </div>  

        </div>  

        <!-- Kolom kelima -->  

        <div class="col-md-6">  

            <div class="form-floating mb-3">  

                <input type="text" id="alamat_pj"  

name="alamat_pj" class="form-control" placeholder="Alamat  

Penanggung Jawab" autocomplete="off" value="<?=  

set_value('alamat_pj'); ?>">  

                <label for="alamat_pj">Alamat Penanggung  

Jawab</label>  

                <div class="form-text">Cth: Akmal</div>  

                <small class="form-text text-danger"><?=  

form_error('alamat_pj') ?></small>  

            </div>  

        </div>  

        <!-- Kolom keenam -->  

        <div class="col-md-6">  

            <div class="form-floating mb-3">

```

```

        <input type="text" id="nik" name="nik"
class="form-control" placeholder="NIK" autocomplete="off" min="0"
value="<?=set_value('nik'); ?>" oninput="this.value =
this.value.replace(/^[^0-9]/g, '').substring(0, 16);">
        <label for="nik">NIK</label>
        <div class="form-text">Cth:
34020*****</div>
        <small class="form-text text-danger"><?=?
form_error('nik') ?></small>
    </div>
</div>

<!-- Kolom ketujuh -->
<div class="col-md-6">
    <div class="form-floating mb-3">
        <input type="text" id="jabatan"
name="jabatan" class="form-control" placeholder="Jabatan"
autocomplete="off" value="<?=? set_value('jabatan'); ?>">
        <label for="jabatan">Jabatan</label>
        <div class="form-text">Cth: Kepala
Desa</div>
        <small class="form-text text-danger"><?=?
form_error('jabatan') ?></small>
    </div>
</div>

<!-- Kolom kedelapan -->
<div class="col-md-6">
    <div class="form-floating mb-3">
        <input type="text" id="no_wa" name="no_wa"
class="form-control" placeholder="No WA" autocomplete="off"
value="<?=? set_value('no_wa'); ?>" oninput="this.value =
this.value.replace(/^[^0-9]/g, '').substring(0, 12);">
        <label for="no_wa">No WA</label>
        <div class="form-text">Cth:
081*****</div>

```

```

                <small class="form-text text-danger"><?=
form_error('no_wa') ?></small>
            </div>
        </div>

        <!-- Kolom kesembilan -->
        <div class="col-md-12">
            <div class="form-floating mb-3">
                <input      type="text"      id="link_gmaps"
name="link_gmaps"      class="form-control"      placeholder="Maps"
autocomplete="off" value="<?= set_value('link_gmaps'); ?>">
                <label      for="link_gmaps">Link      Google
Maps</label>
                <div      class="form-text">Cth:
https://maps.app.goo.gl/h6fr5Q8MhXBga2nn6?g_st=ic</div>
            </div>
            <small class="form-text text-danger"><?=
form_error('link_gmaps') ?></small>
        </div>

        <div class="d-grid gap-2">
            <button class="btn btn-primary mt-3 mb-3"
type="submit" id="success" onclick="">Daftar</button>
        </div>
    </div>
</div>
</form>

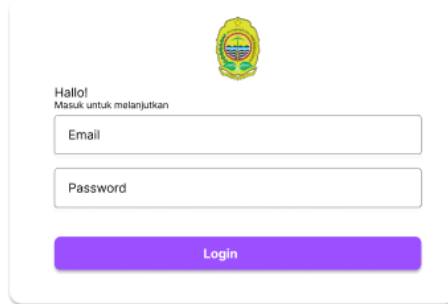
```

Halaman Registrasi

Listing Program 4.3 Registrasi

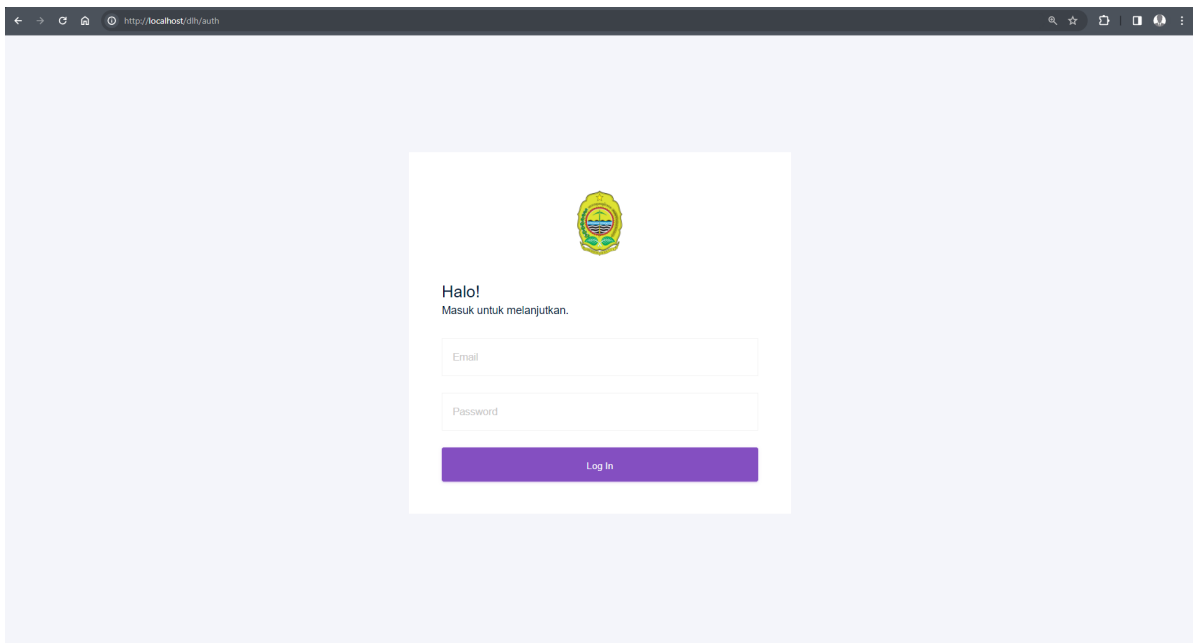
Halaman registrasi pelanggan dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam mendaftar sebagai pelanggan baru. Pada halaman ini, pengguna akan diminta untuk mengisi formulir dengan informasi yang diperlukan, seperti nama paguyuban, lokasi TPS, nomor telepon, Alamat, dan data lainnya sesuai kebutuhan.

- 4. Halaman Login
 - Desain UI/UX



Gambar 4. 12 Desain login

- Implementasi



Gambar 4. 13 Tampilan halaman login

