

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu kebutuhan yang semakin mendesak dalam era teknologi informasi saat ini adalah kebutuhan akan sistem informasi yang mendukung proses bisnis secara efektif. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong banyak perusahaan untuk membangun sistem berbasis web, termasuk dalam hal *e-commerce*, untuk mempermudah transaksi dan meningkatkan produktivitas. *Website e-commerce* menjadi salah satu solusi utama untuk mendukung bisnis, karena dapat memberikan pengalaman belanja yang nyaman dan efisien bagi pelanggan, serta memudahkan pengelolaan produk dan transaksi bagi pemilik toko.

Kerja Praktik (KP) merupakan mata kuliah wajib di Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan pada semester tujuh. Kerja Praktik bertujuan untuk menerapkan keahlian yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata, guna mencapai penguasaan keterampilan tertentu. Dalam pelaksanaan KP, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari dalam proyek nyata, yang melibatkan analisis, perencanaan, hingga implementasi sistem berbasis teknologi informasi.

Berkaitan dengan hal tersebut, Kerja Praktik dilaksanakan di CV Sinergi Cita Digital (Diggity), sebuah perusahaan perangkat lunak yang berlokasi di Yogyakarta. Masa kerja praktik berlangsung selama tiga bulan. CV Sinergi Cita Digital, atau Diggity, bergerak dalam tiga bidang utama yaitu layanan pembuatan perangkat lunak, produk SaaS (*Software as a Service*), dan akademi teknologi informasi. Perusahaan ini menawarkan berbagai solusi pengembangan perangkat lunak yang disesuaikan dengan kebutuhan klien, termasuk pengembangan aplikasi web dan *mobile*, serta menyediakan produk SaaS untuk mempermudah pengelolaan operasional bisnis.

Selama tiga bulan melaksanakan Kerja Praktik di CV Sinergi Cita Digital, diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan proyek pembuatan *website e-commerce* untuk klien perusahaan. Proyek ini bertujuan untuk membangun sebuah *platform e-commerce* yang memungkinkan klien untuk memasarkan produk secara *online*, meningkatkan efisiensi transaksi, serta memberikan pengalaman belanja yang lebih baik bagi pelanggan. Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya sistem *e-commerce* yang dapat mengelola produk, transaksi, dan pengelolaan pengguna dengan mudah dan efektif. Hal ini berdampak pada proses penjualan yang kurang optimal dan pengalaman pengguna yang terbatas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, terdapat solusi berupa membangun *website e-commerce* berbasis Laravel dan Vue.js. Solusi ini dibangun untuk mengoptimalkan pengelolaan produk, keranjang belanja, dan sistem *checkout*, serta meningkatkan pengalaman pengguna dengan tampilan yang responsif dan interaktif. Proyek ini diimplementasikan melalui beberapa tahapan, termasuk analisis kebutuhan, desain antarmuka pengguna (UI), pengembangan API *backend*, dan pengujian sistem untuk memastikan fungsionalitas yang optimal.

Hasil dari pelaksanaan proyek ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa *platform e-commerce* yang lebih efisien dan mudah digunakan, serta meningkatkan penjualan dan pengalaman belanja pelanggan.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, batasan masalah dalam praktik magang di CV Sinergi Cita Digital adalah sebagai berikut:

1. Fokus pembangunan sistem pada pembuatan *website e-commerce* menggunakan Laravel dan Vue.js, dengan fitur utama seperti manajemen produk, keranjang belanja, dan sistem pembayaran.
2. Pengelolaan data terbatas pada data transaksi, produk, dan pengguna. Integrasi dengan data eksternal atau sistem analitis yang lebih kompleks tidak termasuk.

3. Sistem dibangun untuk mendukung kapasitas menengah dan skalabilitas jangka pendek, tanpa memperhitungkan kapasitas besar atau peningkatan trafik besar-besaran pada tahap ini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun *website e-commerce* yang efisien dan mampu mendukung proses bisnis klien, seperti pengelolaan produk, transaksi, dan pembayaran, secara optimal.
2. Bagaimana membangun sistem yang dapat mengelola data transaksi dan produk secara *real-time*, untuk mendukung keputusan bisnis yang cepat dan akurat.
3. Bagaimana meningkatkan pengalaman pengguna dengan membangun antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, untuk memastikan kemudahan operasional bagi pelanggan dan admin dalam menggunakan *platform e-commerce*.

D. Tujuan Praktik Magang

Berdasarkan latar belakang masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari pelaksanaan praktik magang di CV Sinergi Cita Digital adalah sebagai berikut:

1. Membangun *website e-commerce* menggunakan Laravel dan Vue.js, dapat mendukung proses bisnis klien secara optimal, dan meningkatkan produktivitas operasional dalam hal pengelolaan produk, transaksi, dan pembayaran. Sehingga mengurangi kesalahan operasional dan mempercepat alur kerja, memberikan kemudahan bagi klien dalam mengelola *e-commerce* mereka.

2. Membangun sistem yang dapat mengelola dan menganalisis data transaksi serta pengguna secara *real-time*, untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis yang lebih cepat dan akurat.
3. Membangun antarmuka yang lebih intuitif dan *user-friendly*, guna mempermudah penggunaan oleh pelanggan maupun admin *e-commerce*, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna dan mendukung adopsi teknologi yang lebih efektif.

E. Manfaat Praktik Magang

Berdasarkan tujuan praktik magang yang telah dirumuskan, manfaat praktik magang di CV Sinergi Cita Digital sebagai berikut:

1. Praktik magang memberikan kontribusi langsung dalam penyelesaian proyek yang sedang dijalankan oleh perusahaan, seperti pengembangan *website e-commerce* menggunakan Laravel dan Vue.js, yang mendukung proses bisnis klien secara optimal.
2. Membantu perusahaan mendapatkan perspektif baru serta ide-ide inovatif yang dapat memperkaya pengembangan solusi teknologi yang sedang dilakukan oleh tim pengembangan.
3. Melalui praktik magang, perusahaan dapat menilai potensi dan kompetensi mahasiswa dalam hal keterampilan teknis dan *soft skills*, yang dapat berguna untuk perusahaan di masa depan sebagai calon tenaga kerja yang berkualitas.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Profil Instansi

CV Sinergi Cita Digital, yang lebih dikenal dengan nama Diggity, merupakan sebuah perusahaan perangkat lunak yang didirikan pada tanggal 17 November 2023. Perusahaan ini berlokasi di Jalan Minggiran, Kelurahan Sendangtirto, Kecamatan Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55573. Logo Diggity dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Logo Diggity

Pendirian CV Sinergi Cita Digital dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan teknologi yang semakin dibutuhkan di berbagai aspek kehidupan, terutama dalam pengelolaan bisnis. Sejak tahun 2023, Diggity telah melayani berbagai segmen klien, mulai dari perusahaan perorangan, lembaga pendidikan, bank, hingga perusahaan swasta.

