

## LAPORAN PRAKTIK MAGANG

**ANALISIS SISTEM DAN PEMBUATAN USER INTERFACE APLIKASI MINETECH DAN  
BUKUMU BERBASIS MOBILE PADA MUHAMMADIYAH SOFTWARE LABS (LabMu)**



**Disusun Oleh:**

Abdullah Gymnastiar (2000018053)

**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 : Abdullah Gymnastiar  
NIM : 2000018053  
Tempat Praktik Magang : Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 3 Bulan

Yogyakarta, 19 Desember 2023

Menyetujui,

Head Of Product Design



Habieb Ibnujati

# HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

ANALISIS SISTEM DAN PEMBUATAN USER INTERFACE APLIKASI MNETECH DAN  
BUKUMU BERBASIS MOBILE PADA MUHAMMADIYAH SOFTWARE LABS (LabMu)

ABDULLAH GYMNASTIAR

2000018053

PEMBIMBING

: Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.

NIP. 197310142005011001

14-02-2024

PENGUJI

: Supriyanto, S.T., M.T.

NIPM. 19880623 201606 111 1221618

Yogyakarta, 19 Februari 2024

Kaprodi S1 Informatika

19/02/2024

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

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan praktik magang ini yang berjudul "Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)" dapat disusun sebagai salah satu syarat untuk menuntaskan mata kuliah Praktik Magang di Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan dan diselesaikan sesuai dengan waktunya, dan semoga rahmat tersebut dapat menjadikan kita lebih beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Pada kesempatan ini penulis sangat berterimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Praktik Magang baik langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih ini disampaikan kepada :

1. Orang tua dan keluarga serta teman-teman ditempat magang saya telah memberikan semangat serta motivasi dan mendukung penuh untuk mendorong penulis dalam menyelesaikan laporan magang ini.
2. Bapak Ali Tarmuji, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing Praktik Magang serta pengarahan dalam pengerjaan laporan ini.
3. Pak Habib dan Mas Hamdi sebagai pembimbing sekaligus mentor lapangan yang telah memberikan arahan untuk menyelesaikan proyek ini.

Saya menyadari bahwa laporan ini belum sempurna, maka diharapkan kritik dan saran dari pembaca agar laporan ini dapat menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 18 Desember 2023



Abdullah Gymnastiar

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI.....	2
HALAMAN PENGESAHAN .....	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR TABEL.....	10
BAB I.....	11
A. Latar Belakang.....	11
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Batasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Praktik Magang .....	13
F. Manfaat Praktik Magang.....	13
BAB II.....	15
A. Umum .....	15
1. Sejarah Perusahaan.....	15
2. Visi dan Misi Perusahaan .....	16
3. Alamat Perusahaan .....	17
4. Kontak Perusahaan .....	17
B. Struktur Organisasi Ditempat Magang.....	18
C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Lainnya.....	19
1. Sumber Daya Manusia .....	19
2. Sumber Daya Fisik.....	20
BAB III.....	22
A. Lokasi, Alamat dan Kontak.....	22
B. Rencana Observasi.....	23
C. Rancangan jadwal kegiatan Praktik Magang.....	23
BAB IV.....	27
A. Hasil Observasi .....	27
1. Rincian Pekerjaan.....	27

B. Pembahasan Magang.....	27
1. Problem yang ditemukan ditempat magang .....	27
2. Analisis terhadap hasil observasi .....	27
3. Capaian Magang.....	28
4. Keberlanjutan.....	80
BAB V.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran .....	81
LAMPIRAN .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Muhammadiyah Software Labs (LabMu).....	15
Gambar 2.2 Kantor Muhammadiyah Software Labs (LabMu) .....	15
Gambar 2.3 Peta Lokasi Muhammadiyah Software Labs (LabMu).....	17
Gambar 2.4 Proses Bisnis LabMu .....	21
Gambar 3.1 Lokasi Praktik Magang.....	22
Gambar 4.1 Flowchart Login .....	28
Gambar 4.2 Flowchart Dashboard .....	29
Gambar 4.3 Flowchart Production .....	29
Gambar 4.4 Flowchart Contact .....	30
Gambar 4.5 Flowchart Transshipment .....	30
Gambar 4.6 Flowchart Block.....	30
Gambar 4.7 Flowchart Project .....	31
Gambar 4.8 Flowchart Contractor .....	31
Gambar 4.9 Flowchart Logistic Equipment .....	32
Gambar 4.10 Flowchart Logistic Brand .....	32
Gambar 4.11 Flowchart Home Admin.....	33
Gambar 4.12 Flowchart Home Admin.....	34
Gambar 4.13 Flowchart Home Publisher .....	34
Gambar 4.14 Flowchart Login User.....	35
Gambar 4.15 Flowchart Home User.....	35
Gambar 4.16 Activity Diagram Admin .....	36
Gambar 4.17 Activity Diagram Contractor.....	37
Gambar 4.18 Activity Diagram Operator .....	37
Gambar 4.19 Activity Diagram Operator Create Project.....	38
Gambar 4.20 Activity Diagram Operator Production.....	38
Gambar 4.21 Activity Diagram Operator Transshipment .....	39
Gambar 4.22 Activity Diagram Admin .....	40
Gambar 4.23 Activity Diagram Publisher.....	41
Gambar 4.24 Activity Diagram User .....	41
Gambar 4.25 Entity Relationship Diagram (ERD) Admin.....	42
Gambar 4.26 Entity Relationship Diagram (ERD) Operator .....	42
Gambar 4.27 Entity Relationship Diagram (ERD) Contractor.....	43
Gambar 4.28 Entity Relationship Diagram (ERD) Publisher .....	44
Gambar 4.29 Entity Relationship Diagram (ERD) Pembaca Buku (tambah keranjang) .....	44
Gambar 4.30 Entity Relationship Diagram (ERD) Pembaca Buku (checkout buku).....	45
Gambar 4.31 Use Case Admin.....	46
Gambar 4.32 Use Case Operator .....	46
Gambar 4.33 Use Case Contractor.....	47
Gambar 4.34 Use Case Admin.....	47
Gambar 4.35 Use Case Publisher .....	48
Gambar 4.36 Use Case Pembaca (user) .....	48

Gambar 4.37 Use Case Pembaca ( <i>subscribe</i> ).....	49
Gambar 4.38 Use Case Pembaca ( <i>cetak pembayaran</i> ).....	49
Gambar 4.39 Wireframe Login.....	50
Gambar 4.40 Wireframe Dashboard.....	51
Gambar 4.41 Wireframe History.....	51
Gambar 4.42 Wireframe Detail Project Overview.....	52
Gambar 4.43 Wireframe Detail Project Logistics & Add Logistics.....	52
Gambar 4.44 Wireframe Detail Project Production & Add Production.....	53
Gambar 4.45 Wireframe Detail Project Transshipment & Add Transshipment.....	53
Gambar 4.46 Wireframe Detail Project Document.....	54
Gambar 4.47 Wireframe Profile.....	54
Gambar 4.48 Wireframe Update Profile.....	55
Gambar 4.49 Wireframe Beranda.....	56
Gambar 4.50 Wireframe Kategori Buku.....	57
Gambar 4.51 Wireframe Kategori Majalah.....	57
Gambar 4.52 Wireframe Kategori Koran.....	58
Gambar 4.53 Wireframe Detail Kategori.....	58
Gambar 4.54 Wireframe Detail Buku.....	59
Gambar 4.55 Wireframe Wishlist.....	59
Gambar 4.56 Wireframe Read The Sample.....	60
Gambar 4.57 Wireframe Subscribe.....	60
Gambar 4.58 Wireframe Buy The Print Version.....	61
Gambar 4.59 Wireframe Pay Now.....	61
Gambar 4.60 Wireframe Profile.....	62
Gambar 4.61 Wireframe Edit Profile.....	62
Gambar 4.62 User Interface Login.....	63
Gambar 4.63 User Interface Dashboard.....	64
Gambar 4.64 User Interface History.....	64
Gambar 4.65 User Interface Detail Project Overview.....	65
Gambar 4.66 User Interface Detail Project Logistics & Add Logistics.....	65
Gambar 4.67 User Interface Detail Project Production & Add Production.....	66
Gambar 4.68 User Interface Detail Project Transshipment & Add Transshipment.....	66
Gambar 4.69 User Interface Detail Detail Project Document.....	67
Gambar 4.70 User Interface Profile.....	67
Gambar 4.71 User Interface Update Profile.....	68
Gambar 4.72 User Interface Beranda.....	69
Gambar 4.73 User Interface Kategori Buku.....	70
Gambar 4.74 User Interface Kategori Majalah.....	70
Gambar 4.75 User Interface Kategori Koran.....	71
Gambar 4.76 User Interface Detail Kategori.....	71
Gambar 4.77 User Interface Detail Buku.....	72
Gambar 4.78 User Interface Wishlist.....	72
Gambar 4.79 User Interface Read The Sample.....	73
Gambar 4.80 User Interface Subscribe.....	73



Gambar 4.81 <i>User Interface Buy The Print Version</i> .....	74
Gambar 4.82 <i>User Interface Pay Now</i> .....	74
Gambar 4.83 <i>User Interface Profile</i> .....	75
Gambar 4.84 <i>User Interface Edit Profile</i> .....	75
Gambar 4.85 <i>Mock Up Contractor Aplikasi Mintech</i> .....	77
Gambar 4.86 <i>Mock Up Contractor Aplikasi BukuMu</i> .....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komisaris .....	19
Tabel 2.2 Direktur.....	20
Tabel 2.3 Kepala Bidang .....	20
Tabel 2.4 Sumber daya Fisik.....	20
Tabel 3.1 Rencana dan Realisasi Kegiatan Praktik Magang .....	23

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Muhammadiyah Software Labs (LabMu) adalah program dibawah Majelis Pustaka Informasi (MPI) Pimpinan Pusat Muhammadiyah (PP). Muhammadiyah Software Labs (LabMu) bertujuan untuk mengawal dan menjadi pusat transformasi digital persyarikatan Muhammadiyah. Muhammadiyah Software Labs (LabMu) beralamat di Jl. K.H. Djawad Faqih MG3/858, RT.041/RW.011, Brontokusuman, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55153. Dalam salah satu perusahaan jasa pengembangan teknologi yang sangat di butuhkan di masa depan, perusahaan LabMu saat ini membutuhkan karyawan magang dengan posisi sebagai Analisis Sistem dan desain UI/UX untuk meningkatkan kualitas produk tampilan desain dan analisis pemecahan masalah untuk kebutuhan client.

Dari keterangan diatas, perusahaan Muhammadiyah Software Labs (LabMu) membutuhkan ahli untuk membuat rancangan tampilan desain produk seperti website dan aplikasi mobile. Saat ini ada beberapa khusus dari client membantu memecahkan problem atau masalah yang di hadapi dari pengguna salah satunya adalah Sistem Informasi Penilaian Perbankan Indonesia atau (SIPP). Banyak masyarakat khususnya di Indonesia yang saat ini masih kesulitan untuk mengetahui kondisi perbankan Indonesia apakah dalam keadaan baik atau tidak. Jenis informasi yang di dapatkan oleh masyarakat pun bermacam-macam mulai dari via Whatsapp, Facebook, Instagram dan media sosial lainnya. Tidak heran jika informasi yang diperoleh pun masih simpang siur dan belum sesuai dengan keadaan saat ini

Oleh karena itu, sebagai pemula yang berkarir di dunia Sysntem Analyst dan UI/UX, saya diberikan kesempatan untuk membantu perusahaan menganalisis kebutuhan sistem, merancang dan membuat tampilan desain produk dari client. Suatu kebanggaan tersendiri bagi saya untuk bisa bergabung di perusahaan LabMu. Tujuan saya ingin bergabung di perusahaan LabMu adalah saya ingin memberikan hal positif bagi perusahaan dan

royalitas terhadap perusahaan. Manfaat bagi saya adalah melatih skill dan menambah ilmu tentang dunia analisis sistem dan teknologi desain UI/UX.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kebutuhan yang bertentangan atau ambigu dari klien sehingga mempersulit perancangan dan pengembangan.
2. Sulitnya untuk menentukan tampilan antarmuka pada awal pembuatan aplikasi.
3. Elemen-elemen antarmuka pengguna seperti tombol, teks, dan ikon tidak memiliki tampilan yang konsisten di seluruh aplikasi.

## **C. Batasan Masalah**

Adapun telah ditentukannya batasan masalah dalam kegiatan magang ini sebagai berikut:

1. Analisis sistem terbatas hanya sampai aplikasi Minetech dan BukuMu.
2. Analisis sistem dibuat dengan menggunakan draw io.
3. *User interface* terbatas hanya sampai aplikasi Minetech dan BukuMu.
4. *User interface* dibuat dengan menggunakan figma.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada kegiatan magang kali ini adalah bagaimanakah cara penerapan Analisis Sistem dan Pembuatan *User Interface* Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu).

## **E. Tujuan Praktik Magang**

Adapun tujuan magang, antara lain:

1. Untuk menganalisis serta menganalisis sistem Minetech dan BukuMu berbasis mobile pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu).
2. Untuk membuat *User Interface* Minetech dan BukuMu berbasis mobile pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu).
3. Memberikan pengalaman kerja kepada mahasiswa untuk menerapkan atau membandingkan teori dan pengetahuan yang telah diterima kedalam situasi nyata di tempat magang.

## **F. Manfaat Praktik Magang**

Adapun Manfaat Praktik Magang, yaitu:

1. Manfaat Bagi Universitas
  - a. Bisa menjadikan terjalinnya kerja sama antara Universitas Ahmad Dahlan dengan instansi tempat magang, yaitu Muhammadiyah Software Labs (LabMu).
  - b. Sebagai bahan evaluasi di bidang akademik untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan.
  - c. Sebagai alat ukur untuk mengukur sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerima dan menerapkan teori yang diperoleh selama pendidikan.
2. Manfaat Bagi Mahasiswa
  - a. Untuk menambah pengalaman dalam bidang yang sesuai dengan departemen yang dipilih sebelum berinteraksi langsung dengan masyarakat atau dunia kerja nanti.
  - b. Untuk melatih mahasiswa mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh, serta memberikan sebuah alternatif yang dapat dijadikan penyelesaian masalah yang akan dihadapi.

### 3. Manfaat Bagi Perusahaan

- a. Sebagai sarana untuk menghubungkan hubungan antara perusahaan dengan universitas di masa yang akan datang, terkhusus mengenai rekrutmen tenaga kerja.
- b. Mahasiswa yang melaksanakan magang bisa membantu dalam pengerjaan tugas yang sudah ditentukan pada unit kerja masing-masing.
- c. Membagi manfaat dalam sumber daya manusia yang berpotensi.
- d. Sebagai acuan dalam memperbaiki kekurangan yang mungkin terjadi di perusahaan dan membantu kelancaran aktivitas kerja.

## BAB II

### GAMBARAN INSTANSI

#### A. Umum

Pada bagian ini dijelaskan mengenai sejarah perusahaan, visi dan misi serta alamat dan kontak perusahaan pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu).



*Gambar 2.1 Logo Muhammadiyah Software Labs (LabMu).*

#### 1. Sejarah Perusahaan



*Gambar 2.2 Kantor Muhammadiyah Software Labs (LabMu)*

Muhammadiyah Software Labs (LabMu) adalah program dibawah Majelis Pustaka Informasi (MPI) Pimpinan Pusat Muhammadiyah (PP). Muhammadiyah Software Labs (LabMu) bertujuan untuk mengawal dan menjadi pusat

transformasi digital persyarikatan Muhammadiyah. Sejarah Muhammadiyah Software Labs (LabMu) merupakan hasil dari salah satu keputusan Tanfidz Keputusan Muktamar ke-48 Muhammadiyah yang diselenggarakan pada tanggal 23–25 Rabiul Akhir 1444 H bertepatan dengan 18–20 November 2022 M bertempat di Kota Surakarta. Tanfidz muktamar adalah transformasi digital Muhammadiyah maka setelah itu proses inisiasi ini dilakukan dan sampai saat ini sudah terbentuk menjadi PT.

## **2. Visi dan Misi Perusahaan**

Adapun visi dan misi dari Muhammadiyah Software Labs (LabMu) yaitu sebagai berikut:

a. Visi

Muhammadiyah Software Labs (LabMu)

Mentransformasikan Muhammadiyah sebagai menjadi organisasi Islam digital berkemajuan.

b. Misi

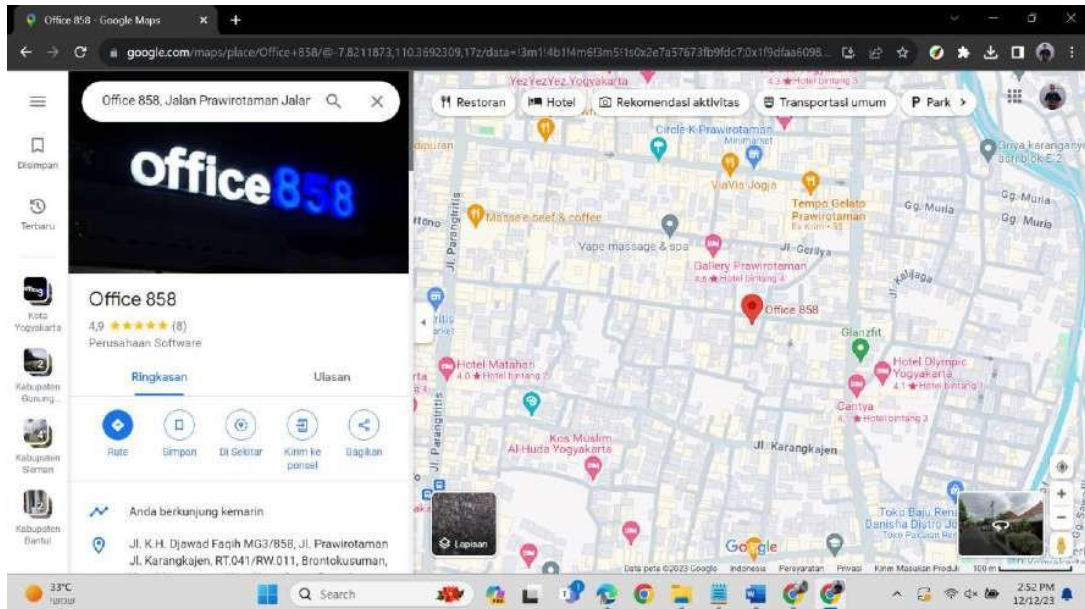
- a) Mengawal proses transformasi digital.
- b) Menginisiasi program satu data Muhammadiyah sebagai salah satu wujud dari digitalisasi berkemajuan di Muhammadiyah.
- c) Menjadi wadah sumber daya manusia yang handal dibidang teknologi dilingkungan Muhammadiyah.
- d) Sebagai pusat dari riset dan pengembangan teknologi dilingkungan Muhammadiyah.
- e) Menjadi pusat bisnis teknologi yang profitable demi kemajuan Muhammadiyah.