```

<div class="container-scroller">
  <div class="container-fluid page-body-wrapper full-page-
wrapper">
    <div class="content-wrapper d-flex align-items-center
auth px-0">
      <div class="row w-100 mx-0">
        <div class="col-lg-4 mx-auto">
          <div class="auth-form-light text-left py-5
px-4 px-sm-5">
            <div class="brand-logo">
              
            </div>
            <h4>Halo!</h4>
            <h6 class="font-weight-light">Masuk
untuk melanjutkan.</h6>
            <p class="login-box-msg mt-3"><%=
$this->session->flashdata('message'); ?></p>
            <form class="pt-3" method="post"
action="<%= base_url('auth'); ?>">
              <div class="form-group">
                <input type="text" class="form-
control form-control-lg" id="email" name="email"
placeholder="Email" value="<%= set_value('email') ?>">
                <small class="form-text text-
danger"><%= form_error('email') ?></small>
              </div>
              <div class="form-group">
                <input type="password"
class="form-control form-control-lg" id="password" name="password"
placeholder="Password">

```

```

                <small class="form-text text-
danger"><?= form_error('password') ?></small>
            </div>

            <div class="mt-3">
                <button class="btn btn-block
btn-primary btn-lg font-weight-medium auth-form-btn"
type="submit">Log In</button>
            </div>
        </form>
    </div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<!-- content-wrapper ends -->
</div>
<!-- page-body-wrapper ends -->
</div> <div class="container-scroller">
    <div class="container-fluid page-body-wrapper full-page-
wrapper">
        <div class="content-wrapper d-flex align-items-center
auth px-0">
            <div class="row w-100 mx-0">
                <div class="col-lg-4 mx-auto">
                    <div class="auth-form-light text-left py-5
px-4 px-sm-5">
                        <div class="brand-logo">
                            
                        </div>
                        <h4>Halo!</h4>
                        <h6 class="font-weight-light">Masuk
untuk melanjutkan.</h6>
                        <p class="login-box-msg mt-3"><?=
$this->session->flashdata('message'); ?></p>

```

```

                <form      class="pt-3"      method="post"
action="<?= base_url('auth'); ?&gt;"
                &lt;div class="form-group"&gt;
                    &lt;input type="text" class="form-
control      form-control-lg"      id="email"      name="email"
placeholder="Email" value="&lt;?=<? set_value('email') ?&gt;"&gt;
                    &lt;small class="form-text text-
danger"&gt;&lt;?=<? form_error('email') ?&gt;&lt;/small&gt;
                &lt;/div&gt;

