

**PROPOSAL PRAKTIK MAGANG
FRONT END DEVELOPER DALAM PEMBUATAN LANDING
PAGE MIMICI BERBASIS WEB di PT Gamelab Educa Studio**



Oleh :
M. Syahril Rais
2000018365

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
2023**

Lembar Persetujuan

Proposal ini telah disetujui sebagai proses pengajuan bagi

Nama : M. Syahril Rais

NIM 2000018365

Tempat Praktik Magang : Gamelab id

Rencana Waktu Pelaksanaan : 3 bulan

Yogyakarta, 25 Januari 2024

Menyetujui,
Pembimbing Praktik Magang



Eka Prasetyo
NIP. ED0074

Halaman Pengesahan

PRAKTIK MAGANG

**PERANCANGAN PEMBUATAN LANDING PAGE MIMICI BERBASIS
WEB di PT Gamelab Educa Studio**

M. Syahril Rais

2000018365

PEMBIMBING : (Anna Hendri Soleliza Jones S.Kom., M.Cs.)
(NIPM 19830122 201104 011 1100819)


 27/2-24

PENGUJI : (Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.)
(NIPM 19730710 200409 111 0951298)

 29/02/2024

Yogyakarta, 24 Februari 2024

Kaprodi S1 Informatika

 29/02/2024

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

NIPM 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan berkah, rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan praktik magang ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu pertanggung jawaban penulis setelah melaksanakan praktik magang di Gamelab ID.

Praktik magang merupakan salah satu mata kuliah wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa jurusan S1 Informatika Universitas Ahmad Dahlan. Terselesainya laporan praktik magang ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan banyak dukungan dan masukan kepada penulis. Penulis berterimakasih kepada :

1. Dosen pembimbing KP Anna Hendri Soleliza Jones S.Kom., M.Cs.
2. Dosen pembimbing akademik Bapak Dinan Yulianto, S.T., M.Eng.
3. Pembimbing lapangan Bapak Eka Prasetyo
4. Orang tua penulis yang telah memberikan doa dan dukungan selama menyelesaikan praktik magang ini dengan baik.
5. Teman-teman mahasiswa seperjuangan Informatika Universitas Ahmad Dahlan.

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dari laporan ini, baik materi maupun penyajian, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan oleh penulis.

Terimakasih

Yogyakarta

M. Syahril Rais

Daftar Isi

Lembar Persetujuan.....	2
Halaman Pengesahan.....	3
KATA PENGANTAR	4
BAB I	9
Pendahuluan	9
A. Latar Belakang	9
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Praktik Magang.....	10
F. Manfaat Praktik Magang	11
BAB II	12
GAMBARAN INSTANSI.....	12
A. Sejarah	12
1. Identitas Instansi	12
2. Visi Misi dan Tujuan.....	13
B. Struktur Organisasi	14
C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik	14
1. Sumber Daya Manusia	14
2. Sumber Daya Fisik	15
D. Proses Bisnis	15
BAB III	17
TAHAPAN KEGIATAN PRAKTEK MAGANG	17
A. Rencana Observasi.....	17
B. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang	17

BAB IV	18
HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG	18
A. Hasil Observasi Magang	18
1. Proses Bisnis.....	18
2. Rincian Pekerjaan	18
B. Pembahasan Magang	19
1. Permasalahan ditempat magang	19
2. Analisis terhadap hasil Observasi	23
3. Capaian magang	23
4. Keberlanjutan.....	25
BAB V	26
PENUTUP.....	26
A. Kesimpulan	26
B. Saran	26
LAMPIRAN	26
A. Surat izin Praktik Magang dari TU/fakultas.....	27
B. Surat Keterangan Pernyataan Magang Dari Instansi.....	28
C. Surat keterangan telah menyelesaikan praktik magang/sertifikat	29
D. Logbook.....	29
E. Form Penilaian Pembimbing Lapangan	32
F. Dokumentasi	32

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Profile dan Perjalanan Educa Studio	12
Gambar 2. 2 Lokasi PT. Gamelab Educa Studio.....	13
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi PT Educa	14
Gambar 2. 4 Proses Bisnis	15
Gambar 4. 1 Proses Bisnis	18
Gambar 4. 2 Tampilan Utama Website	24
Gambar 4. 3 Tampilan About us MIMICI	24
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Product MIMICI.....	24
Gambar 4. 5 Tampilan Testimonials di MIMICI.....	25
Gambar 4. 6 Tampilan submit form pemesanan MIMICI	25

Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Rencana jadwal kegiatan praktik magang	17
Tabel 3.2 Pelaksanaan Magang	19

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Praktik Magang adalah aktivitas pembelajaran yang memberikan wawasan dan pengalaman kepada mahasiswa kependidikan dan non kependidikan. Magang ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa untuk masuk dunia kerja dan menerapkan keterampilan yang dibutuhkan industri. Program studi S1 Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan memiliki kurikulum yang memuat praktik magang. Setiap mahasiswa wajib menempuh mata kuliah praktik magang sebagai salah satu syarat kelulusan dan bekal meningkatkan kompetensi.

MIMICI adalah sebuah brand minuman asal kota Bogor, UMKM yang bergerak dibidang food and beverages. Pada outlet MIMICI tersebut customer harus melakukan order dengan cara datang ke lokasi, sehingga menyebabkan kurang efektif dalam proses pemesanan dan kurangnya informasi tentang minuman apa saja yang tersedia berikut harganya. Dikarenakan kurangnya efektivitas pada metode pemesanan dan informasi yang sekarang, maka kebutuhan akan pengembangan website guna mempermudah proses pemesanan. Tampilan baru ini diciptakan dengan tujuan untuk mempercepat proses pemesanan. Dengan menggunakan sistem pemesanan manual yang ada saat ini dengan sistem yang terkomputerisasi, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan pekerjaan, sebagai seorang front end adalah hal wajib untuk membuat tampilan website yang menarik dan sederhana.

Setelah memperkembangkan informasi yang telah dijelaskan sebelumnya, disini saya merancang “PEMBUATAN LANDING PAGE MIMICI BERBASIS WEB di PT Gamelab Educa Studio” yang telah direncanakan dan akan dikembangkan. Tampilan aplikasi ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dari MIMICI dengan memberikan kemudahan dalam proses pemesanan dan informasi pada website. Diharapkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan dukungan bagi MIMICI dan konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan dengan lebih efisien. Melihat peluang ini, saya sebagai front end memutuskan untuk fokus pada tampilan pengembangan sebuah platform web untuk layanan pemesanan yang menyediakan kemudahan dalam mengolah pesanan dengan melihat jenis minuman dan harga serta menjadwalkan janji secara online.

B. Identifikasi Masalah

Setelah dijabarkan latar belakang, maka didapatkan identifikasi masalah yaitu, untuk melihat Informasi, Harga dan Pemesanan dalam MIMICI masih dilakukan dengan cara manual sehingga waktu yang dibutuhkan kurang efisien, karena diharuskan datang ke lokasi untuk melakukan pemesanan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka batasan masalah adalah praktik magang ini lebih berfokus pada implementasi tampilan website MIMICI sesuai dengan jobdesk front end.

D. Rumusan Masalah

Setelah dijabarkan latar belakang maka didapatkan rumusan masalah yaitu, Bagaimana merancang tampilan informasi dan UI/UX sederhana pada website MIMICI?

