

LAPORAN PRAKTIK MAGANG

PEMBUATAN UI/UX WEBSITE *RESPONSIVE* DUA DIMENSI MENGGUNAKAN

FRAMER PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION



Oleh :

Wisnu Nur Arya Saputra

2000018052

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 : Wisnu Nur Arya Saputra
NIM : 2000018052
Tempat Praktik Magang : PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 3 Bulan

Yogyakarta, 3 Februari 2024

Menyetujui,

Ketua/Kepala/Direktur

Instansi



(Dwi Slamet Winarko, S.Pd.T)

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

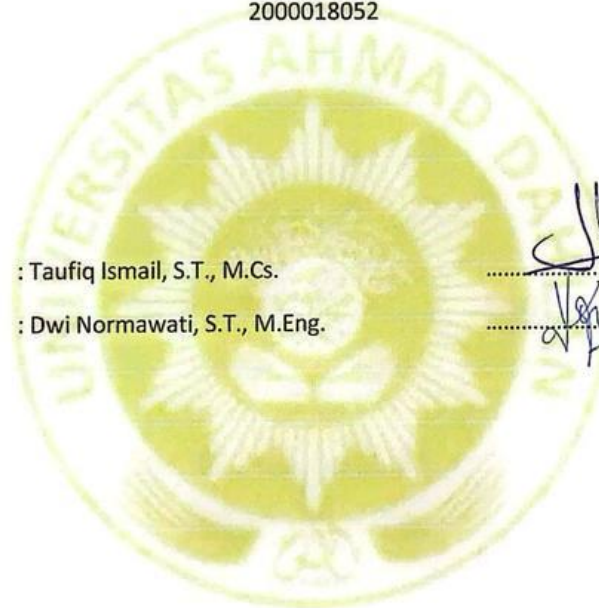
PEMBUATAN WEBSITE RESPONSIVE DUA DIMENSI

MENGGUNAKAN FRAMER PT. IONS INTERNATIONAL

EDUCATION

WISNU NUR ARYA SAPUTRA

2000018052



PEMBIMBING

: Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.

Taufiq Ismail 15/3/24

PENGUJI

: Dwi Normawati, S.T., M.Eng.

Dwi Normawati 18/3-2024

Yogyakarta,

Kaprodi S1 Informatika

Dr. Murinto 24/03/24

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

(NIPM 19730710 200409 111 0951298)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan banyak kesempatan, sehingga dapat menyelesaikan praktik magang dengan judul "Pembuatan Website Responsive Dua Dimensi Menggunakan Framer" dengan baik. Kegiatan praktik magang ini merupakan salah satu mata kuliah dan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi bagi mahasiswa S1 Informatika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Kegiatan praktik magang ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu dimulai dari tanggal 1 November 2023 sampai dengan 26 Januari 2024. Laporan praktik magang ini disusun berdasarkan apa yang telah dilaksanakan pada saat magang berlangsung di bagian web development di Yogyakarta. Dalam penyusunan laporan praktik magang ini, terlihat bahwa terselesainya laporan ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai pengantar berikut ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kesehatan, dan mental yang cukup kuat sehingga dapat melaksanakan program praktik magang dan menyelesaikan penyusunan laporan tanpa halangan apapun.
2. Ibu Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pengampu kelas praktik magang.
3. Bapak Taufiq Ismail, S.T., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing praktik magang.
4. Bapak Gonzaga Florozentrisk Amardika, B.B.A.,M.A. selaku Direktur Utama PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION.
5. Bapak Dwi Slamet Winarko selaku pembimbing lapangan praktik magang.
6. Seluruh staff dan karyawan di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION.

Dengan rasa syukur dan cinta yang mendalam, saya ingin mengucapkan terima kasih pada diri saya sendiri. Terima kasih, karena telah menjadi manusia terkuat, bertahan dalam setiap langkah dan berjuang keras melewati setiap perjalanan. Dalam kelelahan dan kesulitan, kamu tetap tegar dan penuh semangat. Terima kasih untuk ketabahan dan cinta pada diri sendiri yang membuatku bangga menjadi versi terbaik dari diriku. Melalui perjalanan ini, saya belajar untuk mencintai diri sendiri, menghargai pertumbuhan, dan

memberikan ruang untuk kesalahan sebagai bagian dari perjalanan menuju keberhasilan. Perlu disadari bahwa dengan segala keterbatasan, laporan magang ini masih jauh dari sempurna. Sehingga kritikan dan masukan yang membangun sangat di harapkan demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Januari 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'WNAS' with a flourish at the end.

Wisnu Nur Arya Saputra

DAFTAR IS

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR TABEL.....	9
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi masalah.....	2
C. Batasan masalah	2
D. Rumusan masalah.....	2
E. Tujuan Praktik Magang.....	2
F. Manfaat Praktik Magang.....	3
BAB II GAMBARAN INSTANSI	4
A. Umum	4
B. Struktur organisasi di tempat magang	6
C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Di Lokasi Magang	7
D. Proses bisnis saat ini yang berhubungan dengan tema Praktik Magang	7
BAB III TAHAPAN KEGIATAN PRAKTIK MAGANG.....	8
A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak	8
B. Rencana Observasi	8
C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang.....	9
BAB IV HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG.....	11
A. Hasil Observasi Magang.....	11
1. Proses Bisnis	11
2. Rincian Pekerjaan	12
B. Pembahasan Magang.....	13
1. Problem yang ditemukan di tempat magang sebagai topik Praktik Magang.....	13
2. Analisis terhadap hasil observasi	14
3. Capaian Magang	16
4. Keberlanjutan	35
BAB V PENUTUP.....	36
A. Kesimpulan	36
B. Saran	36
LAMPIRAN	37
A. Surat Izin Praktik Magang dari TU/Fakultas Jika Ada	37
B. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Praktik Magang/Sertifikat/ttd stampel instansi di halaman Persetujuan instansi	37
C. Log Book sudah terisi minimal 7x	37

D. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang..... 37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION	4
Gambar 2.2 Gedung PT PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION	4
Gambar 2. 3 Peta Lokasi PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION	6
Gambar 2.4 Struktur Organisasi PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION.....	7
Gambar 3. 1 Lokasi Praktik Magang.....	8
Gambar 4. 1 Proses Bisnis Landing page.....	11
Gambar 4. 2 Metode SDLC.....	18
Gambar 4. 3 Entity Relationship Diagram (ERD)	19
Gambar 4. 4 Entitas user.....	20
Gambar 4. 5 Entitas Interaksi.....	21
Gambar 4. 6 Entitas website.....	21
Gambar 4. 7 Use Case Diagram	23
Gambar 4. 8 Plugin Figma to Html with Framer.....	23
Gambar 4.9 Tampilan Home	24
Gambar 4.10 Halaman About	25
Gambar 4.11 Halaman Cabang.....	26
Gambar 4.12 Fitur hyperlink.....	26
Gambar 4.13 Halaman Program	27

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Kegiatan Praktik Magang	9
Tabel 4. 1 Pengujian Aplikasi.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah tonggak utama dalam membentuk peradaban dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan. Dalam konteks ini, peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin krusial untuk memfasilitasi penyampaian informasi pendidikan secara efisien. PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION Yogyakarta, sebuah lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk memberikan standar pendidikan internasional, menyadari pentingnya kehadiran digital sebagai sarana untuk menjangkau khalayak lebih luas. Namun, dalam perjalanan transformasi digitalnya, PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION menghadapi kendala yang signifikan terkait dengan ketiadaan website resmi Dua Dimensi, yang dimana dalam pembagian informasinya masih menggunakan brosur yang di sebar saat pengambilan rapot di sekolah. Keberadaan website yang responsif dan memenuhi standar desain terkini bukan hanya sebagai kebutuhan teknis, tetapi juga sebagai strategi pemasaran dan branding yang *important* dalam membedakan PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION di tengah persaingan pendidikan yang semakin ketat. Ketidakefektifan keberadaan digital PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION menjadi perhatian utama, mengingat sejalan dengan perkembangan teknologi, website menjadi saluran utama untuk berkomunikasi dengan calon siswa/mahasiswa berprestasi, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya. Tanpa kehadiran virtual yang kuat, lembaga ini dapat kehilangan peluang untuk menarik minat calon siswa/mahasiswa berprestasi, yang kini cenderung mencari informasi melalui internet.