                &lt;div class="form-group"&gt;
                    &lt;input      type="password"
class="form-control form-control-lg" id="password" name="password"
placeholder="Password"&gt;
                    &lt;small class="form-text text-
danger"&gt;&lt;?=<? form_error('password') ?&gt;&lt;/small&gt;
                &lt;/div&gt;
                &lt;div class="mt-3"&gt;
                    &lt;button class="btn btn-block
btn-primary      btn-lg      font-weight-medium      auth-form-btn"
type="submit"&gt;Log In&lt;/button&gt;
                &lt;/div&gt;
            &lt;/form&gt;
        &lt;/div&gt;
    &lt;/div&gt;
&lt;/div&gt;
&lt;!-- content-wrapper ends --&gt;
&lt;/div&gt;
&lt;!-- page-body-wrapper ends --&gt;
&lt;/div&gt;
</pre

```

Halaman Login

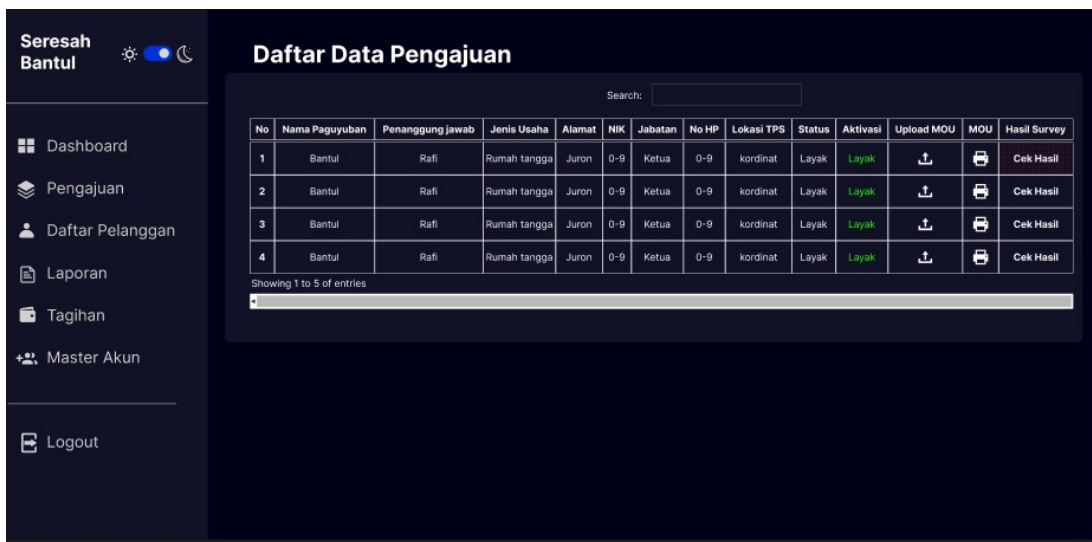
Listing Program 4.4 Login

Halaman login adalah halaman yang digunakan untuk melakukan autentifikasi pengguna sebelum mengakses suatu sistem atau aplikasi. Halaman login biasanya terdiri dari dua

inputan, yaitu username dan password. Pengguna harus memasukkan username dan password yang benar untuk dapat masuk ke sistem atau aplikasi.

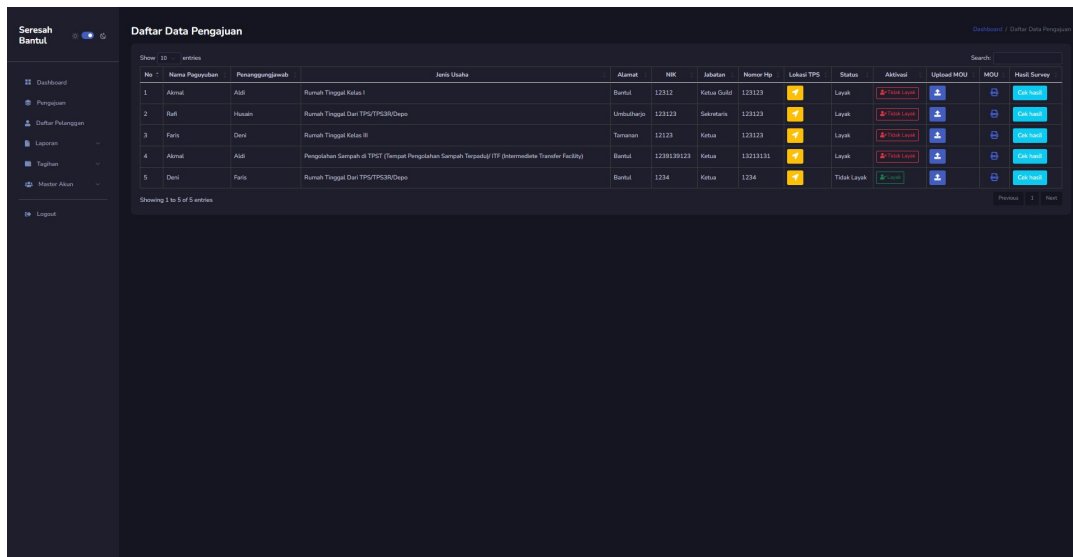
5. Halaman Pengajuan

- Desain UI/UX



Gambar 4. 14 Desain halaman pengajuan

- Implementasi



Gambar 4. 15 Halaman daftar pengajuan

```
<div id="app">
  <div id="main">
```



```

<header class="mb-3">
  <a href="#" class="burger-btn d-block d-xl-none">
    <i class="bi bi-justify fs-3"></i>
  </a>
</header>

<div class="page-heading">
  <div class="page-title">
    <div class="row">
      <div class="col-12 col-md-6 order-md-1 order-last mb-2">
        <h3>Daftar Data Pengajuan</h3>
      </div>
      <div class="col-12 col-md-6 order-md-2 order-first">
        <nav aria-label="breadcrumb" class="breadcrumb-header
float-start float-lg-end">
          <ol class="breadcrumb">
            <li class="breadcrumb-item"><a href="<?=
base_url(); ?>admin/dashboard">Dashboard</a></li>
            <li class="breadcrumb-item active" aria-
current="page">Daftar Data Pengajuan</li>
          </ol>
        </nav>
      </div>
    </div>
  </div>

  <div class="card">
    <div class="card-body">
      <div class="table-responsive">
        <table class="table table-bordered dt-responsive table-
responsive-md nowrap" id="table1">
          <thead>
            <tr>
              <th class="text-center" scope="col">No</th>
              <th class="text-center" scope="col">Nama
Paguyuban</th>

```