E. Tujuan Praktik Magang

Tujuan yang ingin dicapai dari Praktik Magang ini adalah merancang dan membuat tampilan yang sederhana agar konsumen dapat dengan mudah melihat menu yang tersedia website MIMICI.

F. Manfaat Praktik Magang

1. Bagi Instansi

Mendapatkan website Informasi serta pemesanan untuk mempermudah pelanggan dalam memilih dan melakukan pemesanan.

2. Bagi Penulis

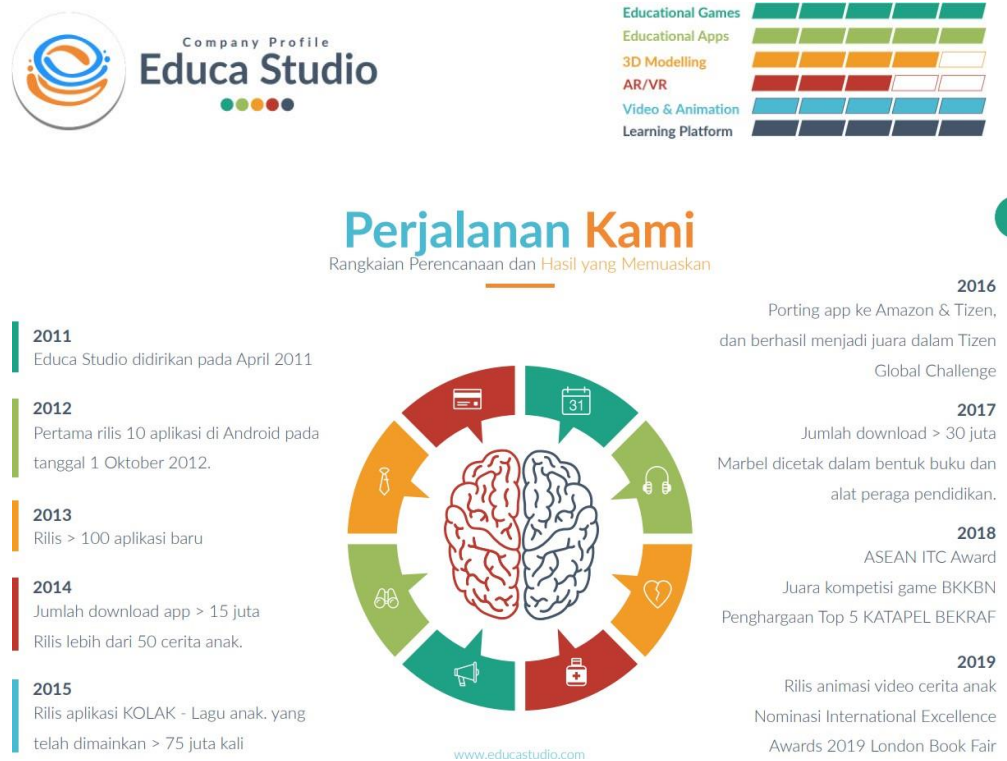
- a. Mendapatkan pengetahuan, wawasan, serta pengalaman terkait.
- b. Memperluas relasi di lingkungan profesional.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Sejarah

Educa Studio berdiri sejak 1 April 2011. Berawal dari dua produk game PC, yaitu Marbel dan Shoot Empire (sebagai pemenang pertama Game Competition 2008), kini Educa Studio memiliki banyak IP sukses seperti Marbel untuk Game Edukasi Anak, Riri untuk Buku Cerita Interaktif, Kabi untuk Anak Muslim, dan Kolak untuk Lagu Anak Interaktif. Pada tahun 2017, tahun yang luar biasa. Educa Studio memiliki banyak platform untuk membangun konten berkualitas dan memperluas perusahaannya ke dalam perdagangan, permainan papan, animasi interaktif, dan platform guru. Salah satunya yang kami bangun adalah GAMELAB.ID



Gambar 2. 1 Profile dan Perjalanan Educa Studio

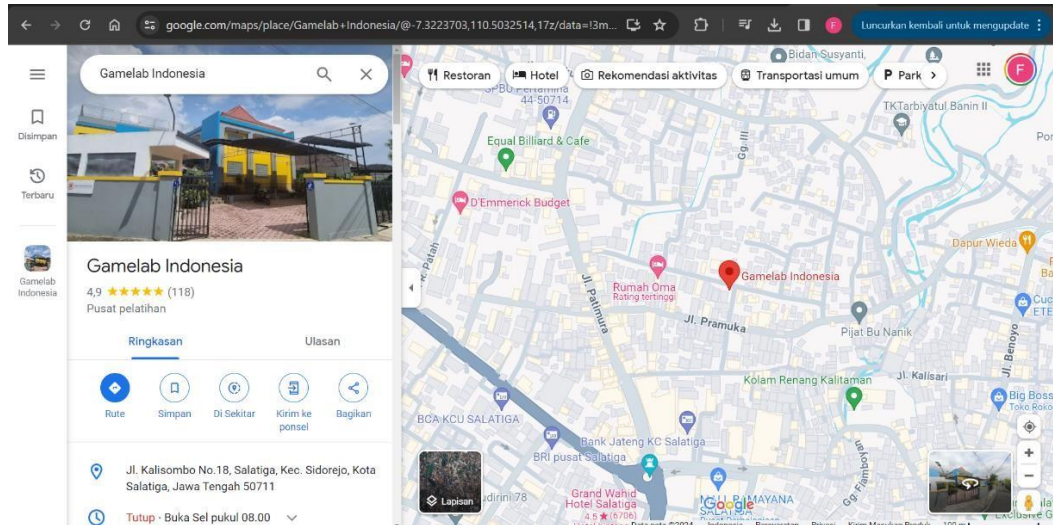
2. Identitas Instansi

- Nama Instansi : PT . Educa Gamelab Studio
- Alamat : JL Gilingrejo No.10, Gendongan Tingkir, Salatiga Jawa Tengah 50743

c. Telepon : 0298 – 6031005

3. Lokasi Kegiatan Praktik Magang

1. Lokasi Praktik Magang : PT. Gamelab Educa Studio
2. Alamat Praktik Magang : JL Gilingrejo No.10, Gendongan Tingkir, Salatiga Jawa Tengah 50743



Gambar 2. 2 Lokasi PT. Gamelab Educa Studio

3. Kontak Pembimbing

a. Kontak Pembimbing Lapangan

Nama Pembimbing KP : Eka Prasetya

Telepon : 0812-1517-3072

4. Visi Misi dan Tujuan

a. Visi

Memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan produk Pendidikan yang bermanfaat bagi masyarakat melalui akses konten yang lebih mudah dan lebih murah, dimana perusahaan tetap bisa tumbuh terus menerus berinovasi tanpa henti.