Perusahaan ini bergerak di tiga bidang utama, yaitu layanan pembuatan perangkat lunak, produk SaaS (*Software as a Service*), dan akademi teknologi informasi. Penjelasan mengenai masing-masing bidang adalah sebagai berikut:

1. Layanan Pembuatan Perangkat Lunak

Diggity menyediakan layanan pengembangan perangkat lunak yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap bisnis, termasuk pembuatan aplikasi web, *mobile*, serta solusi berbasis *cloud*. Fokus utama perusahaan

adalah menciptakan inovasi dan kualitas perangkat lunak yang efektif, mudah digunakan, dan sesuai untuk bisnis berskala kecil hingga besar.

2. Produk *SaaS (Software as a Service)*

Produk *SaaS* yang ditawarkan Diggity dirancang untuk mempermudah pengelolaan bisnis klien. Solusi ini meliputi manajemen proyek, CRM (*Customer Relationship Management*), dan analitis data. Produk ini memberikan kemudahan, fleksibilitas, serta efisiensi biaya, sehingga perusahaan dapat berfokus pada aktivitas inti bisnis tanpa harus khawatir tentang pengelolaan infrastruktur teknologi informasi.

3. Akademi Teknologi Informasi

Akademi teknologi informasi Diggity merupakan *platform* pendidikan digital yang menawarkan kursus dan pelatihan di berbagai bidang teknologi informasi. Akademi ini bertujuan untuk mendukung pengembangan keterampilan dan pengetahuan peserta, baik yang masih pemula maupun yang sudah profesional, guna mempersiapkan mereka menghadapi karier di era digital.

Adapun visi dan misi perusahaan sebagai berikut:

Visi : Menjadi perusahaan perangkat lunak terkemuka yang berkontribusi secara *Signifikan* dalam pengembangan teknologi informasi, dengan menyediakan solusi inovatif dan berkualitas yang dapat meningkatkan efisiensi bisnis di berbagai sektor.

Misi : 1. Menyediakan layanan pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan spesifik setiap klien, dengan fokus pada inovasi dan kemudahan penggunaan.
2. Mengembangkan produk *SaaS (Software as a Service)* yang mendukung pengelolaan bisnis yang lebih efisien, fleksibel, dan hemat biaya.

3. Membangun akademi teknologi informasi yang berperan dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan teknologi bagi pemula hingga profesional.
4. Memberikan kontribusi nyata dalam dunia teknologi melalui kolaborasi dengan berbagai industri dan sektor bisnis.

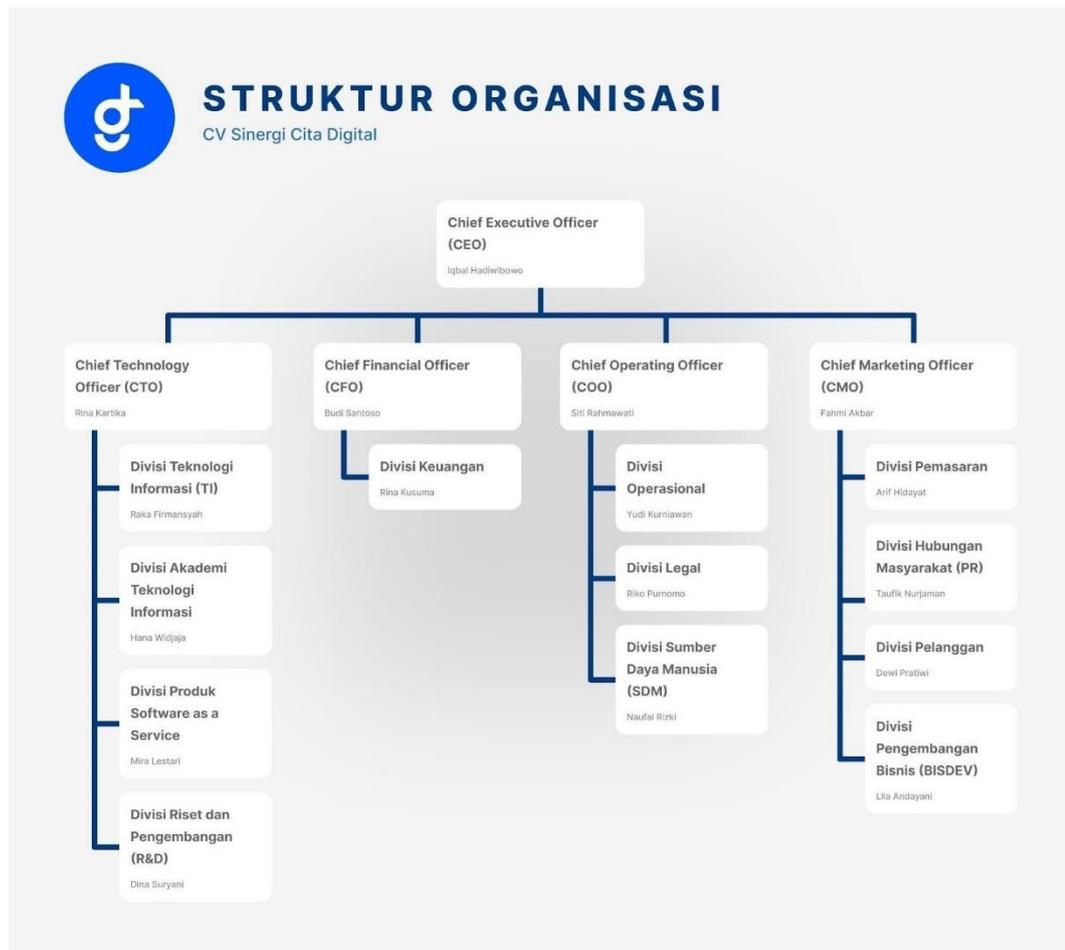
Informasi mengenai lokasi pelaksanaan magang, alamat lengkap, serta kontak yang dapat dihubungi. Detail ini penting untuk memastikan bahwa mahasiswa mengetahui lokasi praktik serta aksesibilitasnya selama program berlangsung. Informasi kontak CV Sinergi Cita Digital (Diggity) adalah sebagai berikut:

1. Telepon/WhatsApp : +62 878 4305 2780, +62 812 9770 1005,
+62 875 2914 7310
2. Email : info@diggity.co.id, kontak@diggity.co.id
3. Alamat : Jalan Minggiran, Kelurahan Sendangtirto, Kecamatan Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55573.