```

        <th class="text-center"
scope="col">Penanggungjawab</th>
        <th class="text-center" scope="col">Jenis
Usaha</th>
        <th class="text-center" scope="col">Alamat</th>
        <th class="text-center" scope="col">NIK</th>
        <th class="text-center" scope="col">Jabatan</th>
        <th class="text-center" scope="col">Nomor Hp</th>
        <th class="text-center" scope="col">Lokasi
TPS</th>
        <th class="text-center" scope="col">Status</th>
        <th class="text-center" scope="col">Aktivasi</th>
        <th class="text-center" scope="col">Upload
MOU</th>
        <th class="text-center" scope="col">MOU</th>
        <th class="text-center" scope="col">Hasil
Survey</th>
    </tr>
</thead>

<tbody>
    <?php $no=1; foreach ($reg_pengguna as $r) : ?>
        <tr>
            <td><?= $no++ ?></td>
            <td><?= $r['nama_paguyuban']; ?></td>
            <td><?= $r['nama_pj']; ?></td>
            <td><?= $r['jenis_usaha']; ?></td>
            <td><?= $r['alamat_pj']; ?></td>
            <td><?= $r['nik']; ?></td>
            <td><?= $r['jabatan']; ?></td>
            <td><?= $r['no_wa']; ?></td>
            <td><a href="<?= $r['link_gmaps']; ?>"
class="btn btn-warning" target="_blank"><i class="fa fa-location-
arrow text-white" aria-hidden="true"></i></a> </td>
            <td>
                <?php
                if($r['status'] == 0) {

```

```

        echo "Tidak Layak";
    } else{
        echo"Layak";
    }
    ?>
</td>
<td>
    <?php if ($r['status'] == 1) : ?>
        <a href="<?= base_url('admin/tidak_layak/' .
$r['id']); ?>" class="btn btn-outline-danger btn-sm"><i class="fas
fa-user-times"></i> Tidak Layak</a>
    <?php else : ?>
        <a href="<?= base_url('admin/layak/' .
$r['id']); ?>" class="btn btn-outline-success btn-sm"><i class="fas
fa-user-check"></i> Layak</a>
    <?php endif; ?>
</td>
<td>
    <button type="button" class="btn btn-primary
block" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#modal<?= $r['id']
?>">
        <i class="fa fa-upload" aria-
hidden="true"></i>
    </button>
</td>
<td>
    <?php
    if (!empty($r['mou'])) {
        $materi_paths = explode(',', $r['mou']);
        $materi_path = current($materi_paths);
        echo ' <a href="
base_url('./upload/mou/' . $r['mou']) .
target="_blank"><center><i class="fa fa-print fa-
lg"></i></center></a>';
    }
    ?>
</td>

```

```

                <td><a      class="btn      btn-info"      href="<?=  

base_url(); ?>admin/hasilsurvey">Cek hasil</a></td>  

            </tr>  

            <!-- Modal for this row -->  

            <div class="modal fade text-left" id="modal<?=  

$r['id']      ?>"      tabindex="-1"      role="dialog"      aria-  

labelledby="myModalLabel1" aria-hidden="true">  

                <div      class="modal-dialog      modal-dialog-  

scrollable" role="document">  

                    <div class="modal-content">  

                        <div class="modal-header">  

                            <h5      class="modal-title"  

id="myModalLabel1">Upload MOU</h5>  

                            <button type="button" class="close  

rounded-pill" data-bs-dismiss="modal" aria-label="Close">  

                                <i data-feather="x"></i>  

                            </button>  

                        </div>  

                        <?=  

form_open_multipart('admin/tambah_mou'); ?>  

                            <div class="modal-body">  

                                <div class="mb-3">  

                                    <label for="mou<?=  

$r['id']      ?>"  

class="form-label">Silahkan upload file mou</label>  

                                    <input      class="form-control"  

type="file" id="mou" name="mou">  

                                    <input type="hidden" id="id<?=  

$r['id']      ?>" name="id" value="<?=  

$r['id']      ?>">  

                                </div>  

                            </div>  

                            <div class="modal-footer">  

                                <button type="button" class="btn"  

data-bs-dismiss="modal">  

                                    <i class="bx bx-x d-block d-sm-  

none"></i>

```

```

        <span class="d-none d-sm-
block">Close</span>
    </button>
    <button type="submit" class="btn
btn-primary ml-1" data-bs-dismiss="modal">
        <i class="bx bx-check d-block d-
sm-none"></i>
    <span class="d-none d-sm-
block">Simpan</span>
    </button>
</div>
</form>
</div>
</div>
</div>
</div>
<?php endforeach;?>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