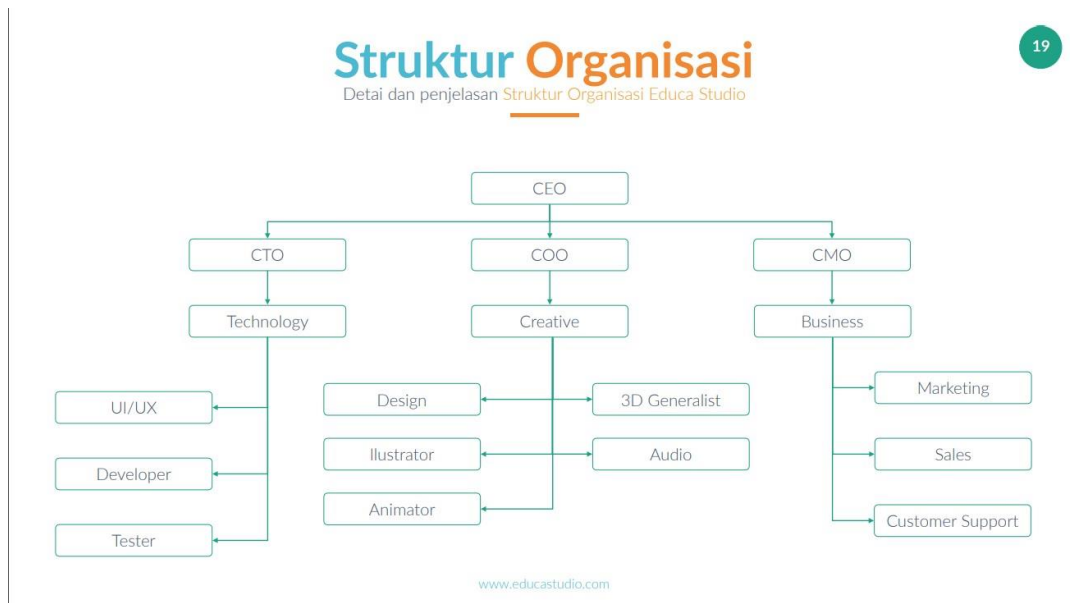
b. Misi

1. Menampung talenta berbakat dan memiliki passion di bidang Pendidikan.
2. Menjadi yang terdepan dalam inovasi.

3. Terus fokus dan produktif untuk menghasilkan produk terbaik.
4. Memiliki budaya yang kuat dan kerjasama tim menjadi kunci pencapaian visi perusahaan.

B. Struktur Organisasi

Didalam Organisasi terdapat beberapa bidang, Gambar 2.3 Merupakan struktur organisasi dari PT. Educa Studio yang didirikan oleh CEO atas nama Andi Taru Nugroho NW, S.Kom, M.Cs.



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi PT Educa

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik

1. Sumber Daya Manusia

Berikut merupakan uraian dari sumber daya manusia di PT Gamelab Educa Studio.

1. CEO (Chief Executive Officer adalah posisi puncak di perusahaan. Berperan untuk mengaktivasi peran tim di bawahnya yaitu CMO, COO dan CTO sehingga tujuan perusahaan dapat tercapai).
2. COO (Chief Operational Officer adalah posisi di bawah CEO perusahaan. Berperan untuk mengatur segala aktivitas produksi di dalam perusahaan. Termasuk untuk proses rekrutment dan pengembangan tim dalam perusahaan).
3. CTO (Chief Technical Officer adalah posisi di bawah CEO perusahaan. Berperan untuk mengatur segala hal yang berhubungan dengan teknis terutama bagian

teknologi. Perusahaan startup bertumpu di dalam pengembangan teknologi sehingga peran CTO sangat krusial).

4. CMO (Chief Marketing Officer adalah posisi di bawah CEO perusahaan. Berperan untuk mengatur segala hal yang berhubungan dengan pemasaran dan penjualan).

5. Developers berada di bawah CTO perusahaan. Berperan untuk mengembangkan produk secara teknis dalam hal ini keseluruhan proses rekayasa perangkat lunak

6. Creative Teams berada di bawah COO perusahaan. Berperan untuk mengembangkan produk dari sisi kreatif dan melakukan aktivitas produksi secara aktif

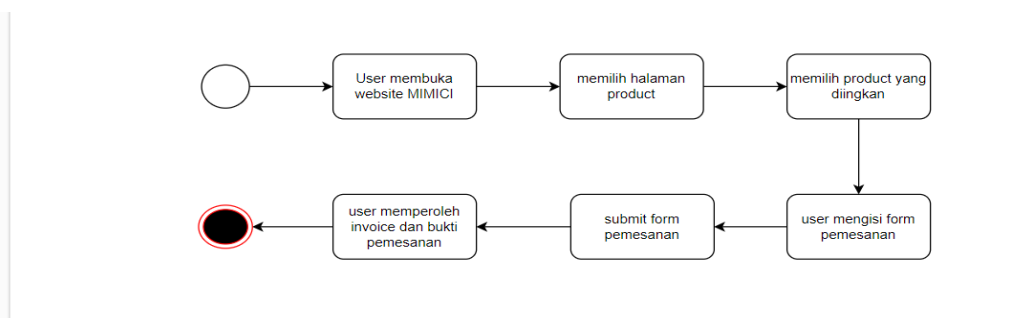
7. Sales & Marketing berada di bawah CMO perusahaan. Berperan untuk mendatangkan keuntungan perusahaan dan memberikan pemasukan perusahaan.

2. Sumber Daya Fisik

Untuk sumber daya fisik pada PT. Gamelab Educa Studio bersifat privasi dan tidak dapat dipublish.

D. Proses Bisnis

Permasalahan yang terjadi pada proses bisnis untuk pemesanan yaitu pelanggan masih harus datang ke tempat outlet. Untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka dirancanglah sebuah sistem reservasi berbasis website yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan secara online melalui website.



Gambar 2. 4 Proses Bisnis

BAB III

TAHAPAN KEGIATAN PRAKTEK MAGANG

A. Rencana Observasi

Rencana observasi dilakukan dengan cara melakukan Observasi dan wawancara kepada UMKM. Dalam wawancara meliputi pembahasan tentang apa saja yang dibutuhkan di Website yang akan dibuat nantinya, kami akan menggali informasi terkait kebutuhan-kebutuhan esensial dalam pembuatan sebuah website yang ditujukan untuk industri food and beverages. seperti preferensi konsumen, tren dalam industri, serta kebutuhan spesifik yang perlu disertakan dalam website untuk memenuhi ekspektasi pasar dan memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

B. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Dalam kegiatan magang harus ada rancangan jadwal kegiatan magang supaya pelaksanaan dapat terstruktur dan terlaksana sesuai jadwal dan tepat pada waktu, berikut tabel 3.1 :

No	Nama kegiatan	Minggu Pelaksanaan															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2		
1.	Observasi	■															
2.	Pembahasan desain UI/UX	■															
3.	Pengumpulan Data	■															
4.	Analisis Kebutuhan		■														
5.	Implementasi perancangan website		■	■	■	■	■	■	■								
6.	Presentasi dan evaluasi										■	■					
7.	Revisi pembuatan halaman landing page											■	■	■	■		
8.	Pengerjaan Laporan											■	■	■	■		