Ketidakefektifan website Dua Dimensi mengekspos PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION pada risiko kehilangan daya saing di pasar pendidikan tinggi yang semakin global. Calon siswa/mahasiswa berprestasi cenderung mencari lembaga yang tidak hanya menawarkan kualitas pendidikan tinggi tetapi juga memiliki kehadiran digital yang kuat, memungkinkan mereka untuk dengan mudah mengakses informasi terkait software studi dan fasilitas yang disediakan. Dengan melibatkan pemangku

kepentingan inner dan eksternal PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION dalam proses pengembangan, diharapkan website baru tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis, tetapi juga memperkuat identitas lembaga, meningkatkan keterlibatan masyarakat, dan merangsang pertumbuhan jumlah pendaftar.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, telah diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Belum adanya website resmi Dua Dimensi.
2. Proses memberikan informasi terkait tempat bimbingan Dua Dimensi masih menggunakan brosur.

C. Batasan masalah

Dalam hal ini dibuatlah batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Hanya membahas biaya bimbingan, program kelas, dan beberapa fasilitas bimbingan untuk setiap kelasnya.
2. Hanya menampilkan laporan biaya bimbingan per siswa, laporan program kelas, dan laporan fasilitas setiap kelasnya.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengatasi keterbatasan informasi yang dapat di akses oleh calon siswa/mahasiswa yang dimana masih menggunakan brosur sebagai sarana informasi.

E. Tujuan Praktik Magang

Adapun tujuan pelaksanaan kerja praktek ini bagi perusahaan Dua Dimensi dan calon siswa/mahasiswa yaitu :

1. Memudahkan calon siswa/mahasiswa untuk pendaftaran dan melihat informasi terkait tempat bimbingan Dua Dimensi.

2. Memudahkan pengelola tempat bimbingan Dua Dimensi untuk pendataan serta rekap daftar siswa/mahasiswa yang sudah mendaftar secara online.

Serta terdapat tujuan pelaksanaan praktik magang ini untuk mahasiswa, yaitu :

1. Sebagai pembelajaran dan pengalaman saya dalam perancangan sebuah sistem.
2. Untuk mengembangkan kemampuan dalam mendesain dan pembuatan website.
3. Untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan teknologi.

F. Manfaat Praktik Magang

Berdasarkan pengalaman magang di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION selama 3 bulan, manfaat praktik magang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Mengasah kemampuan soft skill di bidang design.
2. Menyadarkan betapa pentingnya membuat desain yang baik.
3. Dapat mengetahui situs website framer untuk pembuatan website dengan berbagai desain yang menarik
4. Membuat website dengan tampilan yang bisa menyesuaikan di berbagai device tanpa ada tampilan yang terpotong atau kurang jelas.
5. Mendapatkan ilmu baru bahwa membuat website tidak selalu menggunakan coding, namun bisa dalam bentuk penyusunan berbagai desain yang mengandalkan kreativitas.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Umum

Pada bagian ini dijelaskan mengenai sejarah perusahaan, visi dan misi serta alamat dan kontak perusahaan pada PT PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION.



Gambar 2.1 Logo PT PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION

a) Sejarah Perusahaan



Gambar 2.2 Gedung PT PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION

PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION diresmikan tanggal 18 maret 2012. PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION didirikan yang diawali dengan enam brands di dalamnya: Real, World Languages Center, True Mandarin, IONS Culinary College, Neutron Priority, dan Detection.

Kemudian pada tanggal 5 April 2014, Archimedes Academy didirikan beserta dua brands di dalamnya: Fun Science dan Modern Kawai. Pada tanggal 1-5 April 2015 PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION menjadi sponsor utama gelaran Petualang Samudera yang diadakan di Jogja Expo Center. Tanggal 27 Juli 2015 Memperkuat IONS Culinary College, IONS Culinary Academy didirikan untuk mengakomodasi calon professional chef dan wirausaha di bidang kuliner. Lalu tanggal 17 September 2016 PLTC didirikan untuk menyediakan kegiatan kursus dan pelatihan yang berkaitan dengan

lingkup editorial, desain dan produksi di dalam industri penerbitan buku, majalah, maupun surat kabar. 2-12 Desember 2016 Archimedes Academy menjadi sponsor acara Diamond Fair yang diadakan di Jogja City Mall. 6 November 2017 Inersia dan Kinetis didirikan di dalam Archimedes Academy untuk lebih memaksimalkan perkembangan dan keseimbangan antara daya nalar, emosional, dan kemampuan sosial dari peserta didik. 23 Februari 2018 Melengkapi penawaran dari PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION, Luminos bertujuan untuk menyediakan pelatihan dan layanan yang berkaitan dengan media kreatif dan digital.

Program yang ditawarkan ada

- 1) Archimedes Academy
- 2) IONS Culinary Academy
- 3) Modern Kawai
- 4) IONS Culinary College
- 5) REAL Equivalent English
- 6) True Mandarin
- 7) World Language Center
- 8) Neutron Priority
- 9) Detection

b) Visi Misi

Visi :

Menjadikan PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION yang pertama di Indonesia dalam pendidikan non-formal dengan berbagai jenis kursus terpadu dengan konsep One Stop Learning Center.

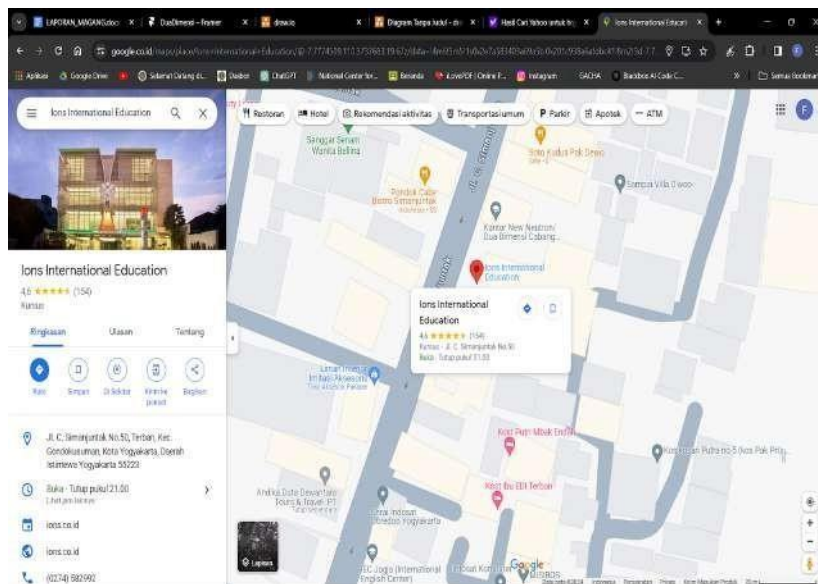
Misi :

PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION dapat memenuhi kebutuhan pendidikan berstandar internasional dengan fasilitas terbaik, IT tercanggih, pengajar profesional serta didukung kualitas pelayanan dan service EXCELLENT.

c) Alamat

PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION Jl. C. Simanjuntak No. 50, Kel. Terban Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta Prop. Daerah Istimewa Yogyakarta 55223. Berikut pada Gambar 2.3 merupakan peta lokasi PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION, dan untuk melihat lokasi lebih detail dapat di klik pada link dibawah ini.