### 3. Alamat Perusahaan

Muhammadiyah Software Labs (LabMu) beralamat di Jl. K.H. Djawad Faqih MG3/858, RT.041/RW.011, Brontokusuman, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55153. Berikut pada Gambar 2.3 merupakan peta lokasi Muhammadiyah Software Labs (LabMu), dan untuk melihat lokasi lebih detail dapat di klik pada link dibawah ini.

Peta lokasi : <https://maps.app.goo.gl/G9J6BdevkWDAZuM46>



Gambar 2.3 Peta Lokasi Muhammadiyah Software Labs (LabMu)

### 4. Kontak Perusahaan

Muhammadiyah Software Labs (LabMu) memiliki beberapa kontak yang dapat dihubungi untuk informasi yang lebih detail yaitu diantaranya.

Telepon : 0811-3229-1912

Email : [labs@muhammadiyah.id](mailto:labs@muhammadiyah.id)

## **B. Struktur Organisasi Ditempat Magang**

Struktur Organisasi Muhammadiyah Software Labs (LabMu) secara garis besar terdiri atas :

a. Presiden Komisaris (Ismail Fahmi)

Memberikan arahan dan kepemimpinan kepada dewan direksi dan manajemen eksekutif. Mengawasi kinerja dewan direksi dan memastikan bahwa kebijakan perusahaan dijalankan sesuai dengan visi dan misi yang ditetapkan. Berpartisipasi dalam pengambilan keputusan strategis perusahaan. Membantu merumuskan dan mengevaluasi rencana bisnis jangka panjang.

b. Komisaris I (Sayudi)

Bertanggung jawab untuk mengawasi kinerja manajemen eksekutif dan memastikan bahwa kebijakan perusahaan dilaksanakan sesuai dengan visi dan misi perusahaan. Memastikan bahwa manajemen menjalankan tugasnya dengan baik dan sesuai dengan standar etika dan hukum. Terlibat dalam proses pengambilan keputusan strategis untuk perusahaan, termasuk perencanaan jangka panjang dan penetapan tujuan perusahaan.

c. Komisaris II (Iwan Setiawan)

Menilai kinerja direksi dan manajemen perusahaan. Memastikan kebijakan dan strategi yang diterapkan oleh manajemen sesuai dengan tujuan perusahaan. Menilai risiko bisnis dan memastikan adopsi praktik manajemen risiko yang efektif. Memastikan keberlanjutan dan keberlanjutan jangka panjang perusahaan.

d. Direktur Utama (Asad Fatchul'ilmi)

Memantau dan mengevaluasi kinerja operasional perusahaan. Menilai efektivitas strategi bisnis dan operasional yang dijalankan oleh manajemen. Menghadiri rapat-rapat dewan komisaris dan rapat-rapat umum pemegang saham. Memberikan kontribusi dan perspektif dalam pengambilan keputusan strategis.

- e. **Direktur Operasional (Rifqi Fauzi)**  
Mengembangkan strategi operasional untuk mencapai tujuan perusahaan. Menyusun rencana taktis dan operasional untuk mendukung visi perusahaan. Merekrut, melatih, dan mengelola tim operasional. Memotivasi tim untuk mencapai target kinerja.
  
- f. **Divisi-divisi**  
Didalam Muhammadiyah Software Labs (LabMu) terdapat 4 divisi, dengan rincian sebagai berikut :
  - a. Head Of Product and Design (Habieb Ibnujati)
  - b. Head Of Engineering (Lulu Muhamad Ulumudin)
  - c. Head Of Media On Community (Zainal Arifin)
  - d. Head Of Legal and Government Relation (Muchlas Hamidy)

### C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Lainnya

#### 1. Sumber Daya Manusia

Manajemen pada perusahaan Muhammadiyah Software Labs (LabMu) terbagi dalam beberapa kesatuan yang meliputi Presiden Komisaris dan Komisaris I&II, Direktur Utama dan Direktur Operasional. Disini penulis hanya mencantumkan Presiden Komisaris, Direktur Utama dan Direktur Operasional. Dikarenakan banyaknya staf dan karyawan dari Muhammadiyah Software Labs (LabMu).

- a. Komisaris

*Tabel 2.1 Komisaris*

Jabatan	Nama
Presiden Komisaris	Ismail Fahmi
Komisaris I	Sayudi

Komisaris II	Iwan Setiawan
--------------	---------------

b. Direktur

*Tabel 2.2 Direktur*

Jabatan	Nama
Direktur Utama	Asad Fatchul'ilmi
Direktur Operasional	Rifqi Fauzi

c. Kepala Bidang

*Tabel 2.3 Kepala Bidang*

Jabatan	Nama
Kepala Produk dan Desain	Habieb Ibnujati
Kepala Teknik	Lulu Muhamad Ulumudin
Kepala Media Komunitas	Zainal Arifin
Kepala Bagian Legel dan Hubungan Pemerintah	Muchlas Hamidy

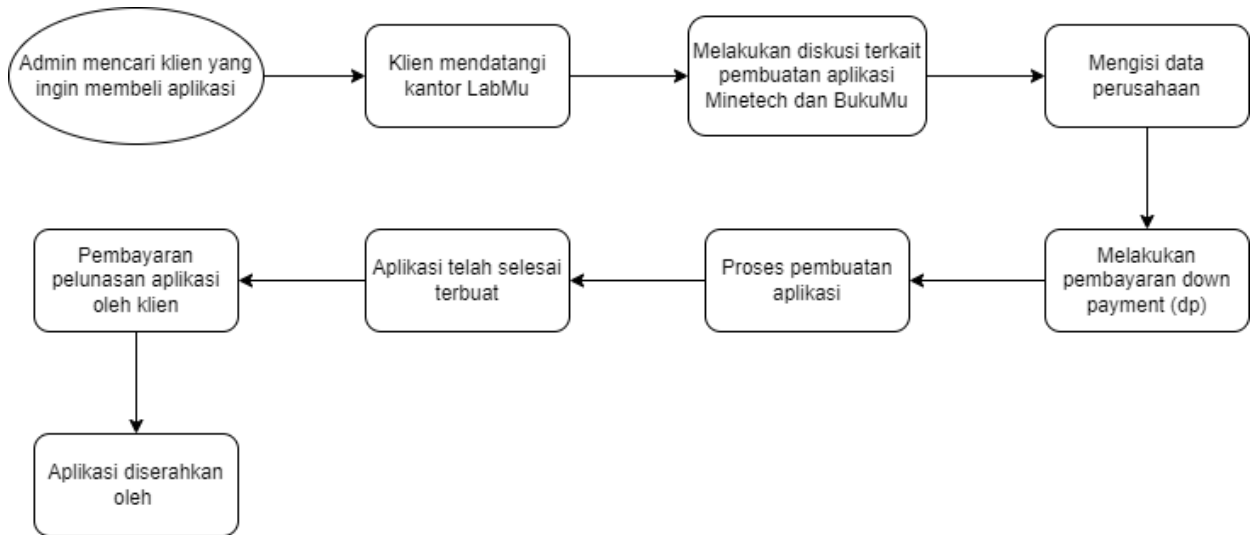
## 2. Sumber Daya Fisik

Sumber daya fisik adalah sumber daya yang memiliki wujud yang berfungsi untuk membantu menjalankan *Proses Bisnis* perusahaan. Adapun sumber daya fisik yang terdapat di Muhammadiyah Software Labs (LabMu) antara lain :

*Tabel 2.4 Sumber daya Fisik*

No	Sumber Daya Fisik
1	Kantor
2	Meja
3	Kursi

#### D. Proses Bisnis Saat Ini



Gambar 2.4 Proses Bisnis LabMu

*Proses bisnis* saat ini dimana Admin akan mencari klien dan Ketika sudah mendapatkan klien akan mengajukan pembuatan aplikasi ke pihak LabMu. Lalu dilakukannya pertanyaan pada klien tentang kebutuhan apa saja yang di inginkan terhadap aplikasi tersebut. Jika sudah maka klien dan LabMu akan melakukan kesepakatan dari pembuatan aplikasi seperti apa, pembayaran, batas waktu pembuatan aplikasi, hingga LabMu meneruskan ke departemen teknologi untuk kelanjutannya.

## BAB III

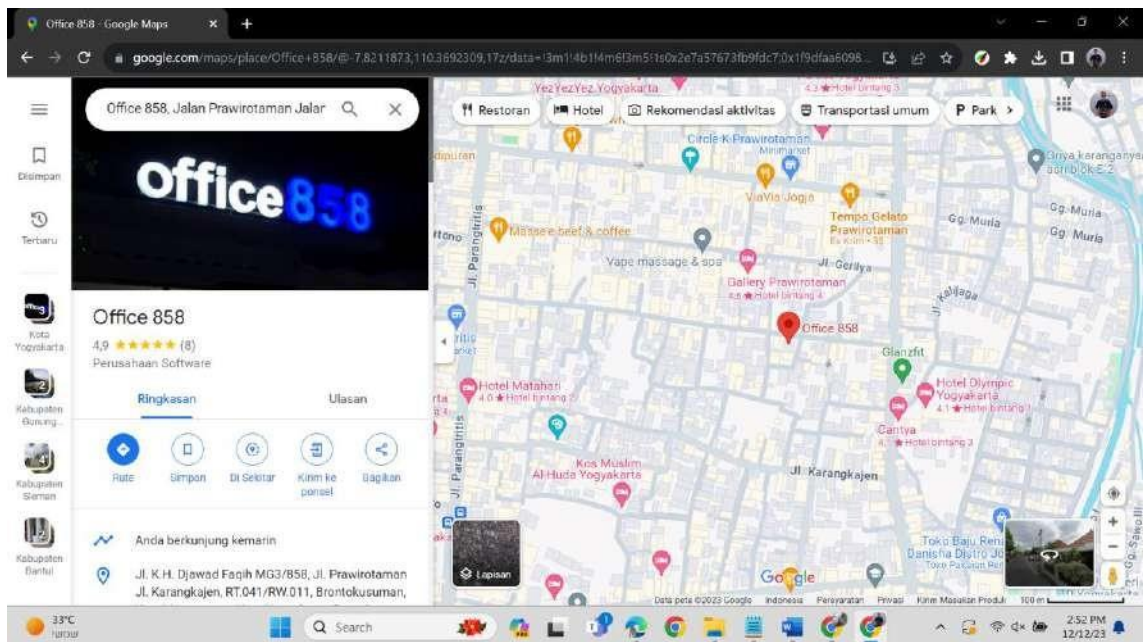
### TAHAPAN KEGIATAN PRAKTIK MAGANG

#### A. Lokasi, Alamat dan Kontak

Pelaksanaan praktik magang bertempat Muhammadiyah Software Labs (LabMu) yang beralamatkan di Jl. K.H. Djawad Faqih MG3/858, RT.041/RW.011, Brontokusuman, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55153. Yang dapat dilihat pada Gambar 3.1 yaitu lokasi praktik magang.

Kontak : 0811-3229-1912

Email : [labs@muhammadiyah.id](mailto:labs@muhammadiyah.id)



Gambar 3.1 Lokasi Praktik Magang











## BAB IV

### HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

#### A. Hasil Observasi

Hasil observasi praktik magang yaitu berisi *Proses Bisnis* dan rincian pekerjaan pada instansi pelaksanaan magang.

##### 1. Rincian Pekerjaan

Praktik Magang di Muhammadiyah Software Labs (LabMu). untuk menganalisis sistem pengembangan aplikasi Minetech dan BukuMu berbasis mobile dilaksanakan pada tahun 2023. Pelaksanaan praktik magang dimulai pada tanggal 19 September 2023 hingga tanggal 19 Desember 2023. Kegiatan dilakukan secara Offline.

#### B. Pembahasan Magang

##### 1. Problem yang ditemukan ditempat magang

Masalah yang ditemukan ditempat magang sebagai topik Magang di Muhammadiyah Software Labs (LabMu) ini sebagai berikut:

- a. Kebutuhan yang bertentangan atau ambigu dari klien sehingga mempersulit perancangan dan pengembangan.
- b. Kurangnya Komunikasi antara pihak pengembangan aplikasi dapat menyebabkan kesalahpahaman, penundaan, atau bahkan kesalahan yang signifikan dalam pengembangan aplikasi Minetech dan BukuMu.
- c. Kurangnya Konsistensi dalam desain antarmuka aplikasi Minetech dan BukuMu.
- d. Tata letak elemen-elemen antarmuka yang tidak terorganisir dengan baik atau tidak intuitif dapat menyulitkan pengguna untuk menavigasi.

##### 2. Analisis terhadap hasil observasi

Dari hasil observasi dan diskusi dengan mentor yang berada di Muhammadiyah Software Labs (LabMu), maka telah diketahui apa saja yang dibutuhkan dalam

membuat aplikasi Minetech dan aplikasi BukuMu. Mulai dari alur pengajuan pembuatan aplikasi mobile Minetech dan BukuMu hingga akhir monitoring dengan analisis sistem yang baik dan efisien. Serta membuat rancangan *user interface* aplikasi Minetech dan BukuMu. Dengan begitu dapat menyusun hasil observasi menjadi laporan dengan baik dan benar.

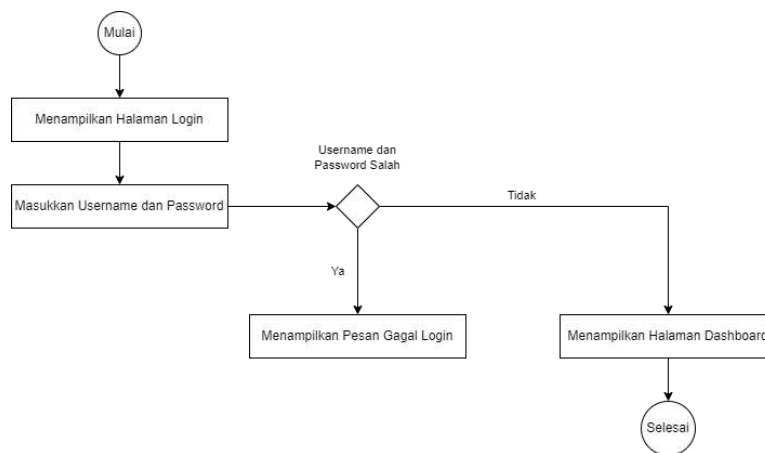
### 3. Capaian Magang

Setelah melakukan praktik magang selama tiga bulan di Muhammadiyah Software Labs (LabMu). Penulis akan membagikan hasil magang yaitu analisis sistem dan pembuatan *user interface* berbasis mobile pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu).

#### a. Flowchart Aplikasi Minetech

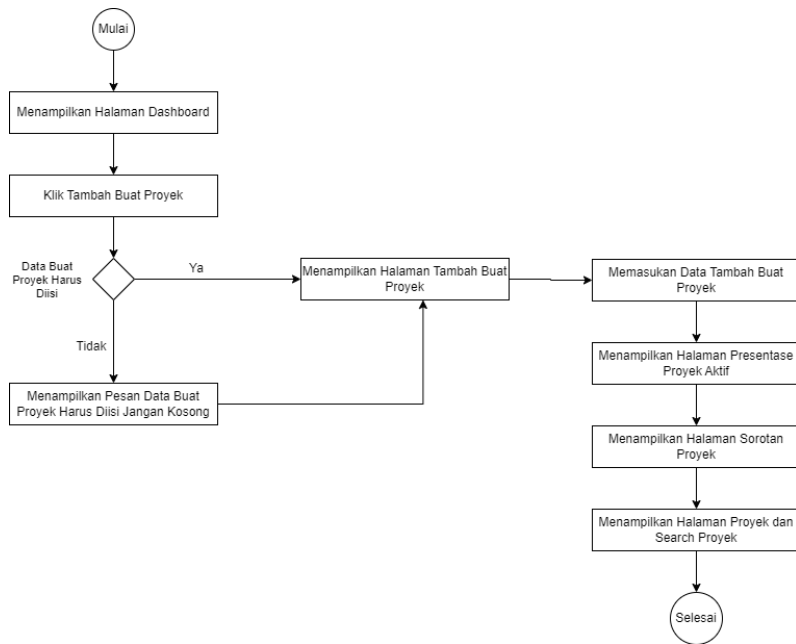
*Flowchart* adalah representasi grafis dari suatu proses atau alur kerja. Ini digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah atau aktivitas yang terjadi dalam suatu sistem atau prosedur. *Flowchart* pada aplikasi minetech ini terdiri dari login, dashboard, production, contact, transshipment, block, project, contractor, logistic equipment dan logistic brand. Pembuatan *Flowchart* minetech berdasarkan sistem yang sudah ada pada LabMu.