Tabel 3. 1 Rencana jadwal kegiatan praktik magang

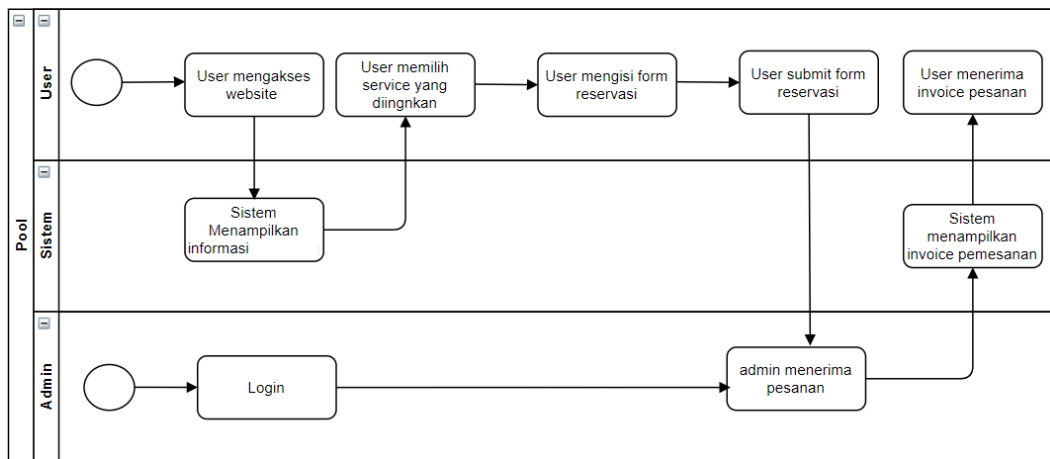
BAB IV

HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

A. Hasil Observasi Magang

1. Proses Bisnis

Proses bisnis sistem yang diterapkan



Gambar 4. 1 Proses Bisnis

Gambar 4.1 Merupakan proses bisnis untuk sistem yang akan dibuat, Pada sistem ini user dan admin dapat mengakses laman website MIMICI, kemudian user memilih product yang akan dipesan, kemudian user mengisi form pemesanan dan melakukan submit dan admin akan menerima reservasi yang telah dibuat oleh user, kemudian user akan menerima invoice dari pemesanan tersebut.

2. Rincian Pekerjaan

Adapun rincian pekerjaan yang penulis lakukan selama magang sebagai Front End Developer yaitu :

- Merancang Tampilan Antarmuka Website.
- Optimasi Tampilan Website.
- Memastikan Aplikasi Kompatibel dengan Browser

B. Pembahasan Magang

1. Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang di PT Gamelab Educa Studio terdapat kegiatan yang saya laksanakan sebagai front end dengan jam kegiatan serta mendapatkan hasil dari kegiatan tersebut, berikut tabel 3.2 :

No.	Tgl Kegiatan	Nama Kegiatan	Jam Kegiatan	Hasil
1.	10-10-2023	Mendaftar di Gamelab dengan media daring	1 Jam	Mendapat persyaratan yang harus di lengkapi
2.	10-10-2023	Melengkapi persyaratan untuk magang di gamelab	1 Jam	Melengkapi persyaratan dengan lengkap dan sesuai
3.	17-10-2023	Mengirimkan persyaratan magang ke kantor Gamelab di Salatiga melalui media pengiriman Pos	1 Jam	Persyaratan magang diterima pihak gamelab
4.	17-10-2023	Memulai praktik magang dengan pengenalan instansi dan peraturan saat magang di gamelab melaluidaring	1 Jam	Mengetahui informasi tentang gamelab dan peraturan yang diterapkan saat praktik magang agar berhasil, lulus dan mendapat sertifikat
5.	18-10-2023	Memulai praktik magang pertama dengan mengerjakan latihan dan menyimak	6 Jam	Bisa memahami materi yang diberikan dan bisa mengerjakan latihan yang diajarkan

		materi yang diajarkan gamelab		
6.	18-10-2023	Memulai magang pertama dengan menyimak materi Hak Cipta Dan Metode Belajar yang telah disediakan dan diajarkan melalui daring	6 Jam	Dapat Mempelajari materi tentang hak cipta dan memahami metode belajar yang ada di gamelab indonesia
7.	19-10-2023	Selanjutnya masih menyimak materi tentang Manajemen Berkas dan Kode Program melalui daring	6 Jam	Dapat Mempelajari materi tentang manajemen Berkas dan Kode Program dari Gamelab.
8.	23-10-2023	Masuk Materi kelas wajib magang yaitu Mengenal Bootstrap melalui daring	3 Jam	Dapat Mengenal lebih dalam apa itu Bootstrap
9.	23-10-2023	Penugasan pertama daripihak gamelab yaitu Mencari UKM untuk dibuatkan Web Profile melalui daring	3 Jam	Mendapatkan UKM dari kota Bogordalam bisnis FnB yaitu Mimici
10.	25-10-2023	Dan lanjut mempelajarimateri tentang Layouts	2 Jam	Dapat memahami tentang materi

		melalui daring		Layouts
11.	25-10-2023	Setelah mempelajari materi Layouts lanjut penugasan yaitu Merancang Layout melalui daring	2 Jam	Mengimplementasikan hasil materilayouts dalam merancang web ukm
12.	25-10-2023	Setelah layout dirasa cocokmasuk ke materi Components melalui daring	2 Jam	Dapat memahami apa itu pengertian components dalam web
13.	27-10-2023	Dan apabila sudah mempelajari materi components lanjut penugasan yaitu melengkapi Componentsmelalui daring	2 Jam	Melengkapi components dalam webukm
14.	27-10-2023	Masuk ke materi ke 4 yaituForms melalui daring	2 Jam	Mengetahui apa maksud dari Forms
15.	27-10-2023	Setelah dirasa materi forms sudah dikuasai lanjut penugasan yaitu menambahkan forms melalui daring	2 Jam	Menerapkan menu forms pada web ukm

16.	30-10-2023	Materi ke 5 yaitu tentangContents melalui daring	2 Jam	Mengetahui apa itu contents
17.	30-10-2023	Tugas materi 5 ini yaitumenambahkan contentseperti gambar melalui daring	2 Jam	Menambahkan content pada web ukmseperti gambar produk
18.	30-10-2023	Sampai ke materi terakhiryaitu Pengujian Web Frontend melalui daring	2 Jam	Menguji untuk pertama kalinya webukm yang telah dibuat
19.	1-11-2023	Tugas di materi terakhir iniialah Uji dan Finalisasi melalui daring	6 Jam	Menguji dan finalisasi contoh web ukmyang nantinya akan dibuat untuk ukm tsb
20.	9-1-2024	Tugas Akhir dimana penentuan kelulusan dan penilaian dari praktik kerja magang di gamelab melaluidaring	6 Jam	Jadilah sebuah web profile UKM yangsiap untuk diimplementasikan dan diberikan kepada UKM yang dibuat yaitu Mimici

Tabel 3.2 Pelaksanaan Magang

2. Permasalahan ditempat magang

Pada permasalahan yang ditemukan pada tempat magang adalah proses bisnis dalam pemesanan product MIMICI masih dilakukan secara manual sehingga memberi keterbatasan konsumen, oleh karena itu untuk meningkatkan efektivitas dalam pemesanan maka mahasiswa yang sedang melakukan praktik magang berinisiatif untuk mengajukan pembuatan sistem website MIMICI.

