

**LAPORAN PRAKTIK MAGANG**  
**PENGEMBANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI HAK KEKAYAAN**  
**INTELEKTUAL UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**



ACC Ujian Magang - 02/01/2025

Dinan Yulianto, S.T., M.Eng.



**Disusun Oleh:**

Indra Adityawarman

2100018060

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**  
**UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**  
**TAHUN 2025**

## **HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI**

Laporan Praktik Magang ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

Nama : Indra Adityawarman

NIM : 2100018060

Tempat Praktik Magang : Biro Sistem Informasi UAD

Realisasi Waktu Pelaksanaan : 3 Bulan

Yogyakarta, 30 Januari 2025

Pimpinan BSI

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

Indra Adityawarman

2100018060



PEMBIMBING

: **Dinan Yulianto, S.T., M.Eng.**

NIPM. 19920714 201908 111 1335266

30 Januari 2025

PENGUJI

: **Ir. Nur Rochmah Dyah Puji Astuti, S.T., M.Kom**

NIP. 197608192005012001

31 Januari 2025

Yogyakarta, *31/1/* 2025

Kaprodi S1 Informatika

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

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang yang berjudul "***Pengembangan Antarmuka Sistem Informasi Hak Kekayaan Intelektual Universitas Ahmad Dahlan***" dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shalallahu alaihi wassalam, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju cahaya Islam yang penuh berkah.

Laporan magang ini merupakan hasil dari kegiatan kerja praktik yang penulis laksanakan di Biro Sistem Informasi Universitas Ahmad Dahlan. Dalam penyusunan laporan ini, penulis mendapat banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kenikmatan dan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan akhir Magang ini dengan lancar.
2. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis.
3. Bapak Dinan Yulianto, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing magang yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penulis menjalani magang.
4. Bapak Guntur Maulana Zamroni B.Sc., M.Kom., selaku dosen pengampu kelas praktik magang yang telah memberikan dukungan akademis kepada penulis.
5. Bapak Supriyanto, S.T., M.T., selaku pembimbing lapangan Biro Sistem Informasi Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan arahan dan pengalaman berharga selama kegiatan magang berlangsung.
6. Mas Andri, Mas Dafa dan Mas Adit yang memberikan dukungan serta membimbing penulis dalam pengembangan proyek ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis serta para pembaca.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	viii
<b>BAB I. Pendahuluan</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah .....	2
C. Rumusan Masalah .....	2
D. Tujuan Praktik Magang .....	2
E. Manfaat Praktik Magang .....	2
<b>BAB II. Gambaran Instansi</b> .....	<b>4</b>
A. Profil Instansi .....	4
B. Sumber daya Penunjang Magang .....	5
C. Proses Bisnis yang Berjalan .....	5
<b>BAB III. Metode Pelaksanaan Praktik Magang</b> .....	<b>7</b>
A. Tahapan Persiapan .....	7
B. Tahapan Pelaksanaan .....	7
C. Tahapan Evaluasi .....	8
D. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang .....	8
<b>BAB IV. Pembahasan Pelaksanaan Praktik Magang</b> .....	<b>10</b>
A. Hasil Tahap Persiapan .....	10
a. Belajar Dasar Laravel .....	10
b. Belajar Bootstrap .....	10
B. Hasil Tahap Pelaksanaan .....	11
a. Tahap Diskusi .....	11
b. Tahap Slicing .....	12
c. Tahap debugging .....	27

<b>C. Hasil Tahapan Evaluasi</b> .....	28
<b>D. Realisasi Jadwal Kegiatan Magang</b> .....	30
<b>E. Kendala dan Solusi</b> .....	32
a. Kendala.....	32
b. Solusi .....	32
<b>F. Keberlanjutan</b> .....	32
<b>BAB V. Kesimpulan</b> .....	33
A. Kesimpulan.....	33
B. Saran.....	33
<b>Lampiran</b> .....	34
A. Surat keterangan Praktik Magang.....	34
B. Logbook .....	35
C. Dokumentasi .....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi BSI UAD .....	5
Gambar 2. 2 Proses bisnis BSI UAD.....	6
Gambar 3. 1 Tahapan Pelaksanaan Magang.....	7
Gambar 4. 1 UI Mazer .....	12
Gambar 4. 2 Kode Halaman Home .....	13
Gambar 4. 3 UI Halaman Home .....	13
Gambar 4. 4 Kode Halaman Hak Cipta.....	14
Gambar 4. 5 UI Halaman Hak Cipta .....	14
Gambar 4. 6 Kode Halaman Hak Paten.....	15
Gambar 4. 7 UI Halaman Hak Paten .....	15
Gambar 4. 8 Kode Halaman Desain Industri .....	16
Gambar 4. 9 UI Halaman Desain Industri .....	16
Gambar 4. 10 Kode Halaman Login .....	17
Gambar 4. 11 UI Halaman Login .....	17
Gambar 4. 12 Kode Halaman Dashboard User.....	18
Gambar 4. 13 UI Halaman Dashboard User.....	18
Gambar 4. 14 Kode Halaman Pengajuan User.....	19
Gambar 4. 15 UI Halaman Pengajuan User .....	19
Gambar 4. 16 Kode Halaman Dashboard Admin.....	20
Gambar 4. 17 UI Halaman Dashboard Admin .....	21
Gambar 4. 18 Kode Pengajuan Admin.....	21
Gambar 4. 19 UI Halaman Pengajuan Admin .....	22
Gambar 4. 20 Kode Halaman Master .....	23
Gambar 4. 21 UI Halaman Master .....	23
Gambar 4. 22 Kode Halaman Rekap .....	24
Gambar 4. 23 UI Halaman Rekap.....	24
Gambar 4. 24 Kode Halaman Users .....	25
Gambar 4. 25 UI Halaman Users.....	25
Gambar 4. 26 Kode Halaman Roles .....	26
Gambar 4. 27 UI Halaman Roles.....	27
Gambar 4. 28 Bug DarkMode .....	28
Gambar 4. 29 Fix DarkMode .....	28

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1 Tahapan Utama Pengembangan Website HKI.....</b>	<b>9</b>
<b>Tabel 3. 2 Tabel Kegiatan Bulan September .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3. 3 Tabel Kegiatan Bulan Oktober .....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3. 4 Tabel Kegiatan Bulan November .....</b>	<b>31</b>



## **BAB I. Pendahuluan**

### **A. Latar Belakang**

Biro Sistem Informasi Universitas Ahmad Dahlan (BSI UAD) adalah salah satu unit kerja yang berada di lingkungan Universitas Ahmad Dahlan (UAD) yang fokus pada pengembangan produk digital, perangkat lunak, layanan akademik, dan bantuan teknis untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien kepada berbagai klien, baik dari lingkungan internal kampus maupun eksternal. Dengan memilih BSI UAD sebagai tempat magang, penulis memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam pengembangan aplikasi Sistem Hak Kekayaan Intelektual (HKI). HKI merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk mendukung pengelolaan dan pengajuan hak kekayaan intelektual di lingkungan UAD. HKI bertujuan untuk menyediakan informasi terintegrasi dari berbagai sumber, sehingga para pemangku kepentingan dapat mengakses data dengan cepat dan akurat.

UAD memiliki berbagai sistem informasi yang mendukung operasional, seperti sistem akademik, sumber daya manusia, dan lain-lain. Namun, hingga saat ini belum ada platform terpadu yang mampu mengintegrasikan data-data penting dari berbagai sistem tersebut secara efisien. Kebutuhan akan aplikasi HKI muncul dari kebutuhan pemangku kepentingan untuk mendapatkan akses cepat dan akurat terhadap data-data krusial, seperti data hak cipta, paten, desain industri, serta informasi lainnya yang tersebar di berbagai sistem. Dengan adanya HKI, seluruh data ini dapat disatukan dalam satu platform terintegrasi, sehingga memudahkan proses pengelolaan dan pengajuan hak kekayaan intelektual secara lebih efektif dan efisien di lingkungan universitas.

HKI dibangun menggunakan Laravel, sebuah framework PHP yang kuat dan fleksibel, serta Bootstrap, framework CSS yang populer untuk pengembangan antarmuka pengguna yang bersifat responsif dan modern. Penggunaan Laravel juga memungkinkan pengembangan *backend* yang efisien dengan arsitektur yang

terstruktur, sementara Bootstrap memberikan kemampuan membuat tampilan yang interaktif dan responsif sesuai dengan kebutuhan aplikasi berbasis web.

Dengan mempertimbangkan kebutuhan akan sistem yang dapat menyajikan data secara cepat, akurat, dan terintegrasi, aplikasi HKI dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Aplikasi ini tidak hanya mendukung pengelolaan dan pengajuan hak kekayaan intelektual, tetapi juga memberikan kemudahan bagi pemangku kepentingan dalam mengakses informasi dari berbagai sumber.

#### **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka batasan masalah dari kegiatan magang adalah sebagai berikut :

1. Teknologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah Laravel dan Bootstrap
2. Sistem hanya mengelola data terkait hak cipta, paten dan desain industri.

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka dari itu rumusan masalah dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah website yang mampu mengelola proses pengajuan, verifikasi, dan monitoring HKI di UAD?
2. Bagaimana merancang antarmuka pengguna (user interface) yang intuitif dan mudah digunakan oleh civitas akademika UAD?

#### **D. Tujuan Praktik Magang**

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang telah ditentukan, tujuan dari praktik magang ini adalah menerapkan teknologi Laravel dan Bootstrap untuk membangun aplikasi web HKI yang responsive dan mudah digunakan.

#### **E. Manfaat Praktik Magang**

Praktik magang ini memberikan kesempatan untuk menerapkan teori ke praktik, meningkatkan skill dalam pengembangan aplikasi web menggunakan Laravel dan Bootstrap, mengasah kemampuan problem solving, memperoleh pengalaman kerja yang berharga, serta memahami dinamika lingkungan kerja.

Selain itu, melalui pengembangan aplikasi HKI, penulis juga dapat memahami struktur teknologi modern seperti Laravel mendukung pengembangan aplikasi berbasis web yang responsif dan efisien.

## **BAB II. Gambaran Instansi**

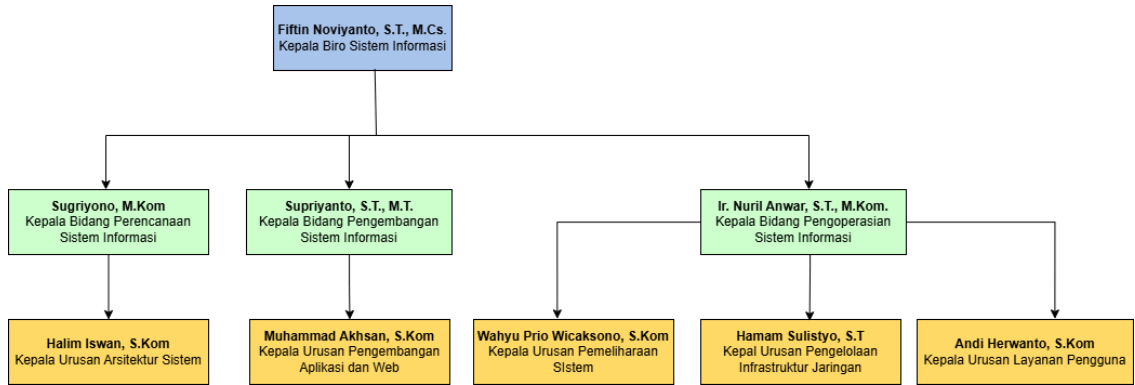
### **A. Profil Instansi**

Biro Sistem Informasi (BSI) Universitas Ahmad Dahlan (UAD) adalah unit di tingkat Universitas yang bertanggung jawab untuk merencanakan, mengembangkan, mengoperasikan, dan memberikan layanan sistem serta teknologi informasi di UAD. Dengan sumber daya manusia yang terdiri dari analis, programmer, dan engineer profesional, BSI UAD menyediakan layanan seperti sistem akademik, email, jaringan wifi, serta dukungan teknis penting lainnya untuk kegiatan akademik dan operasional universitas.