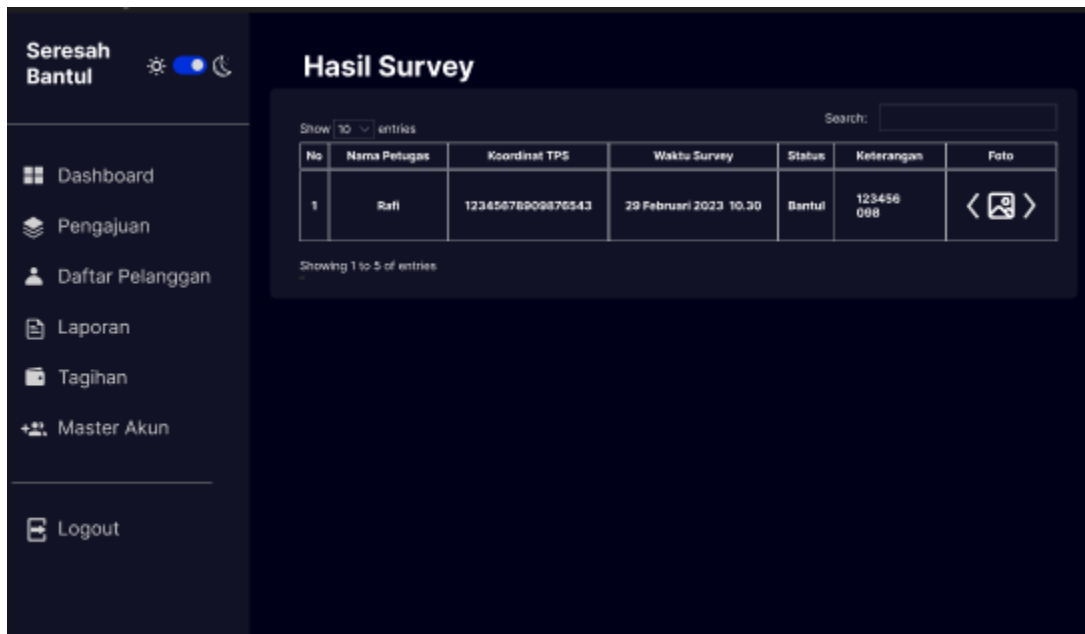
```

Halaman Pengajuan

Listing Program 4. 5 Pengajuan

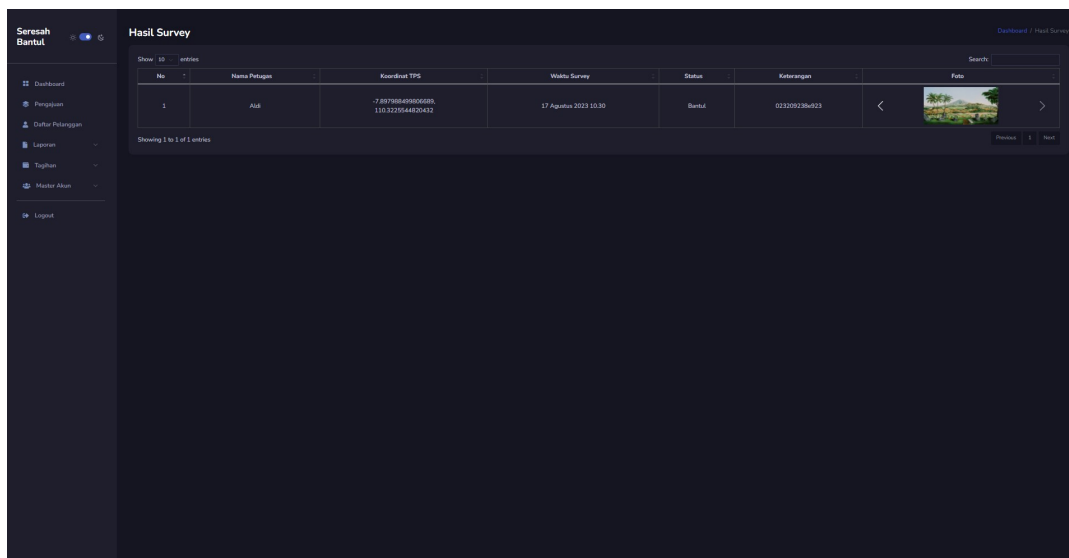
Halaman daftar pengajuan mencakup informasi pengajuan layanan sampah yang diajukan oleh klien. Data ini diperoleh selama proses pendaftaran klien yang berminat memanfaatkan layanan tersebut.

6. Halaman Hasil Survei
 - Desain UI/UX



Gambar 4. 16 Desain hasil survei

- Implementasi



Gambar 4. 17 Halaman hasil survei

```

<div id="app">
  <div id="main">
    <header class="mb-3">
      <a href="#" class="burger-btn d-block d-xl-none">
        <i class="bi bi-justify fs-3"></i>
      </a>
    </header>

    <div class="page-heading">
      <div class="page-title">
        <div class="row">
          <div class="col-12 col-md-6 order-md-1 order-last mb-2">
            <h3>Hasil Survey</h3>
          </div>
          <div class="col-12 col-md-6 order-md-2 order-first">
            <nav aria-label="breadcrumb" class="breadcrumb-header
float-start float-lg-end">
              <ol class="breadcrumb">
                <li class="breadcrumb-item"><a href="<?=
base_url(); ?>admin/dashboard">Dashboard</a></li>
                <li class="breadcrumb-item active" aria-
current="page">Hasil Survey</li>
              </ol>
            </nav>
          </div>
        </div>
      </div>