Peta lokasi : <https://maps.app.goo.gl/NA6TnnvBmAJaRsF87>



Gambar 2. 3 Peta Lokasi PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION

d) Kontak PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION

PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION memiliki beberapa kontak yang dapat dihubungi untuk informasi yang lebih detail yaitu diantaranya.

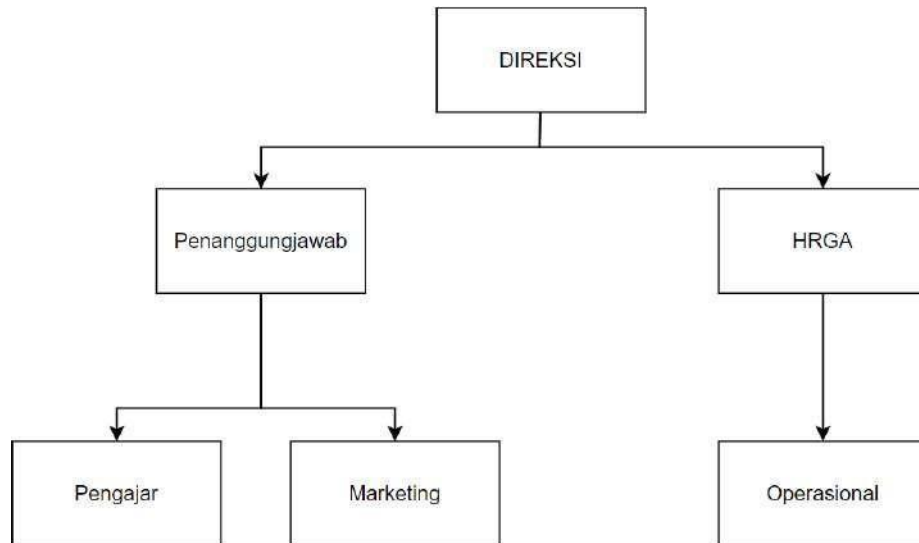
Phone : +62 274 582 992

+62 274 582 993

Email : info@ions.co.id

B. Struktur organisasi di tempat magang

Struktur organisasi menunjukkan pola hubungan dari suatu organisasi yang memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain. Pada Gambar 2.4 berikut merupakan bagan struktur organisasi pada PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION



Gambar 2.4 Struktur Organisasi PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION

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

1. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia sebagai salah satu sumber daya organisasi yang memegang peranan penting dalam keberhasilan pelaksanaan tujuan organisasi. Sumber daya manusia menggunakan sumber daya lain yang dimiliki oleh organisasi untuk mencapai tujuan. PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION memiliki keseluruhan karyawan yang berjumlah 59 orang dan mahasiswa magang 6 orang.

2. Sumber Daya Fisik

Sumber daya fisik merupakan sumber daya yang memiliki wujud nyata dan berguna sebagai sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pada lingkungan tertentu. Salah satu sumber daya fisik yang ada di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION yaitu fasilitas material yang berada di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION. Berikut sumber daya fisik sebagai penunjang yang terdapat ada di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION.

- a) PC (Personal Computer)
- b) Printer
- c) Router Wi-Fi

- d) Ruang Staff
- e) Ruang Rapat
- f) Musholla
- g) *Library*
- h) *Computer Lab*
- i) *Ballroom*
- j) *Kitchen*
- k) *International Standard Class*

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

Proses bisnis yang dilakukan oleh PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION dalam strategi pemasaran melalui situs website guna mempromosikan dan menyajikan informasi terkait pembelajaran Dua Dimensi. Dimana penggunaan brosur masih menjadi metode distribusi informasi yang bersifat manual, mengakibatkan kesulitan dalam menjangkau pelanggan.

BAB III

TAHAPAN KEGIATAN PRAKTIK MAGANG

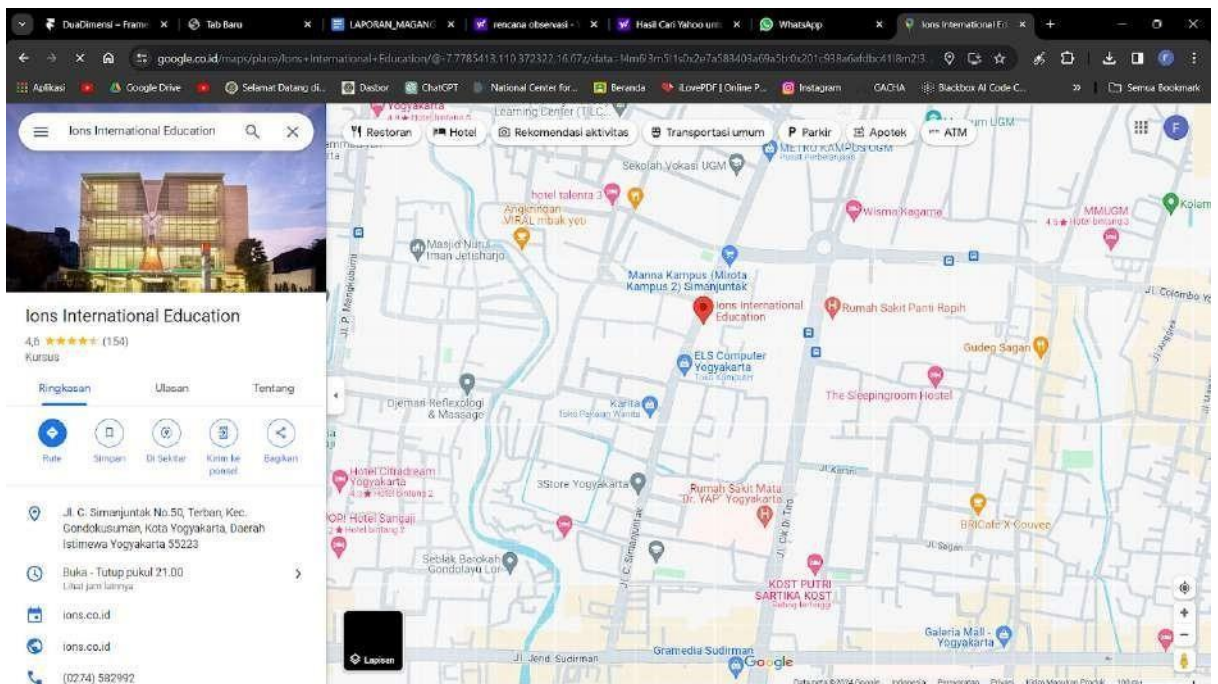
A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak

Kerja praktek telah dilaksanakan di :

Lokasi : PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION

Alamat : Jl. C. Simanjuntak No. 50, Kel. Terban, Kec. Gondokusuman,
Kota Yogyakarta, Prop. Daerah Istimewa Yogyakarta