BSI UAD terletak di kampus UAD 4, Kragilan, Tamanan, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. BSI UAD berlokasi di Gedung Kedokteran, lantai 7. BSI UAD dapat dihubungi melalui email di [bsi@uad.ac.id](mailto:bsi@uad.ac.id), yang siap menerima pertanyaan atau permintaan informasi terkait layanan yang mereka tawarkan.

BSI UAD memiliki visi sebagai menjadi penyedia layanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang andal dalam mendukung pencapaian sasaran mutu UAD. Misionya mencakup penyelenggaraan layanan TIK yang berkelanjutan, menyediakan sistem informasi terintegrasi, menjaga jaringan komunikasi dengan SLA 99%, serta mengelola website dan media sosial universitas. Tujuannya adalah memberikan layanan TIK yang memadai untuk semua unit di UAD, menjaga sistem informasi yang andal, serta meningkatkan daya saing melalui kerjasama eksternal di bidang TIK.

BSI UAD dirancang untuk mendukung pengelolaan sistem dan layanan teknologi informasi secara efisien. Struktur ini mencerminkan pembagian tugas dan tanggung jawab, yang terdiri dari berbagai posisi dan fungsi yang saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama dalam meningkatkan kualitas layanan. Berikut adalah struktur organisasinya:



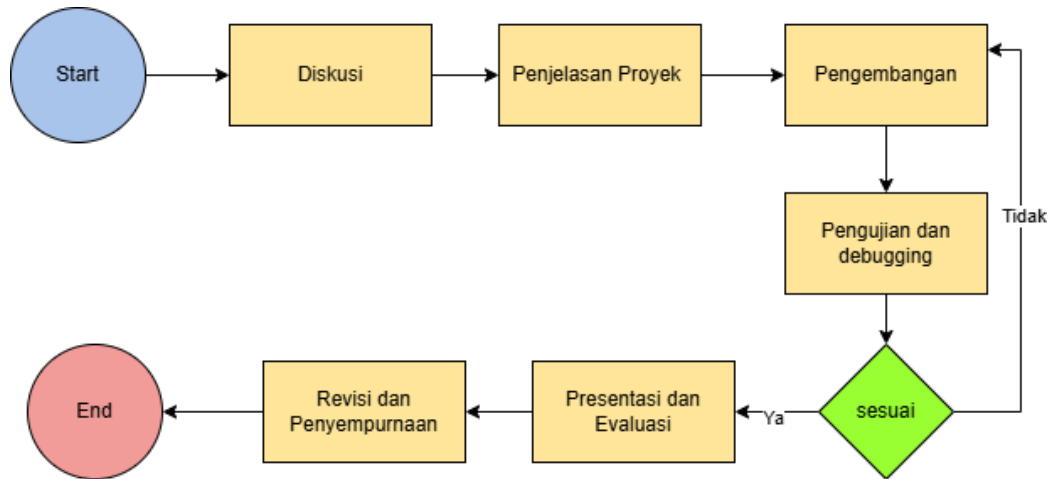
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi BSI UAD

## B. Sumber daya Penunjang Magang

Selama menjalani kegiatan magang di BSI UAD, tersedia berbagai fasilitas yang mendukung proses kerja dan pengembangan aplikasi. Fasilitas tersebut mencakup ruang kerja yang dilengkapi dengan meja dan kursi yang nyaman, serta akses jaringan internet untuk mendukung aktivitas online dan kolaborasi. Selain itu terdapat TV yang digunakan untuk presentasi dan diskusi tim. Laptop pribadi digunakan sebagai perangkat utama dalam pengembangan aplikasi, yang terhubung dengan berbagai fasilitas lain yang tersedia di BSI UAD.

## C. Proses Bisnis yang Berjalan

Proses bisnis merupakan rangkaian aktivitas atau tugas yang dilakukan secara terstruktur dalam sebuah organisasi untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pengembangan aplikasi di BSI UAD dilakukan melalui beberapa tahap utama, yang melibatkan kolaborasi antara tim pengembang dan pemangku kepentingan, serta iterasi berkelanjutan untuk penyempurnaan aplikasi. Berikut alur proses bisnis yang berjalan:

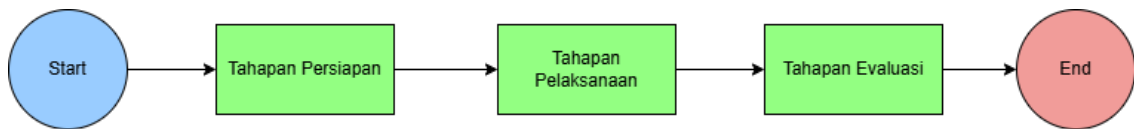


Gambar 2. 2 Proses bisnis BSI UAD

Proses bisnis dimulai dengan diskusi antara tim terkait untuk menjelaskan dan memahami proyek secara menyeluruh. Setelah itu, masuk ke tahap pengembangan di mana aplikasi mulai dibangun berdasarkan kebutuhan yang telah disepakati. Setelah aplikasi dikembangkan, dilakukan pengujian dan debugging untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Jika ditemukan ketidaksesuaian, proses bisnis akan kembali ke tahap debugging. Jika aplikasi sudah sesuai, dilanjutkan dengan presentasi dan evaluasi. Jika hasilnya memerlukan revisi, dilakukan penyempurnaan sebelum proyek dianggap selesai. Ini menciptakan siklus yang berfokus pada pengembangan bertahap dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan kualitas aplikasi sebelum diterapkan secara penuh.

### BAB III. Metode Pelaksanaan Praktik Magang

Pada Bab 3 dijelaskan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan praktik magang, yang disajikan dalam Gambar 3.1 untuk memberikan gambaran visual mengenai proses pelaksanaan praktik magang tersebut.



Gambar 3. 1 Tahapan Pelaksanaan Magang

#### A. Tahapan Persiapan

Pada tahapan persiapan, penulis memulai dengan mempelajari teknologi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi HKI, yaitu Laravel dan Bootstrap. Laravel dipilih sebagai framework backend karena kemampuan dalam membangun aplikasi web yang kuat, aman, dan mudah dikelola, sementara Bootstrap digunakan mempercepat pengembangan antarmuka yang responsif dan mudah digunakan.

Selama tahapan persiapan, penulis mempelajari dasar-dasar Laravel, termasuk routing, controller, model, dan migrasi database, serta memahami konsep Bootstrap untuk mendesain tampilan yang menarik dan fungsional di berbagai perangkat. Selain itu, penulis juga mempelajari tentang integrasi antara Laravel dan database, serta teknik pengelolaan data dalam aplikasi menggunakan Eloquent ORM. Tahapan persiapan ini menjadi dasar yang penting dalam pengembangan aplikasi HKI, sehingga aplikasi dapat dibangun dengan struktur yang efisien dan mudah dikembangkan di masa depan.

#### B. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan pelaksanaan, penulis memulai dengan mengikuti arahan dari pembimbing lapangan terkait proyek yang akan dikerjakan, yaitu pengembangan aplikasi HKI. Tahap awal pelaksanaan meliputi diskusi dan penjelasan proyek secara menyeluruh, yang mencakup pemahaman tentang kebutuhan sistem, tujuan aplikasi, serta teknologi yang digunakan, seperti Laravel dan Bootstrap.

Dalam proses pengembangan website ini penulis sebagai Frontend Developer 2 bekerja sama secara tim dengan tiga programmer Biro Sistem Informasi lainnya yaitu Aditya, S.Kom sebagai Frontend Developer 1, Daffa Alif, S.Kom sebagai Backend Developer dan Andri Nur, S.Kom sebagai Backend Developer sekaligus Tim Leader dalam proyek ini

Setelah itu, tim leader membuat Kanban project yang berfungsi sebagai alat untuk membantu penulis dalam mengembangkan aplikasi secara bertahap. Dengan Kanban, setiap tahapan pengembangan dapat dipantau dengan lebih terstruktur dan efisien. Sebagai bagian dari tugas pengembangan frontend, penulis bertanggung jawab dalam merancang dan mengimplementasikan beberapa fitur utama, yaitu :

1. Membuat halaman landing page, yang dirancang dengan tampilan menarik dan responsif untuk memberikan kesan profesional serta memperkenalkan fungsi utama website.
2. Membuat halaman dashboard admin, yang menyajikan berbagai informasi penting dan fitur pengelolaan bagi administrator dalam mengelola sistem.
3. Membuat halaman dashboard user, yang berfungsi sebagai pusat informasi dan navigasi utama bagi pengguna dalam mengakses layanan yang tersedia.
4. Membuat fitur dark mode, yang memungkinkan pengguna untuk mengganti tampilan website ke mode gelap guna meningkatkan kenyamanan dalam penggunaan.

Dalam proses pengembangannya, setiap fitur diuji dan disempurnakan melalui tahapan debugging untuk memastikan fungsionalitas berjalan dengan baik sesuai spesifikasi yang telah ditentukan. Evaluasi dilakukan secara berkala guna menyempurnakan fitur sebelum tahap presentasi dan penilaian akhir



### **C. Tahapan Evaluasi**

Pada tahapan evaluasi, penulis menerima masukan dan arahan dari pembimbing lapangan terkait perkembangan dan hasil yang telah dicapai dalam pengembangan halaman landing page, halaman dashboard admin, halaman dashboard user, dan fitur dark mode. Evaluasi dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa desain antarmuka, fungsionalitas, dan pengalaman pengguna telah sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya.

Pembimbing lapangan memberikan penilaian terhadap performa fitur-fitur tersebut, mencakup aspek responsivitas, keterbacaan, aksesibilitas, serta efektivitas dalam menyajikan informasi kepada pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan, seperti penyesuaian tata letak halaman, peningkatan performa tampilan, serta optimalisasi fitur dark mode agar lebih nyaman digunakan dalam berbagai kondisi pencahayaan.

Selain itu, evaluasi juga mencakup diskusi mengenai tantangan dalam pengembangan antarmuka, pemilihan teknologi yang digunakan, serta solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala yang muncul. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa fitur yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik, memberikan pengalaman pengguna yang optimal, serta mendukung kebutuhan operasional di lingkungan UAD.