- Login



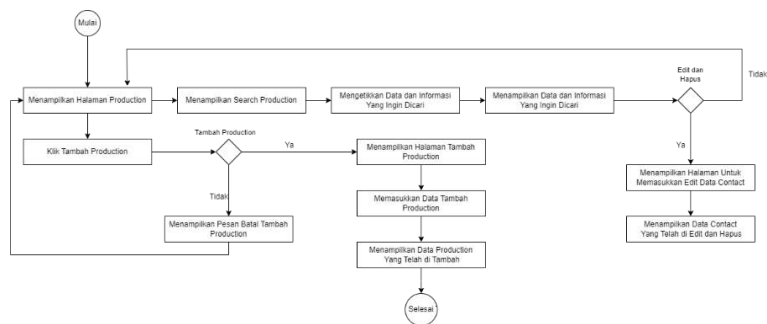
Gambar 4.1 Flowchart Login

- Dashboard



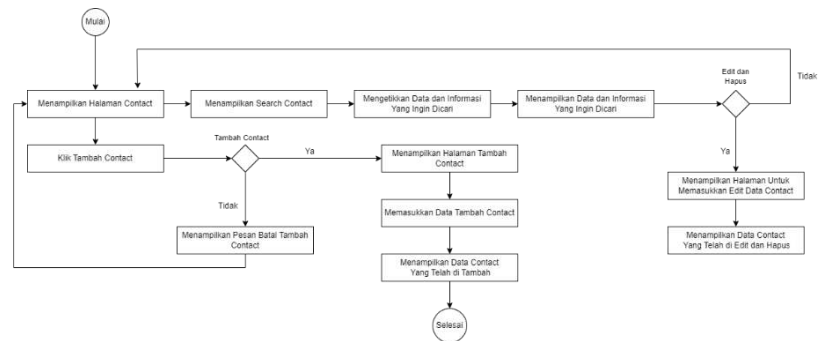
Gambar 4.2 Flowchart Dashboard

- Production



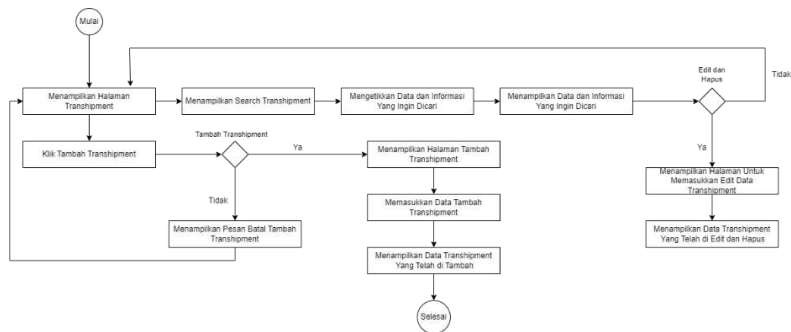
Gambar 4.3 Flowchart Production

- Contact



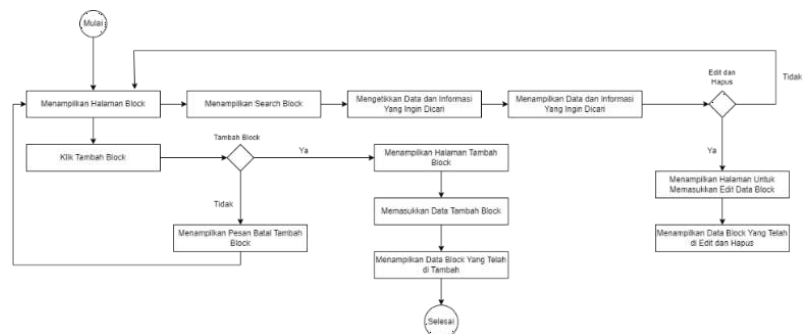
Gambar 4.4 Flowchart Contact

- Transhipment



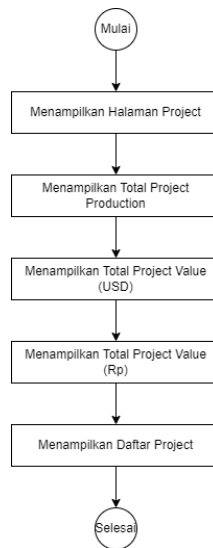
Gambar 4.5 Flowchart Transhipment

- Block



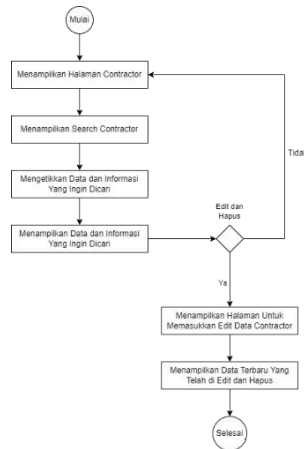
Gambar 4.6 Flowchart Block

- Project



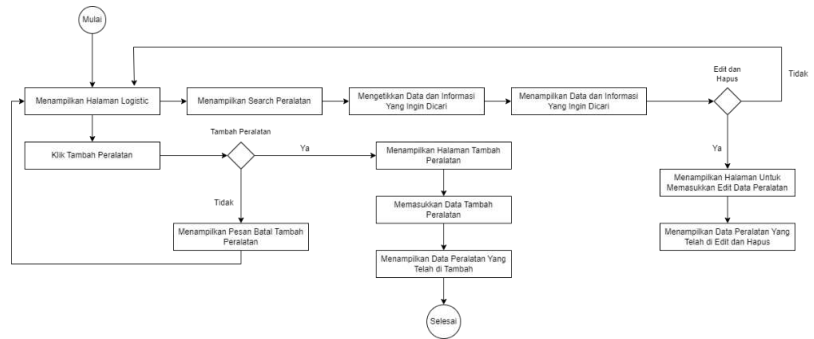
Gambar 4.7 Flowchart Project

- Contractor



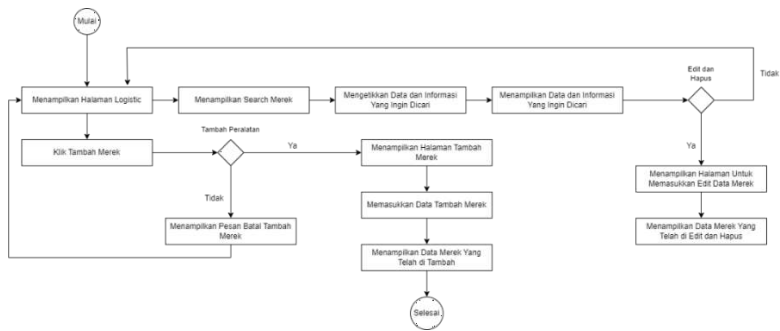
Gambar 4.8 Flowchart Contractor

- Logistic Equipment



Gambar 4.9 Flowchart Logistic Equipment

- Logistic Brand



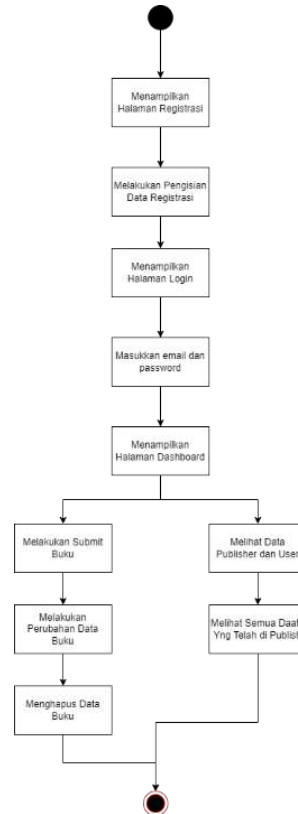
Gambar 4.10 Flowchart Logistic Brand



## b. Flowchart Aplikasi BukuMu

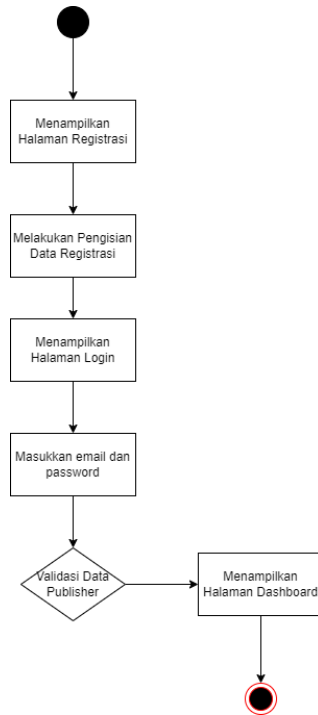
*Flowchart* adalah representasi grafis dari suatu proses atau alur kerja. Ini digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah atau aktivitas yang terjadi dalam suatu sistem atau prosedur. *Flowchart* pada aplikasi BukuMu ini terdiri dari home admin, login publisher, home publisher, login user, home user.

- Home Admin



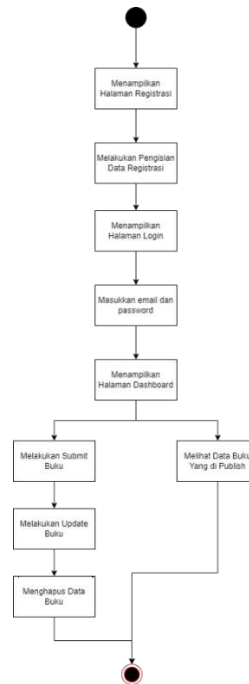
Gambar 4.11 *Flowchart Home Admin*

- Login Publisher



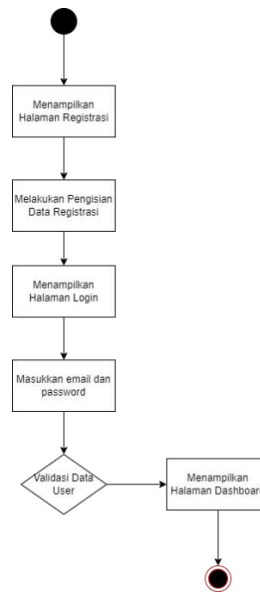
Gambar 4.12 *Flowchart Home Admin*

- Home Publisher



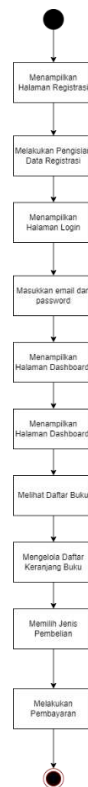
Gambar 4.13 *Flowchart Home Publisher*

- Login User



Gambar 4.14 Flowchart Login User

- Home User

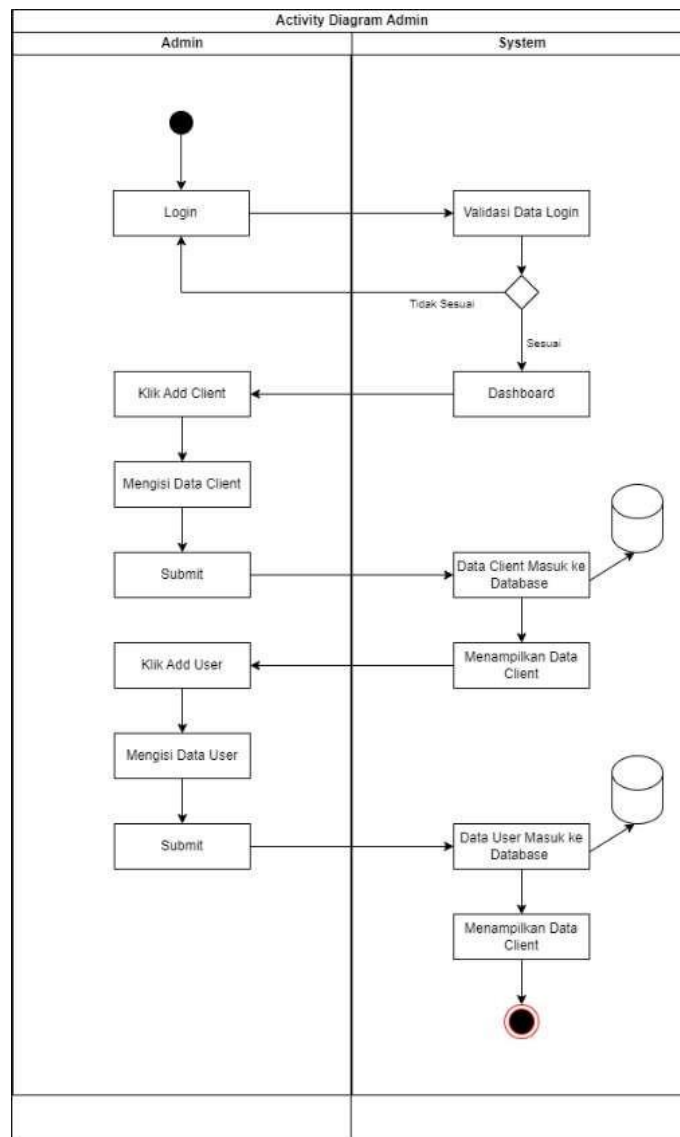


Gambar 4.15 Flowchart Home User

### c. Activity Diagram Aplikasi Minetech

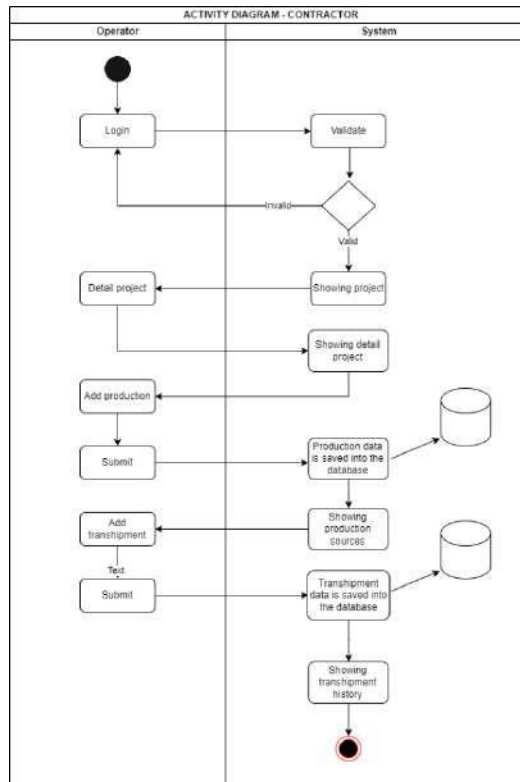
*Activity Diagram* adalah jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan proses dan sistem untuk menunjukkan urutan aktivitas. Diagram ini adalah bagian dari Unified Modeling Language (UML), yang merupakan bahasa standar yang digunakan dalam pemodelan sistem perangkat lunak. *Activity Diagram* pada aplikasi minetech ini terdiri dari admin, contractor, operator, operator create project, operator production dan operator transhipement. Pembuatan *Activity Diagram* minetech berdasarkan sistem yang sudah ada pada LabMu.

- Admin



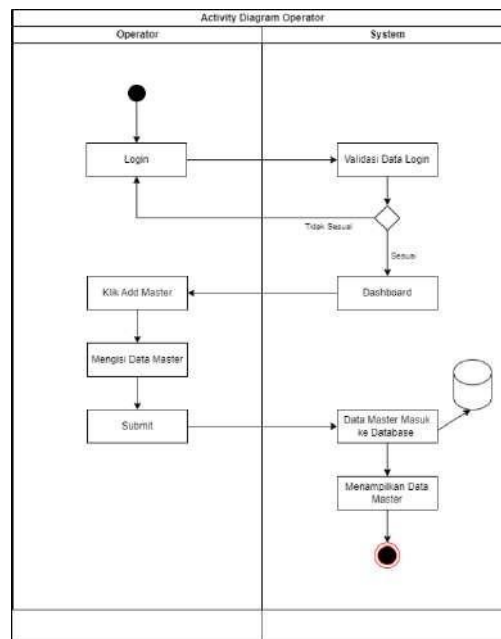
Gambar 4.16 Activity Diagram Admin

- Contractor



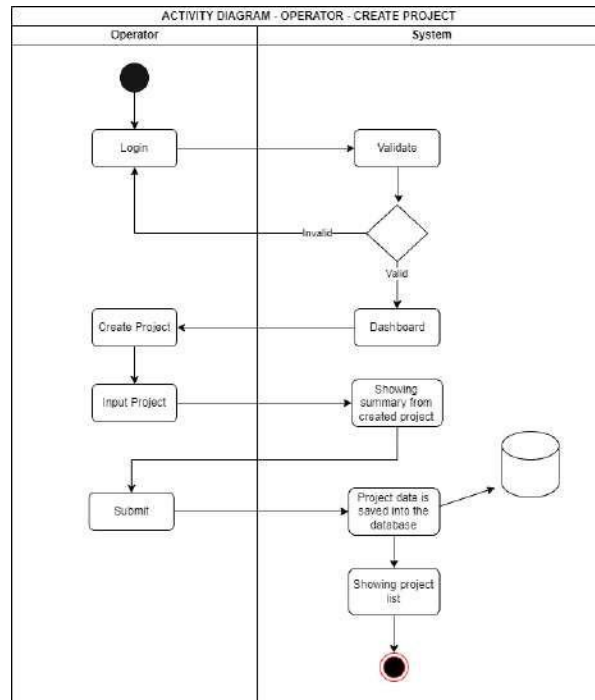
Gambar 4.17 Activity Diagram Contractor

- Operator



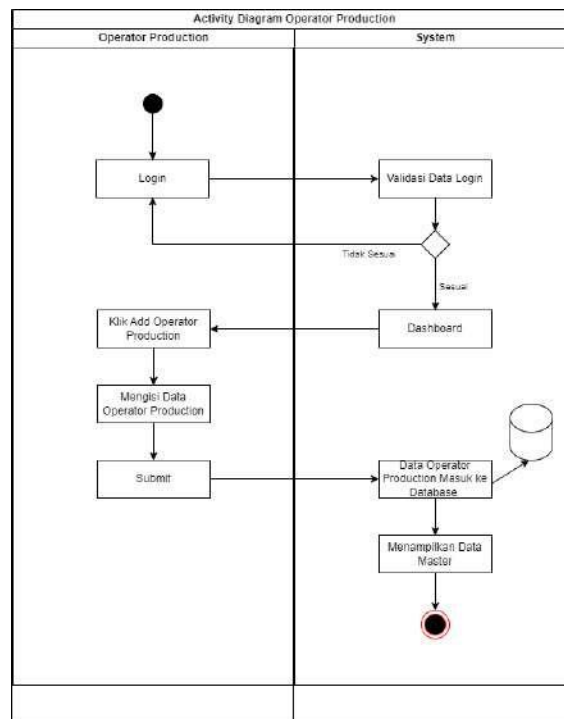
Gambar 4.18 Activity Diagram Operator

- Operator Create Project



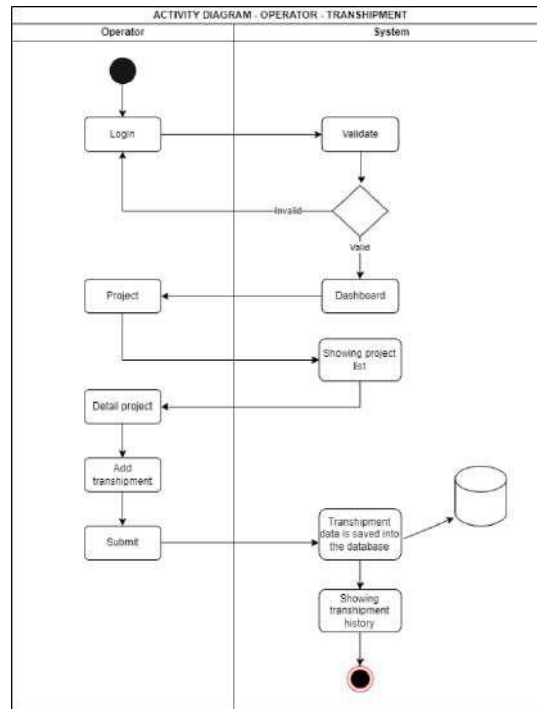
Gambar 4.19 Activity Diagram Operator Create Project