Pembimbing lapangan : Bapak Dwi Slamet Winarko



Gambar 3. 1 Lokasi Praktik Magang

B. Rencana Observasi

Perencanaan

a. Nama Instansi

Nama instansi dari tempat dilaksanakannya praktik magang adalah PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION

b. Proses Observasi

Adapun proses observasi yaitu Mahasiswa yang melaksanakan praktik magang melakukan survei kunjungan di instansi pada hari Selasa 24 Oktober 2023 di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION, yang sebelumnya telah dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang bersumber dari internet. Pada kunjungan ke lokasi tersebut dilakukan proses interview untuk bisa bergabung di perusahaan terkait, dan proses pemberkasan di tempat magang. Langkah ini mencakup pengumpulan, penyusunan, dan penataan dokumen-dokumen yang terkait dengan kegiatan magang. Pihak perusahaan akan melakukan pemastian bahwa semua dokumen yang diperlukan telah terkumpul dengan lengkap, serta mengevaluasi keakuratan dan keterbacaan setiap informasi yang terdapat dalam dokumen tersebut. Setelah itu Mahasiswa di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION akan melakukan peninjauan menyeluruh terhadap ruangan-ruangan di setiap lantai bersama pihak pemandu magang, memastikan pemahaman yang komprehensif tentang penataan dan fungsi masing-masing ruangan tersebut.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi praktik magang dilaksanakan selama 3 bulan pada tanggal 1 November 2023 – 26 Januari 2024 dengan pelaksanaan magang secara langsung datang ke kantor (WFO) selama 6 hari dalam satu minggu yaitu Senin – Sabtu, dengan jam kerja pada pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB.

C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Kegiatan praktik magang ini dilaksanakan selama 3 bulan yang dimulai pada tanggal 1 November 2023 sampai dengan tanggal 26 Januari 2024. Adapun rincian jadwal praktik magang yang telah dirancang saat berada di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Kegiatan Praktik Magang

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%	
1	Pelatihan menggunakan situs Framer	Ya															Ya	100%
2	Pengumpulan data dan aset proyek		Ya	Ya													Ya	100%
3	Pembuatan website di situs framer			Ya	Ya	Ya	Ya										Ya	100%
4	Pembuatan laporan praktik magang							Ya	Ya	Ya	Ya	Ya					Ya	100%

BAB IV

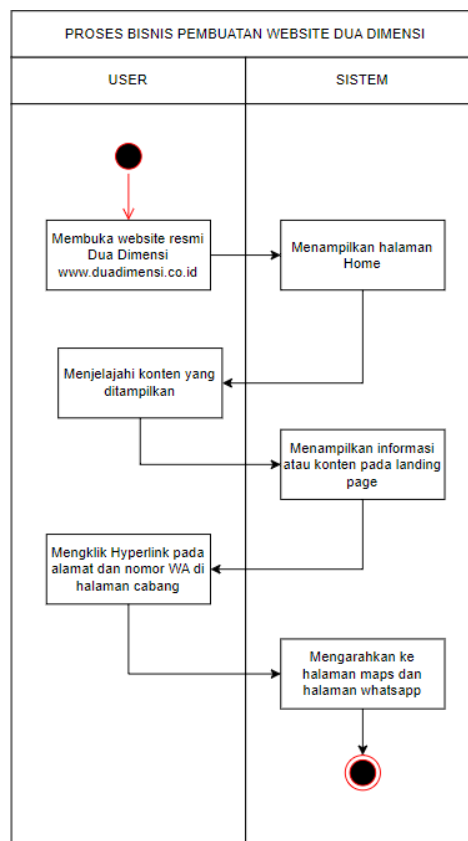
HASIL PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

A. Hasil Observasi Magang

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

1. Proses Bisnis

Pada proses bisnis tempat bimbingan belajar Dua Dimensi yang berlangsung di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION, mahasiswa diberikan tugas untuk melakukan pembuatan website Dua Dimensi menggunakan Framer. Pada proses bisnis yang telah dirancang, siswa/mahasiswa mempunyai akses untuk melihat informasi terkait tempat bimbingan belajar Dua Dimensi di website tersebut. Berikut merupakan proses bisnis siswa/mahasiswa saat sedang mencari beberapa informasi yang ada pada Dua Dimensi. Proses bisnis tersebut ditunjukkan pada Gambar 4. 1 berikut.



Gambar 4. 1 Proses Bisnis Landing page

Ketika siswa/mahasiswa akan melakukan pencarian informasi maka siswa/mahasiswa tersebut dapat memasuki beberapa menu yang tersedia. Untuk yang pertama dalam website Dua Dimensi akan langsung menampilkan halaman Home yang berisikan informasi mengenai 3 komitmen Dua Dimensi, tentang Dua Dimensi, dan beberapa keunggulan Dua Dimensi. Kemudian siswa/mahasiswa dapat melihat visi dan misi yang ada di Dua Dimensi. Pada menu cabang akan memperlihatkan beberapa cabang Dua Dimensi yang tersebar di beberapa wilayah beserta informasi mengenai alamat dan nomor hpnya. Pada bagian program, Dua Dimensi memiliki 4 kelas utama yaitu SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa yang memiliki beberapa program tersedia mulai dari informasi program reguler, program privat prestasi, dan program pilot.

2. Rincian Pekerjaan

Rincian pekerjaan selama praktik magang di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION yaitu sebagai berikut.

Proses UI/UX dalam pembuatan website Dua Dimensi :

1. Penelitian Pengguna (User Research):

Tim desain melakukan pembuatan design dengan brosur yang telah ada. Brosur ini menyajikan informasi secara terperinci mengenai fitur-fitur platform bimbel kami, keunggulan dari metode pengajaran kami, serta testimoni dari orangtua dan siswa yang telah berhasil menggunakan layanan kami. Kami juga menambahkan gambar-gambar yang menarik dan ilustrasi yang memperjelas konsep belajar kami.

2. Desain Visual:

Setelah wireframe disetujui, desainer menerapkan desain visual dengan menambahkan elemen seperti warna, ikon, dan grafis yang sesuai dengan tema perusahaan, dimana warna yang digunakan itu dominan warna biru.

3. Prototyping:

Prototipe interaktif dibuat yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi antarmuka, melihat daftar sesi bimbel, dan mengakses informasi tentang pembelajaran yang ditawarkan.

4. Pengujian Pengguna:

Prototipe disampaikan kepada kelompok siswa dan tutor untuk diuji. Umpan balik mereka digunakan untuk

menyesuaikan desain, misalnya, untuk memperbaiki navigasi atau meningkatkan ketertarikan pengguna agar nyaman menggunakan website Dua Dimensi.

5. Iterasi:

Berdasarkan umpan balik pengguna, desain diperbaiki dan disesuaikan untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Misalnya, menambahkan fitur pencarian kursus.

6. Pengembangan dan Implementasi:

Setelah desain final disetujui, tim pengembangan membangun platform bimbingan online dengan memperhatikan spesifikasi desain. Antarmuka pengguna dikodekan agar sesuai dengan desain.

7. Evaluasi dan Pemeliharaan:

Setelah peluncuran, evaluasi rutin dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk memastikan platform memenuhi kebutuhan mereka. Pembaruan berkala dilakukan untuk meningkatkan fitur atau memperbaiki masalah teknis yang mungkin muncul.

B. Pembahasan Magang

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

1. Problem yang ditemukan di tempat magang sebagai topik Praktik Magang

Adapun permasalahan yang ditemukan di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION sebagai bahasan topik praktik magang yaitu sebagai berikut.

- a) Memberi informasi mengenai Dua Dimensi masih menggunakan brosur sehingga banyak siswa/mahasiswa yang belum mengetahui tempat bimbingan baru yaitu Dua Dimensi.
- b) Diperlukan adanya website Dua Dimensi yang memudahkan siswa/mahasiswa dalam mencari beberapa informasi mengenai tempat bimbingan baru yaitu Dua Dimensi.