### **D. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang**

Praktik magang ini dilaksanakan selama 91 hari, terhitung mulai dari tanggal 1 September 2024 hingga 30 November 2024, dengan jadwal kerja yang berlangsung setiap hari senin hingga sabtu. Selama periode tersebut, seluruh kegiatan magang dilakukan secara work from office (WFO) di kantor BSI UAD. Untuk memberikan gambaran mengenai distribusi kegiatan selama pelaksanaan magang, dapat dilihat pada tabel 3.1, yang mencakup setiap tahapan utama dalam proses pengembangan website HKI

Tabel 3. 1 Tahapan Utama Pengembangan Website HKI

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Mempelajari Laravel dan Bootstrap	■	■										
2.	Perencanaan dan Diskusi Proyek			■									
3.	<i>Slicing Design</i>				■	■							
4.	Proses Development						■	■	■	■	■		
5.	Pengujian Website											■	■

## BAB IV. Pembahasan Pelaksanaan Praktik Magang

### A. Hasil Tahap Persiapan

Pada tahapan persiapan yang telah dijelaskan secara umum di Bab 3, penulis melakukan pendalaman terhadap teknologi utama yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi HKI. Teknologi tersebut adalah Laravel untuk pengembangan backend dan Bootstrap untuk pengembangan antarmuka pengguna (UI). Langkah-langkah persiapan ini dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Belajar Dasar Laravel

Langkah pertama adalah memahami dasar-dasar Laravel sebagai *framework* pengembangan *backend*. Fokus utama adalah mempelajari struktur *routing*, pengelolaan *database* dengan *Eloquent ORM*, dan penerapan sistem autentikasi. Berikut rincian pembelajaran:

1. *Routing* dan *Controller*
  - 1.1. Membuat rute untuk menghubungkan antarmuka pengguna dengan *controller* untuk mengambil data dari model.
  - 1.2. Penggunaan *controller* untuk mengelola logika aplikasi.
2. Database dan Eloquent ORM
  - 2.1. Menyusun skema *database* untuk menyimpan setiap data terkait dengan pengajuan HKI
  - 2.2. Penggunaan *Eloquent ORM* untuk mempermudah interaksi *database*
3. Autentikasi Pengguna
  - 3.1. Implementasi sistem *login* dan registrasi untuk pengguna yang berbeda, seperti mahasiswa, pegawai, dan admin.

#### b. Belajar Bootstrap

Setelah memahami dasar Laravel, dilanjutkan dengan mempelajari Bootstrap untuk pengembangan UI. Bootstrap dipilih karena kemudahan dalam mendesain tampilan web yang responsif. Tahapan pembelajaran meliputi:

1. Struktur dan Komponen Dasar
  - 1.1. Memahami penggunaan grid system, navbar, form, dan komponen untuk membuat halaman yang responsif dan mudah digunakan.
  - 1.2. Membangun antarmuka pengguna yang dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar perangkat (desktop, tablet, dan mobile).
2. Penerapan Layout Responsif
  - 2.1. Membangun antarmuka pengguna yang dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar perangkat (desktop, tablet, dan mobile).
  - 2.2. Penggunaan Eloquent ORM untuk mempermudah interaksi database
3. Penggunaan Template dan Customization
  - 3.1. Menerapkan template Bootstrap untuk mempercepat desain dan menyesuaikan setiap elemen sehingga sesuai dengan kebutuhan aplikasi HKI.

## **B. Hasil Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini, berbagai aktivitas dilakukan, mulai dari diskusi penetapan fitur, perancangan antarmuka pengguna, hingga implementasi teknis menggunakan teknologi yang telah dipelajari pada tahap persiapan.

### **a. Tahap Diskusi**

Pada tahap ini, dilakukan diskusi bersama pembimbing lapangan untuk menentukan fitur yang akan dikembangkan dalam aplikasi HKI. Penulis bertanggung jawab dalam pengembangan halaman landing page, dashboard admin, dashboard user, serta fitur dark mode.

Dalam diskusi ini disepakati bahwa :

1. Landing Page/Home harus dirancang dengan tampilan menarik dan responsif agar pengguna dapat dengan mudah memahami tujuan serta layanan yang tersedia dalam aplikasi.
2. Dashboard Admin perlu memiliki antarmuka yang intuitif untuk

memudahkan pengelolaan data pengguna dan pemantauan pengajuan HKI.

3. Dashboard User harus memberikan informasi yang jelas mengenai status pengajuan HKI serta fitur navigasi yang mudah digunakan.
4. Fitur Dark Mode ditambahkan sebagai opsi untuk meningkatkan kenyamanan pengguna saat mengakses aplikasi dalam kondisi pencahayaan rendah.

Diskusi ini juga mencakup pemilihan framework dan teknologi frontend yang digunakan, struktur arsitektur antarmuka, serta standar penulisan kode yang diterapkan. Dengan adanya diskusi ini, diharapkan pengembangan fitur dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### b. Tahap *Slicing*

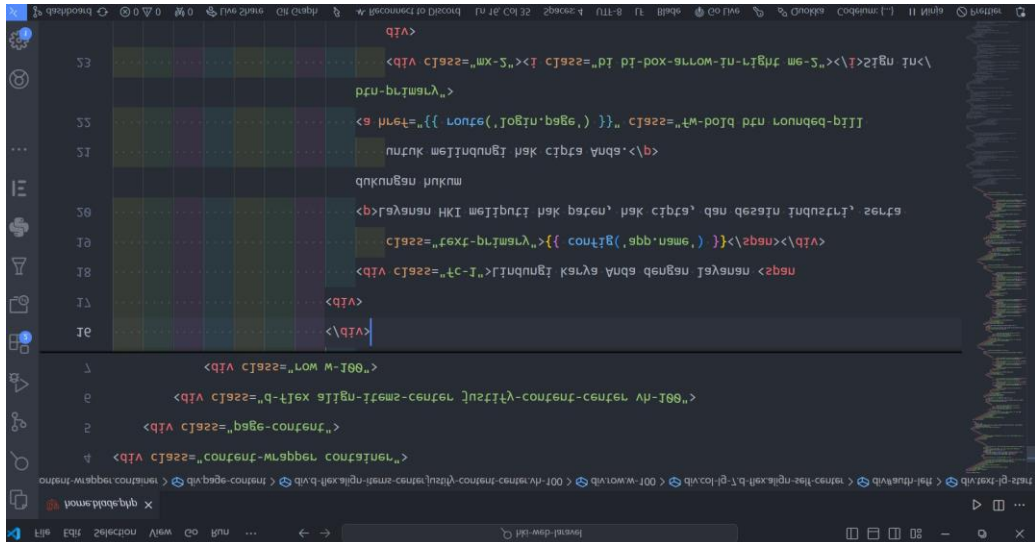
Pada tahap ini, dilakukan proses untuk mengubah desain yang telah dibuat menjadi kode yang dapat di-*compile* oleh Laravel dan Bootstrap, serta dijalankan di berbagai perangkat. Proses dimulai dengan menganalisis setiap elemen antarmuka yang diambil dari template Mazer, seperti tata letak, warna, tipografi, dan ikon. Kemudian, setiap elemen dipecah menjadi komponen kecil untuk memudahkan implementasi serta meningkatkan *reusability* di masa mendatang. Gambaran desain yang akan dilakukan *slicing*, setelah menganalisis tata letak dan memecah komponen widget berdasarkan fungsionalitas kemampuannya untuk digunakan Kembali dimasa depan, proses *slicing* pun dimulai.



Gambar 4. 1 UI Mazer

## 1. Halaman Home

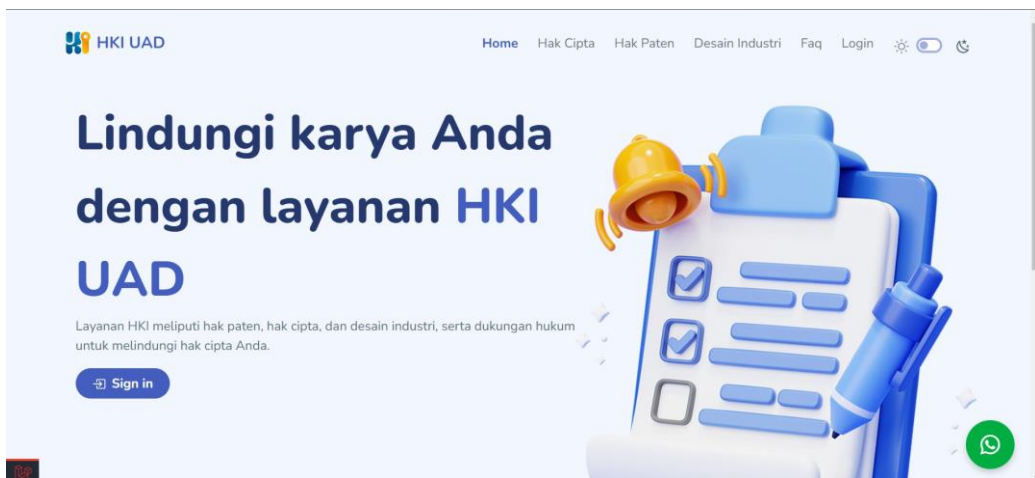
Halaman pertama yang diproses untuk *slicing* adalah halaman *home*. Halaman ini dirancang sebagai *landing page* untuk menampilkan informasi penting dari halaman lain. Halaman *home* berfungsi sebagai ringkasan yang memudahkan pengguna untuk mengakses data utama secara langsung dan efisien. Kode untuk halaman home dapat dilihat pada Gambar 4.2.



```
<html>
  <head>
    <meta charset="UTF-8" />
    <title>Home</title>
  </head>
  <body>
    <div class="container">
      <h1>Lindungi karya Anda dengan layanan HKI UAD</h1>
      <p>Layanan HKI meliputi hak paten, hak cipta, dan desain industri, serta dukungan hukum untuk melindungi hak cipta Anda.</p>
      <button class="btn btn-primary">Sign in</button>
    </div>
  </body>
</html>
```

Gambar 4. 2 Kode Halaman Home

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman home, yang merupakan landing page, terdiri dari Informasi mengenai HKI. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 UI Halaman Home

## 2. Halaman Hak Cipta

Halaman yang diproses untuk *slicing* adalah halaman hak cipta. Halaman ini dirancang untuk menampilkan informasi penting hak cipta. Halaman hak cipta berfungsi sebagai pusat informasi yang memudahkan pengguna mengakses data utama terkait hak cipta secara langsung dan efisien. Kode untuk halaman hak cipta dapat dilihat pada Gambar 4.4.

```

4 <div class="content-wrapper container" style="margin-top: 100px;">
5 <div class="page-content">
6 <section class="row">
7 <div class="col-12">
9 <div class="card">
10 <div class="card-header">
11 <h4 class="card-title">A. MENENTUKAN OBJEK PERLINDUNGAN HAK CIPTA</h4>
12 </div>
13 <div class="card-body">
14 Penentuan objek jenis ciptaan dapat mempermudah pencipta dalam pengisian dokumen
15 pengajuan.
16 Pilih objek jenis karya lalu sesuaikan dengan subjenisnya. Dilarang memberi nama
17 sendiri.
18 Cermati daftar di bawah untuk melihat objek jenis dan subjenis ciptaan yang dapat
19 dilindungi.

```

Gambar 4. 4 Kode Halaman Hak Cipta

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman hak cipta yang berisi informasi persyaratan dalam pendaftaran hak cipta. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.5.