      <div class="card">
        <div class="card-body">
          <div class="table-responsive">
            <table class="table table-bordered dt-responsive
table-responsive-md nowrap" id="table1">
              <thead>
                <tr>
                  <th class="text-center">No</th>
                  <th class="text-center">Nama Petugas</th>
                  <th class="text-center">Koordinat TPS</th>
                  <th class="text-center">Waktu Survey</th>
                  <th class="text-center">Status</th>
                  <th class="text-center">Keterangan</th>
                  <th class="text-center">Foto</th>
                </tr>
              </thead>
              <tbody>

                <tr class="text-center">
                  <td>1</td>
                  <td>Aldi</td>
                  <td>-7.897988499806689,
<br>110.3225544820432</td>
                  <td>17 Agustus 2023 10.30</td>
                  <td>Bantul</td>

```



```

<div class="modal fade" id="gambarModal" tabindex="-1" aria-
labelledby="gambarModalLabel" aria-hidden="true">
  <div class="modal-dialog modal-dialog-centered" style="max-
width: 800px; max-height: 800px;">
    <div class="modal-content">
      <div class="modal-header">
        <h5 class="modal-title" id="gambarModalLabel">Detail
Gambar</h5>
        <button type="button" class="btn-close" data-bs-
dismiss="modal" aria-label="Close"></button>
      </div>
      <div class="modal-body p-5" style="max-height: 600px;
overflow: auto;">
        