2. Analisis terhadap hasil observasi

Setelah melakukan observasi terhadap permasalahan yang ada di tempat bimbingan Dua Dimensi, terlihat perlunya merancang sebuah website yang dapat meningkatkan efektivitas serta mempermudah siswa/mahasiswa dalam mencari informasi terkait Dua Dimensi. Proses pemberian informasi yang saat ini masih dilakukan secara manual melalui brosur Dua Dimensi. Bukan karena cara ini dianggap kurang praktis, tetapi karena siswa/mahasiswa tidak dapat melihat informasi selengkapnya melalui internet. Oleh karena itu, diperlukan solusi inovatif berupa pembuatan website resmi Dua Dimensi yang dapat meningkatkan efisiensi dalam mencari informasi Dua Dimensi. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah dalam mencari informasi terkait Dua Dimensi. Dalam tahap implementasi pembuatan website Dua Dimensi, pemahaman terhadap dasar-dasar pembuatan website tersebut menjadi krusial. Salah satu hal yang perlu dipahami adalah penggunaan framer, di mana pengetahuan mengenai bagaimana cara supaya tampilan dalam website tersebut bisa menyesuaikan ukuran sesuai dengan device yang berbeda seperti dalam bentuk desktop, tablet, dan phone tanpa ada informasi yang terpotong. Framer adalah platform desain dan prototipe interaktif yang memungkinkan desainer dan pengembang membuat pengalaman pengguna yang dinamis dan responsive. Framer biasanya digunakan untuk membuat prototipe desain antarmuka pengguna (UI) dan menyusun elemen-elemen desain dengan cara yang dapat berinteraksi.

a) Deskripsi website yang dibangun

Website Dua Dimensi memiliki fungsi untuk memberikan beberapa informasi terkait tempat bimbingan Dua Dimensi, tidak lagi melalui metode manual tetapi melalui penggunaan internet atau online. Tujuan pembuatan website ini adalah untuk mempermudah dalam pemberian informasi Dua Dimensi, menggantikan penggunaan brosur secara manual. Website ini dibuat menggunakan situs framer dengan bantuan desain figma. Dengan pendekatan ini, diharapkan bahwa website resmi Dua Dimensi ini dapat memberikan solusi yang lebih efektif dan modern dalam memberikan informasi kepada pengguna. Melalui integrasi teknologi internet, pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi terkini tentang tempat bimbingan

Dua Dimensi, termasuk jadwal, program bimbingan, dan informasi kontak yang relevan. Selain itu, website ini juga dapat memberikan ruang untuk interaksi antara pengguna dan pihak Dua Dimensi melalui formulir kontak atau layanan pesan langsung.

Dengan adanya website resmi, Dua Dimensi juga dapat memanfaatkan strategi pemasaran online, seperti optimasi mesin pencari (SEO) untuk meningkatkan visibilitas online mereka. Semua ini diharapkan dapat menciptakan hubungan yang lebih baik antara Dua Dimensi dan pelajar, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan modern.

b) Analisis kebutuhan perangkat lunak (software)

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

- 1) Sistem Operasi Windows 11.
- 2) Framer
- 3) Figma

c) Analisis kebutuhan perangkat keras (hardware)

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

- 1) Processor 3.3GHz
- 2) RAM 16 GB
- 3) Penyimpanan 512 GB

d) Analisis kebutuhan sistem aplikasi

- 1) Halaman Home
- 2) Halaman About

- 3) Halaman Cabang
- 4) Halaman Program
- 5) Fitur dropdown pada menu program
- 6) Fitur overlay pada button daftar
- 7) Fitur *hyperlink* untuk menuju ke maps dan nomor *whatsapp*

e) Analisis kebutuhan fungsional website

- 1) Sistem dapat mengelola permission website dengan baik.
- 2) Sistem dapat menampilkan halaman Home.
- 3) Sistem dapat menampilkan halaman About.
- 4) Sistem dapat menampilkan halaman Cabang.
- 5) Sistem dapat menampilkan halaman Program.
- 6) Sistem dapat menampilkan dropdown pada menu program yang memiliki beberapa menu seperti SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa.
- 7) Sistem dapat menampilkan overlay cabang ketika di tekan button Daftar.
- 8) Sistem dapat membuka tab baru ketika di tekan alamat cabang dan nomor whatsapp di halaman cabang.

f) Analisis kebutuhan non-fungsional aplikasi

- 1) Sistem memiliki tampilan yang mudah dipahami.
- 2) Sistem dapat dioperasikan dan menampilkan data yang tepat.
- 3) Sistem dapat dioperasikan sesuai fungsinya dengan baik termasuk fitur-fitur yang diinginkan.
- 4) Sistem dapat diakses dengan perangkat multiplatform baik desktop, tablet, dan phone.

3. Capaian Magang

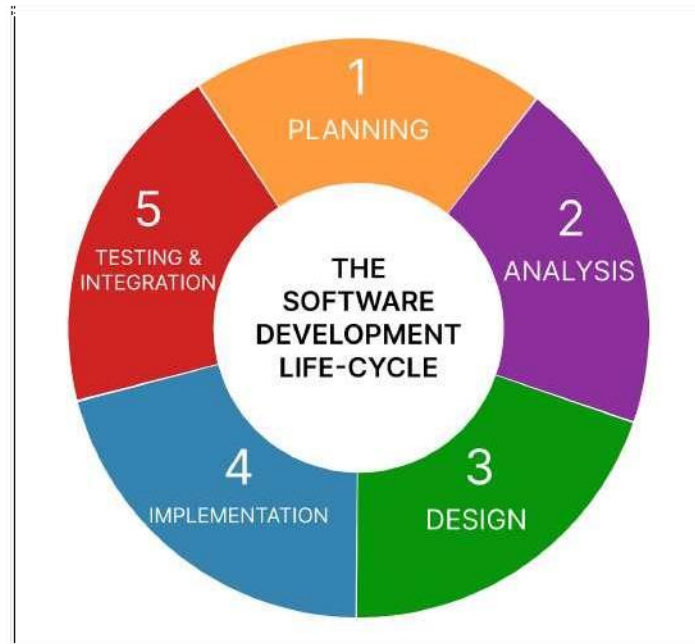
Setelah melaksanakan praktik magang selama 3 bulan pada 1 November 2023 – 26 Januari 2024 sebagai Web Development di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION. Adapun capaian magang yang diperoleh sebagai berikut.

a) Pembuatan website Dua Dimensi menggunakan Framer dan Figma.

Adapun beberapa hal yang dibutuhkan dalam pembuatan website Dua Dimensi menggunakan Framer yaitu sebagai berikut :

1) Metode Perancangan Sistem

Pembuatan website Dua Dimensi menggunakan Framer di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION ini menggunakan metode SDLC. Metode ini dipilih karena merupakan metode yang tepat untuk pembuatan website Dua Dimensi ini. Hal tersebut dikarenakan website yang dibangun tidak memiliki fitur yang rumit. Metode SDLC dibagi menjadi 5 tahapan utama. Tahapan-tahapan tersebut yaitu, Perencanaan (Planning), Analisis (Analysis), Desain (Design), Implementasi (Implementation), dan Pengujian (Testing). Sesuai dengan metode SDLC, pada tahap pertama yaitu perencanaan, diidentifikasi proyek secara menyeluruh dengan merumuskan tujuan, menentukan jadwal, dan alokasi sumber daya. Kemudian, dalam tahap analisis, kebutuhan sistem dikaji secara mendalam untuk memahami persyaratan bisnis. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk merancang sistem, termasuk arsitektur, antarmuka pengguna, dan komponen lainnya pada tahap desain. Proses berlanjut dengan tahap implementasi, di mana konsep-konsep desain diterjemahkan menjadi kode program, dan sistem mulai dibangun. Setelah tahap pengkodean, langkah selanjutnya adalah pengujian aplikasi, di mana keseluruhan sistem diperiksa untuk memastikan kepatuhan terhadap spesifikasi dan kinerja yang diinginkan. Alur kerja dari metode SDLC dapat dilihat pada Gambar 4. 2 berikut.