- Operator Production



Gambar 4.20 Activity Diagram Operator Production

- Operator Transhipment

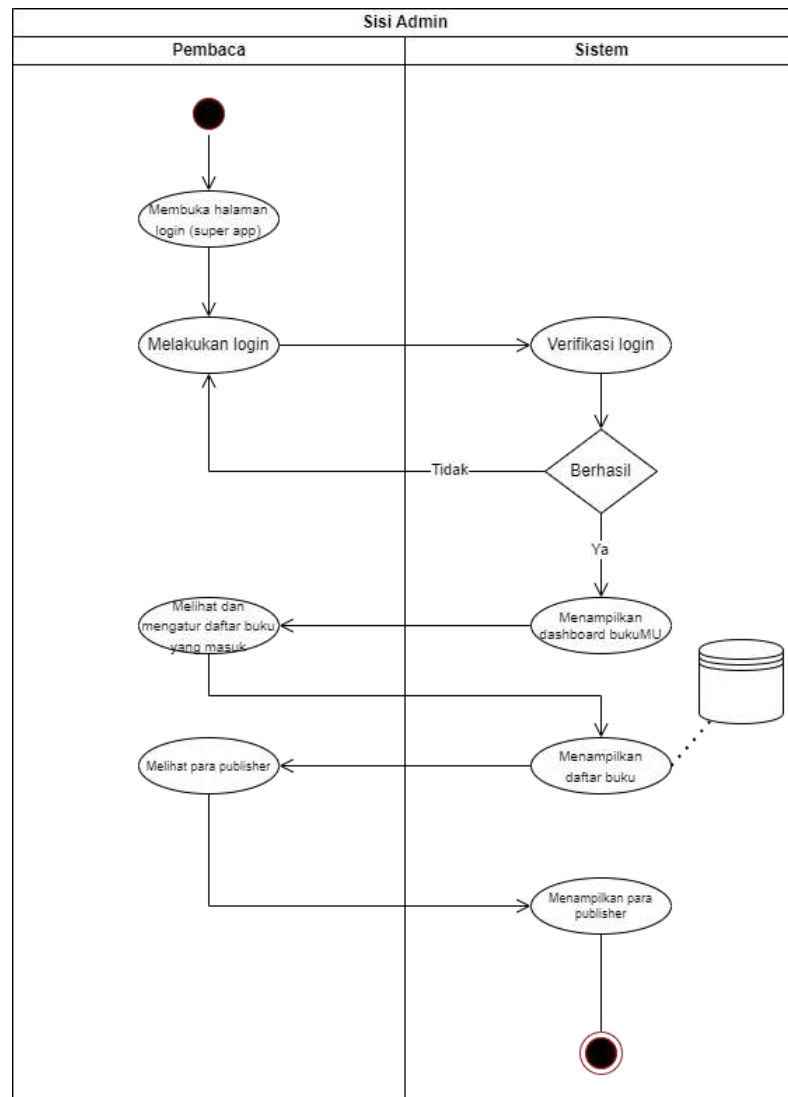


Gambar 4.21 Activity Diagram Operator Transhipment

#### d. Activity Diagram Aplikasi BukuMu

*Activity Diagram* adalah jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan proses dan sistem untuk menunjukkan urutan aktivitas. Diagram ini adalah bagian dari Unified Modeling Language (UML), yang merupakan bahasa standar yang digunakan dalam pemodelan sistem perangkat lunak. *Activity Diagram* pada aplikasi BukuMu ini terdiri dari Admin, Publisher dan User.

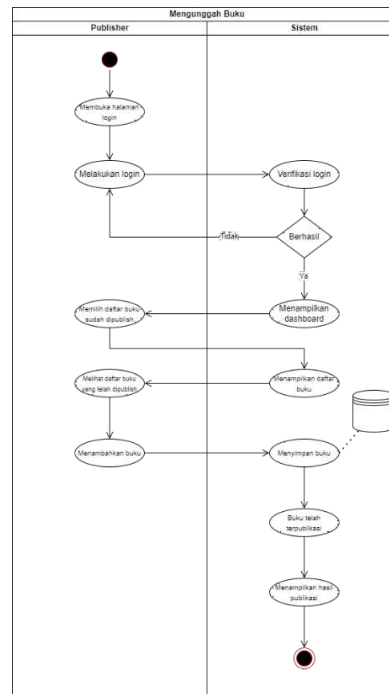
- Admin



Gambar 4.22 Activity Diagram Admin

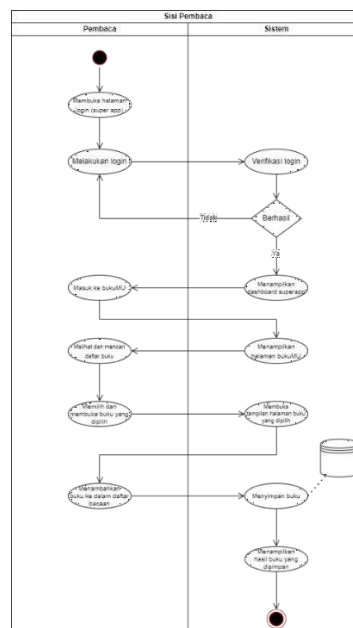


- Publisher



Gambar 4.23 Activity Diagram Publisher

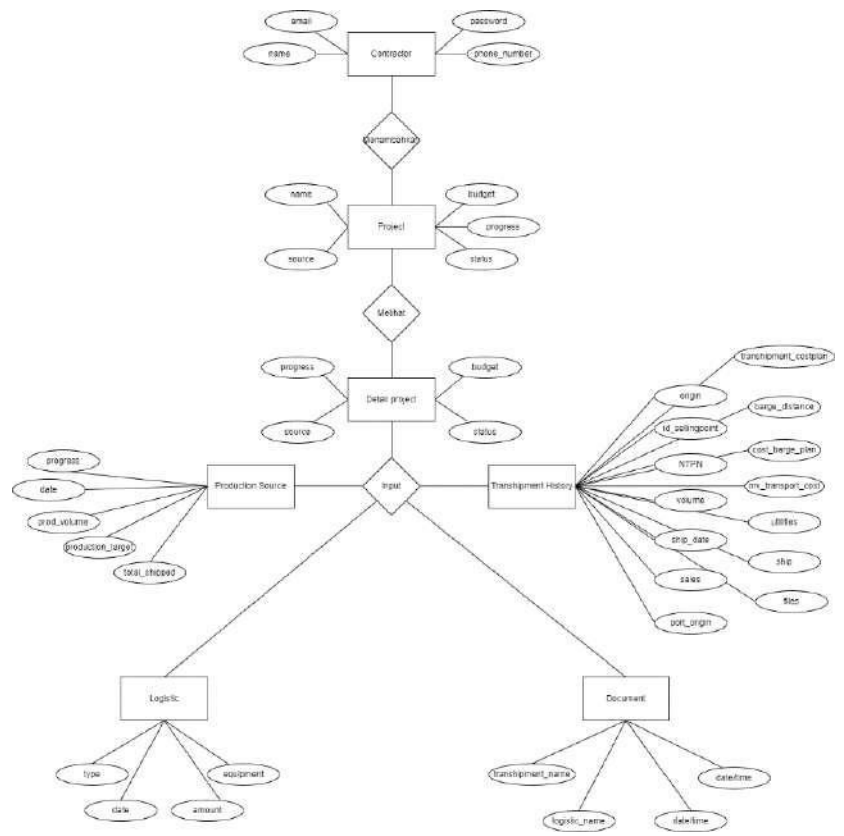
- User



Gambar 4.24 Activity Diagram User



- Contractor

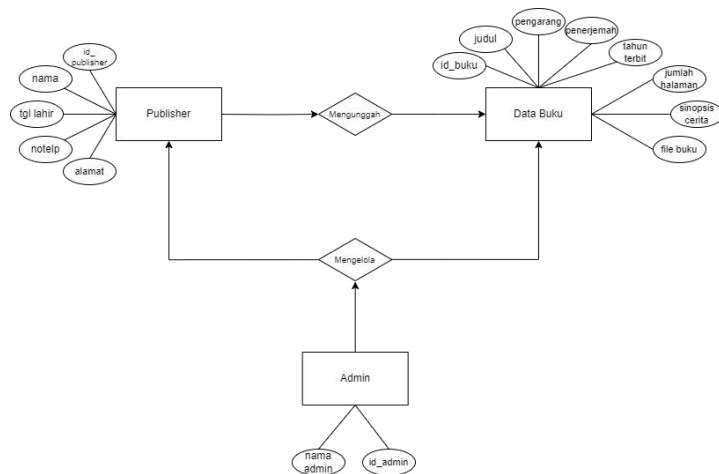


Gambar 4.27 Entity Relationship Diagram (ERD) Contractor

## f. Entity Relationship Diagram (ERD) Aplikasi BukuMu

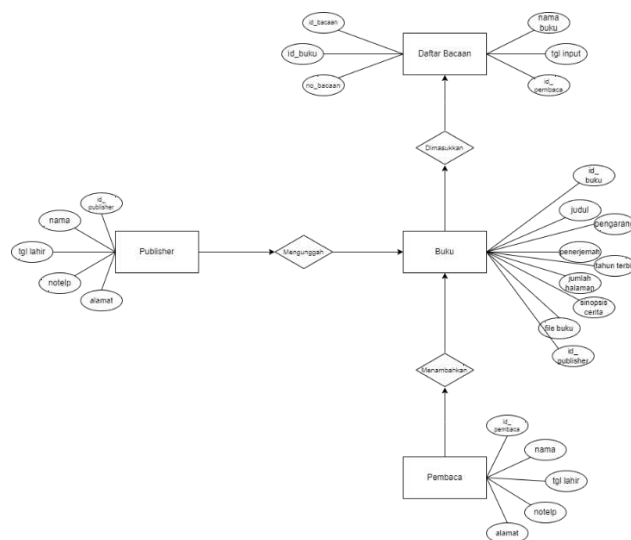
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu bentuk diagram yang digunakan untuk menggambarkan struktur data suatu sistem berbasis database. Diagram ini membantu dalam merancang dan memodelkan hubungan antara entitas (objek atau konsep) di dalam database. ERD pada aplikasi BukuMu ini terdiri dari publisher, pembaca buku (tambah keranjang) dan pembaca (checkout buku).

- Publisher



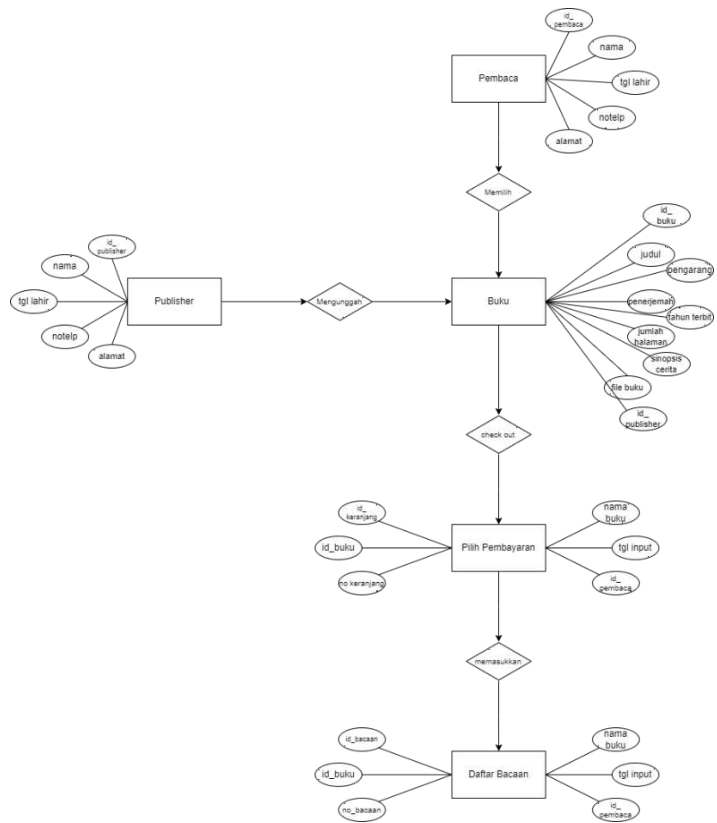
Gambar 4.28 Entity Relationship Diagram (ERD) Publisher

- Pembaca Buku (tambah keranjang)



Gambar 4.29 Entity Relationship Diagram (ERD) Pembaca Buku (tambah keranjang)

- Pembaca (checkout buku)

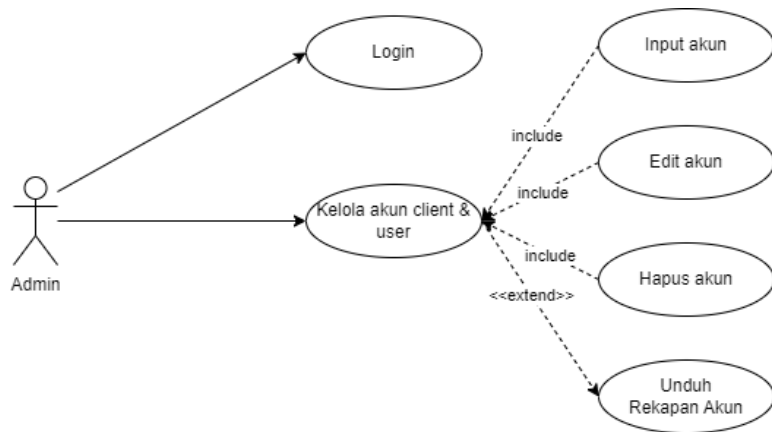


Gambar 4.30 Entity Relationship Diagram (ERD) Pembaca Buku (checkout buku)

### g. Use Case Aplikasi Minetech

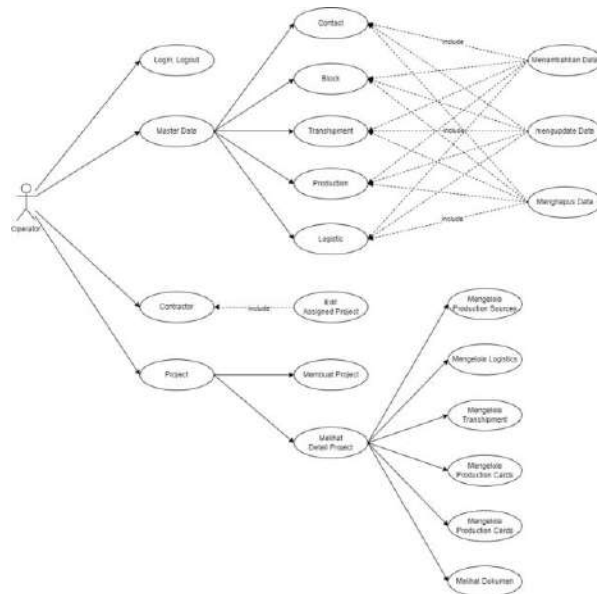
*Use case* dalam konteks teknologi informasi dan pengembangan perangkat lunak, merujuk pada skenario atau situasi konkret yang menjelaskan cara sebuah sistem atau aplikasi digunakan untuk memenuhi kebutuhan atau memecahkan masalah tertentu. Usecase pada aplikasi minetech ini terdiri dari Admin, Operator dan Contractor. Pembuatan *Use Case* minetech berdasarkan sistem yang sudah ada pada LabMu.