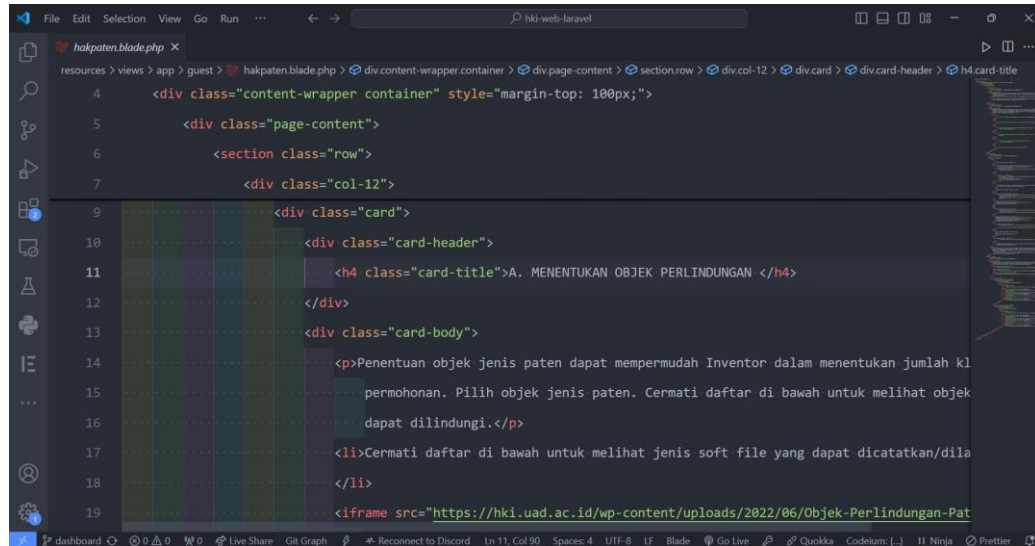


Gambar 4. 5 UI Halaman Hak Cipta

### 3. Halaman Hak Paten

Halaman yang diproses untuk *slicing* adalah halaman hak paten. Halaman ini dirancang menampilkan informasi penting mengenai hak paten. Halaman hak

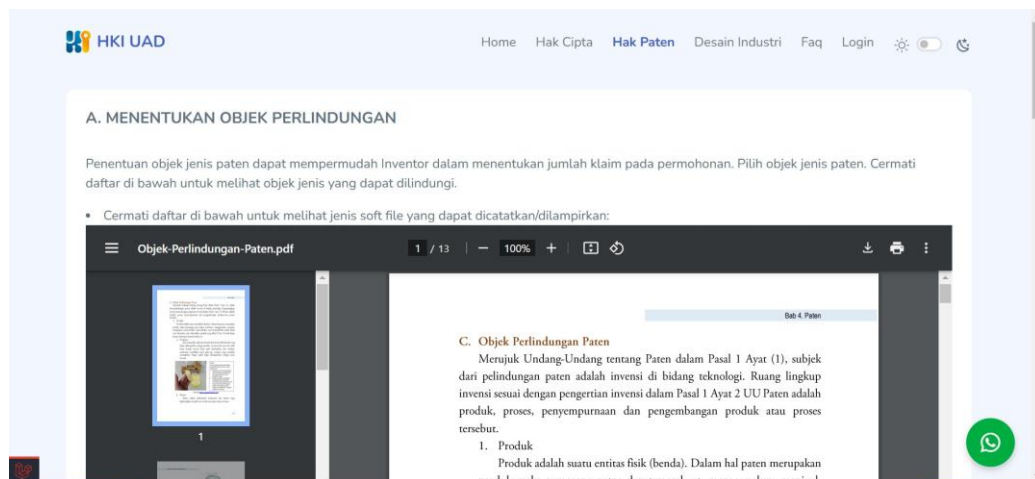
paten berfungsi sebagai pusat informasi yang memudahkan pengguna untuk mengakses data utama terkait hak paten secara langsung dan efisien. Kode untuk halaman hak paten dapat dilihat pada Gambar 4.6.



```
resources > views > app > guest > hakpaten.blade.php > div.content-wrapper.container > div.page-content > section.row > div.col-12 > div.card > div.card-header > h4.card-title
4 <div class="content-wrapper container" style="margin-top: 100px;">
5 <div class="page-content">
6 <section class="row">
7 <div class="col-12">
9 <div class="card">
10 <div class="card-header">
11 <h4 class="card-title">A. MENENTUKAN OBJEK PERLINDUNGAN </h4>
12 </div>
13 <div class="card-body">
14 <p>Penentuan objek jenis paten dapat mempermudah Inventor dalam menentukan jumlah kl
15 ..... permohonan. Pilih objek jenis paten. Cermati daftar di bawah untuk melihat objek
16 ..... dapat dilindungi.</p>
17 <li>Cermati daftar di bawah untuk melihat jenis soft file yang dapat dicatatkan/dila
18 </li>
19 <iframe src="https://hki.uad.ac.id/wp-content/uploads/2022/06/Objek-Perlindungan-Pat
```

Gambar 4. 6 Kode Halaman Hak Paten

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman hak paten yang menampilkan informasi terkait persyaratan pendaftaran hak paten. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.6.



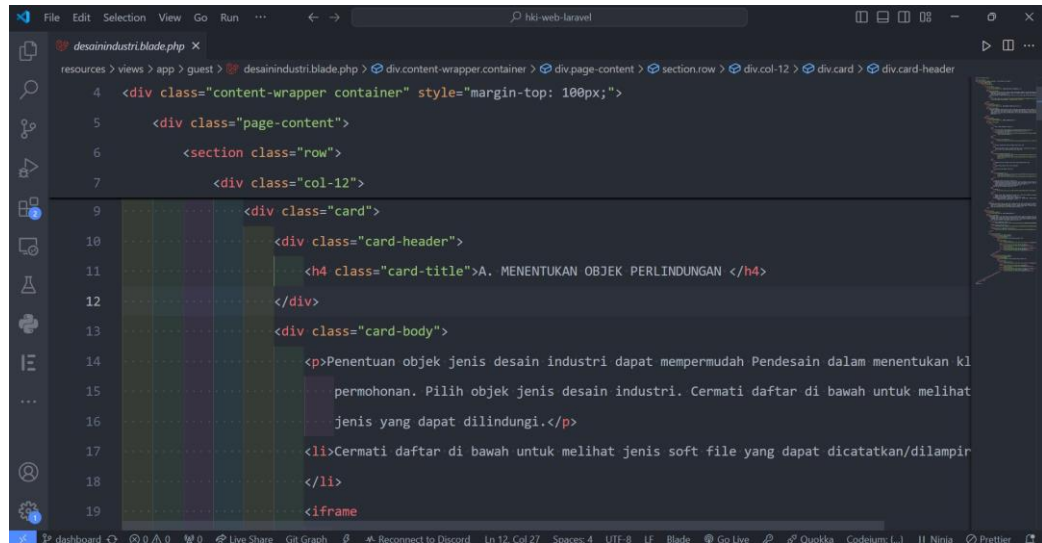
Gambar 4. 7 UI Halaman Hak Paten

#### 4. Halaman Desain Industri

Halaman yang diproses untuk *slicing* adalah halaman hak paten. Halaman ini dirancang menampilkan informasi penting mengenai hak paten. Halaman hak paten berfungsi sebagai pusat informasi yang memudahkan pengguna untuk mengakses data utama terkait hak paten secara langsung dan efisien. Kode untuk



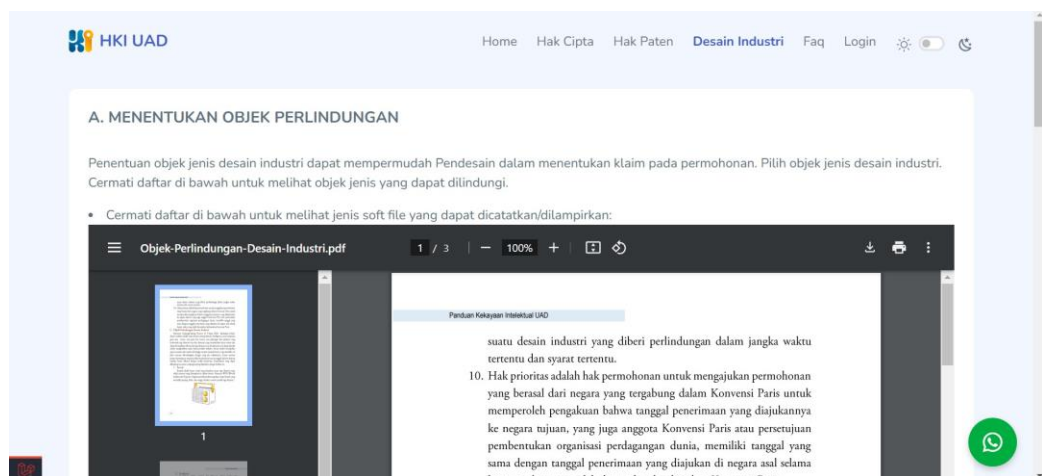
halaman hak paten dapat dilihat pada Gambar 4.8.



```
4 <div class="content-wrapper container" style="margin-top: 100px;">
5   <div class="page-content">
6     <section class="row">
7       <div class="col-12">
8         <div class="card">
9           <div class="card-header">
10            <h4 class="card-title">A. MENENTUKAN OBJEK PERLINDUNGAN </h4>
11          </div>
12          <div class="card-body">
13            <p>Penentuan objek jenis desain industri dapat mempermudah Pendesain dalam menentukan kl
14              permohonan. Pilih objek jenis desain industri. Cermati daftar di bawah untuk melihat
15              jenis yang dapat dilindungi.</p>
16            <li>Cermati daftar di bawah untuk melihat jenis soft file yang dapat dicatatkan/dilampir
17            </li>
18            <iframe
```

Gambar 4. 8 Kode Halaman Desain Industri

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman hak paten yang menampilkan informasi terkait pendaftaran hak paten. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4. 9 UI Halaman Desain Industri

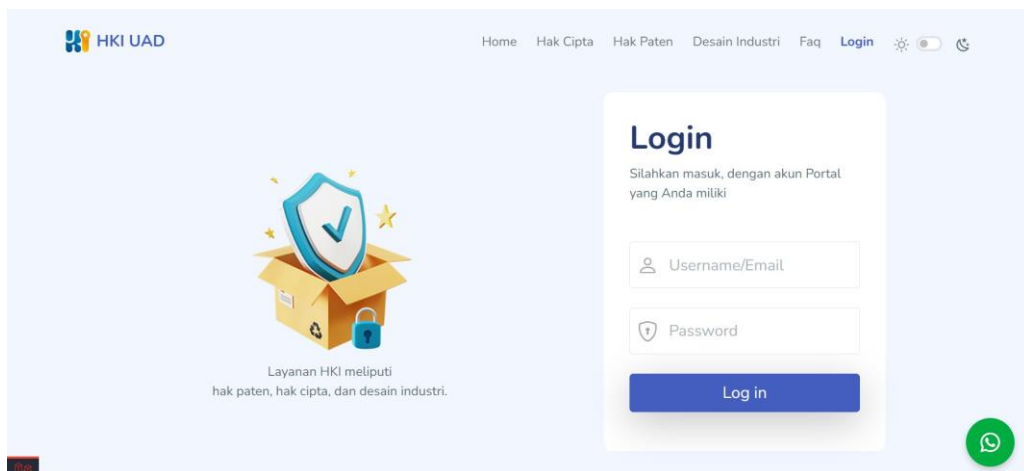
## 5. Halaman *Login*

Halaman yang diproses untuk *slicing* adalah halaman *login*. Halaman ini dirancang oleh Aditya, S.Kom untuk memungkinkan pengguna mengakses sistem dengan menggunakan kredensial yang valid. Halaman *login* berfungsi sebagai gerbang utama yang memudahkan pengguna untuk masuk ke dalam sistem dan mengakses fitur yang tersedia. Kode untuk halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 4.10.

```
File Edit Selection View Go Run ... hki-web-laravel
login.blade.php x
gin.blade.php > div.container.d-flex.align-items-center.justify-content-center.vh-100 > div.row.w-100 > div.col-lg-4.col-12.d-flex.align-self-center.justify-content-center > div#auth-left > div.card >
3 <div class="container d-flex align-items-center justify-content-center vh-100" style="margin-top: 50px;">
4 <div class="row w-100">
13 <div class="col-lg-4 col-12 d-flex align-self-center justify-content-center">
14 <div id="auth-left">
21 <div class="card">
22 <div class="card-body m-1 m-lg-2">
23 <h1 class="auth-sub-title d-none d-lg-block">Login</h1>
24 <p class="mb-5">Silahkan masuk, dengan akun Portal yang Anda miliki</p>
25 @include('includes.alert')
26 <form action="{{ route('login') }}" method="post">
27 @csrf()
28 <div class="form-group position-relative has-icon-left mb-4">
29 <input type="text" name="credential" class="form-control form-control-xl"
30 placeholder="Username/Email" value="{{ old('credential') }}">
31 <div class="form-control-icon">
```

Gambar 4. 10 Kode Halaman *Login*

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman *login* yang terdiri dari memasukkan *username* dan *password*, tombol *login*, dan informasi terkait lainnya. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.11.