3. Analisis terhadap hasil Observasi

Hasil observasi dari analisis kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan website ini sebagai berikut :

- Kebutuhan perangkat keras (Hardware)

- 1)Laptop Asus

- Kebutuhan perangkat lunak (Software)

- 1)Windows 11

- 2)Gamelab Editor

- 3)Figma

- 4) Draw IO

- 5) Google chrome

- Kebutuhan fungsional :

- 1)Menambah data

- 2)Menghapus data

- 3)Mengubah data

- 4)Menampilkan data

4.Capaian magang

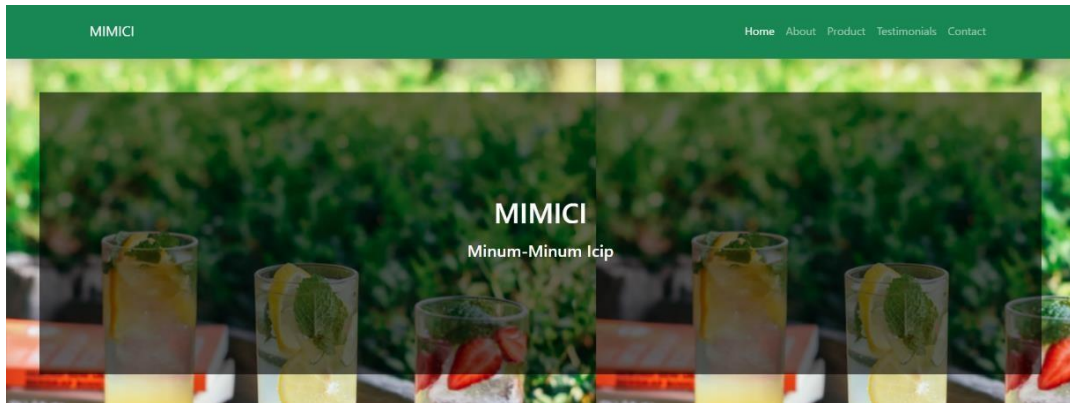
Adapun capaian magang yang didapat dari problem yang ditemukan dan dari hasil analisis terhadap hasil Observasi yaitu :

- a. Tampilan Sisten

Capaian pada kegiatan tugas praktik magang saat ini yaitu sudah terwujudnya sebuah Tampilan Sistem website MIMICI. Hal ini sangat membantu pemilik MIMICI dan konsumen dalam proses pemesanan.

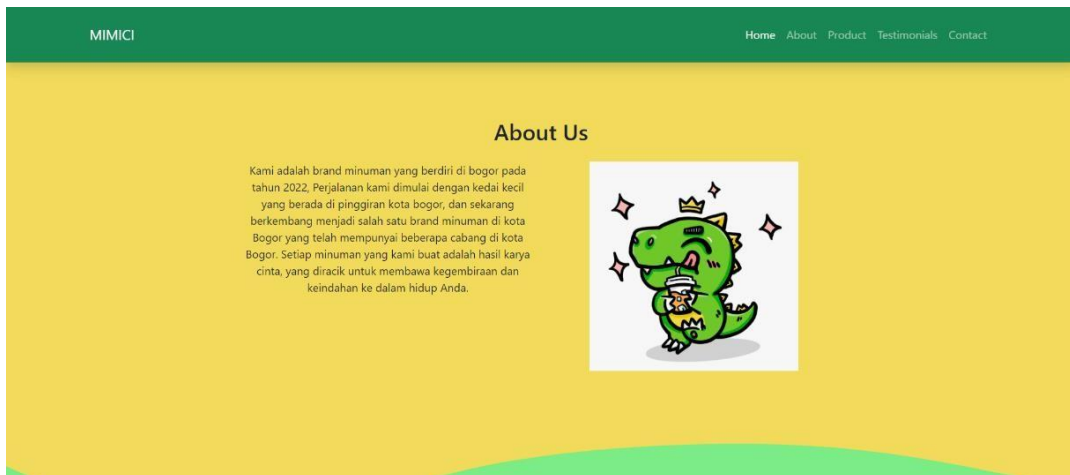
- 1) Halaman Website

Halaman ini merupakan tampilan utama website MIMICI



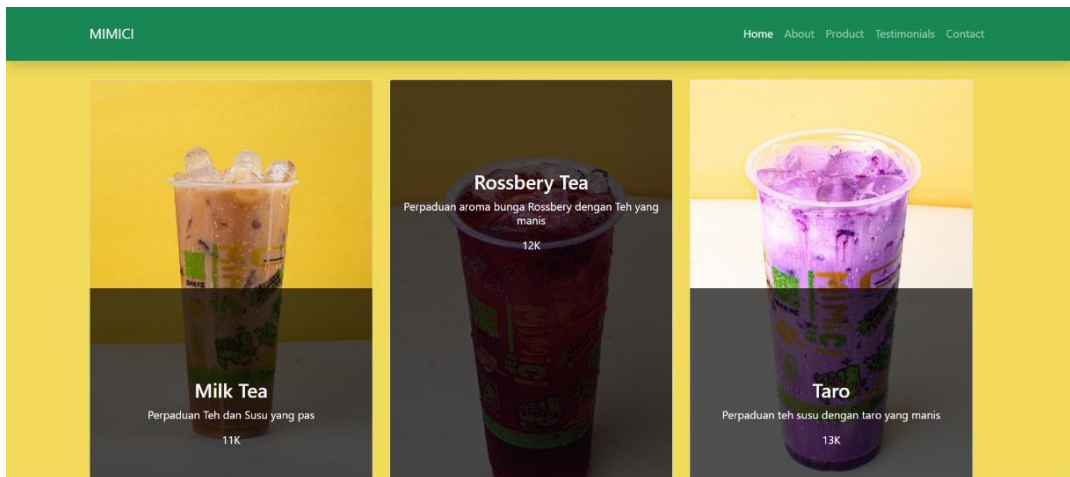
Gambar 4. 2 Tampilan Utama Website

2.) Tampilan halaman about us perusahaan MIMICI, menampilkan MIMICI tersebut



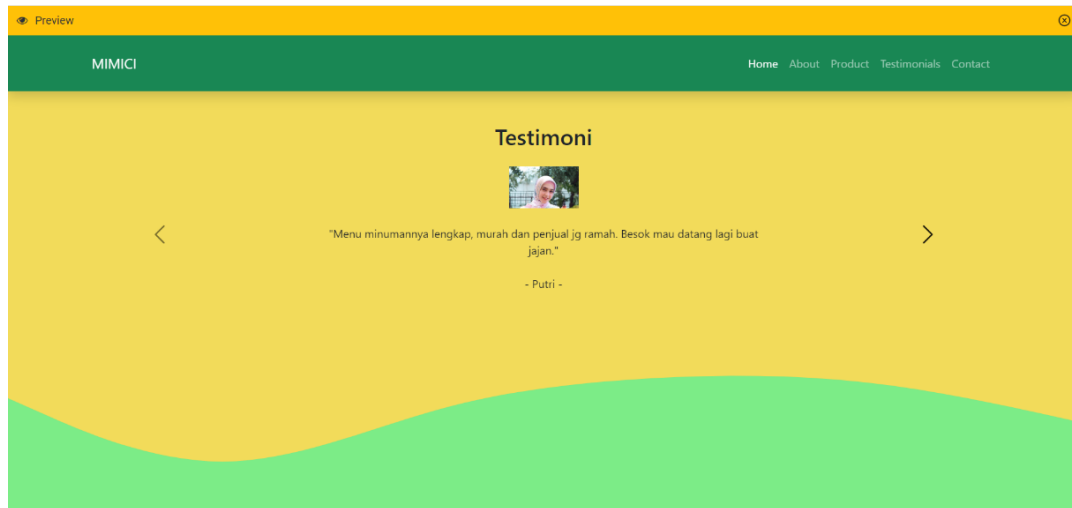
Gambar 4. 3 Tampilan About us MIMICI

3.) Tampilan menu Product, jika saat di tap atau kursor diarahkan ke gambar, maka tampilan product dapat muncul.