Kontak ini tersedia untuk memfasilitasi komunikasi bagi pihak-pihak yang memerlukan informasi lebih lanjut terkait layanan dan kegiatan perusahaan.

CV Sinergi Cita Digital, atau lebih dikenal sebagai Diggity, memiliki struktur organisasi yang mencerminkan efisiensi dan kolaborasi lintas fungsi untuk mencapai tujuan bisnis yang berkelanjutan. Struktur organisasi ini mencakup beberapa posisi kunci di tingkat *C-Level* dan berbagai departemen yang berperan penting dalam operasional perusahaan, baik dalam aspek teknis, pemasaran, keuangan, hingga sumber daya manusia.

Berikut adalah bagan struktur organisasi profesional untuk Diggity (CV Sinergi Cita Digital) dengan posisi C-Level di bagian atas dan berbagai departemen di bawahnya. Struktur ini mencakup CEO, CTO, CFO, COO, CMO, serta divisi-divisi seperti Teknologi Informasi, Produk, Legal, Pemasaran, Pelanggan, Akademi, Operasional, Keuangan, Riset dan Pengembangan, Sumber Daya Manusia, Pengembangan Bisnis, dan Hubungan Masyarakat.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

Pada Gambar 2.2 menunjukkan struktur organisasi Diggity, dengan penjelasan sebagai berikut.

1. C-Level

a. *Chief Executive Officer* (CEO): Bertanggung jawab atas arah strategis perusahaan dan keputusan utama bisnis.

1) Nama: Iqbal Hadiwibowo

- 2) Email: iqbal.hadiwibowo@diggity.co.id
 - b. *Chief Technology Officer* (CTO): Mengawasi pengembangan teknologi dan inovasi dalam produk perangkat lunak.
 - 1) Nama: Rina Kartika
 - 2) Email: rina.kartika@diggity.co.id
 - c. *Chief Financial Officer* (CFO): Mengelola aspek keuangan dan pengendalian keuangan perusahaan.
 - 1) Nama: Budi Santoso
 - 2) Email: budi.santoso@diggity.co.id
 - d. *Chief Operating Officer* (COO): Memastikan operasi perusahaan berjalan secara efisien dan produktif.
 - 1) Nama: Siti Rahmawati
 - 2) Email: siti.rahmawati@diggity.co.id
 - e. *Chief Marketing Officer* (CMO): Mengelola strategi pemasaran dan branding perusahaan.
 - 1) Nama: Fahmi Akbar
 - 2) Email: fahmi.akbar@diggity.co.id
2. Teknologi Informasi (TI)

Tim Teknologi di Diggity berfungsi sebagai inti dari perusahaan, berkomitmen untuk mengembangkan solusi inovatif dan berkualitas. *Engineer* di tim ini tidak hanya fokus pada penulisan kode, tetapi juga berkolaborasi dengan berbagai fungsi bisnis lainnya, guna memaksimalkan pemahaman dan meningkatkan dampak bisnis secara keseluruhan.

- a. Nama: Raka Firmansyah
- b. Email: raka.firmansyah@diggity.co.id

3. Produk

Tim Product Diggity bertanggung jawab atas pengembangan produk *SaaS* (*Software as a Service*) dan perangkat lunak lainnya. Mereka menjalankan pendekatan *iterative* dalam mengembangkan produk yang memberikan dampak *Signifikan*, mulai dari perencanaan hingga peluncuran. Tim ini mencakup manajemen produk, desain produk, pengelolaan proyek teknis, dan pemasaran produk.

- a. Nama: Mira Lestari
- b. Email: mira.lestari@diggity.co.id

4. Legal

Tim Legal Diggity memastikan kepatuhan perusahaan terhadap semua hukum dan regulasi yang berlaku. Mereka menangani urusan hukum perusahaan, termasuk kontrak, litigasi, serta pengelolaan risiko hukum yang mungkin timbul dalam operasional bisnis.

- a. Nama: Putri Maharani
- b. Email: putri.maharani@diggity.co.id

5. Pemasaran

Tim *Marketing* Diggity terdiri dari profesional dengan berbagai keahlian, yang bekerja untuk memperluas jangkauan perusahaan dan mendorong pertumbuhan bisnis. Mereka merancang strategi untuk menyeimbangkan antara pembangunan merek jangka panjang dan pencapaian hasil yang efektif.

- a. Nama: Arif Hidayat
- b. Email: arif.hidayat@diggity.co.id

6. Pelanggan

Tim *Customer* di Diggity bertugas memberikan pengalaman terbaik kepada klien dengan menganalisis kebutuhan mereka secara mendalam. Dengan dukungan dari Tim Research and Data, mereka memastikan solusi yang ditawarkan relevan dengan kebutuhan klien di masa kini dan mendatang.

- a. Nama: Dewi Pratiwi
- b. Email: dewi.pratiwi@diggity.co.id

7. Akademi

Akademi ini menyediakan program pelatihan digital yang praktis dan komprehensif. Kursus yang disediakan bertujuan mendukung perkembangan profesional peserta, baik untuk kebutuhan operasional bisnis maupun pertumbuhan pribadi.

- a. Nama: Hana Widjaja
- b. Email: hana.widjaja@diggity.co.id

8. Operasional

Tim Operasional Diggity bertanggung jawab menjaga stabilitas dan keamanan seluruh aktivitas perusahaan. Mereka mendukung pembuatan produk serta menjaga kelancaran operasional dengan fokus pada peningkatan berkelanjutan.