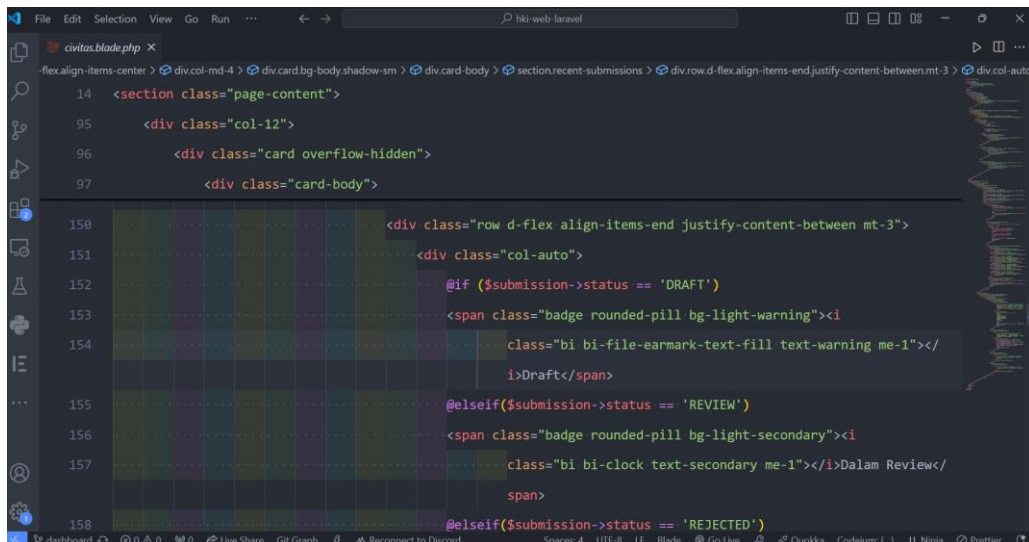


Gambar 4. 11 UI Halaman *Login*

## 6. Halaman *Dashboard User*

Halaman yang diproses untuk *slicing* adalah halaman *dashboard user*. Halaman ini dirancang penulis untuk menampilkan informasi penting dan ringkasan aktivitas pengguna. Halaman *dashboard user* berfungsi sebagai pusat kontrol yang memudahkan pengguna untuk mengakses dan mengelola data utama serta

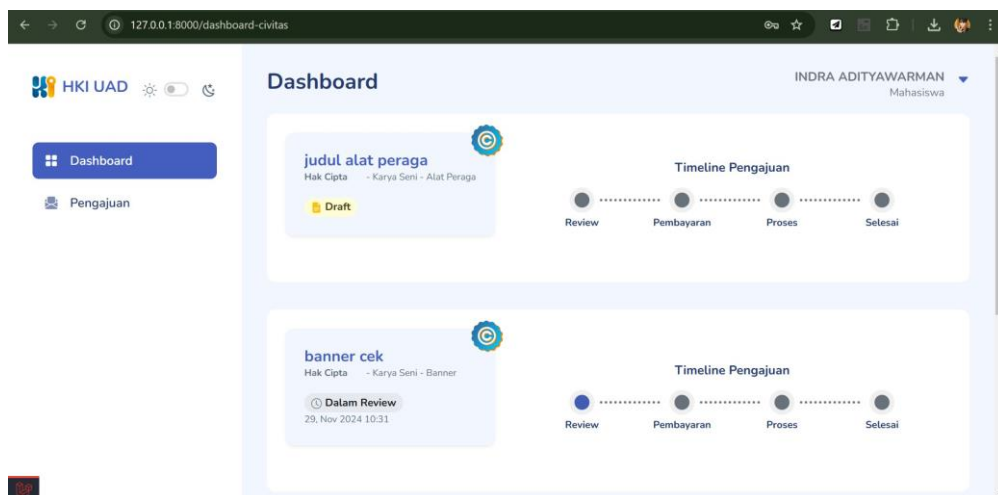
melihat berbagai status dan notifikasi terkait akun mereka. Kode untuk halaman *dashboard user* dapat dilihat pada Gambar 4.12.



```
14 <section class="page-content">
15   <div class="col-12">
16     <div class="card overflow-hidden">
17       <div class="card-body">
18         <div class="row d-flex align-items-end justify-content-between mt-3">
19           <div class="col-auto">
20             @if ($submission->status == 'DRAFT')
21               <span class="badge rounded-pill bg-light-warning"><i
22                 class="bi bi-file-earmark-text-fill text-warning me-1"></i>
23               <i>Draft</span>
24             @elseif ($submission->status == 'REVIEW')
25               <span class="badge rounded-pill bg-light-secondary"><i
26                 class="bi bi-clock text-secondary me-1"></i> Dalam Review</
27               span>
28             @elseif ($submission->status == 'REJECTED')
```

Gambar 4. 12 Kode Halaman Dashboard User

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman *dashboard* menampilkan informasi penting seperti *timeline* pengajuan . Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4. 13 UI Halaman *Dashboard User*

## 7. Halaman Pengajuan User

Halaman yang diproses untuk *slicing* adalah halaman pengajuan *user*. Halaman ini dirancang oleh Aditya, S.Kom untuk memungkinkan pengguna mengajukan permohonan hak kekayaan intelektual, seperti hak cipta, hak paten, dan desain industri. Halaman

pengajuan user berfungsi sebagai platform yang memudahkan pengguna untuk mengisi formulir pengajuan, mengunggah dokumen yang diperlukan, dan melacak status pengajuan. Kode untuk halaman pengajuan *user* dapat dilihat pada Gambar 4.14.

```

22 <div>
23 <section class="section">
91 <div class="row">
92 <div class="col-md-12">
98 <button type="button" class="btn btn-primary" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#modalAdd"> + Tambah Pengajuan</button>
99 </div>
100 </div>
101 <form action="" id="filterForm">
102 <div class="row d-flex justify-content-lg-between justify-content-start">
103 <div class="col-lg-5">
104 <input value="{{ request()->search }}" type="text" class="form-control"
105 <input type="submit" value="Cari Di Sini.." name="search" oninput="submitForm()">
106 </div>
107 <div class="col-1p col-6 mt-7 mt-1p-0">

```

Gambar 4. 14 Kode Halaman Pengajuan *User*

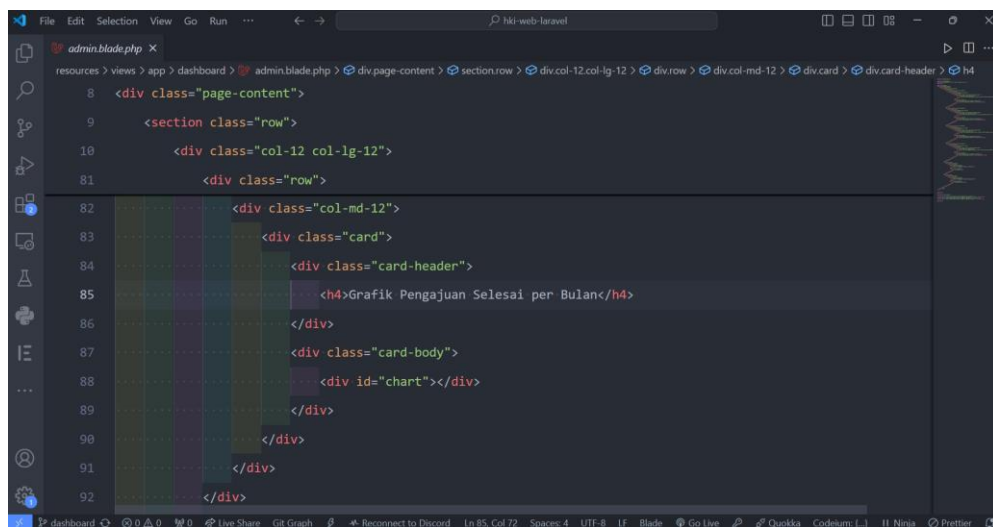
Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman pengajuan *user* yang terdiri dari tabel yang menampilkan informasi jumlah *user* yang mengajukan pengajuan HKI. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4. 15 UI Halaman Pengajuan *User*

## 8. Halaman Dashboard Admin

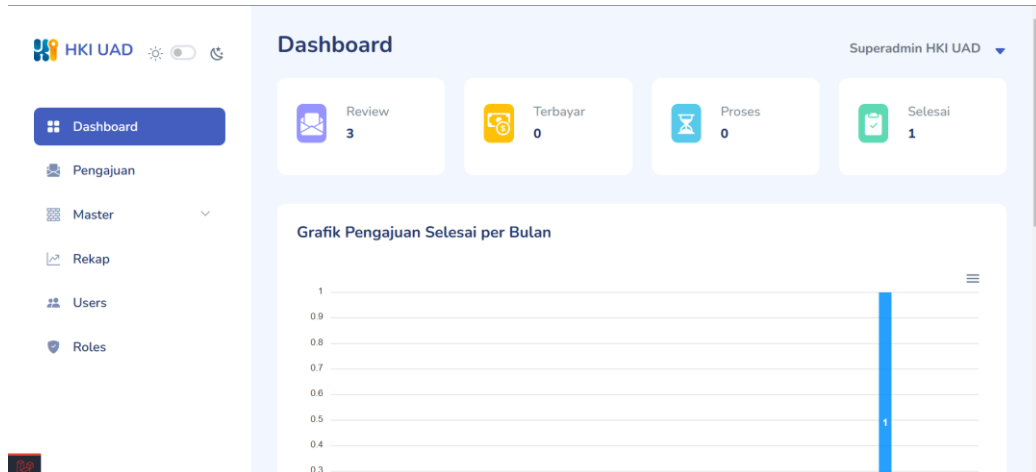
Halaman yang diproses untuk *slicing* adalah halaman *dashboard* admin. Halaman ini dirancang penulis untuk menampilkan informasi penting dan ringkasan aktivitas administratif. Halaman *dashboard* admin berfungsi sebagai pusat kontrol yang memudahkan admin untuk mengelola dan memantau berbagai pengajuan hak kekayaan intelektual, serta melihat statistik dan laporan terkait. Kode untuk halaman *dashboard* admin dapat dilihat pada Gambar 4.16.



```
8 <div class="page-content">
9 <section class="row">
10 <div class="col-12 col-lg-12">
81 <div class="row">
82 <div class="col-md-12">
83 <div class="card">
84 <div class="card-header">
85 <h4>Grafik Pengajuan Selesai per Bulan</h4>
86 </div>
87 <div class="card-body">
88 <div id="chart"></div>
89 </div>
90 </div>
91 </div>
92 </div>
```

Gambar 4. 16 Kode Halaman *Dashboard* Admin

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman *dashboard* admin yang terdiri dari total lima widget, yang menampilkan informasi penting yaitu jumlah pengajuan yang diterima, status verifikasi pengajuan, pembayaran, dan data lainnya. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4. 17 UI Halaman Dashboard Admin

## 9. Halaman Pengajuan Admin

Halaman yang diproses untuk *slicing* adalah halaman pengajuan admin. Halaman ini dirancang oleh Aditya, S.Kom untuk memungkinkan pihak admin mengelola dan memverifikasi pengajuan hak kekayaan intelektual dari pengguna. Halaman pengajuan admin berfungsi sebagai *platform* yang memudahkan admin untuk memeriksa, memvalidasi, dan memperbarui status pengajuan yang diterima. Kode untuk halaman pengajuan admin dapat dilihat pada Gambar 4.18.