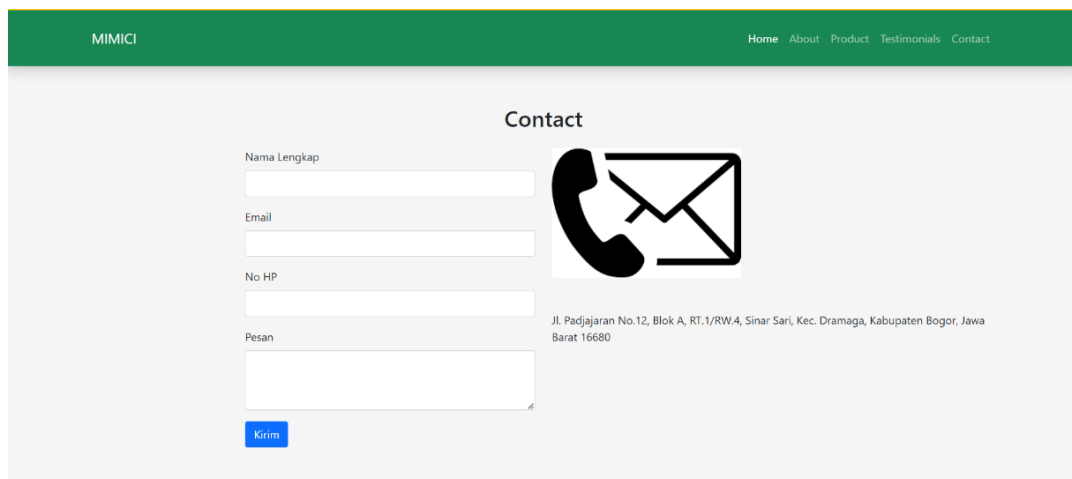
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Product MIMICI

4.) tampilan Testimoni dari pelanggan yang sudah pernah mampir dan mencicipi MIMICI



Gambar 4. 5 Tampilan Testimonials di MIMICI

5.) Tampilan form submit pemesanan, disini pelanggan dapat mengisi identitas dan catatan untuk melakukan pemesanan



Gambar 4. 6 Tampilan submit form pemesanan MIMICI

4. Keberlanjutan

Dalam kegiatan praktik magang ini tidak ada keberlanjutan apapun karena sistem yang penulis buat dinilai sudah cukup untuk dipergunakan oleh MIMICI dan akan dikelola lagi Oleh Gamelab ID.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan praktik magang berhasil membuat tampilan web Informasi dan Pemesanan MIMICI untuk membantu dalam proses pemesanan dengan cara fleksibel dan mudah. Pelanggan juga dapat dengan mudah melihat dan memilih product tanpa adanya keterbatasan aksesibilitas.

B. Saran

Dalam pembuatan sistem website MIMICI ini dikatakan belum sepenuhnya sempurna. Penulis menyadari bahwa sistem yang telah dibuat ini harus dilakukan pengembangan lebih lanjut lagi. Sistem ini perlu dilakukan perawatan dengan pengecekan rutin setiap data yang telah disimpan, perangkat lunak, dan perangkat keras yang digunakan.

LAMPIRAN

A. Surat izin Praktik Magang dari TU/fakultas

 UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
Jl. Ahmad Yani (Ringroad Selatan), Kragilan, Tamanan, Banguntapan, Bantul,
Yogyakarta 55191 Telp. 0274-511830 ext. 4211 www.fti.uad.ac.id

**REKOMENDASI
MELAKSANAKAN PRAKTIK MAGANG**

Ketua Program Studi S1 Informatika, Fakultas Teknologi Industri, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini sudah dapat melaksanakan Kerja Praktik:

Nama lengkap Mhs : M. Syahril Rais
Nomor Induk Mhs : 2000018365
No HP/WA : 082183702873 E-mail : m2000018365@webmail.uad.ac.id
Program Studi : S1 Informatika
Nama Instansi : PT. Educa Sisfomedia Indonesia

Alamat lengkap dan jelas
Jl. Gilingrejo No. 10, Desa/Kelurahan Gendongan, Kec. Tingkir, Kota Salatiga, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos: 50743

Demikian harap maklum, kepada Ketua Tata Usaha Fakultas Teknologi Industri, mohon dibuatkan surat pengantar.

Mengetahui,
Dosen Wali

Dosen Pembimbing,

Yogyakarta, 9 Oktober 2023
Koordinator KP


Dinan Yulianto, S.T., M.Eng.
NIPM: 199207142019081111335266


Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.
NIPM: 198501262009090110925468


Nuril Anwar, S.T., M.Kom.
NIPM: 1989040920160611112280

B. Surat Keterangan Pernyataan Magang Dari Instansi

GAMELAB
INDONESIA

Carrelab Indonesia
Jl. Cempaka No. 12, Cempaka, Tangkub
Kota Indragiri, Riau Tengah Indonesia

0226 45000
support@gamelab.id
www.gamelab.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: M. Syahril Rais
No. KTP	: 1620011209020001
Alamat KTP	: Tangsi Bumi Agung
Asal Sekolah/Universitas	: Universitas Ahmad Dahlan

Sebagai Mahasiswa yang menjalani Kerja Praktek di PT. EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA (Educa Studio) dengan periode Kerja Praktek:

Tanggal Mulai	: 16 Oktober 2023
Tanggal Selesai	: 5 Januari 2024
Diksi KP	: Programming

Pasal 1: Menyatakan sanggup dan bersedia menjaga semua informasi Rahasia perusahaan tempat Kerja Praktek berupa: dokumen digital, dokumen non digital, informasi proyek, informasi produk, aset produk baik itu berupa gambar, audio maupun desain produk, serta dokumen dan informasi lainnya yang berkaitan dengan perusahaan. Semua dokumen baik digital maupun non digital adalah sepenuhnya milik Perusahaan.

Pasal 2: Menyatakan juga kesanggupan untuk tidak menggunakan ulang, meniru, mempublikasikan, memakai untuk keperluan di luar kepentingan perusahaan, menyebarkan, memodifikasi, dan atau mereproduksi semua dokumen dan informasi yang ada pada Pasal 1.

Pasal 3: Menyatakan sanggup mengikuti semua peraturan yang ada di Perusahaan dan bersedia dikeluarkan sewaktu-waktu apabila melakukan pelanggaran peraturan perusahaan.