- Admin



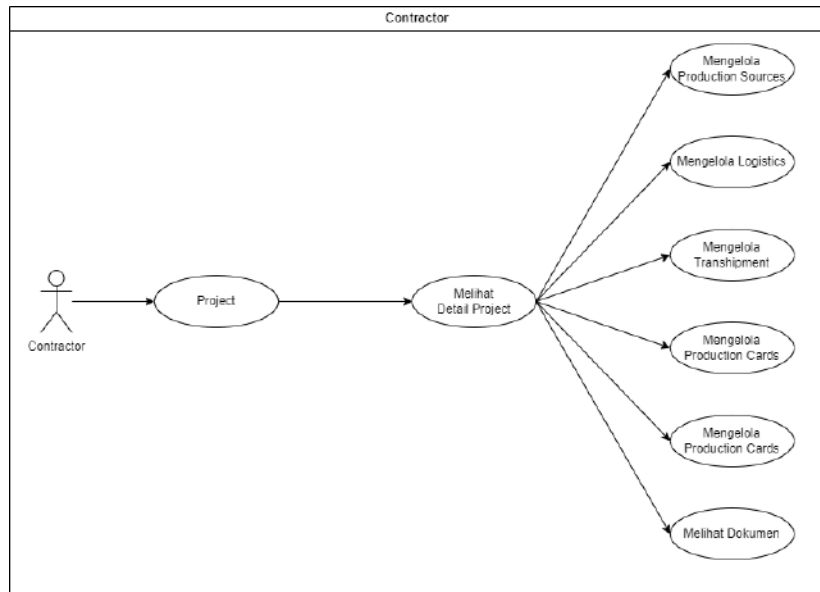
Gambar 4.31 Use Case Admin

- Operator



Gambar 4.32 Use Case Operator

- Contractor

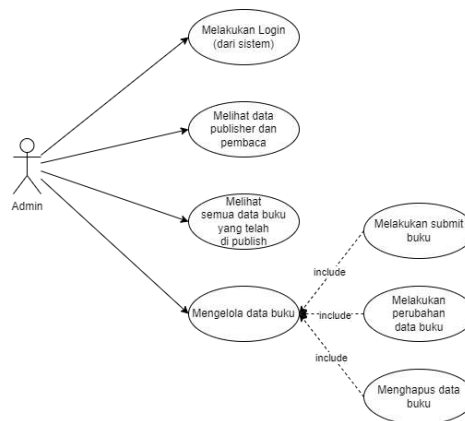


Gambar 4.33 Use Case Contractor

#### h. Use Case Aplikasi BukuMu

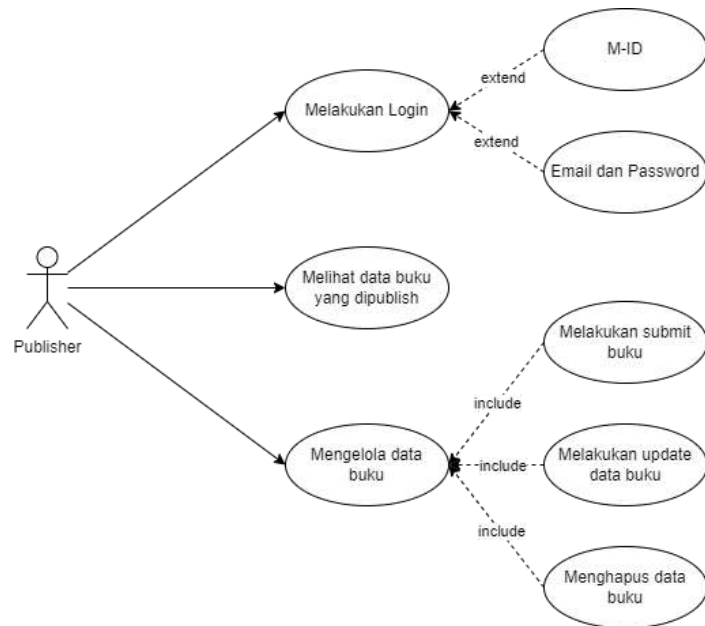
Use case dalam konteks teknologi informasi dan pengembangan perangkat lunak, merujuk pada skenario atau situasi konkret yang menjelaskan cara sebuah sistem atau aplikasi digunakan untuk memenuhi kebutuhan atau memecahkan masalah tertentu. Usecase pada aplikasi BukuMu ini terdiri dari Admin, Publisher, Pembaca (user), Subscribe dan Cetak Pembayaran.

- Admin



Gambar 4.34 Use Case Admin

- Publisher



Gambar 4.35 Use Case Publisher

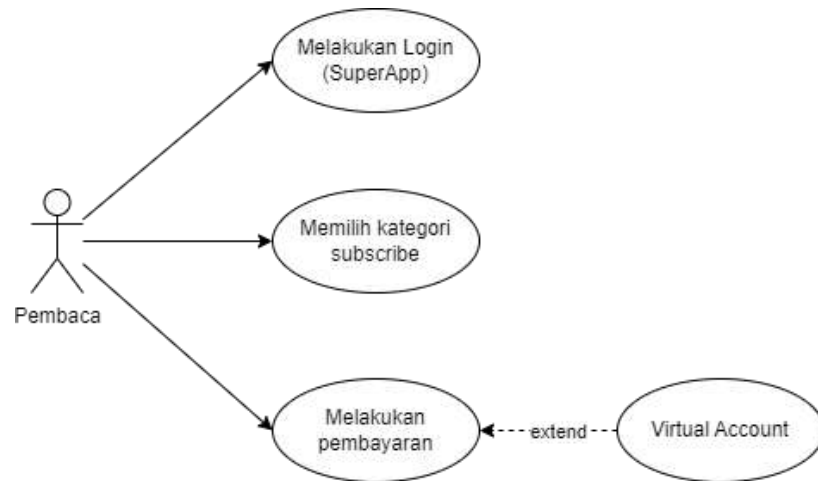
- Pembaca (user)



Gambar 4.36 Use Case Pembaca (user)

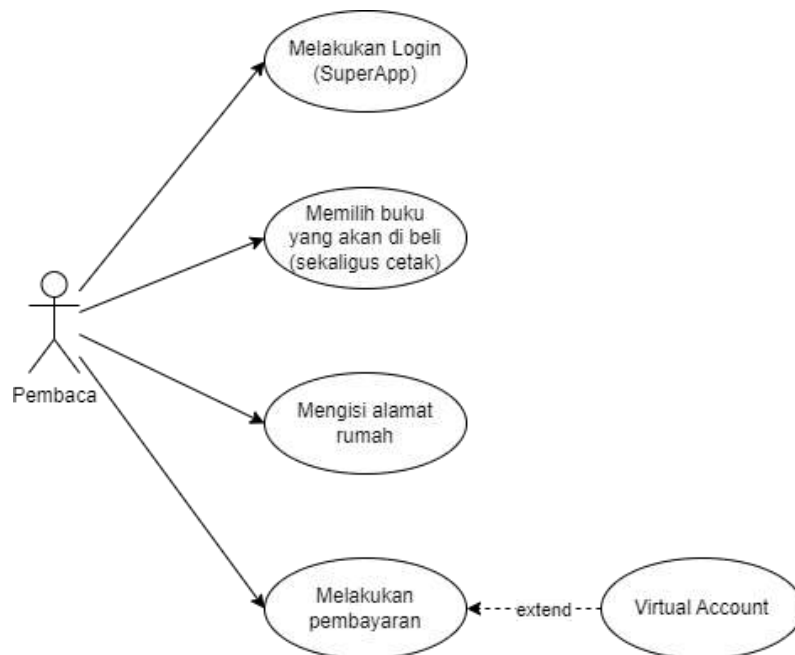


- Pembaca (subscribe)



Gambar 4.37 Use Case Pembaca (subscribe)

- Pembaca (cetak pembayaran)



Gambar 4.38 Use Case Pembaca (cetak pembayaran)

## i. Wireframe Contractor Aplikasi Minetech

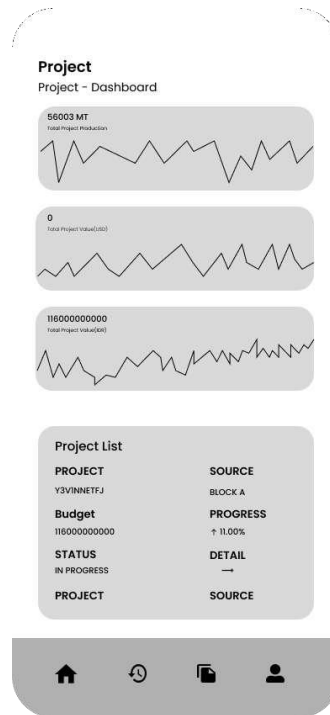
*Wireframe* adalah representasi visual sederhana dari tata letak dan struktur elemen-elemen utama dalam suatu desain, seperti halaman web atau aplikasi. *Wireframe* tidak memperhatikan detail-desain atau elemen grafis, tetapi lebih fokus pada disposisi elemen-elemen dasar dan hubungan antar mereka. Wireframe contractor pada aplikasi minetech ini terdiri dari login, dashboard, history, detail product overview, detail project logistics, detail project production, detail project transshipment, detail project document, profile dan update profile. Pembuatan *Wireframe* minetech berdasarkan sistem yang sudah ada pada LabMu.

- Login



Gambar 4.39 Wireframe Login

- Dashboard



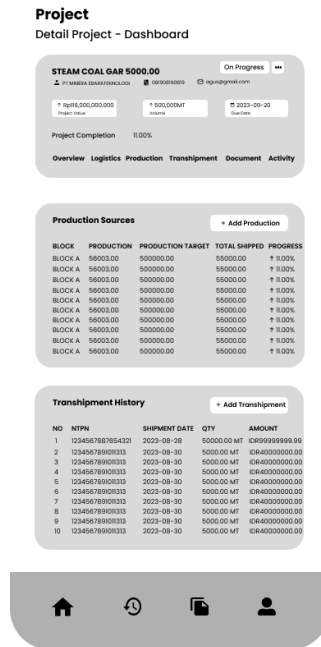
Gambar 4.40 Wireframe Dashboard

- History



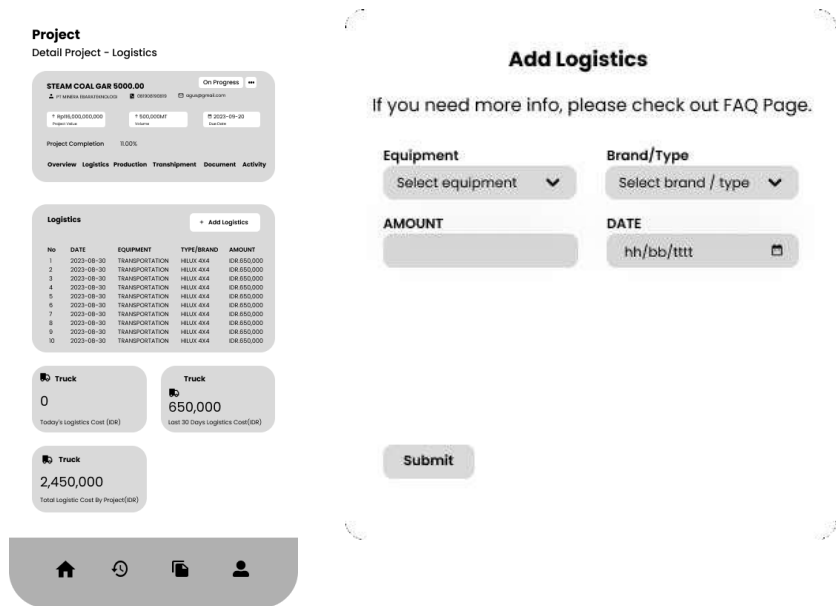
Gambar 4.41 Wireframe History

- Detail Project Overview



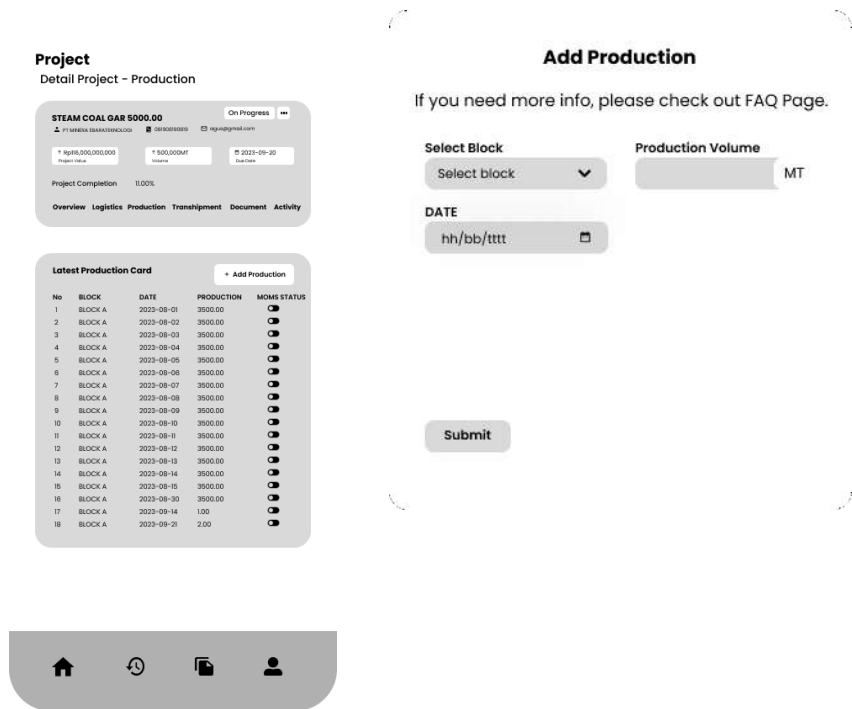
Gambar 4.42 Wireframe Detail Project Overview

- Detail Project Logistics & Add Logistics



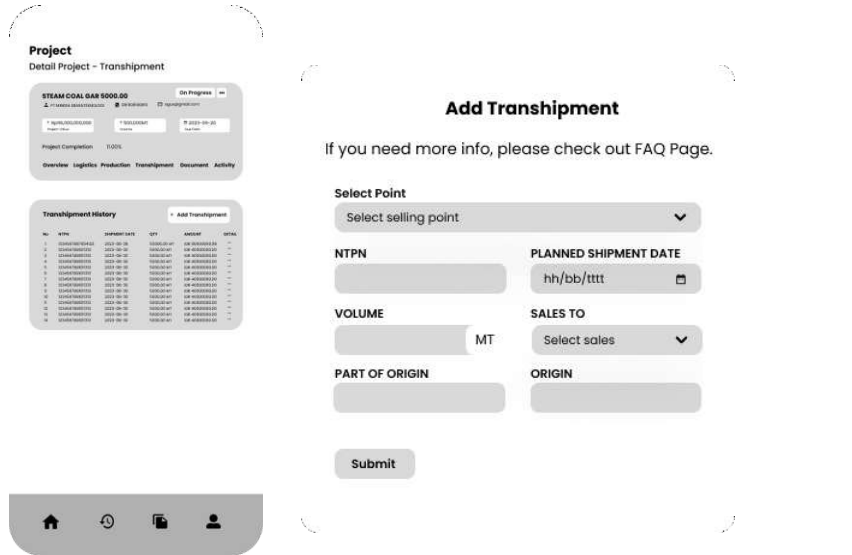
Gambar 4.43 Wireframe Detail Project Logistics & Add Logistics

- Detail Project Production & Add Production



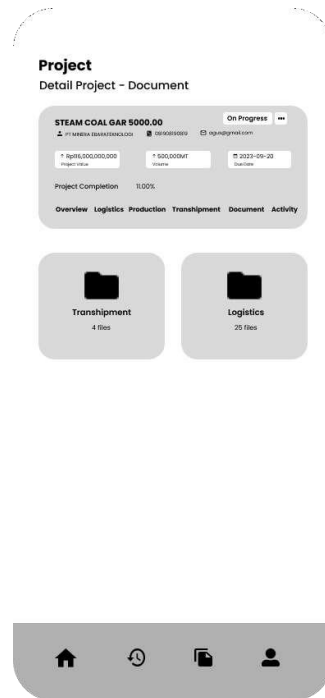
Gambar 4.44 Wireframe Detail Project Production & Add Production

- Detail Project Transshipment & Add Transshipment



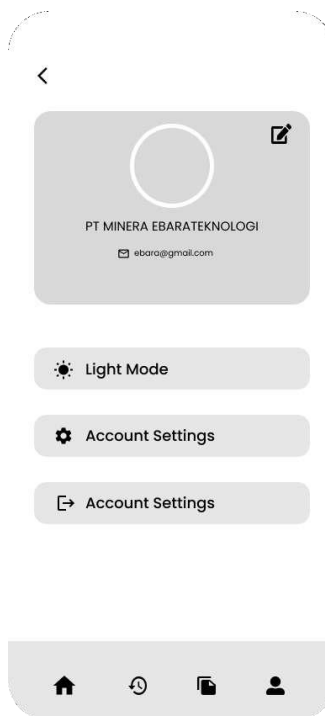
Gambar 4.45 Wireframe Detail Project Transshipment & Add Transshipment

- Detail Project Document



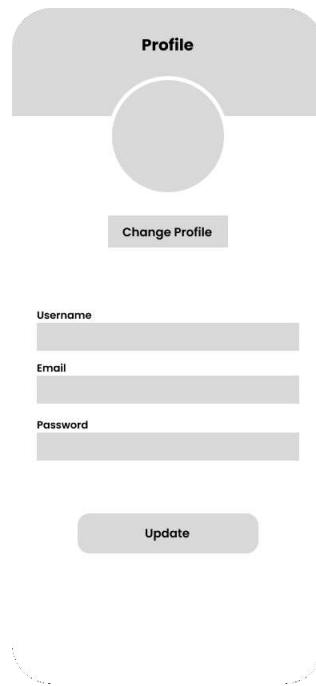
Gambar 4.46 Wireframe Detail Project Document

- Profile



Gambar 4.47 Wireframe Profile

- Update Profile

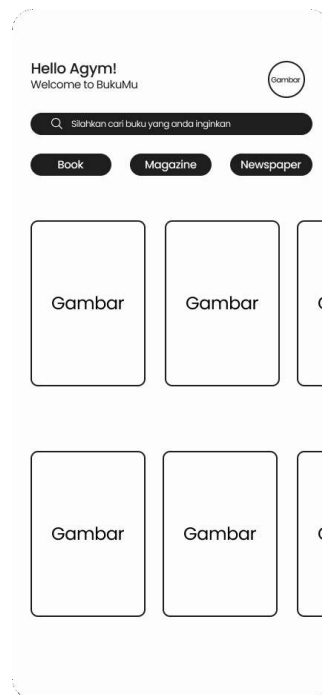


Gambar 4.48 Wireframe Update Profile

## j. Wireframe User Aplikasi BukuMu

*Wireframe* adalah representasi visual sederhana dari tata letak dan struktur elemen-elemen utama dalam suatu desain, seperti halaman web atau aplikasi. *Wireframe* tidak memperhatikan detail-desain atau elemen grafis, tetapi lebih fokus pada disposisi elemen-elemen dasar dan hubungan antar mereka. Wireframe user pada aplikasi BukuMu ini terdiri dari beranda, kategori buku, kategori majalah, kategori koran, detail kategori, detail buku, wishlist, read the sample, subscribe, buy the print version, pay now, profile dan edit profile.