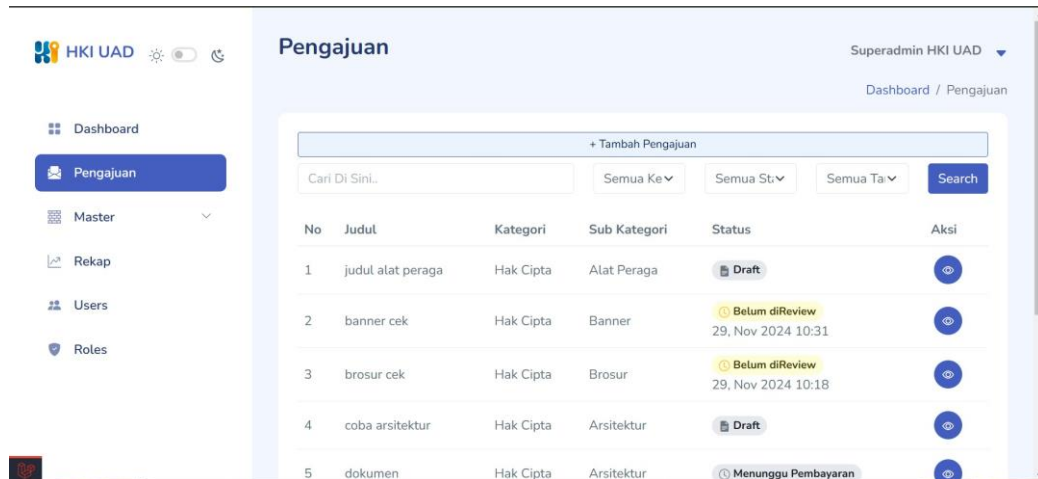
```

File Edit Selection View Go Run ... hki-web-laravel
index.blade.php x
resources > views > app > submission > index.blade.php > div > section.section > div.row > div.col-md-12 > div.card > div.card-body > div.row.mb-2
22 <div>
23 <section class="section">
91 <div class="row">
92 <div class="col-md-12">
data-bs-toggle="modal"
98 data-bs-target="#modalAdd"> + Tambah Pengajuan</button>
99 </div>
100 </div>
101 <form action="" id="filterForm">
102 <div class="row d-flex justify-content-lg-between justify-content-start">
103 <div class="col-lg-5">
104 <input value="{{ request()->search }}" type="text" class="form-control"
105 placeholder="Cari Di Sini.." name="search" oninput="submitForm()"
106 </div>
107 <div class="col-1p col-6 mt-? mt-1p-0">

```

Gambar 4. 18 Kode Pengajuan Admin

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman pengajuan admin yang terdiri dari informasi pengajuan yang sedang berlangsung. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4. 19 UI Halaman Pengajuan Admin

## 10. Halaman Master

Halaman yang diproses untuk slicing adalah halaman master di sisi admin. Halaman ini dirancang oleh Aditya, S.Kom untuk memungkinkan admin mengelola referensi dan data utama yang digunakan dalam sistem, seperti kelompok hak kekayaan intelektual, jenis hak kekayaan intelektual, biaya, dan subsidi. Halaman master berfungsi sebagai platform yang memudahkan admin untuk memperbarui dan memelihara data penting yang mendasari proses pengajuan dan verifikasi. Kode untuk halaman master di sisi admin dapat dilihat pada Gambar 4.20.



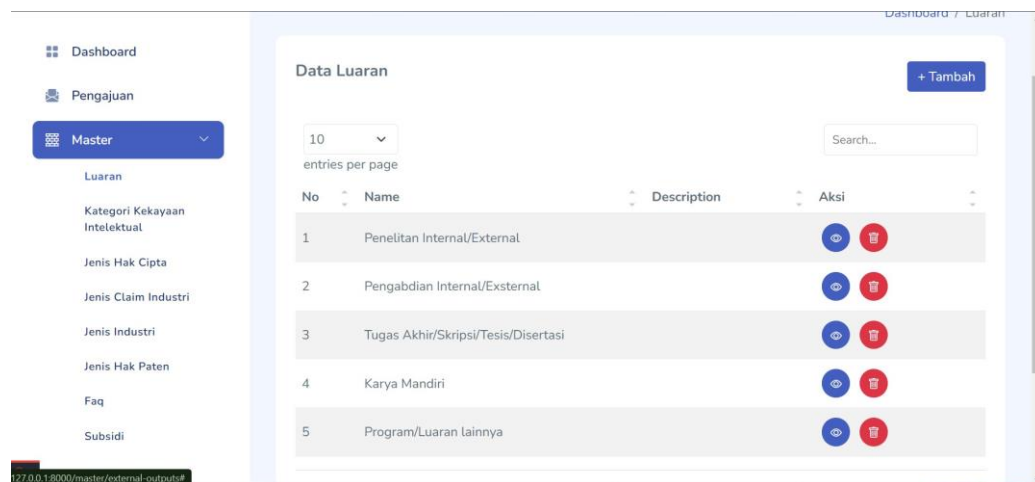
```

3 @section('heading')
4     <div class="page-title">
5         <div class="row d-flex justify-content-end">
6             <div class="page-heading d-block d-xl-none">
7                 <h3>{{ $title }}</h3>
8             </div>
9             <div class="col-12 col-md-6 order-md-2 order-first">
10                <nav aria-label="breadcrumb" class="breadcrumb-header float-start float-end">
11                    <ol class="breadcrumb">
12                        <li class="breadcrumb-item"><a href="#">Dashboard</a></li>
13                        <li class="breadcrumb-item active" aria-current="page"> {{ $title }}</li>
14                    </ol>
15                </nav>
16            </div>

```

Gambar 4. 20 Kode Halaman Master

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman master di sisi admin yang menampilkan daftar referensi yang ada, opsi untuk menambah, mengedit, atau menghapus data, serta informasi terkait lainnya. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.6.



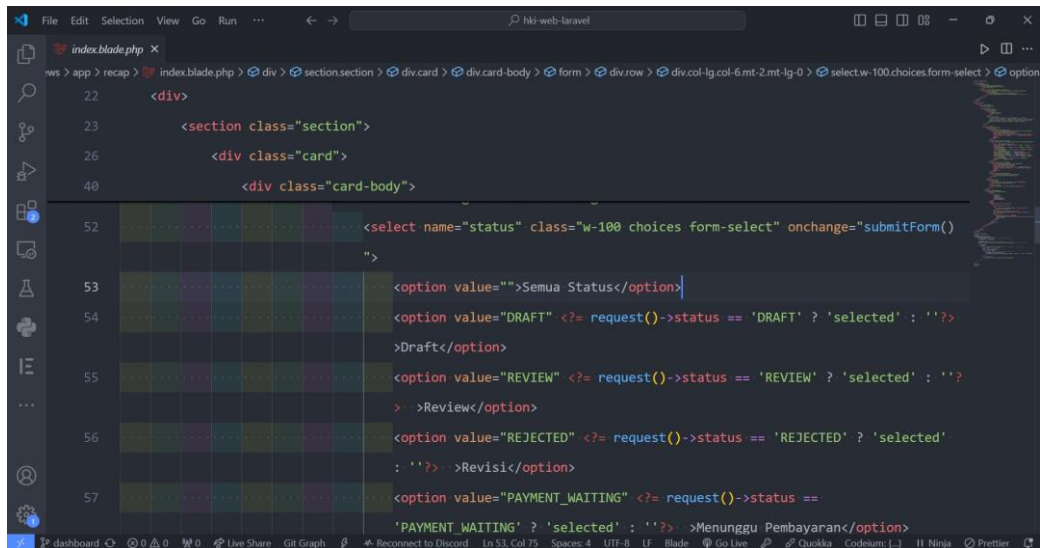
Gambar 4. 21 UI Halaman Master

## 11. Halaman Rekap

Halaman yang diproses untuk *slicing* adalah halaman rekap. Halaman ini dirancang oleh Aditya S.Kom untuk memungkinkan admin melihat ringkasan dan laporan terkait pengajuan hak kekayaan intelektual dalam sistem. Halaman rekap berfungsi sebagai *platform* yang memudahkan admin untuk melihat statistik, laporan



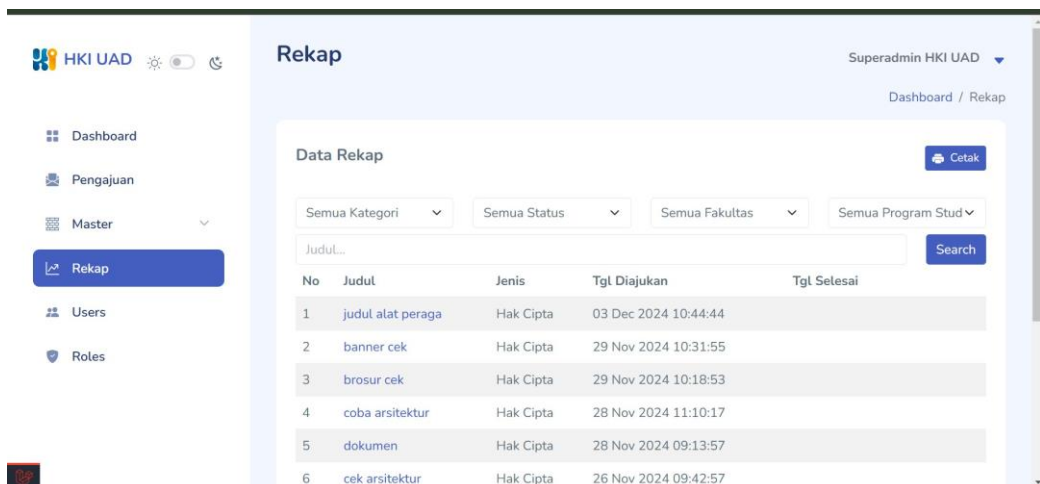
tahunan, dan status pengajuan yang telah diproses atau diterbitkan. Kode untuk halaman rekap dapat dilihat pada Gambar 4.22.



```
<div>
  <section class="section">
    <div class="card">
      <div class="card-body">
        <select name="status" class="w-100 choices form-select" onchange="submitForm()"
          >
          <option value="">Semua Status</option>
          <option value="DRAFT" <? = request()->status == 'DRAFT' ? 'selected' : ''>
            >Draft</option>
          <option value="REVIEW" <? = request()->status == 'REVIEW' ? 'selected' : ''>
            >Review</option>
          <option value="REJECTED" <? = request()->status == 'REJECTED' ? 'selected'
            : ''> >Revisi</option>
          <option value="PAYMENT_WAITING" <? = request()->status ==
            'PAYMENT_WAITING' ? 'selected' : ''> >Menunggu Pembayaran</option>
        </select>
      </div>
    </div>
  </section>
</div>
```

Gambar 4. 22 Kode Halaman Rekap

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman rekap yang menampilkan informasi penting seperti jumlah pengajuan per tahun, status pengajuan yang diterbitkan atau gagal, dan laporan terkait lainnya. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.23.