Apabila saya lalai dan melakukan tindakan dengan sengaja melanggar ketiga pasal di atas, maka saya sanggup menjalani proses hukum yang berlaku, jika tidak bisa diselesaikan secara kekeluargaan. Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sepenuhnya dan tidak melalui paksaan dari pihak manapun. Adapun Surat Pernyataan ini dibuat untuk tujuan baik dan digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di Jogjakarta, Tanggal: 16 Oktober 2023

Orang Tua/Wali,

(Ansoni Matsyahri)

Yang Menyatakan,

(M. Syahril Rais)

EDUCA Studio

C. Surat keterangan telah menyelesaikan praktik magang/sertifikat

GL3087193724




SERTIFIKAT KELULUSAN

Diberikan kepada :

M. SYAHRIL RAIS

Atas kelulusannya mengikuti program peningkatan kompetensi pada kelas
"MEMBANGUN WEB FRONTEND DENGAN BOOTSTRAP" di GAMELAB, dengan nilai :

85
DINYATAKAN LULUS




Salatiga, 9 Januari 2024

Verifikasi Sertifikat
gamelab.id/certificate/GL3087193724
 Berlaku hingga 9 Januari 2027

Chief Executive Officer
Gamelab Indonesia



Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs.

GL3087193724

D. Logbook

1. Sebelum UTS





LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2022 / 2023
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)


Nim : 2000018365
 Nama Mahasiswa : M. Syahril Rais
 Judul Praktik Magang : Praktik Magang Front End Game Lab
 Dosen Pembimbing : Anna Hendri Soleliza Jones, S.Kom., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Eka Prasetyo

Petunjuk Pengisian Log Book

- Log book di isi per minggu
- Log book ditulis tangan
- Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
- Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
- 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.	Mendaftar di Gamelab dengan media daring	10-10-2023	1 Jam	Mendapat persyaratan yang harus di lengkapi			
2.	Melengkapi persyaratan untuk magang di gamelab	10-10-2023	1 Jam	Melengkapi persyaratan dengan lengkap dan sesuai			
3.	Mengirimkan persyaratan magang ke kantor Gamelab di Salatiga melalui media pengiriman Pos	17-10-2023	1 Jam	Persyaratan magang diterima pihak gamelab			
4.	Memulai praktik magang dengan pengenalan instansi dan peraturan saat	17-10-2023	1 Jam	Mengetahui informasi tentang gamelab dan peraturan yang diterapkan saat praktik magang			

	magang di gamelab melalui daring			agar berhasil, lulus dan mendapat sertifikat			
5.	Memulai praktik magang pertama dengan mengerjakan latihan dan menyimak materi yang diajarkan gamelab	18-10-2023	6 Jam	Bisa memahami materi yang diberikan dan bisa mengerjakan latihan yang diajarkan			

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

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang


(Afriani Nur Khusna, S.T., M.Kom.)

Yogyakarta, 17 November 2023

Mahasiswa


(M. Syahril Rais)

2. Sesudah UTS

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, LIAD T.A 2022 / 2023 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 2000018365
 Nama Mahasiswa : M. Syahril Rais
 Judul Praktik Magang : Praktik Magang Front End Game Lab
 Dosen Pembimbing : Anna Hendri Soleliza Jones, S.Kom., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Eka Prasetyo

Petunjuk Pengisian Log Book

- Log book di isi per minggu
- Log book dituliskan tangan
- Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
- Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
- Jumlah bimbingan minimal 3x

Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
6.	Memulai magang pertama dengan menyimak materi Hak Cipta Dan Metode Belajar yang telah disediakan dan diajarkan melalui daring	18-10-2023	6 Jam	Dapat Mempelajari materi tentang hak cipta dan memahami metode belajar yang ada di gamelab indonesia			
7.	Selanjutnya masih menyimak materi tentang Manajemen Berkas dan Kode Program melalui daring	19-10-2023	6 Jam	Dapat Mempelajari materi tentang manajemen Berkas dan Kode Program dari Gamelab.			

8.	Masuk Materi kelas wajib magang yaitu Mengenal Bootstrap melalui daring	23-10-2023	3 Jam	Dapat Mengenal lebih dalam apa itu Bootstrap			
9.	Penugasan pertama dari pihak gamelab yaitu Mencari UKM untuk dibuatkan Web Profile melalui daring	23-10-2023	3 Jam	Mendapatkan UKM dari kota Bogor dalam bisnis FnB yaitu Mimici			
10.	Dan lanjut mempelajari materi tentang Layouts melalui daring	25-10-2023	2 Jam	Dapat memahami tentang materi Layouts			
11.	Setelah mempelajari materi Layouts lanjut penugasan yaitu Merancang Layout melalui daring	25-10-2023	2 Jam	Mengimplementasikan hasil materi layouts dalam merancang web ukm			
12.	Setelah layout dirasa cocok masuk ke materi Components melalui daring	25-10-2023	2 Jam	Dapat memahami apa itu pengertian components dalam web			
13.	Dan apabila sudah mempelajari materi components lanjut penugasan yaitu melengkapi Components melalui daring	27-10-2023	2 Jam	Melengkapi components dalam web ukm			

14.	Masuk ke materi ke 4 yaitu Forms melalui daring	27-10-2023	2 Jam	Mengetahui apa maksud dari Forms			
15.	Setelah dirasa materi forms sudah dikuasai lanjut penugasan yaitu menambahkan forms melalui daring	27-10-2023	2 Jam	Menerapkan menu forms pada web ukm			
16.	Materi ke 5 yaitu tentang Contents melalui daring	30-10-2023	2 Jam	Mengetahui apa itu contents			
17.	Tugas materi 5 ini yaitu menambahkan content seperti gambar melalui daring	30-10-2023	2 Jam	Menambahkan content pada web ukm seperti gambar produk			
18.	Sampai ke materi terakhir yaitu Pengujian Web Frontend melalui daring	30-10-2023	2 Jam	Menguji untuk pertama kalinya web ukm yang telah dibuat			
19.	Tugas di materi terakhir ini ialah Uji dan Finalisasi melalui daring	1-11-2023	6 Jam	Menguji dan finalisasi contoh web ukm yang nantinya akan dibuat untuk ukm tsb			
20.	Tugas Akhir dimana penentuan kelulusan dan penilaian dari praktik kerja magang di gamelab melalui daring	5-1-2024	6 Jam	Jadilah sebuah web profile UKM yang siap untuk diimplementasikan dan diberikan kepada UKM yang dibuat yaitu Mimici			

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

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

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang
(Arliani Nur Khusna, S.T., M.Kom.)

Yogyakarta, 11 Januari 2024
Mahasiswa
(M. Syahril Rais)

E. Form Penilaian Pembimbing Lapangan

FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eka Prasetyo
NIK / NIP : EDD074
Jabatan : Pembimbing Lapangan.