Gambar 4. 2 Metode SDLC

2) Perencanaan (Planning)

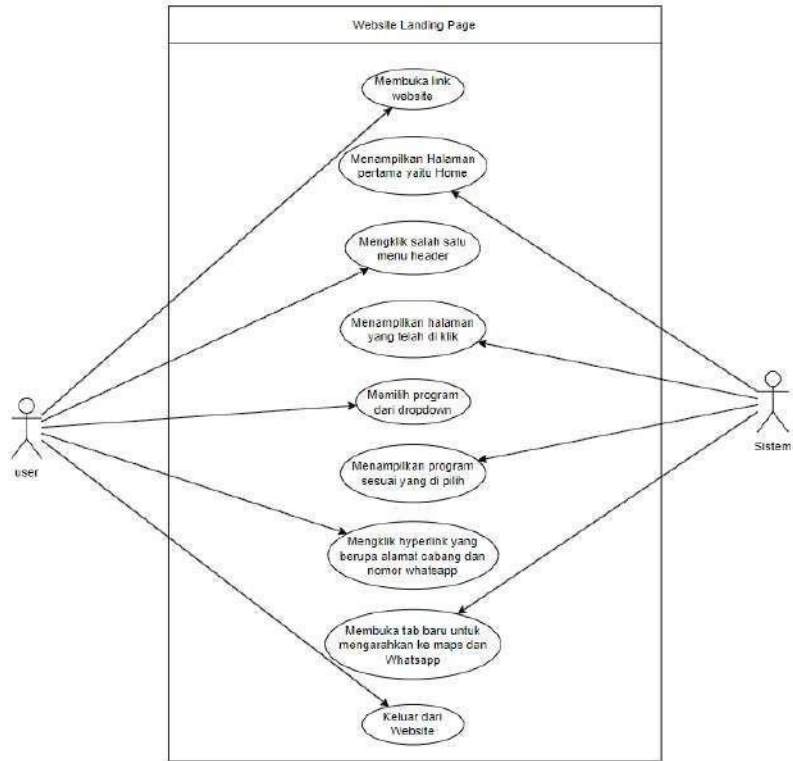
Penyusun laporan, Fahrizal Adji Sya'bani, merinci informasi mengenai latar belakang proyek pembuatan website Dua Dimensi di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION. Menetapkan waktu pelaksanaan praktik magang selama 3 bulan, mulai dari 1 November 2023 hingga 26 Januari 2024. Tujuan dari pelaksanaan praktik magang, antara lain memudahkan calon siswa/mahasiswa untuk mendaftar dan mendapatkan informasi terkait Dua Dimensi. Manfaat Praktik Magang adalah pengasahan kemampuan soft skill di bidang web development, pemahaman bahwa membuat website tidak selalu menggunakan coding, dan pembelajaran tentang konsep pembuatan website yang responsive. Kebutuhan fungsional dan non-fungsional website Dua Dimensi, termasuk fitur-fitur seperti halaman Home, About, Cabang, Program, dropdown pada menu program, overlay pada button Daftar, dan hyperlink untuk menuju ke peta dan nomor WhatsApp.

3) Analisis (Analysis)

Website Dua Dimensi ini dirancang sebagai website resmi multiplatform yang dapat di akses menggunakan koneksi internet. User yang mengakses website dan akan merespon sesuai dengan fitur yang dijalankan.

a) *Use Case Diagram*

Dalam use case diagram yang telah dibuat, terdapat dua aktor utama, yaitu user dan sistem. User berperan sebagai pengguna website yang akan melakukan pencarian informasi mengenai website Dua Dimensi tersebut melalui link website. Sistem merupakan aktor yang berinteraksi dengan website. Alur proses sistem dapat dilihat dengan jelas pada Gambar 4. 7, dimana user akan berinteraksi dengan website dan sistem akan mengarahkan sesuai perintah user. User menggunakan website Dua Dimensi untuk mencari beberapa informasi mengenai Dua Dimensi seperti beberapa program yang diadakan oleh bimbingan Dua Dimensi dari berbagai Kelas yaitu SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa. Selain program, website resmi tersebut juga memiliki informasi mengenai alamat setiap cabang Dua Dimensi yang terdiri sebanyak 13 Cabang. Dengan use case diagram ini, dapat dipahami secara komprehensif bagaimana interaksi antara aktor dan sistem terjadi, memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang alur kerja website Dua Dimensi tersebut.



Gambar 4. 7 Use Case Diagram

4) Implementasi *Responsive* dan Hasil Implementasi

a) Memasang plugin pada figma

Supaya memudahkan dalam mendesain, figma memasang plugin "*Figma to Html with Framer*" agar desain Figma dapat di copy untuk di pastekan di situs Framer.



Gambar 4. 8 Plugin *Figma to Html with Framer*

b) *Responsive* halaman home pada figma

Pada Tampilan Halaman Home ini merupakan tampilan awal sebuah website Dua Dimensi yang berisi informasi slogan Dua Dimensi, 3 komitmen Dua Dimensi, About, dan Keunggulan Dua Dimensi serta sebuah footer. Dibawah ini adalah beberapa tampilan yang sudah berhasil dalam *responsive* sesuai dengan ukuran deviceny yaitu desktop, tablet dan smartphone.



Gambar 4.9 Tampilan Home

c) *Responsive* halaman about pada figma

Pada Tampilan Halaman About ini merupakan tampilan sebuah website Dua Dimensi yang berisi informasi tentang visi misi Dua Dimensi dan 3 komitmen Dua Dimensi. Untuk tampilan gambar pada phone dihilangkan karena agar tampilannya tidak memenuhi layar device. Dibawah ini adalah beberapa tampilan yang sudah berhasil dalam *responsive* sesuai dengan ukuran deviceny.