- Beranda



Gambar 4.49 Wireframe Beranda



- Kategori Buku



Gambar 4.50 Wireframe Kategori Buku

- Kategori Majalah



Gambar 4.51 Wireframe Kategori Majalah

- Kategori Koran



Gambar 4.52 Wireframe Kategori Koran

- Detail Kategori



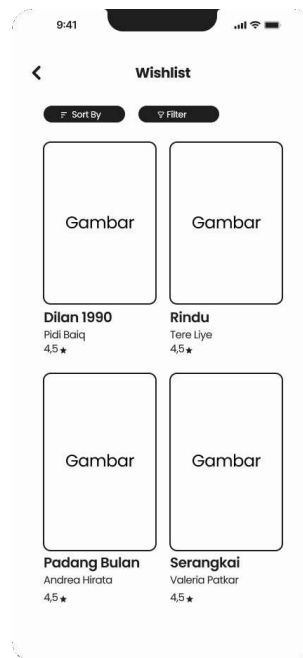
Gambar 4.53 Wireframe Detail Kategori

- Detail Buku



Gambar 4.54 Wireframe Detail Buku

- Wishlist



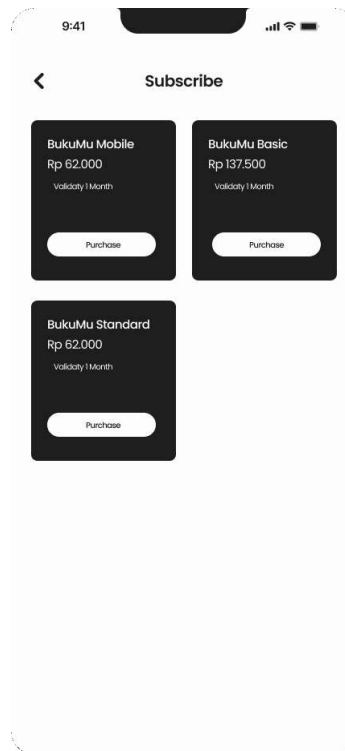
Gambar 4.55 Wireframe Wishlist

- Read The Sample



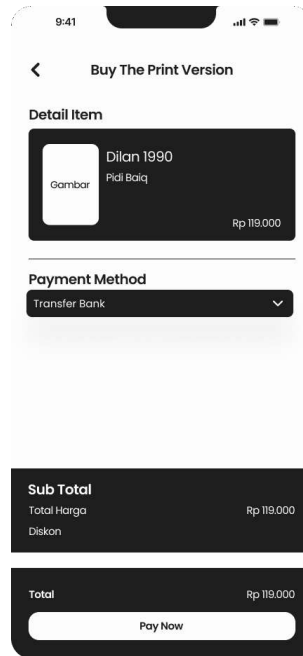
Gambar 4.56 Wireframe Read The Sample

- Subscribe



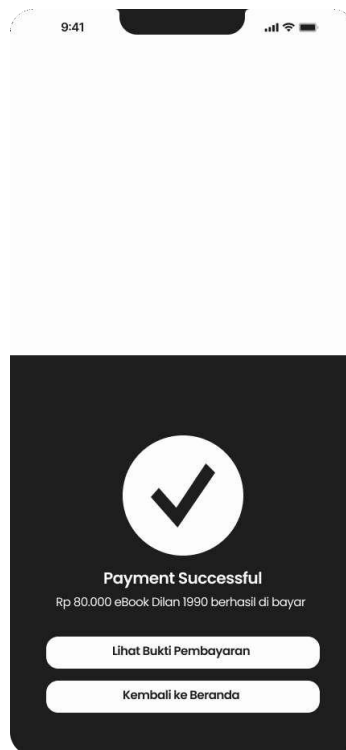
Gambar 4.57 Wireframe Subscribe

- Buy The Print Version



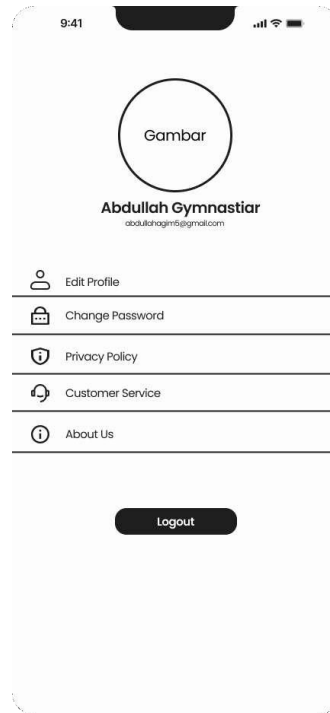
Gambar 4.58 Wireframe Buy The Print Version

- Pay Now



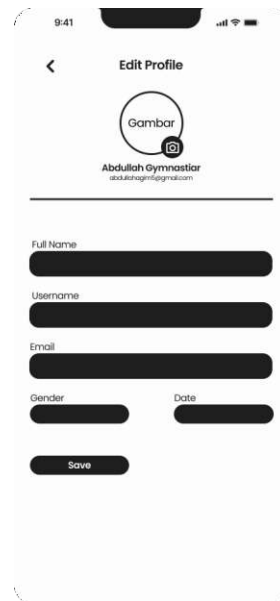
Gambar 4.59 Wireframe Pay Now

- Profile



Gambar 4.60 Wireframe Profile

- Edit Profile



Gambar 4.61 Wireframe Edit Profile

### k. User Interface Contractor Aplikasi Maintech

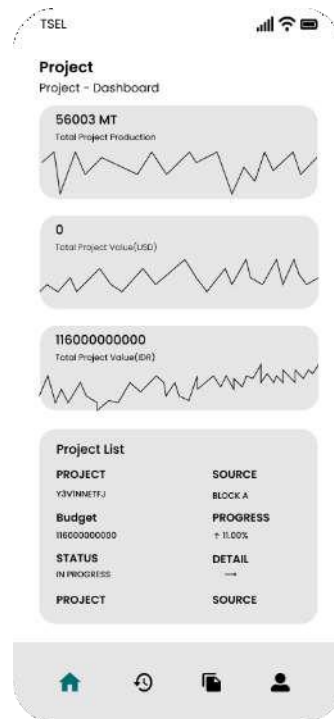
Antarmuka pengguna (UI) adalah segala sesuatu yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sebuah program komputer atau sistem. UI mencakup elemen-elemen seperti layar, halaman, tombol, ikon, serta elemen-elemen interaktif lainnya yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan sistem atau aplikasi. *User interface* contractor pada aplikasi minetech ini terdiri dari login, dashboard, history, detail product overview, detail project logistics, detail project production, detail project transshipment, detail project document, profile dan update profile. Pembuatan *User Interface* minetech berdasarkan sistem yang sudah ada pada LabMu.

- Login



Gambar 4.62 *User Interface Login*

- Dashboard



Gambar 4.63 User Interface Dashboard

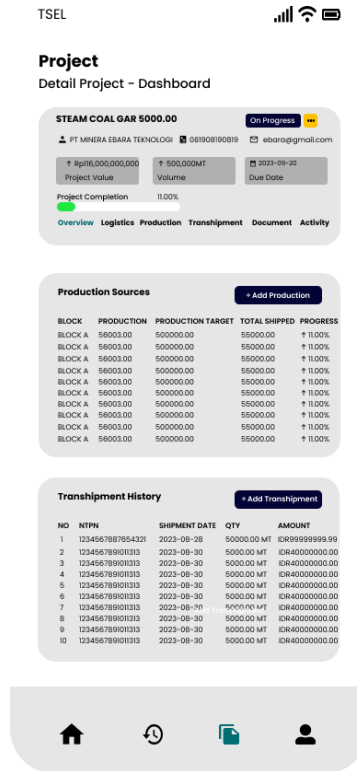
- History



Gambar 4.64 User Interface History

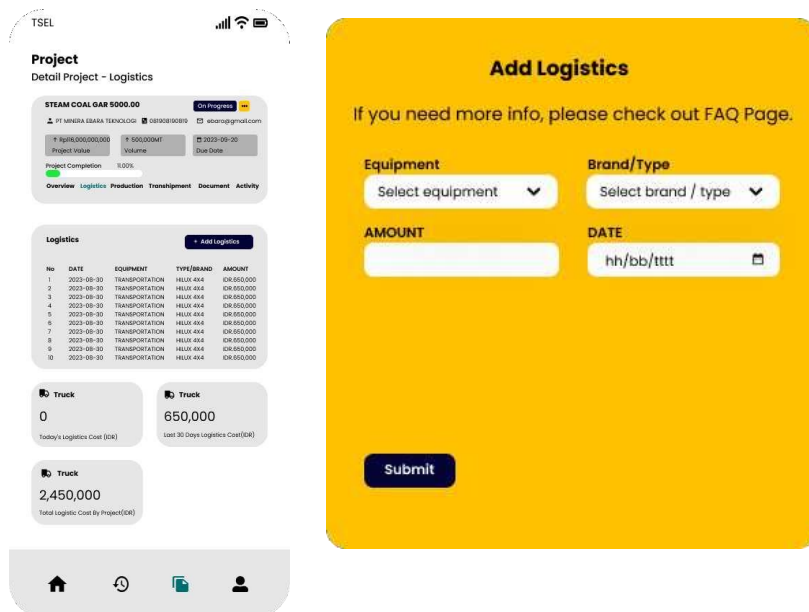


- Detail Project Overview



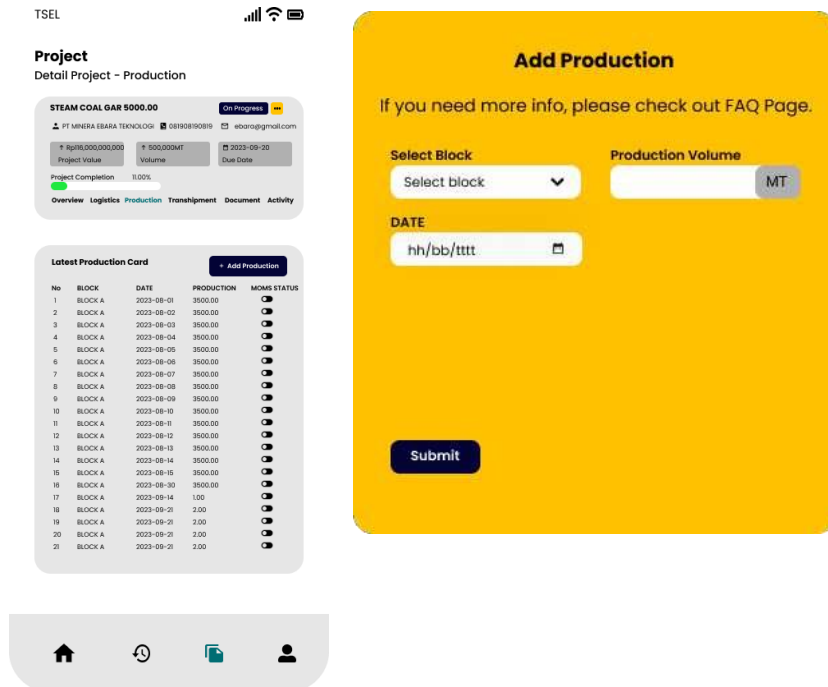
Gambar 4.65 User Interface Detail Project Overview

- Detail Project Logistics & Add Logistics



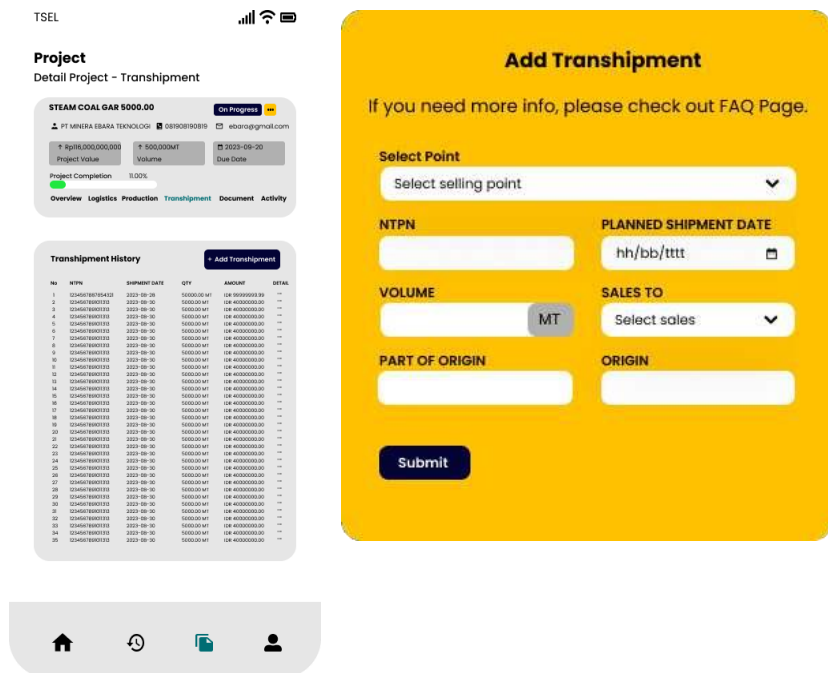
Gambar 4.66 User Interface Detail Project Logistics & Add Logistics

- Detail Project Production & Add Production



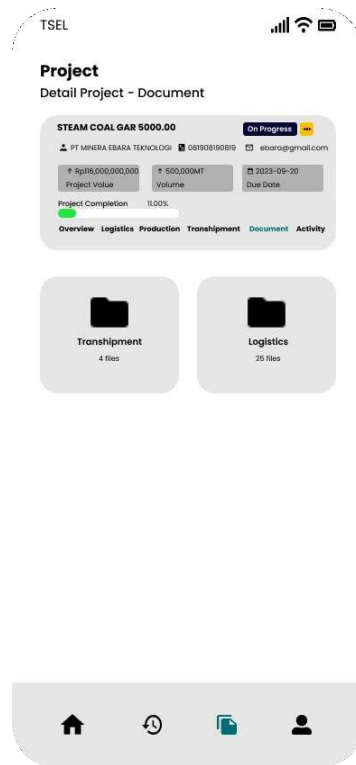
Gambar 4.67 User Interface Detail Project Production & Add Production

- Detail Project Transshipment & Add Transshipment



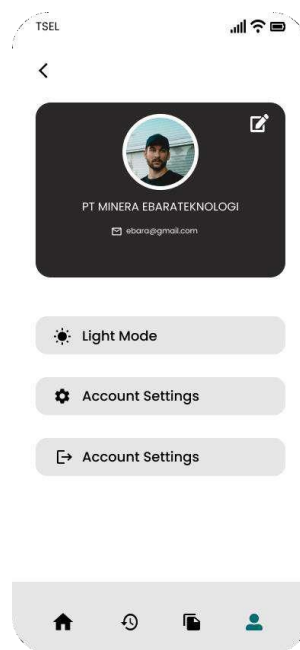
Gambar 4.68 User Interface Detail Project Transshipment & Add Transshipment

- Detail Project Document



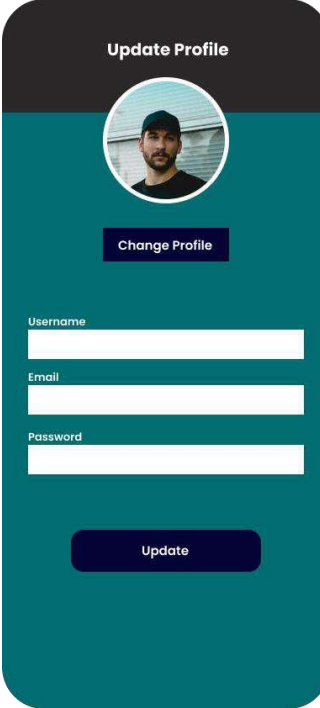
Gambar 4.69 User Interface Detail Detail Project Document

- Profile



Gambar 4.70 User Interface Profile

- Update Profile



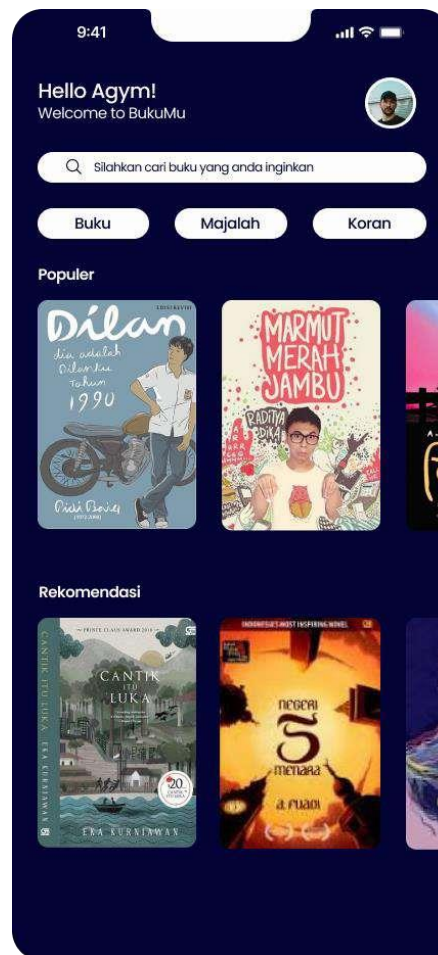
The image shows a mobile application interface for updating a user profile. The screen has a dark teal header with the text "Update Profile" in white. Below the header is a circular profile picture of a man with a beard and a dark cap. Underneath the profile picture is a dark blue button with the text "Change Profile" in white. Below this button are three white input fields stacked vertically, each with a label above it: "Username", "Email", and "Password". At the bottom of the screen is a dark blue button with the text "Update" in white.

Gambar 4.71 User Interface Update Profile

## I. User Interface User Aplikasi BukuMu

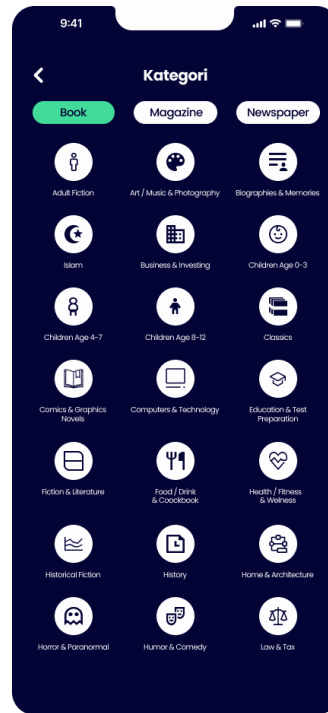
Antarmuka pengguna (UI) adalah segala sesuatu yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sebuah program komputer atau sistem. UI mencakup elemen-elemen seperti layar, halaman, tombol, ikon, serta elemen-elemen interaktif lainnya yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan sistem atau aplikasi. *User interface* user pada aplikasi BukuMu ini terdiri dari beranda, kategori buku, kategori majalah, kategori koran, detail kategori, detail buku, wishlist, read the sample, subscribe, buy the print version, pay now, profile dan edit profile. Pembuatan *User Interface* mendapatkan referensi dari website dribbble dan aplikasi mobile apple books, Gramedia digital, google play book dan bookmate.