- a. Nama: Yudi Kurniawan
- b. Email: yudi.kurniawan@diggity.co.id

9. Keuangan

Tim Keuangan Diggity mengelola produk layanan keuangan yang bertujuan membuka akses yang lebih mudah dan terjangkau bagi perusahaan. Tim ini memainkan peran kunci dalam mendorong efisiensi serta pertumbuhan bisnis melalui solusi keuangan yang tepat.

- a. Nama: Rina Kusuma
- b. Email: rina.kusuma@diggity.co.id

10. Riset dan Pengembangan (R&D)

Tim R&D berfokus pada pencarian inovasi baru yang dapat diterapkan untuk pengembangan produk dan layanan masa depan. Mereka secara rutin melakukan penelitian terhadap tren pasar dan teknologi terkini.

- a. Nama: Dina Suryani
- b. Email: dina.suryani@diggity.co.id

11. Sumber Daya Manusia (SDM)

Tim SDM Diggity bertanggung jawab atas pengelolaan dan pengembangan talenta di perusahaan. Mereka memastikan karyawan memiliki kesempatan untuk berkembang baik secara profesional maupun pribadi melalui pelatihan dan kebijakan kesejahteraan.

- a. Nama: Naufal Rizki
- b. Email: naufal.rizki@diggity.co.id

12. Pengembangan Bisnis (BISDEV)

Tim Pengembangan Bisnis fokus pada eksplorasi peluang pasar baru serta membangun strategi dan kolaborasi dengan mitra bisnis potensial. Mereka bekerja untuk memperluas jangkauan Diggity di pasar baru.

- a. Nama: Lila Andayani
- b. Email: lila.andayani@diggity.co.id

13. Hubungan Masyarakat (PR)

Tim PR bertugas membangun citra positif perusahaan melalui komunikasi strategis dengan media, pengelolaan acara, dan pemangku kepentingan. Mereka berperan penting dalam menjaga reputasi Diggity di mata publik dan mitra bisnis.

- a. Nama: Taufik Nurjaman
- b. Email: taufik.nurjaman@diggity.co.id

B. Sumber Daya Penunjang Magang

Berikut adalah Tabel 2.1 yang menjelaskan jumlah dan kualitas tenaga kerja, serta fasilitas fisik yang tersedia di CV Sinergi Cita Digital (Diggity):

Tabel 2. 1 Jumlah dan Kualitas Tenaga Kerja

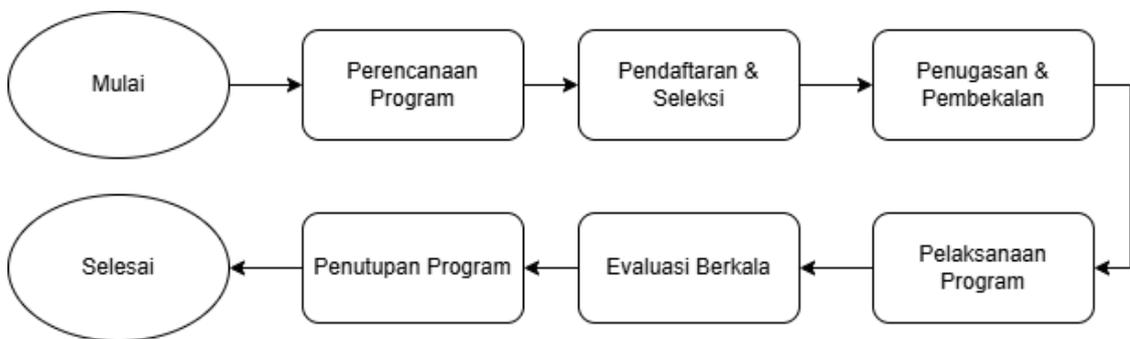
Aspek	Deskripsi
Jumlah Tenaga Kerja	Diggity memiliki sekitar 5-20 tenaga kerja yang tersebar di berbagai departemen, termasuk teknologi informasi, pengembangan produk, pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, legal, dan operasional. Jumlah ini terdiri dari karyawan tetap, kontrak, serta freelancer yang berkolaborasi dalam berbagai proyek.
Kualitas Tenaga Kerja	Tenaga kerja Diggity terdiri dari individu dengan latar belakang akademik dan profesional yang relevan. Sebagian besar karyawan memiliki pengalaman minimal 2-3 tahun di industri teknologi dan pengembangan produk. Diggity juga menyediakan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi karyawan.

Fasilitas Fisik	<ul style="list-style-type: none"> - Alamat: Jalan Minggiran, Kelurahan Sendangtirto, Kecamatan Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55573. - Infrastruktur IT: Perangkat keras, dan perangkat lunak terbaru untuk mendukung operasional dan pengembangan.
------------------------	---

Tabel 2.1 menggambarkan secara umum komposisi tenaga kerja dan sarana fisik yang mendukung operasional di Diggity.

C. Proses Bisnis yang Berjalan

Program magang ini disusun untuk mendukung mahasiswa semester 7 dari Program Studi Informatika Universitas Ahmad Dahlan dalam menyelesaikan mata kuliah Praktik Magang. Proses tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2. 3 Proses Bisnis

Setiap peserta diberikan proyek yang disesuaikan dengan posisi masing-masing, meliputi tugas dalam membangun dan memodifikasi hasil proyek seperti situs web, aplikasi *mobile*, atau desain UI/UX. Program dimulai pada 16 September 2024 dan berlangsung selama tiga bulan, hingga 20 Desember 2024. Para peserta bekerja secara fleksibel dari Senin hingga Jumat, dengan pemantauan melalui *platform* Notion dan WhatsApp. Lokasi kerja juga fleksibel, dapat dilakukan dari rumah (WFH) atau di

mana saja (WFE), serta disertai pertemuan tatap muka untuk bimbingan dan diskusi bila diperlukan.