        
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

```

Halaman Hasil Survei

Listing Program 4. 6 Hasil Survey

Halaman hasil survei merupakan kumpulan data mengenai kondisi suatu Tempat Pembuangan Sampah (TPS) saat dilakukan survei oleh petugas. Data ini menjadi acuan bagi TPS untuk menilai apakah layanan sampah dapat diberikan dengan kondisi yang layak.

i) Testing menggunakan metode SUS

Perlu dilakukan pengujian apakah aplikasi tersebut memenuhi unsur seperti usability atau mungkin user experience. Salah satunya pengujian usability bisa dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS).

Di bawah ini adalah pedoman umum interpretasi Skor SUS:

SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80.3	A	Excellent
68 – 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	F	Awful

Tabel 4. 6 Skor SUS

Dengan skor 92, kesimpulan penilaian SUS (System Usability Scale) menunjukkan bahwa nilai memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik. Skor tersebut berada di atas rata-rata dan menunjukkan bahwa pengguna merasa puas dengan pengalaman penggunaan produk tersebut.

j) Capaian magang

Setelah menjalani magang selama tiga bulan di Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul, penulis mendapatkan capaian berupa *website* yang nantinya akan di gunakan oleh Admin dalam pengelolaan data dan pengunjung untuk melakukan registrasi

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang bisa diambil dari kegiatan magang selama 3 bulan di Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul adalah proses implementasi desain website ke Frontend menggunakan *Codeigniter 3* Seresah Bantul untuk Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul berhasil dilakukan. Dengan hal itu, penulis mendapatkan pengalaman menerapkan ilmu informatika di kehidupan nyata. Penulis juga mendapatkan relasi dan komunikasi di dunia professional.

B. Saran

Setelah menarik kesimpulan dari apa yang di dapat ketika praktik magang, terdapat beberapa saran di antaranya :

1. Mahasiswa harus sudah memiliki bekal materi mengenai apa yang akan di kerjakan, baik itu didapat melalui perkuliahan, referensi dari luar ataupun bertanya kepada pembimbing.
2. Perlu dilanjutkan ke tahap testing agar lebih mengetahui kekurangan dari sistem tersebut
3. Untuk tahap pengembangan menyarankan untuk mengganti framework dari CI3 ke Laravel yang bertujuan untuk memudahkan dalam mengembangkan aplikasi ini.

C. Keberlanjutan

Dikarenakan sistem pelayanan sampah DLH Bantul ini belum 100% selesai maka dapat di lanjutakan oleh mahasiswa yang akan mengikuti program magang di periode selanjutnya.

LAMPIRAN

A. Logbook

**LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023 / 2024
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)**





Nim : 2000018132
Nama Mahasiswa : Akmal Hafif Alkafi
Judul Praktik Magang : Aplikasi Persampahan Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul
Dosen Pembimbing : Jefree Fahana, S.T., M.Kom.
Pembimbing Lapangan : Arief Nurul Umam, S.SI,M.ENV.ST





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	Mengadakan pertemuan awal dengan tim proyek, Mengumpulkan data awal untuk sistem persampahan, Melakukan analisis awal tentang persampahan di kabupaten bantul, membahas flow sistem	7 Agustus sampai 14 Agustus	40 jam	Memahami proses dari pengangkutan sampah di bantul sebelum adanya sistem			

2	Mengumpulkan informasi dan teknologi yang di gunakan, Melakukan pertemuan lanjutan dengan tim untuk mematenkan persyaratan aplikasi, Review dokumen proses bisnis aplikasi dari client, Membahas ulang dokumen Proses Bisnis yang di terima dari client	14 Agustus sampai 21 Agustus	36 jam	Berdiskusi dan memahami proses bisnis dari client			
3	Melakukan diskusi lanjut tentang Proses Bisnis aplikasi, Melakukan revisi pada dokument proses bisnis, Merancang Ui mobile, Review Ui dan revisi, Merancang web profile, Membuat fitur Registrasi	21 Agustus sampai 28 Agustus	35 jam	Memahami proses bisnis serta menghasilkan tampilan UI mobile			

4	Melakukan Pertemuan di kantor untuk Review webprofile, Diskusi mengenai Ui dan melakukan revisi di kantor, Melakukan rapat bersama tim mobile gmeet membahas alur dari aplikasi mobile, melakukan rapat bersama seluruh tim	28 Agustus sampai 4 september	35 jam	Menghasilkan web profile sebagai landing page pada sistem persampahan kabupaten bantul			