- Beranda



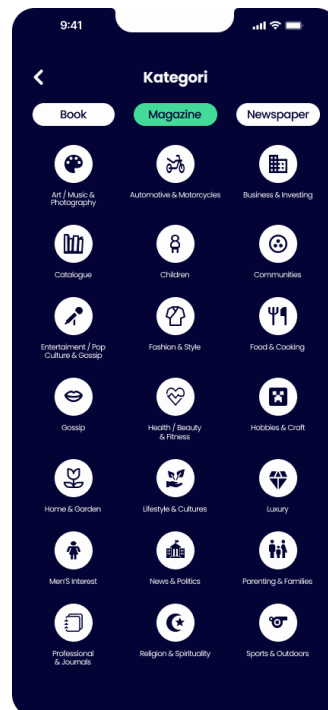
Gambar 4.72 User Interface Beranda

- Kategori Buku



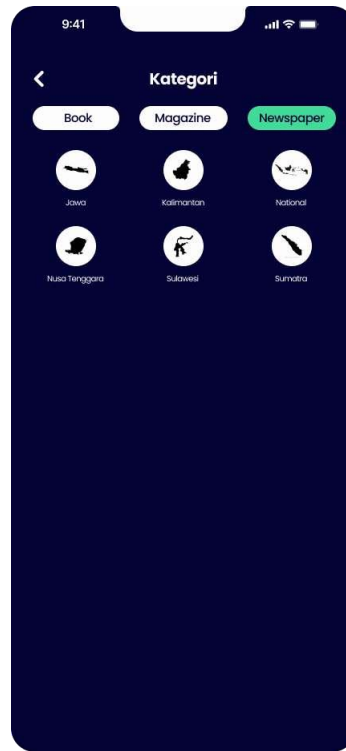
Gambar 4.73 User Interface Kategori Buku

- Kategori Majalah



Gambar 4.74 User Interface Kategori Majalah

- Kategori Koran



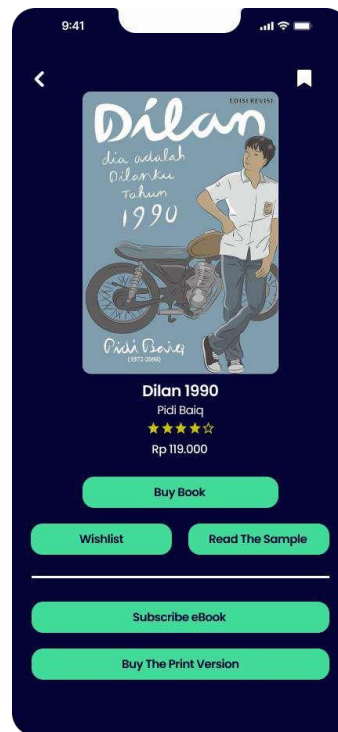
Gambar 4.75 User Interface Kategori Koran

- Detail Kategori



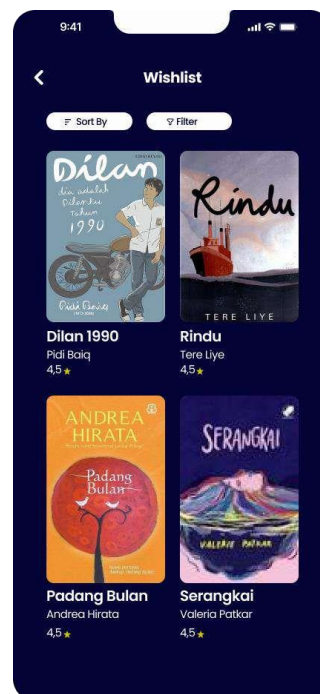
Gambar 4.76 User Interface Detail Kategori

- Detail Buku



Gambar 4.77 User Interface Detail Buku

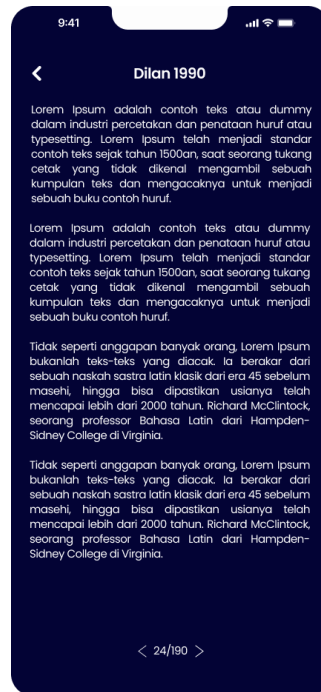
- Wishlist



Gambar 4.78 User Interface Wishlist

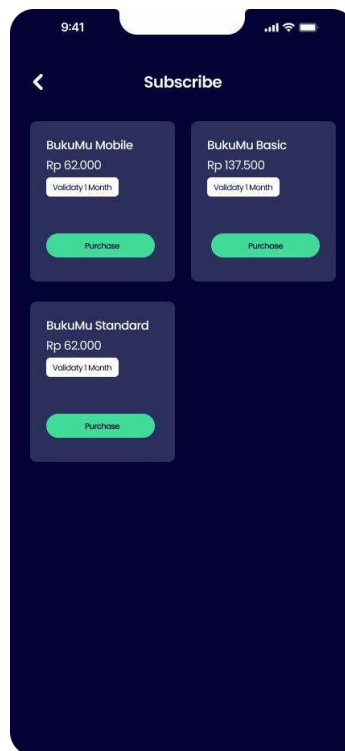


- Read The Sample



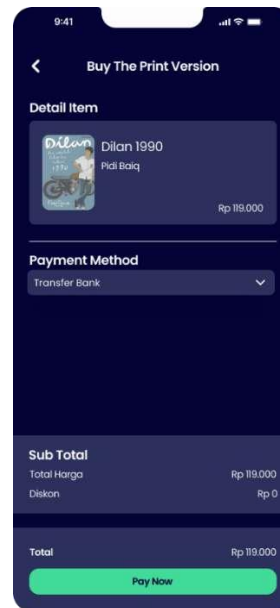
Gambar 4.79 User Interface Read The Sample

- Subscribe



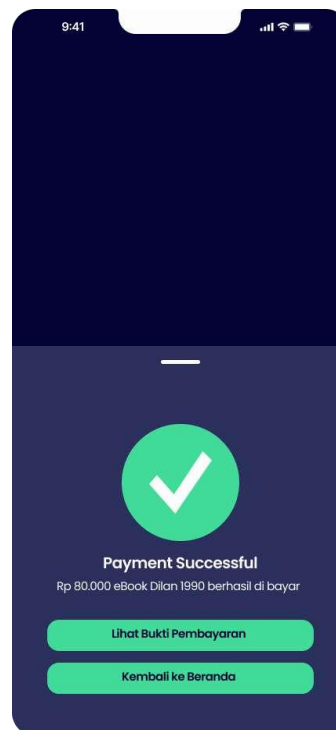
Gambar 4.80 User Interface Subscribe

- Buy The Print Version



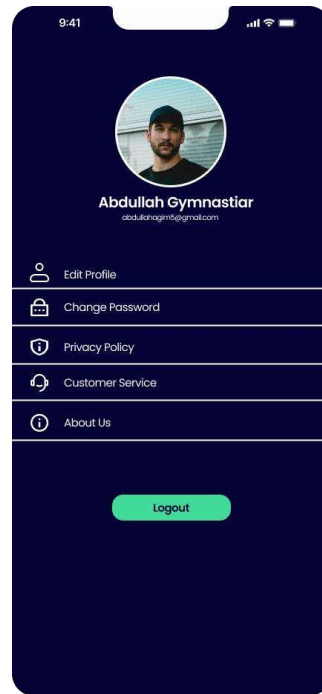
Gambar 4.81 User Interface Buy The Print Version

- Pay Now



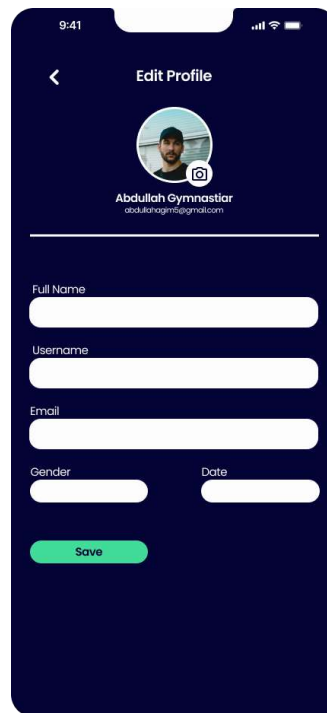
Gambar 4.82 User Interface Pay Now

- Profile



Gambar 4.83 User Interface Profile

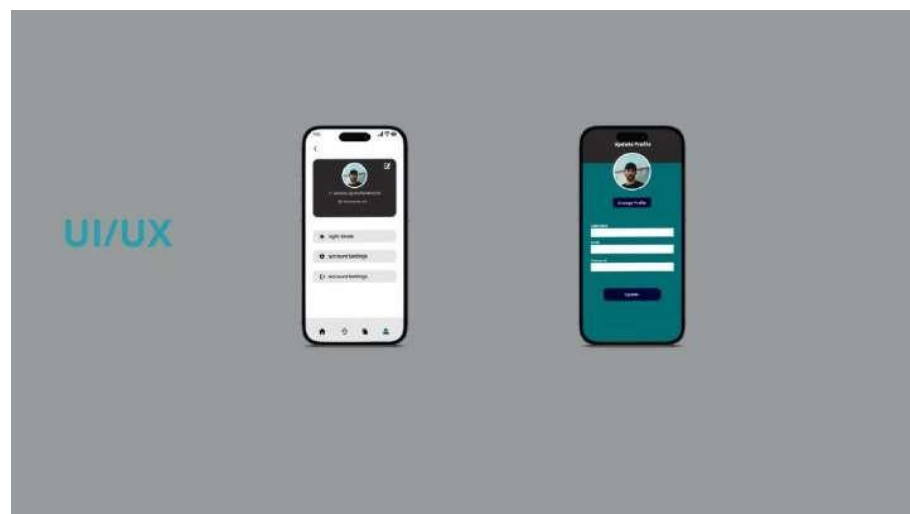
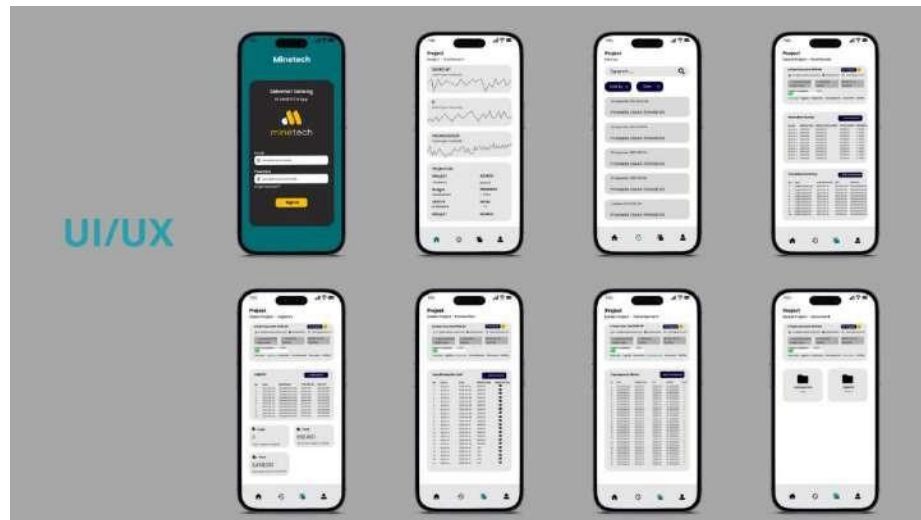
- Edit Profile

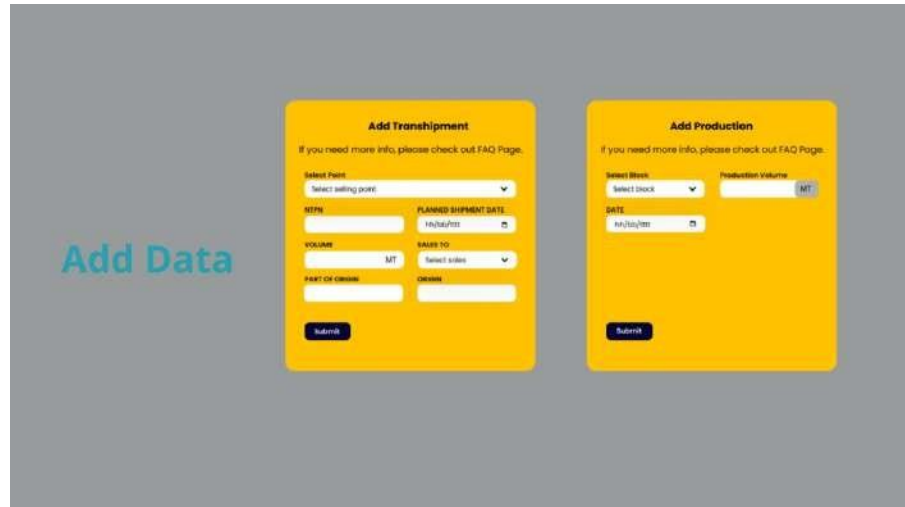


Gambar 4.84 User Interface Edit Profile

### m. Mockup Aplikasi Minetech

*Mockup* aplikasi adalah representasi visual awal dari antarmuka pengguna sebuah aplikasi atau perangkat lunak. Ini adalah desain statis atau model yang menunjukkan bagaimana aplikasi akan terlihat, termasuk tata letak elemen-elemen utama seperti tombol, teks, gambar, dan elemen desain lainnya. *Mockup* Contractor aplikasi minetech terdiri dari login, dashboard, history, detail product overview, detail project logistics, detail project production, detail project transshipment, detail project document, profile dan update profile.



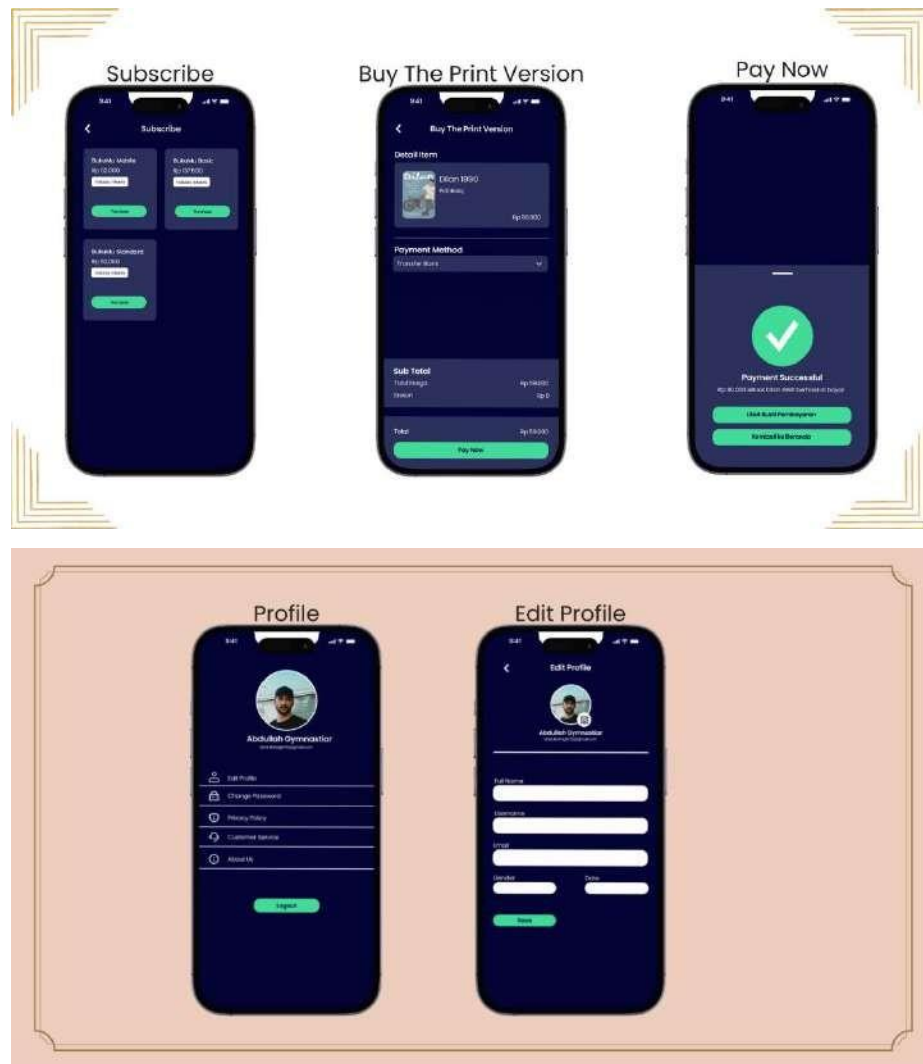


Gambar 4.85 Mock Up Contractor Aplikasi Mintech

## n. Mockup Aplikasi BukuMu

*Mockup* aplikasi adalah representasi visual awal dari antarmuka pengguna sebuah aplikasi atau perangkat lunak. Ini adalah desain statis atau model yang menunjukkan bagaimana aplikasi akan terlihat, termasuk tata letak elemen-elemen utama seperti tombol, teks, gambar, dan elemen desain lainnya. *Mockup* user aplikasi BukuMu terdiri dari beranda, kategori buku, kategori majalah, kategori koran, detail kategori, detail buku, wishlist, read the sample, subscribe, buy the print version, pay now, profile dan edit profile.