Program ini tidak memberikan kompensasi finansial, namun peserta akan menerima e-sertifikat dan bimbingan dalam penyusunan laporan magang. Evaluasi kinerja dilakukan secara berkala, dan peserta yang tidak menyelesaikan tugas dengan baik tanpa alasan yang jelas akan diberikan peringatan atau diberhentikan dari program.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Tahapan Persiapan

Persiapan untuk mengikuti program magang di Diggity yaitu mendaftar melalui formulir pendaftaran *online* yang disediakan. Setelah pendaftaran, akan melalui proses seleksi yang didasarkan pada berkas-berkas seperti surat pengantar, CV, portofolio, serta penilaian terhadap kemampuan teknis dan non-teknis. Ketika lolos tahap seleksi kemudian akan menjalani wawancara dengan tim dari divisi Teknologi Informasi, Sumber Daya Manusia, dan Operasional Diggity. Setelah berhasil melewati wawancara akan resmi menjadi bagian dari program magang di Diggity dan diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan proyek yang berasal dari salah satu klien perusahaan. Proyek ini berfokus pada pembangunan situs web *e-commerce* menggunakan *framework* Laravel dan Vue.js, yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan terkait dengan kesulitan dalam mengelola penjualan secara manual, ketersediaan pasar yang terbatas pada lokasi fisik, serta tantangan dalam menyediakan pengalaman pengguna yang interaktif dan responsif. Dengan menggunakan Laravel, sistem *backend* yang kuat dan aman dapat dibangun untuk menangani transaksi, manajemen produk, dan pemrosesan pesanan, sementara Vue.js memungkinkan pengembangan antarmuka pengguna yang dinamis dan responsif untuk memastikan kenyamanan pelanggan dalam berbelanja *online*.

Program magang Diggity dimulai pada 16 September 2024 dan berlangsung selama tiga bulan hingga 20 Desember 2024. Selama program magang, diberikan fleksibilitas kerja dari Senin hingga Jumat, dengan pemantauan menggunakan *platform* Notion dan WhatsApp. Selain itu, dapat bekerja dari rumah (WFH) atau dari lokasi lain (WFE), dan akan ada pertemuan tatap muka untuk bimbingan dan diskusi jika diperlukan.

Program ini tidak menawarkan kompensasi finansial, namun akan menerima e-sertifikat serta bimbingan dalam penyusunan laporan magang. Evaluasi kinerja

dilakukan secara berkala, dan jika tidak dapat menyelesaikan tugas dengan baik tanpa alasan yang jelas akan diberikan peringatan atau diberhentikan dari program.

B. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan proyek dilakukan melalui beberapa tahapan yang terbagi menjadi:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan dan analisis informasi terkait kebutuhan klien untuk *website e-commerce*. Hal ini melibatkan diskusi dengan klien untuk memahami alur *website* yang akan dibangun, jenis produk yang dijual, dan fitur yang diperlukan untuk mendukung operasional *e-commerce*. Hasil dari analisis ini adalah spesifikasi kebutuhan yang akan menjadi acuan dalam pengembangan sistem.

2. Pengembangan Produk

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, tahap pengembangan dimulai dengan mendesain antarmuka (UI) untuk memastikan tampilan yang responsif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan pengguna. Lalu pembuatan API untuk mengelola produk, transaksi, dan pengguna, serta integrasi berbagai fitur seperti keranjang belanja dan sistem *checkout*.

3. Pengujian Sistem

Setelah tahap pengembangan, dilakukan pengujian dengan metode SUS dan *Black Box testing*. Fokus pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang dibangun berfungsi sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna dan memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, dilakukan pengujian tampilan (UI) di berbagai perangkat untuk memastikan responsivitas dan pengalaman pengguna yang optimal.

C. Tahapan Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara terstruktur dan berkala untuk memastikan bahwa program magang dapat memenuhi target pembelajaran dan memberikan kontribusi positif terhadap proyek yang dijalankan. Evaluasi ini mencakup dua aspek utama:

1. Unit Testing

Evaluasi pertama dilakukan dengan pengujian unit untuk memeriksa keberhasilan implementasi fitur-fitur yang dikembangkan selama proses pengembangan. Hasil dari pengujian ini digunakan untuk memastikan bahwa setiap komponen sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi dan tidak ada kesalahan fungsionalitas.

2. Implementasi dan Kinerja Fitur

Evaluasi kedua berfokus pada implementasi dan kinerja fitur yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan penilaian atas bagaimana fitur-fitur yang ada di *website* berfungsi di lingkungan produksi dan seberapa baik mereka memenuhi kebutuhan pengguna serta ekspektasi klien.

Selama proses evaluasi, tim dari Teknologi Informasi, Sumber Daya Manusia, dan Operasional Diggity melakukan pemantauan rutin dan diskusi umpan balik mengenai kemajuan proyek. Evaluasi ini berguna untuk mengidentifikasi kendala yang muncul dan memberikan arahan perbaikan. Hasil dari evaluasi ini akan digunakan sebagai dasar dalam pemberian sertifikat partisipasi, rekomendasi profesional, dan penilaian atas performa.

D. Rancangan Jadwal Kegiatan

Bagian ini memuat jadwal kegiatan yang dirancang untuk pelaksanaan praktik magang. Rincian jadwal kegiatan berdasarkan jadwal kegiatan Diggity ditunjukkan pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	<i>DeSign Handoff</i>	■													
2	Memulai <i>Coding Slicing</i>	■													
3	<i>Start Slicing</i>	■													
4	<i>Slicing Landing Page</i>	■													
5	<i>Slicing Category Page</i>		■												
6	<i>Slicing Product Detail Page</i>		■												
7	<i>Slicing Shopping Cart Page</i>		■												
8	<i>Slicing Checkout Success</i>		■												
9	<i>Slicing Login dan Register</i>			■											
10	<i>Slicing Dashboard Home Page</i>			■											
11	<i>Slicing Dashboard Lanjutan</i>			■											
12	Memulai <i>Development</i> Aplikasi Laravel			■											
13	Konversi HTML <i>Slicing</i> ke Laravel Blade			■											
14	<i>Databse</i> Aplikasi Laravel				■										
15	<i>Update</i> Analisis dan Sistem				■										
16	Membuat Admin Area				■										
17	CRUD Kategori				■										
18	CRUD <i>User</i>					■									
19	CRUD Produk					■									
20	CRUD Galeri					■									
21	Integrasi <i>Landing Page</i>					■									
22	Integrasi <i>Categories Page</i>						■								
23	Integrasi <i>Login Page</i>						■								
24	Integrasi <i>Register</i>						■								
25	Integrasi Modul Produk <i>Page</i>						■								
26	Integrasi Modul <i>Cart</i>						■								
27	Integrasi Modul <i>Checkout</i>							■							
28	Finalisasi Integrasi							■							
29	Integrasi <i>Dashboard Page</i>							■	■						
30	Integrasi <i>Dashboard My Product</i>								■						
31	Integrasi <i>Dashboard Settings</i>									■					
32	Integrasi <i>Dashboard Transaction</i>										■				
33	<i>Deployment</i>												■	■	