Sebagai Pembimbing Lapangan Praktik Magang :

Nama : M. Syahril Rais
NIM : 20000183355

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

ASPEK PENILAIAN	Parameter Penilaian					Skor
	Sangat Baik 5	Baik 4	Cukup 3	Kurang 2	Buruk 1	
1. Komunikasi dan Pemahaman Instruksi Kerja		85				
2. Keaktifan dan Respon di Tempat Kerja		83				
3. Kesesuaian Materi KP dengan Keilmuan Mahasiswa		82				
4. Disiplin Kerja		83				
5. Pengerjaan Tugas dan Ketrampilan Teknis		85				
Total						418

* Pengesahan lapangan harus ditandatangani dan dibubuhi cap

Salatiga, 22 Januari 2024
Pembimbing Lapangan
(Eka Prasetyo)
NIK / NIP : EDD074

F. Dokumentasi

GAMELAB INDONESIA Programs School Solutions Corporate Solutions Hub

Selamat Pagi, M. Syahril Rais
Level 3 | Rank >100 | XP: 86 | Point: 10

Start: 19 Oktober 2023 | Deadline: 10 November 2023 | End: 10 Januari 2024 | Status: **Finished**

Membuat Landing Page - UKM

Tujuan dari Pembuatan Proyek ini adalah :

- Peserta menyelesaikan kelas Magang
- Peserta mengimplementasikan ilmunya pada proyek ini.
- Peserta diharapkan untuk berkontribusi terhadap UKM yang belum memiliki website produk yang bagus. Berikut adalah contoh website UKM yang akan dibuat : <https://www.gamelab.id/sites/magani>

Beberapa hal yang perlu di perhatikan tentang proyek ini :

1. Buatlah sebuah landing page untuk UKM yang belum memiliki Website.
2. Website di kerjakan Pada Gamelab Web Editor.
3. Lakukan riset agar UKM yang kamu bantu benar - benar tertolong
4. Proyek ini dapat menjadi portofolionmu, jadi kerjakan sebaik - baiknya ya.

Selamat Pagi, M. Syahril Rais
Level 3 | Rank >100 | XP: 86 | Point: 10

Dashboard / Magang / Proyek

Masukkan kata kunci

Finished

Membangun Web Frontend dengan Bootstrap

Proyek Kelas

Eka Prasetyo | M. Syahril Rais

Mulai: 19 Okt 2023 | Deadline: 11 Nov 2023 | Rilis: 10 Jan 2024

Proyek telah diselesaikan | Progress 100%

Prev 1 Next

Detail Trainer & Peserta **Laporan Harian** ToDo Nilai Assets Pages Stats

mengikuti kelas "uji praktik" Jumat, 05 Januari 2024, 10:56 0 Diskusi	mengikuti kelas "uji praktik" Kamis, 04 Januari 2024, 16:26 1 Diskusi	mengikuti kelas "uji praktik" Kamis, 04 Januari 2024, 11:54 0 Diskusi	mengikuti kelas "uji praktik" Rabu, 03 Januari 2024, 16:18 1 Diskusi
mengikuti kelas "uji praktik" Rabu, 03 Januari 2024, 11:15 0 Diskusi	mengikuti kelas "uji praktik" Selasa, 02 Januari 2024, 16:19 1 Diskusi	mengikuti kelas "uji praktik" Selasa, 02 Januari 2024, 06:50 0 Diskusi	mengikuti kelas "uji praktik" Senin, 01 Januari 2024, 11:31 1 Diskusi
mengikuti kelas "uji praktik" Jumat, 29 Desember 2023, 18:05 1 Diskusi	mengikuti kelas "uji praktik" Jumat, 29 Desember 2023, 09:12 0 Diskusi	mengikuti kelas "uji praktik" Kamis, 28 Desember 2023, 16:04 1 Diskusi	mengikuti kelas "uji praktik" Kamis, 28 Desember 2023, 08:28 0 Diskusi





Prev 1 2 3 ... 10 Next

Detail Trainer & Peserta Laporan Harian ToDo **Nilai** Assets Pages Stats

No	Rubrik Penilaian	Kriteria	Skor
1	Sikap	Mengikuti instruksi atau langkah pengerjaan sesuai dengan ketentuan cukup	24
2	Pengetahuan	Memahami dan menerapkan seluruh instruksi atau langkah pengerjaan sesuai dengan ketentuan	30
3	Keterampilan	Menyusun, menjalankan dan menampilkan program dengan hanya beberapa fungsionalitas yang berjalan	27
Total Nilai			81

Detail Trainer & Peserta Laporan Harian ToDo Nilai **Assets** Pages Stats

Buat nama asset No file chosen

No	Nama	Preview	Type	Size	Actions
1	gambar1		jpg	165,440 bytes	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
2	gambar2		jpg	567,095 bytes	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
3	gambar3		jpg	649,018 bytes	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
4	gambar4		jpg	343,828 bytes	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>

Dashboard / Magang / Laporan / M. Syahril Rais [Universitas Ahmad Dahlan]

Presensi & Laporan Harian [Kelas Wajib](#) [Proyek](#) [Artikel](#) [Nilai Akhir](#) [Screenshot](#)

Show 10 entries Search

Rating Rata-Rata 4.38

No	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Laporan Siang	Laporan Sore	Rating
1.	16 Oktober 2023	07:45	19:01	TIDAK SUBMIT	TIDAK SUBMIT	★★★★☆
2.	17 Oktober 2023	07:35	17:01	TIDAK SUBMIT	TIDAK SUBMIT	★★★★☆
3.	18 Oktober 2023	07:45	17:23	TIDAK SUBMIT	TIDAK SUBMIT	★★★★☆
4.	19 Oktober 2023	07:58	17:09	TIDAK SUBMIT	TEPAT WAKTU	★★★★☆
5.	20 Oktober 2023	07:45	19:01	TEPAT WAKTU	TEPAT WAKTU	★★★★★
6.	23 Oktober 2023	07:37	17:55	TEPAT WAKTU	TEPAT WAKTU	★★★★★
7.	24 Oktober 2023	07:45	17:16	TEPAT WAKTU	TERLAMBAT	★★★★☆
8.	25 Oktober 2023	07:45	17:00	TEPAT WAKTU	TEPAT WAKTU	★★★★★
9.	26 Oktober 2023	07:45	17:00	TEPAT WAKTU	TEPAT WAKTU	★★★★★
10.	27 Oktober 2023	07:42	17:04	TEPAT WAKTU	TEPAT WAKTU	★★★★★

Showing 1 - 10 of 57 entries

Prev 1 2 3 ... 6 Next

Dashboard / Magang / Laporan / M. Syahril Rais [Universitas Ahmad Dahlan]

Presensi & Laporan Harian [Kelas Wajib](#) [Proyek](#) [Artikel](#) [Nilai Akhir](#) [Screenshot](#)

Show 10 entries Search

Rating Rata-Rata 4.38

No	Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Laporan Siang	Laporan Sore	Rating
51.	27 Desember 2023	07:16	18:55	TEPAT WAKTU	TEPAT WAKTU	★★★★★
52.	28 Desember 2023	07:07	19:27	TEPAT WAKTU	TEPAT WAKTU	★★★★★
53.	29 Desember 2023	06:06	18:04	TEPAT WAKTU	TERLAMBAT	☆☆☆☆☆
54.	2 Januari 2024	06:49	TIDAK ABSEN	TEPAT WAKTU	TEPAT WAKTU	☆☆☆☆☆
55.	3 Januari 2024	05:08	TIDAK ABSEN	TEPAT WAKTU	TEPAT WAKTU	☆☆☆☆☆
56.	4 Januari 2024	06:16	18:21	TERLAMBAT	TEPAT WAKTU	☆☆☆☆☆
57.	5 Januari 2024	10:21	TIDAK ABSEN	TEPAT WAKTU	TIDAK SUBMIT	☆☆☆☆☆

Showing 51 - 57 of 57 entries

Prev 1 ... 4 5 6 Next