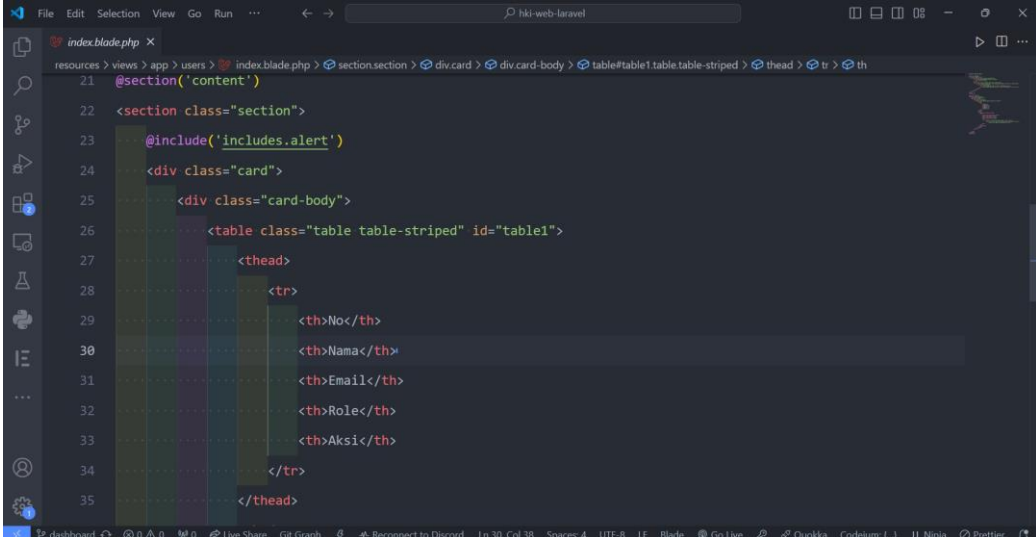


Gambar 4. 23 UI Halaman Rekap

## 12. Halaman *Users*

Halaman yang diproses untuk slicing adalah halaman *users*. Halaman ini dirancang oleh Aditya S.Kom untuk memungkinkan admin mengelola data pengguna dalam sistem,

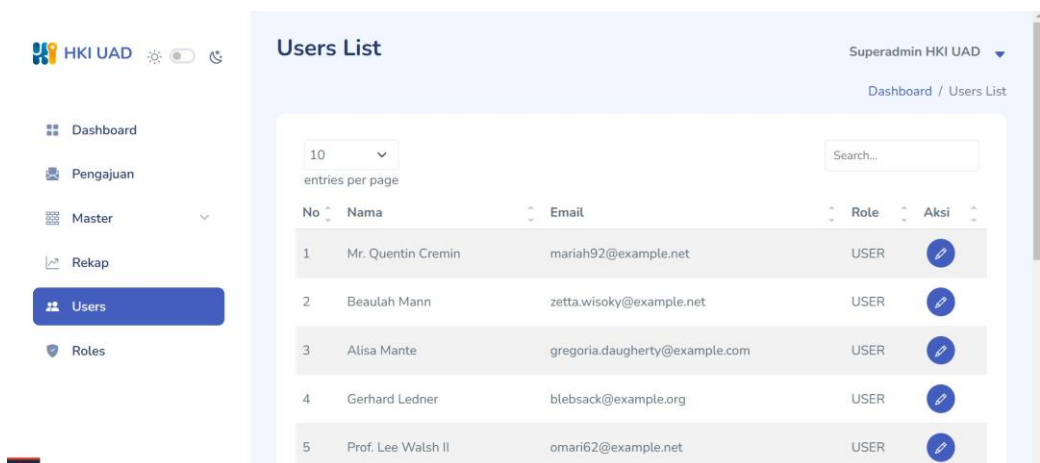
seperti mahasiswa, dosen, atau pegawai yang terdaftar. Halaman *users* berfungsi sebagai *platform* yang memudahkan admin untuk melihat daftar pengguna, memperbarui informasi pengguna, serta mengelola status akun pengguna. Kode untuk halaman *users* dapat dilihat pada Gambar 4.24.



```
21 @section('content')
22 <section class="section">
23     @include('includes.alert')
24     <div class="card">
25         <div class="card-body">
26             <table class="table table-striped" id="table1">
27                 <thead>
28                     <tr>
29                         <th>No</th>
30                         <th>Nama</th>
31                         <th>Email</th>
32                         <th>Role</th>
33                         <th>Aksi</th>
34                     </tr>
35                 </thead>
```

Gambar 4. 24 Kode Halaman Users

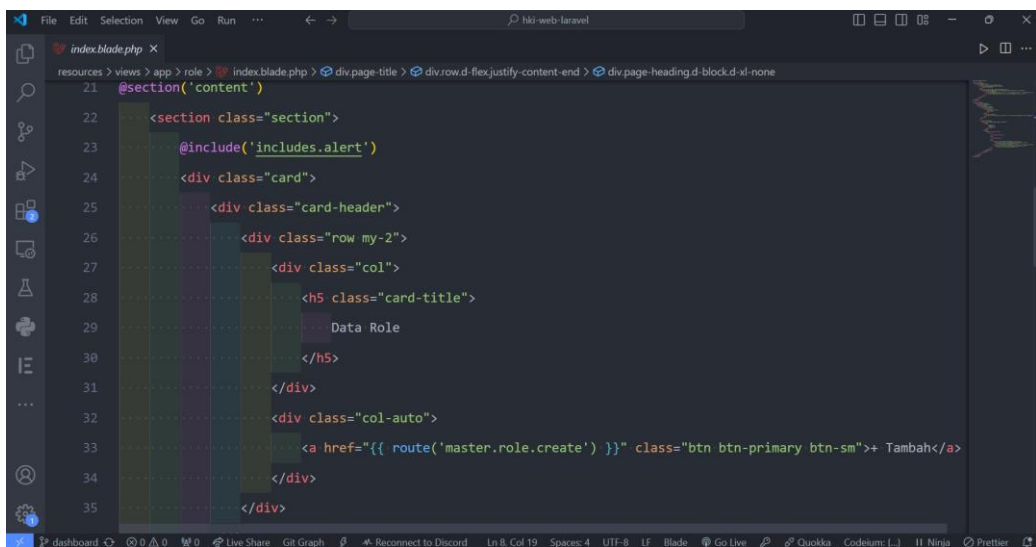
Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman *users* yang menampilkan daftar pengguna yang terdaftar, opsi untuk menambah, mengedit, atau menghapus data pengguna, serta informasi terkait lainnya. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.25.



Gambar 4. 25 UI Halaman Users

### 13. Halaman Roles

Halaman yang diproses untuk *slicing* adalah halaman *roles*. Halaman ini dirancang oleh Aditya S.Kom untuk memungkinkan admin mengelola peran dan hak akses setiap pengguna dalam sistem. Halaman *roles* berfungsi sebagai *platform* yang akan memudahkan admin untuk mendefinisikan dan mengelola peran (roles) seperti admin, pegawai, atau mahasiswa, serta menetapkan hak akses untuk setiap peran. Kode untuk halaman roles dapat dilihat pada Gambar 4.26.

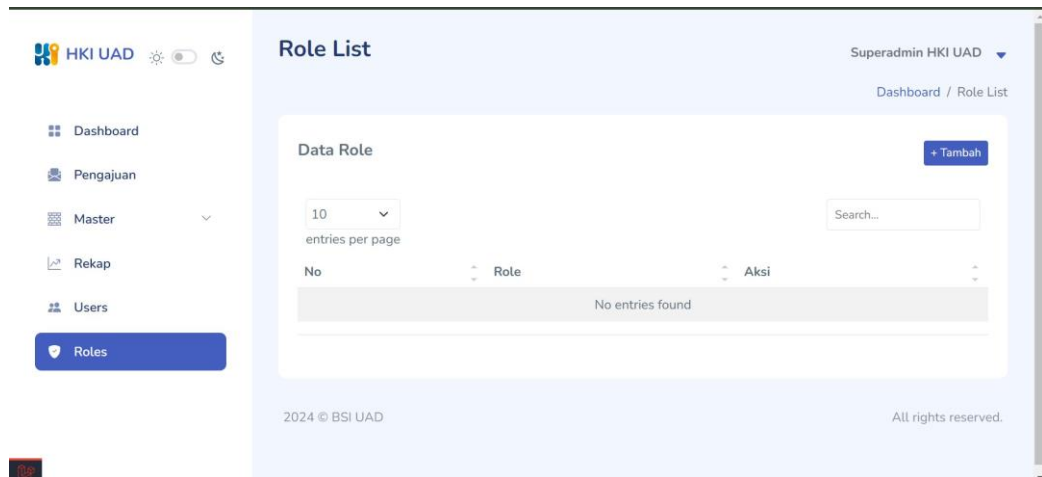


```
21 @section('content')
22 <section class="section">
23     @include('includes.alert')
24     <div class="card">
25         <div class="card-header">
26             <div class="row my-2">
27                 <div class="col">
28                     <h5 class="card-title">
29                         Data Role
30                     </h5>
31                 </div>
32                 <div class="col-auto">
33                     <a href="{{ route('master.role.create') }}" class="btn btn-primary btn-sm">+ Tambah</a>
34                 </div>
35             </div>

```

Gambar 4. 26 Kode Halaman Roles

Hasil implementasi kode di atas adalah tampilan halaman roles yang terdiri dari total delapan *widget*, yang menampilkan daftar peran yang ada, opsi untuk menambah, mengubah, atau menghapus peran, serta pengaturan hak akses terkait. Tampilan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.27.