BAB IV

PEMBAHASAN PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

A. Hasil Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan praktik magang di Diggity melibatkan proses pendaftaran, dan seleksi peserta. Proses pendaftaran dilakukan melalui Google Form, diikuti dengan seleksi berkas yang meliputi evaluasi surat pengantar, CV, portofolio, dan kemampuan teknis maupun non-teknis. Ketika lolos seleksi berkas diwawancarai oleh tim dari Teknologi Informasi, Sumber Daya Manusia, dan Operasional Diggity untuk menilai kesesuaian kandidat dengan kebutuhan perusahaan. Setelah diterima, diberikan penjelasan yang mencakup pengenalan lingkungan kerja, alat bantu seperti Notion dan WhatsApp, serta penjelasan tugas dan tanggung jawab dalam proyek. Tahapan ini bertujuan untuk mempersiapkan agar dapat berkontribusi secara optimal selama program magang berlangsung.

B. Hasil Tahapan Pelaksanaan

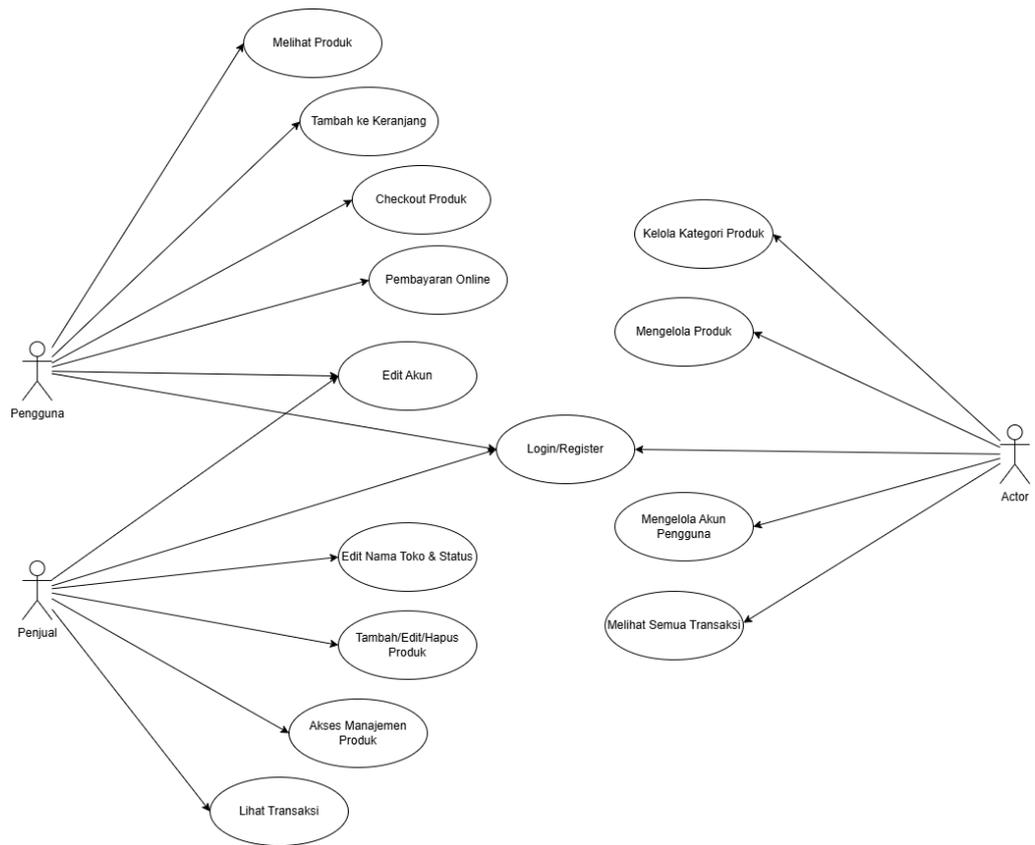
Selama praktik magang, terdapat tugas-tugas yang telah ditentukan berdasarkan arahan supervisor. Aktivitas utama meliputi:

1. Analisis Kebutuhan

Hasil analisis ini mencakup pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan klien terkait pengembangan *website e-commerce*. Telah disusun spesifikasi kebutuhan yang menjadi dasar dalam membangun sistem *e-commerce*. Berikut adalah hasil dari analisis yang dilakukan:

a. Use Case Diagram

Telah dipahami dengan jelas bagaimana alur transaksi, mulai dari pemesanan, proses manajemen produk dan pembayaran yang perlu diterapkan dalam sistem. *Use case diagram* dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Use Case Diagram

Use case diagram ini melibatkan tiga aktor utama yaitu admin, pengguna (*customer*), dan penjual.

- 1) Admin memiliki peran dalam mengelola sistem secara keseluruhan, termasuk memverifikasi transaksi, mengelola data pengguna dan penjual, serta memonitor status pesanan.
- 2) Pengguna (*customer*) terlibat dalam proses pencarian produk, melakukan pemesanan, serta melakukan pembayaran.
- 3) Penjual bertanggung jawab untuk mengelola produk yang dijual, dan mengonfirmasi pesanan yang masuk.

Diagram ini menggambarkan interaksi antara aktor-aktor tersebut dan sistem, memastikan bahwa semua proses yang dibutuhkan dapat berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan klien.

b. Fitur yang Diperlukan

Hasil analisis menunjukkan fitur-fitur penting untuk *website e-commerce* yang meliputi:

- 1) Manajemen Produk
Penjual dapat mengelola produk, harga, deskripsi, dan gambar.
- 2) Login dan Register
Pengguna dapat membuat akun dan masuk untuk berbelanja.
- 3) Keranjang Belanja
Pengguna dapat menambah, mengedit, atau menghapus produk sebelum pembayaran.
- 4) *Checkout* Produk
Pengguna mengisi informasi pengiriman dan memilih metode pembayaran.
- 5) Pembayaran *Online*
Sistem mendukung berbagai metode pembayaran *online* yang aman.
- 6) Pengguna Dapat Mengedit Akun
Pengguna dapat memperbarui informasi akun.
- 7) Penjual Dapat Mengedit Nama Toko
Penjual dapat mengubah informasi toko dan status buka/tutup.
- 8) Penjual Dapat Mengedit Produk
Penjual dapat mengubah detail produk.
- 9) Admin Dapat Mengedit atau Menghapus Akun
Admin mengelola akun pengguna dan penjual.
- 10) Kategori Produk
Produk dikelompokkan untuk memudahkan pencarian.
- 11) Admin Dapat Melihat Transaksi
Admin memantau transaksi dan status pembayaran.
- 12) Admin Dapat Mengelola Produk
Admin mengelola produk yang tersedia.