Gambar 4.10 Halaman About

d) *Responsive* halaman cabang pada figma

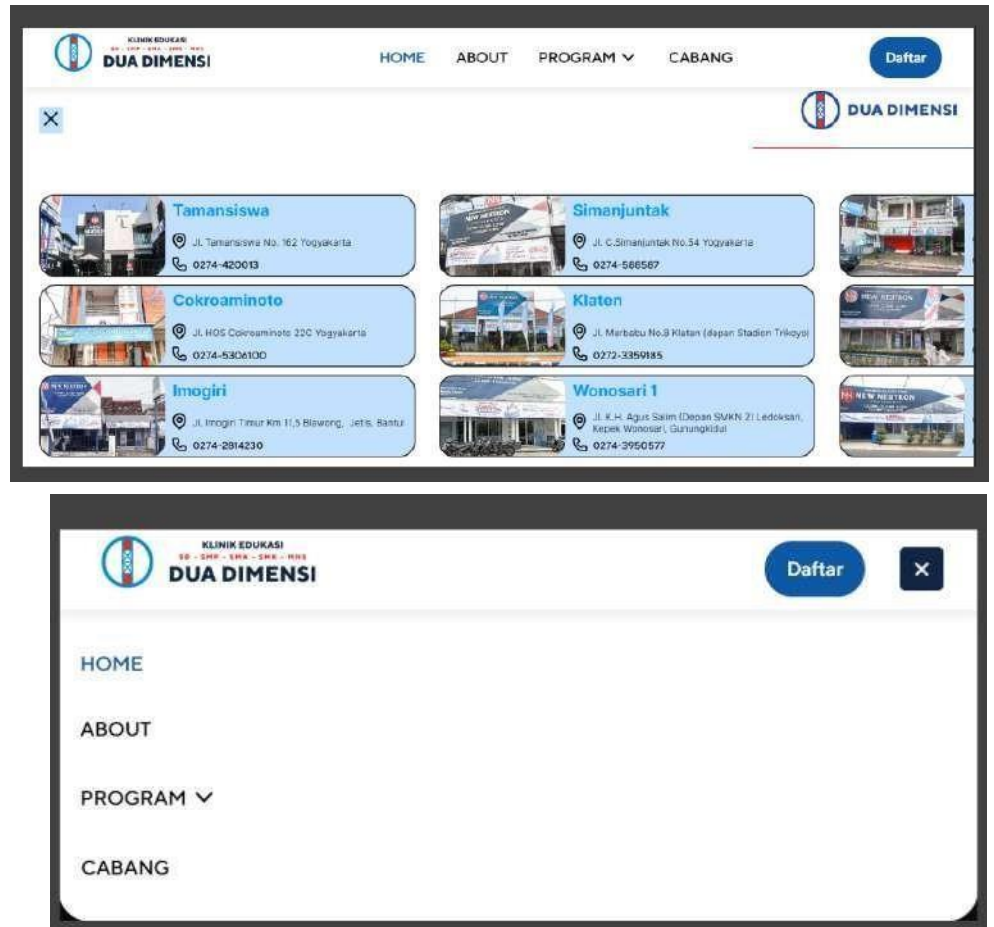
Pada Tampilan halaman cabang ini merupakan tampilan sebuah website Dua Dimensi yang berisi informasi tentang beberapa cabang Dua Dimensi yang berjumlah 13 cabang di berbagai daerah beserta alamat dan nomor *whatsapp* nya. Dibawah ini adalah beberapa tampilan yang sudah berhasil dalam *responsive* sesuai dengan ukuran devicenya.



Gambar 4.11 Halaman Cabang

e) Design overlay pada figma

Untuk Pada tampilan overlay ini merupakan tampilan yang berisi daftar cabang dan daftar menu (untuk tampilan tablet dan smartphone).



Gambar 4.12 Overlay

f) *Responsive* pada halaman program

Pada Tampilan halaman program ini merupakan tampilan sebuah website Dua Dimensi yang berisi informasi tentang beberapa program untuk setiap kelasnya. Dibawah ini adalah beberapa tampilan yang sudah berhasil dalam *responsive* sesuai dengan ukuran deviceny.


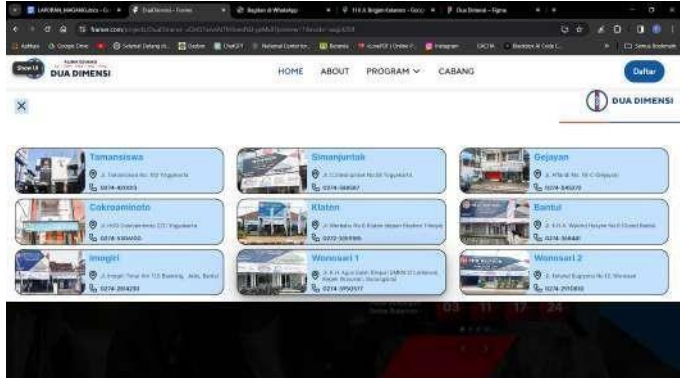




Gambar 4.13 Halaman Program



5) Testing atau Pengujian Aplikasi



Setelah website berhasil dibangun, selanjutnya dilakukan pengujian sistem dengan menggunakan pengujian black box. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan sesuai yang diharapkan.

Tabel 4. 1 Pengujian Aplikasi


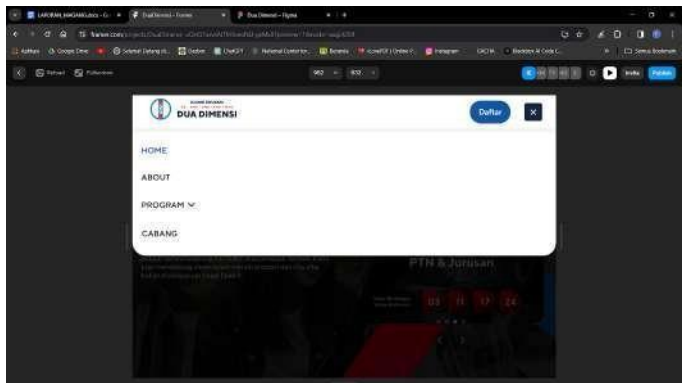
NO	SKENARIO PENGUJIAN	TARGET PENGUJIAN	HASIL PENGUJIAN	KETERANGAN	KESIMPULAN
1	Membuka website resmi Dua Dimensi	Menampilkan Halaman Home	Berhasil		valid
2	Klik button daftar	Menampilkan daftar cabang beserta hyperlink alamat dan nomor <i>whatsapp</i>	Berhasil		valid


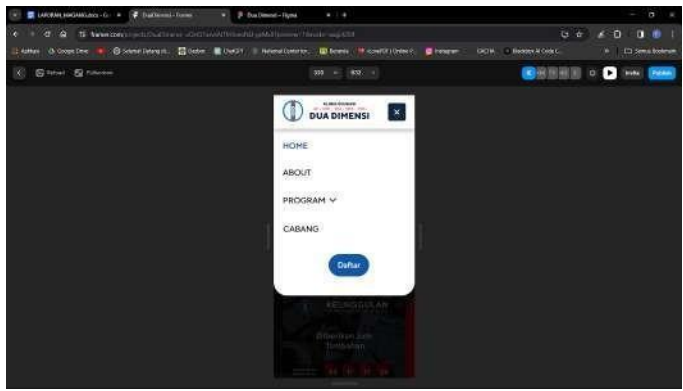
3	Hover bagian menu program	Akan terjadi dropdown pada menu program	Berhasil		valid
4	Klik menu About	Menampilkan informasi mengenai Dua Dimensi	Berhasil		valid

5	Klik menu cabang	Menampilkan halaman cabang yang terdiri dari 13 cabang Dua Dimensi beserta alamat dan nomor	Berhasil		valid
6	Klik dropdown untuk beberapa Kelas	Menampilkan halaman kelas 4,5,6 SD	Berhasil		valid

7		Menampilkan halaman kelas 1,2,3 SMP	Berhasil	 <p>The screenshot shows a web browser displaying a page for 'KELAS 1,2,3 SMP'. The main heading is 'PROGRAM REGULER PRESTASI'. Below this, there is a circular image of two students and a list of bullet points under the heading 'SISTEM & FASILITAS BIMBINGAN'. The page also includes a navigation menu at the top with 'HOME', 'ABOUT', 'PROGRAM', and 'CABANG', and a 'Daftar' button.</p>	valid
8		Menampilkan halaman kelas 1,2,3 SMA	Berhasil	 <p>The screenshot shows a web browser displaying a page for 'KELAS 1,2,3 SMA'. The main heading is 'PROGRAM REGULER PRESTASI'. Below this, there is a circular image of two students and a list of bullet points under the heading 'SISTEM & FASILITAS BIMBINGAN'. The page also includes a navigation menu at the top with 'HOME', 'ABOUT', 'PROGRAM', and 'CABANG', and a 'Daftar' button.</p>	valid

9		Menampilkan halaman Mahasiswa	Berhasil		valid
10	Fitur yang ada di footer, klik bagian sosial media <i>instagram</i> dan <i>whatsapp</i>	Menuju ke tab baru yang langsung diarahkan pada halaman <i>instagram</i> dan <i>whatsapp</i> Dua Dimensi	Berhasil		valid

11	Mencoba <i>responsive</i> sebuah website tersebut ke device tablet	Layar akan mengecil dan tata letak header berubah	Berhasil		valid
12	Klik daftar menu	Menampilkan dropdown menu yang ada di header	Berhasil		valid

13	Mencoba <i>responsive</i> sebuah website tersebut ke device phone	Layar akan mengecil dan perpindahan slide show menjadi kebawah	Berhasil		Valid
14	Klik daftar menu	Menampilkan dropdown menu yang ada di header dan perpindahan button daftar menjadi di bawah	Berhasil		valid

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa semua fungsionalitas dan fitur-fitur pada website Dua Dimensi dapat berjalan dan bekerja dengan baik dan berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam pengujian menggunakan metode black box, pada pengujian tersebut dilakukan pengujian proses interaksi dan aksi reaksi pada website.