5	Melakukan revisi pada fitur registrasi Melakukan pertemuan bersama tim forntend web membahas rancangan halaman admin, menginstall dan memahami framework yang di beri oleh mentor lapangan membuat fitur pengajuan	4 september sampai 11 september	42 jam	Menghasilkan fitur registrasi yang sudah di revisi berdasarkan kebutuhan client, dan mendapatkan framework yang di beri oleh mentor	Kesulitan memahami framework yang di berikan oleh mentor		

6	Melakukan pertemuan di kantor membahas tampilan web admin, melakukan revisi pada fitur pengajuan, membuat fitur data petugas	11 september sampai 18 september	29 jam	Mendapat revisi dari client, dan memperbaiki revisi tersebut agar sesuai dengan kebutuhan client			
7	Melakukan revisi pada fitur pengajuan dan fitur data petugas	18 september sampai 25 september	20 jam	Mengerjakan revisi pada fitur data petugas karena belum sesuai dengan kebutuhan client			
8	Melakukan pertemuan di kantor dlh bantu dan presentasi progres dari web admin, melakukan perubahan Framework , membuat ulang tampilan ui pada framework CI3, melakukan rapat menggunakan zoom dalam rangka memaparkan progres sistem dan tambahan fitur arsip dari client	26 september sampai 3 oktober	40 jam	Mendapatkan revisi dari client ketika presentasi di kantor, mengubah framework karena tidak cocok dan membuat ulang tampilan ui karena ada perubahan pada framework	Merubah framework menjadi CI3		



9	Melakukan diskusi bersama tim, melakukan rapat bersama di kantor bersama kominfo, membuat fitur arsip pengambilan dan arsip petugas, mendapat revisi dari client	4 oktober sampai 11 oktober	36 jam	Mendapat masukan dan saran dari kominfo, dan melakukan revisi			
10	membuat fitur detail survei, melakukan rapat bersama tim backend membahas rancangan database	12 oktober sampai 19 oktober	25 jam	Menghasilkan fitur detail survey yang dapat di akses admin untuk mengetahui hasil dari survey nya			
11	melakukan diskusi bersama tim backend, melakukan rapat rutin melalui zoom dalam rangka pemaparan progres	20 oktober sampai 27 oktober	25 jam				
12	melakukan rapat bersama tim backend, melakukan rapat rutin melalui zoom dalam rangka pemaparan progres	28 oktober samapi 4 november	25 jam				

**LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023/ 2024
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)**

Nim : 2000018132
 Nama Mahasiswa : Akmal Hafif Alkafi
 Judul Praktik Magang : Aplikasi Persampahan Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bantul
 Dosen Pembimbing : Jeffrey Fahana, ST, M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Arief Nurul Umam, S.Si, M.Env, ST

- Petun uk Penisian 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 4

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
		Ha./TGL	Jam Durasi				
1	Melakukan koordinasi dan rapat rutin dengan tim magang dan melaporkan kepada UPT DLH	29 oktober sampai 29 November	30 jam	Mendapat masukan dan saran dari UPT DLH			

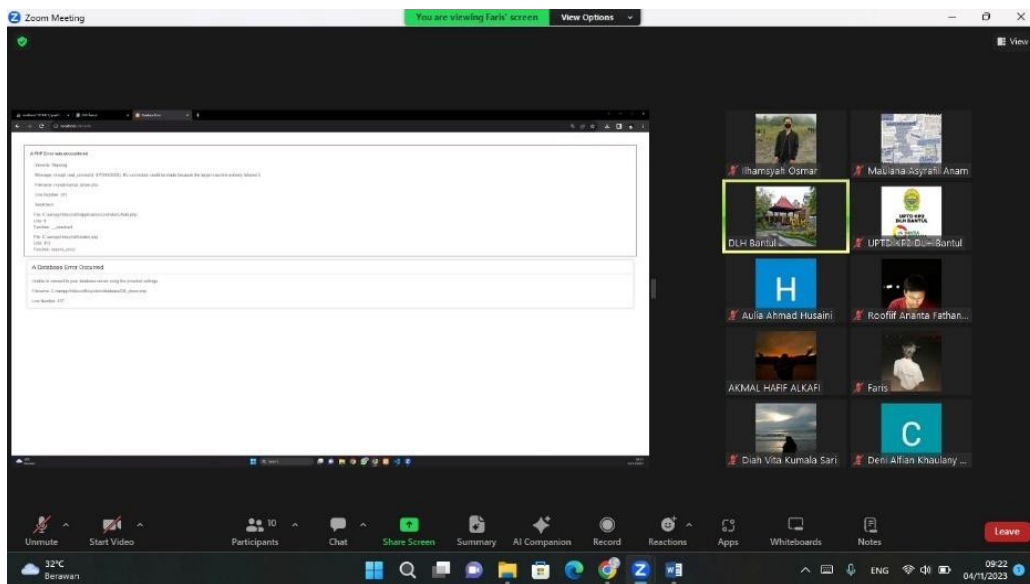
B. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang



Gambar 5. 1 Presentasi pemaparan progres aplikasi



Gambar 5. 2 Rapat rutin pemaparan progres aplikasi



Gambar 5. 3 Rapat rutin pemaparan progres aplikasi



Gambar 5. 4 Presentasi pemaparan progres aplikasi



Gambar 5. 5 Presentasi pemaparan progres aplikasi



Gambar 5.6 Presentasi pemaparan progres aplikasi



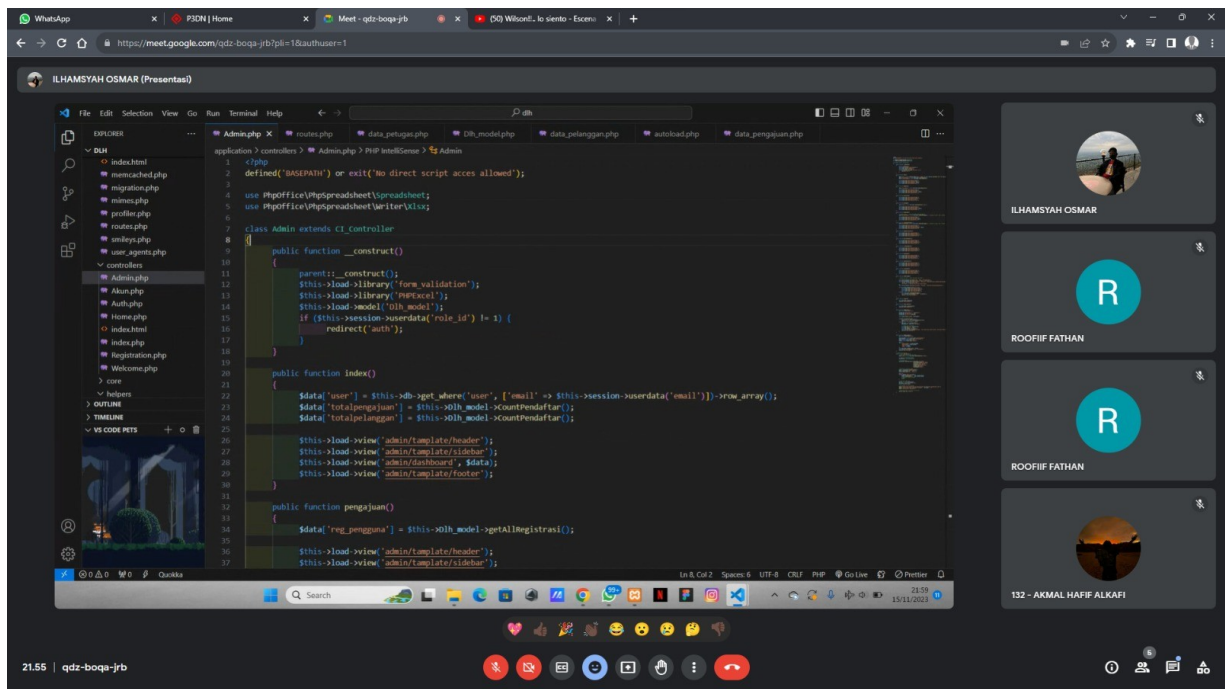
Gambar 5. 7 Presentasi Pemaparan Aplikasi



Gambar 5. 8 Pengenalan Aplikasi kepada sopir



Gambar 5. 9 Sosialisasi Aplikasi



Gambar 5. 10 Rapat rutin bersama tim backend web dan mobile

C. Form Nilai

FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN


Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Arief Nurul Umam
 NIK / NIP : 198212092009071012
 Jabatan : Kelompok ITD Keterampilan Peningkatan, Jan Pertamanan DLH Kab. Bantul

Sebagai Pembimbing Lapangan Praktik Magang :
 Nama : Akmalia Hafid Alkaf
 NIM : 2009018132

Setelah mengikuti pelaksanaan Praktik Magang mahasiswa tersebut, memberikan nilai sebagai berikut :

ASPEK PENILAIAN	Paramater Penilaian					Skor
	Sangat Baik 5	Baik 4	Cukup 3	Kurang 2	Buruk 1	
1. Komunikasi dan Pemahaman Instruksi Kerja	✓					5
2. Keaktifan dan Respon di Tempat Kerja	✓					5
3. Kesesuaian Materi KP dengan Keilmuan Mahasiswa	✓					5
4. Disiplin Kerja	✓					5
5. Pengerjaan Tugas dan Keterampilan Teknis	✓					5
Total						25


 Arief Nurul Umam
 Pembimbing Lapangan
 NIK / NIP : 198212092009071012


 Universitas Islam Indonesia
 Yogyakarta

Bantul, Paksi 27 Desember 2023
 Akmalia Hafid Alkaf
 Pembimbing Lapangan
 NIK / NIP : 198212092009071012

• Pengesahan lapangan harus diandatangani dan dibubuhi cap

Gambar 5. 11 Form Nilai