Fitur-fitur ini akan memastikan kelancaran operasional *e-commerce*, memberikan kemudahan bagi penjual dan pengguna, serta memungkinkan admin untuk mengelola *platform* secara efektif.

c. Rincian Entitas dan Atribut

Mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang relevan melalui diskusi dengan klien. Rincian entitas dan atribut dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Rincian Entitas dan Atribut

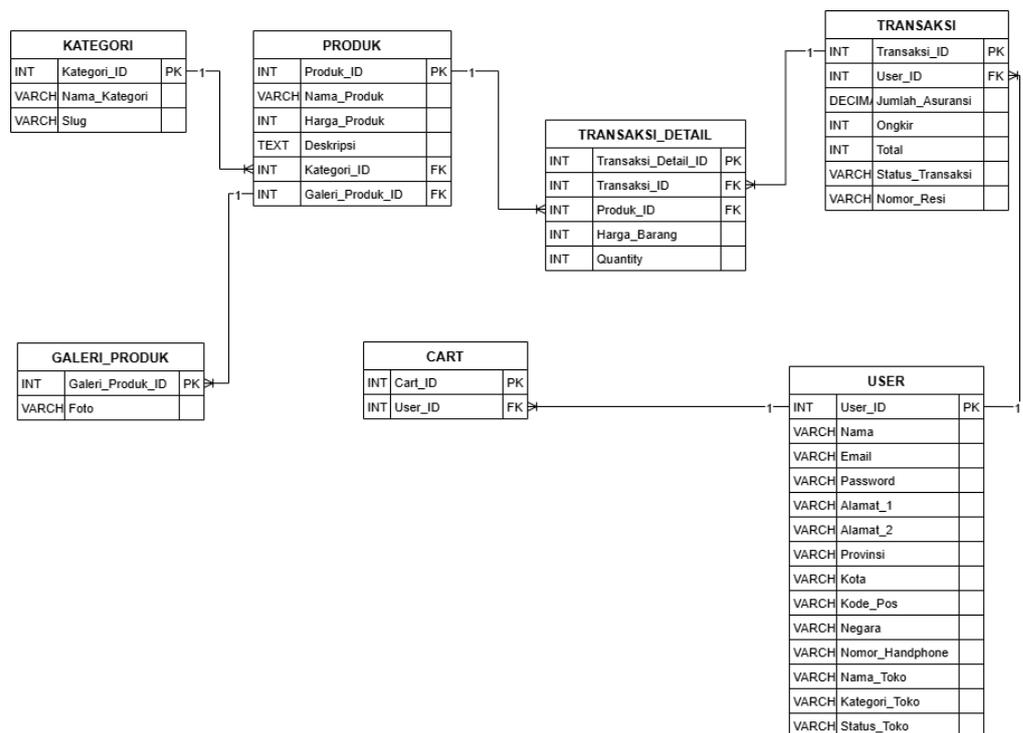
No	Tabel	Kolom	Relasi
1	Kategori	Kategori_ID (PK), Nama_Kategori, Slug	Relasi ke Produk (Kategori_ID)
2	Produk	Produk_ID (PK), Nama_Produk, Harga_Produk, Deskripsi, Kategori_Produk_ID (FK), Galeri_Produk_ID (FK)	Relasi ke Kategori (Kategori_ID), Relasi ke Galeri Produk (Galeri_Produk_ID)
3	Galeri Produk	Galeri_Produk_ID (PK), Foto, Produk_ID (FK)	Relasi ke Produk (Galeri_Produk_ID)
4	<i>Cart</i>	<i>Cart_ID</i> (PK), <i>User_ID</i> (FK)	Relasi ke User (<i>User_ID</i>)
5	<i>User</i>	<i>User_ID</i> (PK), Nama, <i>Email</i> , <i>Password</i> , Alamat_1, Alamat_2, Provinsi, Kota, Kode_Pos, Negara, <i>Nomor_Handphone</i> , Nama_Toko, Kategori_Toko, Status_Toko	Relasi ke <i>Cart</i> (<i>User_ID</i>), Relasi ke Transaksi (<i>User_ID</i>)
6	Transaksi	Transaksi_ID (PK), <i>User_ID</i> (FK), Jumlah_Asuransi, Ongkir, Total, Status_Transaksi, Nomor_Resi	Relasi ke <i>User</i> (<i>User_ID</i>), Relasi ke Transaksi Detail (Transaksi_ID)
7	Transaksi Detail	Transaksi_Detail_ID (PK), Transaksi_ID (FK), Produk_ID (FK), Harga_Barang	Relasi ke Transaksi (Transaksi_ID), Relasi ke Produk (Produk_ID)

Rincian entitas dan atribut pada Tabel 4.1 menunjukkan struktur data yang dibutuhkan untuk mendukung fungsionalitas sistem, mulai dari

informasi produk, pengguna, galeri produk, hingga transaksi dan detail transaksi.

d. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Berdasarkan entitas dan atribut yang teridentifikasi, sebuah ERD telah disusun untuk menggambarkan hubungan antar entitas dalam sistem, seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.2, yang akan mempermudah pengembangan dan pengelolaan *database*.