4. Keberlanjutan

Kegiatan praktik magang di PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION ini bersifat tidak berkelanjutan dan hanya dilaksanakan hingga akhir program.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil praktik magang yang sudah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan sistem Dua Dimensi yang telah dibuat sudah sesuai dengan permintaan dari pihak perusahaan yaitu Bapak Gonzaga Florozentrik Amardika, B.B.A.,M.A. (Direktur Utama PT. IONS INTERNATIONAL EDUCATION). Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil pengujian sistem yang menunjukkan bahwa dari pihak perusahaan menyetujui dan menerima hasil perancangan yang telah dibuat.

B. Saran

Hasil perancangan sistem Dua Dimensi ini masih perlu penambahan untuk masa mendatangnya sehingga dapat melakukan fungsi dan fitur yang telah disediakan dalam sistem serta lebih mempermudah pihak Dua Dimensi dalam merekap data siswa/mahasiswa. Berikut merupakan opsi saran untuk pembaharuan versi kedepannya nanti :

1. Menambahkan informasi di halaman contact us yang berisi nomor pusat Dua Dimensi disertakan alamat tempatnya.
2. Pemberian slide show di halaman home tentang diskon bimbingan atau hal lainnya yang sekiranya baru update, seperti terdapat program yang baru rilis.
3. Menambahkan halaman Tim atau Crew yang berisi beberapa informasi kontak para pengajar yang berada di bimbingan Dua Dimensi.
4. Pembaharuan untuk bentuk desain di beberapa halaman yang kurang menarik.

LAMPIRAN

- A. Surat Izin Praktik Magang dari TU/Fakultas Jika Ada
- B. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Praktik Magang/Sertifikat/ttd stampel instansi di halaman Persetujuan instansi



SURAT KETERANGAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN / MAGANG
Nomor : 001 / SKM / HR-IONS/ I / 2024

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dwi Slamet Winarko, S.Pd.T

Jabatan : Manajer Employee Relation

Dalam hal ini mewakili PT IONS INTERNATIONAL EDUCATION.

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Wisnu Nur Arya Saputra

Tempat/tanggal lahir : Bogor, 11 September 2002

NIM : 2000018052

Program Studi : S -1 Informatika

Universitas : Universitas Ahmad Dahlan

Yang bersangkutan telah mengikuti pemagangan di PT IONS INTERNATIONAL EDUCATION yang beralamat di Jalan. C. Simanjuntak No 50, Kel. Terban, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, dari tanggal 01 November 2023 - 27 Januari 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Januari 2024


Dwi Slamet Winarko, S.Pd.T
Manajer Employee Relation

Address:
ION5 International Education
Jl. C. Simanjuntak 50
Yogyakarta 55223

Phone : 0274-582992 (Hunting)
Fax : 0274-582993
Web : www.ions.co.id

C. Log Book sudah terisi minimal 7x

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

Nim : 2000018052
 Nama Mahasiswa : Wisnu Nur Arya Saputra
 Judul Praktik Magang : Pembuatan website dua dimensi
 Dosen Pembimbing : Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Dwi Slamet Winarko

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

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	Sosialisasi dan pemberkasan dan bimbingan terkait waktu minimal magang	Rabu/ 01-11-23	3 jam	Keliling tempat magang dan memperkenalkan semua ruangan		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	Pengenalan dan mempelajari Shopify dan Framer.ai	Kamis/ 02-11-23	8 jam	Mulai memahami sedikit apa itu shopify dan framer.ai		<i>[Signature]</i>	
3	Melanjutkan mempelajari Shopify dan Framer.ai	Jum'at/ 03-11-23	8 jam	Masih proses pemahaman tools tersebut		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	Melanjutkan mempelajari Shopify dan Framer.ai	Sabtu/ 04-11-23	8 jam	Mulai membuat project sendiri untuk latihan framer		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

4	Merombak dan mengisi konten konten pada program menjadi 4 halaman yang terdiri dari SD, SMP, SMA/SMK, dan Alumni	Senin-Sabtu/ 11 Desember - 16 Desember 2023	48 jam	Sudah terisi semua isi isi dari website, namun masih belum tau apa aja yang berubah karena terdapat update brosur baru		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	Sudah menyelesaikan semua isi website, namun kurang memikirkan sebuah desain yang menarik	Senin-Sabtu/ 18 - 23 Desember 2023	48 jam	Sudah terisi beberapa isi konten setiap halamannya	Masih mengalami kesulitan dalam mendesain setiap pagenanya	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	Terdapat perubahan beberapa isi website, jadi saya melakukan perubahan mulai dari isi program SD, SMP, SMA, dan mahasiswa	Selasa-Sabtu/ 26 - 30 Desember 2023	40 jam	Sudah mengubah isi konten dengan beberapa program di setiap kelasnya		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	Website telah di setujui dan menunggu aset finishingnya	Rabu-Sabtu/ 3 - 6 Januari 2024	32 jam	Menunggu aset terakhir		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8	Mengerjakan laporan magang	Senin - Sabtu / 8 Januari 2024 - 27 Januari 2024	144 jam	Sudah Selesai		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

5	Melanjutkan mempelajari Shopify dan Framer.ai	Senin/ 06-11-23	8 jam	Masih proses menyelesaikan project		
6	Pengenalan Project magang	Selasa/ 07-11-23	8 jam	Memperoleh project magang yang akan dikerjakan		
7	Melanjutkan progress project	Rabu/ 08-11-23	8 jam	Sudah menyelesaikan UI di halaman pertama		
8	Melanjutkan pengerjaan project	Kamis/ 09-11-23	8 jam	Mengumpulkan beberapa asset project		
9	Melanjutkan langkah project terakhir	Jum'at/ 10-11-23	8 jam	Sudah menyelesaikan semua ui nya		
10	Belajar framer	Sabtu/ 11-11-23	8 jam	Latihan tampilan responsive		
11	Melanjutkan project menggunakan framer selama 1 minggu / 6 hari	Senin- Sabtu/ 13-18 November 2023	48 jam	Mulai mengerjakan proyek membuat website dua dimensi di situs framer.com		
Sub Total			123 jam			

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

.....

.....

.....

Yogyakarta, 18 November 2023

Mahasiswa

(Wisnu Nur Anya Saputra)

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

Arfiani Nur Khusna,

D. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang

1. Dokumentasi di Hari Senin – Kamis



2. Dokumentasi di Hari Jum'at



3. Dokumentasi di Hari Sabtu



4. Dokumentasi di Hari Kamis Pahing



Yogyakarta, 26 Januari 2024

Menyetujui,

(.....)

Dosen Pembimbing

Praktik Magang