Gambar 4.86 Mock Up Contractor Aplikasi BukuMu

#### 4. Keberlanjutan

Berdasarkan capaian dari hasil praktik magang yang telah dilakukan, maka penulis memberikan saran keberlanjutan dari proyek ini :

- a. Masih memungkinkan adanya lanjutan untuk magang di Muhammadiyah Software Labs (LabMu) karena proyek aplikasi mobile sepenuhnya belum selesai.
- b. Analisis Sistem masih butuh pengembangan yang lebih rinci.
- c. Masih memerlukan rincian kebutuhan pengguna seperti apa yang diinginkan.
- d. Dari perancangan *User interface* yang telah dibuat masih dilanjutkan pembuatan aplikasi mobile kepada programmer.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil kerja praktik magang yang sudah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat beberapa masalah yang dapat diselesaikan :

1. Dapat mengidentifikasi tentang permasalahan dari pengguna aplikasi Minetech dan BukuMu.
2. Menentukan secara jelas tentang sasaran yang harus dicapai untuk memenuhi kebutuhan yang ada pada aplikasi Minetech dan BukuMu.
3. Dapat memilih metode alternatif dalam memecahkan masalah pada aplikasi.
4. Memudahkan programmer dalam proses perancangan aplikasi Minetech dan BukuMu.

#### **B. Saran**

Setelah melakukan praktik magang selama 3 bulan, analisis pada aplikasi Minetech dan BukuMu ini belum sepenuhnya selesai, masih banyak kekurangan yang harus ditambahkan dari sisi kebutuhan pengguna, kebutuhan pengelola dan kebutuhan sistem, hingga perancangan Database. Sehingga perlunya pengembangan lebih lanjut agar alur pembuatan aplikasi dapat berjalan dengan baik. Dapat memberikan masukan jobdesk Analisis Sistem dan *User Interface* pada aplikasi Minetech dan BukuMu ini, dikarenakan penulis masih membutuhkan arahan serta bimbingan yang lebih baik dalam menganalisis perancangan aplikasi. Terdapat masalah juga yaitu dimana komunikasi antara analisis sistem dengan perancangan *User Interface* tidak berjalan dengan baik, sehingga sering sekali terjadi kesalahan dalam komunikasi.

## LAMPIRAN

### A. Surat Permohonan Izin Praktik Magang



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

KAMPUS 4 : Jl. Ahmad Yani, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. 55191  
☎ 0274 583515, 511830 ext 41211 📠 0819 9079 0454 🌐 fti.uad.ac.id ✉ fti@uad.ac.id

Nomor : F2.1/112/D.33/IX/2023  
Hal : Permohonan Izin Kerja

13 September 2023

Kepada

Yth. Kepala HRD

**Muhammadiyah Software Labs (LabMu)**

Jl. K.H. Djawad Faqih MG3/858 Yogyakarta,  
Brontokusuman, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55153

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.	Abdullah Gymnastiar	2000018053

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 19 September - 19 Desember 2023.

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

Hormat kami,  
a.n Dekan  
Wakil Dekan



*[Signature]*  
Ir. Sri Winiarti, S.T., M.Cs.  
NIPM.19751216 200103 011 0880702

B. Sertifikat Magang

C. Logbook Praktik Magang

Pekan Ke-1 Tanggal 19-22 September 2023



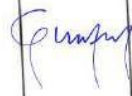
LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA  
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023 / 2024  
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)


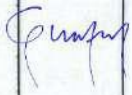

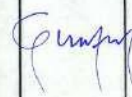


Nim : 2000018053  
Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
Mentor Lapangan : Hamdi

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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
1.	Perkenalan dan penjelasan mengenai tugas yang diberikan	Selasa/19 September 2023	8 Jam	Menghasilkan jobdesk dan divisi					

2.	Membuat flowchart untuk aplikasi Minitech pada Project Labku	Rabu/20 September 2023	9 Jam					
3.	Melanjutkan membuat flowchart aplikasi Minitech	Kamis/21 September 2023	9 Jam	Menghasilkan flowchart				
4.	Presentasi hasil dari flowchart yang telah dibuat kepada pembimbing lapangan magang dan mentor magang	Jum'at/22 September 2023	9 Jam					

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

.....

.....

.....


.....

Yogyakarta, Jum'at 22 September 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

  
 (Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom.)

Mahasiswa

  
 (Abdulah Gymnastiar)

Pekan Ke-2 Tanggal 25-29 September 2023

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

Nim : 2000018053  
 Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
 Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
 Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
 Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
 Mentor Lapangan : Hamdi




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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
5.	Melakukan revisi flowchart aplikasi Minestech	Senin/25 September 2023	9 Jam						

6	Membuat Activity Diagram untuk aplikasi Minestech pada Project LabMu	Selasa/26 September 2023	9 Jam						
7	Melanjutkan membuat Activity Diagram aplikasi Minestech	Rabu/27 September 2023	9 Jam	Menghasilkan flowchart					
8.	Hari cuti bersama tanggal merah maulid Nabi saw	Kamis/28 September 2023							

2	Presentasi hasil dari Activity program yang telah dibuat kepada pembimbing lapangan magang dan mentor magang	Jumat/29 September 2023							
---	--	-------------------------	--	--	--	---	---	--	---

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

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, Jumat 29 September 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

Mahasiswa



(Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom.)



(Abdullah Gymnastiar)

Pekan Ke-3 Tanggal 2-6 Oktober 2023



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








Nim : 2000018053  
Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
Mentor Lapangan : Hamdi



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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
10	Melakukan revisi Activity Diagram aplikasi nmedech	Senin / 2 Oktober 2023	9 Jam						

11	Membuat ERD untuk aplikasi Minetech Project dari Labmu	Selasa/3 oktober 2023	9 Jam					@	
12	Melanjutkan membuat ERD aplikasi Minetech	Rabu/4 oktober 2023	9 Jam	Menghasilkan ERD				@	
13	Presentasi hasil dari ERD yang telah dibuat kepada pembimbing lapangan magang dan Mentor Magang	Kamis/5 oktober 2023	9 Jam					@	

14	Melakukan revisi ERD aplikasi Minetech	Jumat/6 oktober 2023	9 Jam					@	
----	--	----------------------	-------	--	--	--	---	---	---

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

.....

.....

.....


.....

Yogyakarta, Jumat 6 Oktober 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

  
 (Guntur Maulana Zamoni B.Sc., M.Kom.)

Mahasiswa

  
 (Abdullah Gymnastiar)



Pekan Ke-4 Tanggal 9-16 Oktober 2023



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



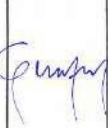






Nim : 2000018053  
 Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastlar  
 Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
 Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
 Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
 Mentor Lapangan : Hamdi



Petunjuk 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 4x

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
15	Membuat use case untuk aplikasi Minetech pada project LabMu	Senin/9 oktober 2023	9 Jam						

16	Melanjutkan membuat use case aplikasi Minetech	Selasa/10 oktober 2023	9 Jam	Menghasilkan use case					
17	Presentasi hasil dari use case yang telah dibuat kepada Pembimbing lapangan magang dan mentor magang	Rabu/11 oktober 2023	9 Jam						
18	Melakukan revisi use case aplikasi Minetech	Kamis/12 oktober 2023	9 Jam						

19	Membuat wireframe aplikasi minitech pada bagian contractor pada project LabMu	Senin/16 oktober 2023	9 Jam						
----	---	-----------------------	-------	--	--	--	--	---	---

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

.....

.....

.....


.....

Yogyakarta, 16 oktober 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

Mahasiswa

  
(Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom.)

  
(Abdullah Gymnastiar)

Pekan Ke-5 Tanggal 16-24 Oktober 2023



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











Nim : 2000018053  
 Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
 Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
 Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
 Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
 Mentor Lapangan : Hamdi




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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
20	Melanjutkan membuat wireframe aplikasi minitech pada bagian contractor pada project LabMu	Senin/16 oktober 2023	9 Jam	Menghasilkan wireframe					

21	Presentasi hasil wireframe yang telah dibuat kepada Pembimbing lapangan magang dan mentor magang	Selasa/17 Oktober 2023	9 Jam							
22	Melakukan revisi terkait wireframe contractor aplikasi minetech berbasis mobile	Pabu/18 Oktober 2023	9 Jam							
23	Membuat user interface aplikasi minetech berbasis mobile	Kamis/19 Oktober 2023	9 Jam							

24	Melanjutkan membuat user interface aplikasi minetech berbasis mobile	Jum'at/20 Oktober 2023	9 Jam							
----	--	------------------------	-------	--	--	--	---	---	---	--

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

.....


.....

.....

.....

Yogyakarta, 24 Oktober 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

  
 (Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom.)

Mahasiswa

  
 (Abdullah Gymnastiar)

Pekan Ke-6 Tanggal 23-27 Oktober 2023




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








Nim : 2000018053  
Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
Mentor Lapangan : Hamdi

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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
25	Melanjutkan membuat user interface aplikasi minittech berbasis mobile	senin/23 oktober 2023	9 Jam	Menghasilkan user interface					

26	Membuat mock up dari user interface yang telah dibuat	Selasa/29 Oktober 2023	9 Jam	Menghasilkan mock up				
27	Presentasi hasil user interface dan mock up yang telah dibuat kepada pembimbing lapangan magang dan mentor magang	Rabu/25 Oktober 2023	9 Jam					
28	Melakukan revisi terkait user interface dan mock up aplikasi minittech berbasis mobile	Kamis/26 Oktober 2023	9 Jam					



Pekan Ke-7 Tanggal 30 Oktober - 3 November 2023

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

Nim : 2000018053  
 Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
 Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
 Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
 Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
 Mentor Lapangan : Hamdi




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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/Tgl	Jam Durasi						
30	Meeting membahas tentang project aplikasi yang baru dibuat pada LabMu dan pembagian jobdesk anggota magang terkait aplikasi tersebut	Senin/30 Oktober 2023	9 Jam						

31	Mendapatkan jobdesk Pembuatan aplikasi Royalti dan penjelasan dari mentor magang terkait spesifikasi project pembuatan aplikasi Royalti berbasis Mobile	Selasa/31 Oktober 2023	9 Jam						
32	Membuat flowchart pada aplikasi royalti	Rabu/31 Oktober 2023	9 Jam						
33	Melanjutkan membuat flowchart yang pada aplikasi royalti	Kamis/2 Oktober 2023	9 jam	Menghasilkan flowchart					

39	Presentasi hasil dari Flowchart yang telah dibuat kepada Pembimbing lapangan magang dan Mentor magang	Jumat/3 November 2023	9 Jam						
----	---	-----------------------	-------	--	--	---	---	---	--

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

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, Jumat 3 November 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

  
(Guntur Maulana Zamrohi B.Sc., M.Kom.)

Mahasiswa

  
(Abdullah Gymnastiar)



## Pekan Ke-8 Tanggal 6-10 November 2023

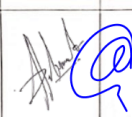
**LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA**  
**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023 / 2024**  
*(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)*

Nim : 2000018053  
 Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
 Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
 Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
 Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
 Mentor Lapangan : Hamdi

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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
25	Melakukan revisi flowchart aplikasi BukuMu berbasis mobile	Senin / 6 November 2023	9 Jam						





Pekan Ke-9 Tanggal 13-17 November 2023

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






Nim : 2000018053  
 Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
 Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
 Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
 Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
 Mentor Lapangan : Hamdi

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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
48	Membuat ERD untuk aplikasi BukuMu berbasis mobile	Senin 13 November 2023	3 Jam						

41	Melanjutkan membuat ERD aplikasi BukuMu berbasis mobile	Senin/14 November 2023	9 Jam	Menghasilkan ERD aplikasi BukuMu					
42	Presentasi hasil dari ERD yang telah dibuat kepada pemimpinan lapangan magang dan Menteri Magang	Rabu/15 November 2023	9 Jam						
43	Melakukan revisi ERD aplikasi BukuMu berbasis mobile	Kamis/16 November 2023	9 Jam						



Pekan Ke-10 Tanggal 20-24 November 2023



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





Nim : 2000018053  
Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
Mentor Lapangan : Hamdi

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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
4-5	Melanjutkan membuat use case aplikasi Bukumu berbasis mobile	Senin/20 November 2023	9 jam	Menghasilkan use case aplikasi Bukumu					

46	Presentasi hasil dari use case yang telah dibuat repositi penubuh yang lapangan magang dan mentor magang	Selasa/21 November 2023	9 Jam					
47	Melakukan revisi use case aplikasi Bukumu berbasis mobile	Rabu/22 November 2023	9 Jam					
48	Membuat proses bisnis untuk aplikasi Bukumu berbasis mobile	Kamis/23 November 2023	9 Jam					



A3	Melanjutkan membuat Proses bisnis aplikasi Bukumu berbasis mobile	Jumat, 24 November 2023	9 Jam	Menyosilkan Proses bisnis aplikasi Bukumu					
----	---	-------------------------	-------	---	--	--	---	---	--

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

.....

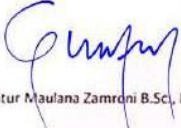
.....

.....

.....

Yogyakarta, Jumat, 24 November 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

  
 (Guntur Maulana Zamrudi B.Sc., M.Kom.)

Mahasiswa

  
 (Abdulah Gymnastiar)

Pekan Ke-11 Tanggal 27 November - 1 Desember 2023

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

Nim : 2000018053  
Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
Mentor Lapangan : Hamdi



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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/Tgl	Jam Durasi						
50	Presentasi hasil dari proses bisnis yang telah dibuat kepada pembimbing lapangan magang dan mentor magang	Senin/27 November 2023	9 jam						



59	Presentasi hasil ulangan yang telah dibuat kepada pembimbing lapangan magang dan asisten magang	Jum'at, 1 Desember 2023	5 jam					
----	---	-------------------------	-------	--	--	---	---	--

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


.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

  
 (Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom.)

Yogyakarta, Jum'at, 1 Desember 2023

Mahasiswa

  
 (Abdullah Gymnastiar)

Pekan Ke-12 Tanggal 4-8 Desember 2023

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

Nim : 2000018053  
Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
Dosen Pembimbing : Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
Mentor Lapangan : Hamdi


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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
55	Melakukan revisi terkait wireframe pada aplikasi BukuMu berbasis Mobile	Senin 4 Desember 2023	9 jam						

56	Membuat user interface aplikasi Butumu berbasis mobile	Selasa 5 Desember 2023	2 jam						
57	Melanjutkan membuat user interface aplikasi Butumu berbasis mobile	Rabu 6 Desember 2023	2 jam	Menghasilkan user interface aplikasi Butumu					
58	Melanjutkan membuat user interface aplikasi Butumu berbasis mobile	Kamis 7 Desember 2023	2 jam	Menghasilkan user interface aplikasi Butumu					

59	Melanjutkan membuat user interface aplikasi Bukumu berbasis mobile	Jumat, 8 Desember 2023	2 jam	Menghasilkan user interface aplikasi Bukumu				
----	--	------------------------	-------	---	--	--	---	--

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

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

  
 (Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M. Kom.)

Yogyakarta, Jum'at, 8 Desember 2023

Mahasiswa

  
 (Abdullah Gymnastiar)

Pekan Ke-13 Tanggal 11-15 Desember 2023




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

Nim 2000018053  
Nama Mahasiswa Abdullah Gymnastiar  
Judul Praktik Magang Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
Dosen Pembimbing Ali Tarmuji, S.T., M.Cs.  
Penanggung Jawab Magang Habieb Ibnujati  
Mentor Lapangan Hamdi





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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
60	Presentasi hasil dari user interface yang telah dibuat kepada pembimbing lapangan magang dan asesor magang	Senin / 11 Desember 2023	9 jam						



61	Melakukan revisi terkait user interface aplikasi BukuMu berbasis mobile dan membuat mock up aplikasi BukuMu	Selasa/12 Desember 2023	9 jam					
62	Membuat presentasi PPT hasil keseluruhan mulai dari flowchart hingga mock up aplikasi BukuMu	Rabu/13 Desember 2023	9 jam					
63	Presentasi hasil pengerjaan kepada Pembimbing lapangan mengenai design website yang terkait aplikasi BukuMu mulai dari pembuatan flowchart hingga mock up aplikasi BukuMu berbasis mobile	Kamis/14 Desember 2023	9 jam					

04	Bimbingan bersama Pembimbing Lapangan Magang dan mentes magang terkait penyusunan pembuatan laporan magang	Jumat, 15 Desember 2023	9 jam						
----	--	-------------------------	-------	--	--	---	---	---	--

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

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



(Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom.)

Yogyakarta, Jumat, 15 Desember 2023

Mahasiswa



(Abdullah Gymnastiar)

Pekan Ke-14 Tanggal 18-22 Desember 2023

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




Nim : 2000018053  
Nama Mahasiswa : Abdullah Gymnastiar  
Judul Praktik Magang : Analisis Sistem dan Pembuatan User Interface Berbasis Mobile Pada Muhammadiyah Software Labs (LabMu)  
Dosen Pembimbing : Ali Tarimuji, S.T., M.Cs.  
Penanggung Jawab Magang : Habieb Ibnujati  
Mentor Lapangan : Hamdi

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 Mentor Lapangan	Paraf Penanggung Jawab Magang	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang	Paraf Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi						
05	Membuat BAB I dan II laporan magang dari Penyerahan Struktur aplikasi Mivitech dan BukuMu	Senin / 10 Desember 2023	2 jam						

66	Melanjutkan membuat laporan magang BAB I dan II dari pengerjaan keseluruhan aplikasi Minitech dan Bukumu	Selasa/19 Desember 2023	9 jam					
67	Melanjutkan membuat laporan magang BAB III, IV dan V dari pengerjaan keseluruhan aplikasi Minitech dan Bukumu	Rabu/20 Desember 2023	9 jam					
68	Melanjutkan membuat laporan magang BAB III, IV dan V dari pengerjaan keseluruhan aplikasi Minitech dan Bukumu	Kamis/21 Desember 2023	9 jam					

69	Melanjutkan membuat laporan magang BAB III, IV dan V dari pengerjaan keseluruhan aplikasi Miretech dan Sistem	Jumat 22 Desember 2023	9 jam						
----	---	------------------------	-------	--	--	--	--	--	--

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

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



(Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M. Kom.)

Yogyakarta, Jumat, 22 Desember 2023

Mahasiswa



(Abdullah Gymnastiar)

## D. Dokumentasi Praktik Magang