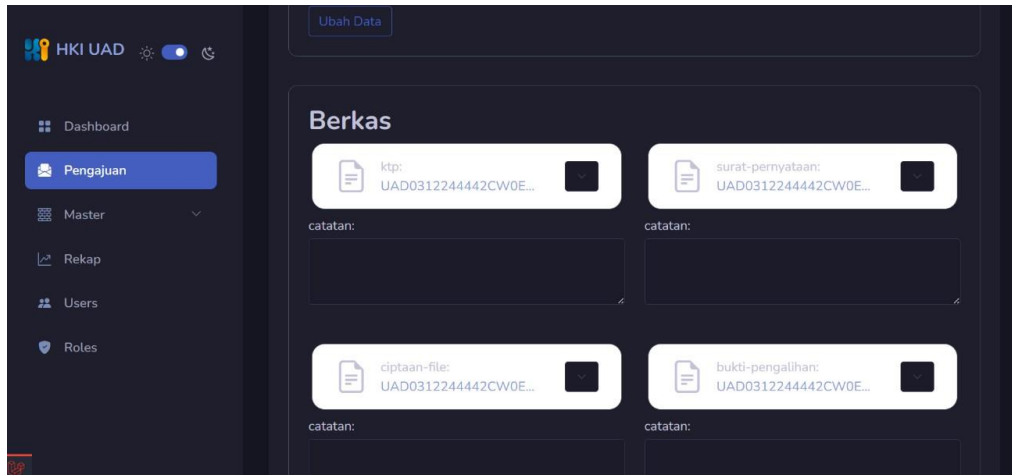


Gambar 4. 27 UI Halaman Roles

### c. Tahap debugging

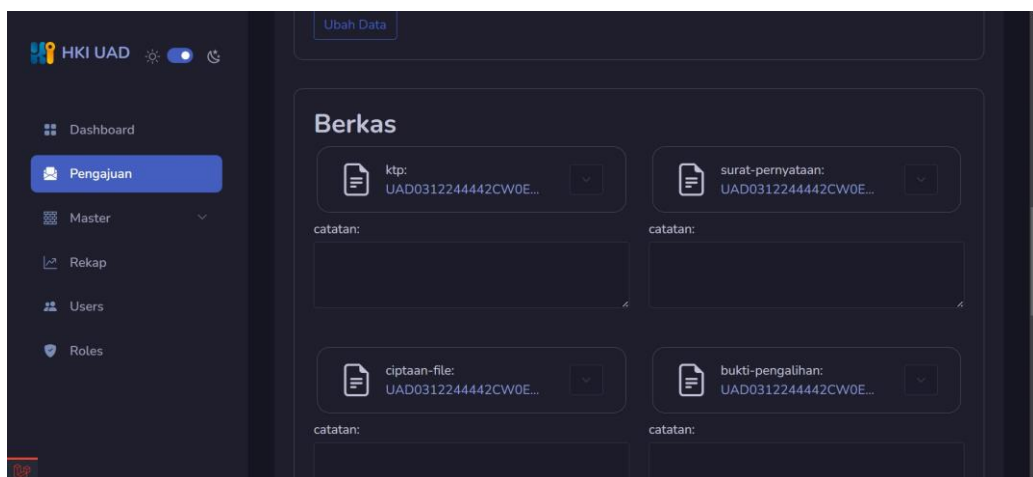
Pada tahap ini, sejumlah *bug* atau kesalahan ditemukan yang memengaruhi tampilan antarmuka serta kinerja fungsi aplikasi. Masalah-masalah tersebut meliputi ketidaksesuaian elemen yang tampil hingga gangguan dalam pemrosesan data yang diambil dari *server*. Upaya mengatasi hal ini, dilakukan identifikasi dan analisis solusi dengan cara meninjau ulang kode secara menyeluruh hingga mencari referensi hingga bantuan melalui forum internet. Tahap ini menjadi salah satu langkah penting dalam menyempurnakan kualitas aplikasi sebelum dirilis.

Salah satu masalah yang ditemukan adalah tampilan *darkmode* yang tidak sempurna, sehingga mengganggu kejelasan data. *Bug* ini menyebabkan tampilan *darkmode* menjadi kurang estetik. Contoh tampilan *darkmode* yang mengalami bug dapat dilihat pada Gambar 4.28.



Gambar 4. 28 Bug DarkMode

Solusi dari masalah ini adalah dengan memastikan bahwa tidak ada class css tambahan yang ditambahkan pada *textfield card*. Dengan solusi ini, *darkmode* yang sebelumnya masih belum sempurna kini dapat tampil dengan lebih baik.



Gambar 4. 29 Fix DarkMode

### C. Hasil Tahapan Evaluasi

Setelah pengembangan aplikasi mencapai tahap akhir, pembimbing lapangan melakukan evaluasi menyeluruh untuk memastikan kualitas fitur dan tampilan yang telah diimplementasikan. Pada tahap evaluasi, pembimbing memeriksa kesesuaian antara tampilan aplikasi dengan desain yang telah direncanakan, serta memastikan bahwa data yang muncul di setiap halaman aplikasi sesuai. Selanjutnya, pembimbing

juga memverifikasi kelancaran dan keakuratan navigasi antar halaman, memastikan bahwa pengguna dapat beralih antar halaman dengan mudah dan tanpa hambatan.

#### D. Realisasi Jadwal Kegiatan Magang

Pada realisasi jadwal kegiatan magang ini akan dipaparkan secara rinci mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan selama periode magang dalam bentuk tabel, mulai dari tahap persiapan, perencanaan hingga eksekusi pengembangan HKI. Tabel ini mencakup kegiatan harian dari bulan September hingga November 2024. Tabel ini memberikan gambaran yang jelas mengenai perkembangan harian dalam pengembangan aplikasi, termasuk eksplorasi, diskusi, coding, debugging, hingga evaluasi dari hasil yang telah dicapai.

Tabel 3. 2 Tabel Kegiatan Bulan September

No.	Kegiatan	September																				Realisasi		
		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Ya Tidak	%
3	Belajar Laravel dan Bootstrap	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			Ya	100
4	Perencanaan pembuatan aplikasi HKI UAD																			■	■		Ya	100
5	Instalasi dan Set Up Project																				■		Ya	100
6	Perencanaan pembagian task pada pengembangan HKI UAD																					■	Ya	100

Tabel 3. 3 Tabel Kegiatan Bulan Oktober

No.	Kegiatan	Oktober																				Realisasi		
		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Ya Tidak	%
3	Membangun Halaman Dashboard Admin	■	■	■	■	■	■	■															Ya	100
4	Membangun Halaman Dashboard User								■	■	■	■	■	■	■	■							Ya	100
5	Membangun Halaman Landing Page																■	■	■	■	■		Ya	100
6	Testing Bug																					■	Ya	100

Tabel 3. 4 Tabel Kegiatan Bulan November

No.	Kegiatan	November																				Realisasi		
		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Ya Tidak	%
3	Membuat fitur Dakrmode	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												Ya	100
4	Update UI halaman Guest										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		Ya	100
5	Testing Bug																				■	■	Ya	100



## **E. Kendala dan Solusi**

### **a. Kendala**

Tantangan yang dihadapi adalah ketika pengguna seringkali mengubah kebutuhan dan persyaratan selama proses pengembangan yang mengakibatkan perlunya modifikasi terus-menerus pada desain dan fungsi sistem.

### **b. Solusi**

Mengadopsi pendekatan pengembangan Agile yang fleksibel dan iteratif, sehingga tim dapat dengan cepat menanggapi perubahan kebutuhan pengguna dan memperbaiki sistem sesuai dengan feedback yang diterima.

## **F. Keberlanjutan**

Setelah menyelesaikan praktik magang penulis diminta untuk ikut andil dalam pengembangan fitur pada proyek HKI. Penulis diharapkan melanjutkan eksplorasi, pengembangan, dan penyempurnaan sistem agar diimplementasikan secara optimal. Keberlanjutan ini penting untuk memastikan fitur mampu memberi keamanan yang lebih baik serta kemudahan dalam proses pengajuan HKI bagi dosen, mahasiswa, dan tendik mendatang.

## **BAB V. Kesimpulan**

### **A. Kesimpulan**

Dalam praktik magang ini, telah dilakukan pengembangan aplikasi HKI di BSI UAD dengan memanfaatkan teknologi Laravel dan Bootstrap. Proses magang mencakup berbagai tahapan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi yang dilakukan secara sistematis. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa aplikasi HKI mampu memberikan solusi dalam pengelolaan pengajuan hak kekayaan intelektual di lingkungan universitas dengan fitur-fitur yang relevan dan bermanfaat, seperti pendaftaran pengajuan, pemantauan progres, serta laporan terkait hasil pengajuan KI.

### **B. Saran**

Diharapkan agar pengembangan aplikasi ini terus berlanjut, khususnya dalam aspek peningkatan keamanan dan pengelolaan data, seperti penerapan fitur autentikasi dua faktor untuk memastikan keamanan data yang lebih tinggi. Selain itu, disarankan agar BSI UAD terus melakukan evaluasi berkala terhadap aplikasi yang telah dikembangkan guna memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi terkini. Dengan demikian, aplikasi HKI dapat berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kualitas layanan hak kekayaan intelektual di UAD dan mempermudah civitas akademika dalam mengelola pengajuan KI.

## Lampiran

### A. Surat keterangan Praktik Magang

## Biro Sistem Informasi

Universitas Ahmad Dahlan



Nomor : UII/38/D.66/XII/2024

Yogyakarta, 03 Desember 2024

Hal : **Surat Keterangan Selesai Magang**

*Assalamu'alaikum Wr Wb*

Sehubungan dengan telah selesainya kegiatan magang di Biro Sistem Informasi Universitas Ahmad Dahlan, atas nama :

Nama : Indra Adityawarman  
NIM : 2100018060  
Program Studi : Informatika  
Alamat : Jl. Tarudan Widoro, Mredo, Sewon, Kab. Bantul

Bersangkutan telah mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan Pengembangan Aplikasi Web Dinamis.. Magang tersebut telah dilaksanakan selama 3 bulan, yaitu tanggal 1 September 2024 s/d 30 November 2024. Pada saat surat ini dikeluarkan, yang bersangkutan telah menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya dengan baik.

Demikian surat keterangan selesai magang ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*



Kepala Biro Sistem Informasi

Fifin Noviyanto, S.T., M.Cs.

NIP. 198011152005011002

Kantor Pusat Biro Sistem Informasi

Gedung FK Lt 7, Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan,  
Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
55191

✉ bsi@uad.ac.id ☎ 0274-563515 ext (42727)

📺 bsi\_uad 📺 portalUAD

## B. Logbook

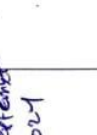
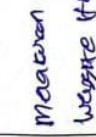
**LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA**  
**PROGRAM STUDI SI INFORMATIKA T.A 2021/2025**  
**(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)**



Nim : 2100018060  
 Nama Mahasiswa : *Indira Alfabidwara*  
 Judul Praktik Magang : *HEI UAP*  
 Dosen Pembimbing : *Dian Yurano, S.T., M.Eng*  
 Pembimbing Lapangan : *Suryanto S.T., M.T*

**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.	Melakukan Analisis dan Revisi Laporan Praktis. Halte kegiatan ini ada. tuju dan melakukan rapat bersama tim	1 September 2021		Mendapatkan Analisis Laporan dan Revisi Laporan Praktis. Kerja masing-masing UAT. Mengisi HEI			
2.	Melakukan presentasi website HEI	2 September 2021		Melakukan presentasi website			

3.	Melakukan tes dan menganalisis beberapa jenis pemrograman komputer.	10 smpn beres	Melakukan beberapa tes dan dan hasil di beberapa form.	
4.	Melakukan tes dan analisis beberapa jenis pemrograman komputer.	15 smpn beres	Melakukan beberapa tes dan dan hasil di beberapa form.	

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

.....

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

(Guntur Mulya Zambani B.S.P. M.Tom)

Yogyakarta, 5 Oktober 2024

Mahasiswa

  
(Indah Adhyaningrum)



### C. Dokumentasi