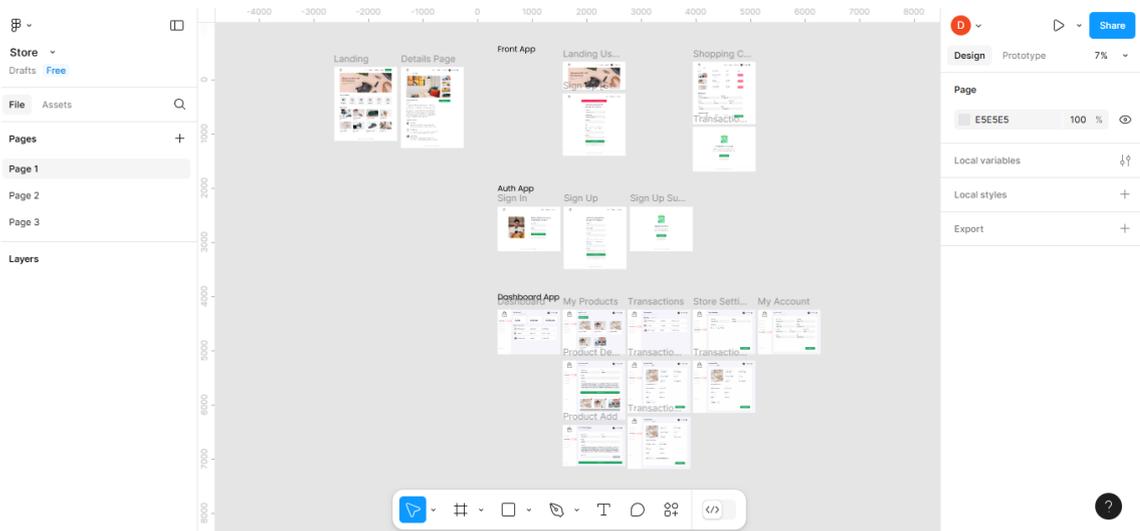


Gambar 4. 2 ERD

ERD pada Gambar 4.2 menunjukkan relasi antara tabel-tabel dalam sistem *e-commerce*, yang mencakup entitas utama seperti User, Produk, Kategori, Cart, Transaksi, dan Transaksi_Detail. Setiap User dapat memiliki banyak Transaksi dan Cart, sementara Produk dikategorikan dalam Kategori dan dapat memiliki banyak gambar dalam Galeri_Produk. Transaksi terdiri dari beberapa Transaksi_Detail, yang menghubungkan Produk dengan Transaksi. Relasi antar tabel menunjukkan bagaimana data saling berhubungan untuk mendukung proses belanja *online*, mulai dari pemilihan produk, penyimpanan di keranjang, hingga transaksi yang tercatat dalam sistem.

2. Pengembangan Produk

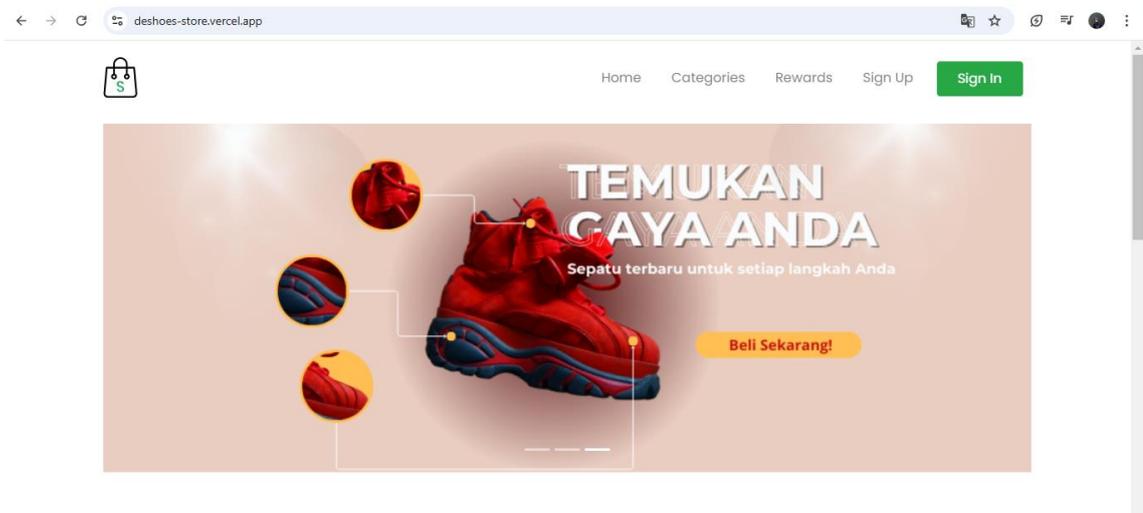
Hasil pembuatan prototipe *e-commerce* telah sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, dapat dilihat pada Gambar 4.3.

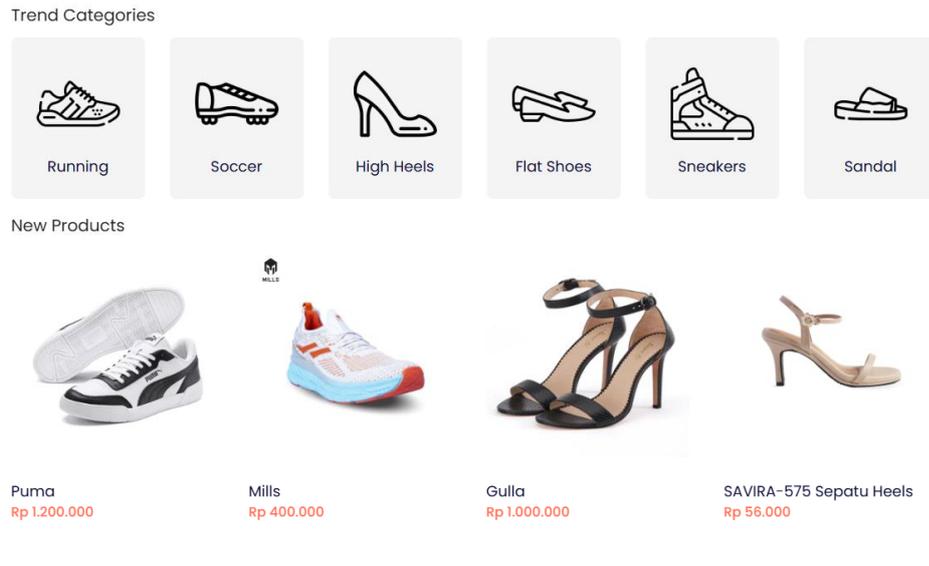


Gambar 4. 3 UI Website

Prototipe di desain menggunakan aplikasi Figma, mencakup desain antarmuka yang *user-friendly*, pengembangan fitur dan pengujian fungsionalitas produk sesuai spesifikasi proyek.

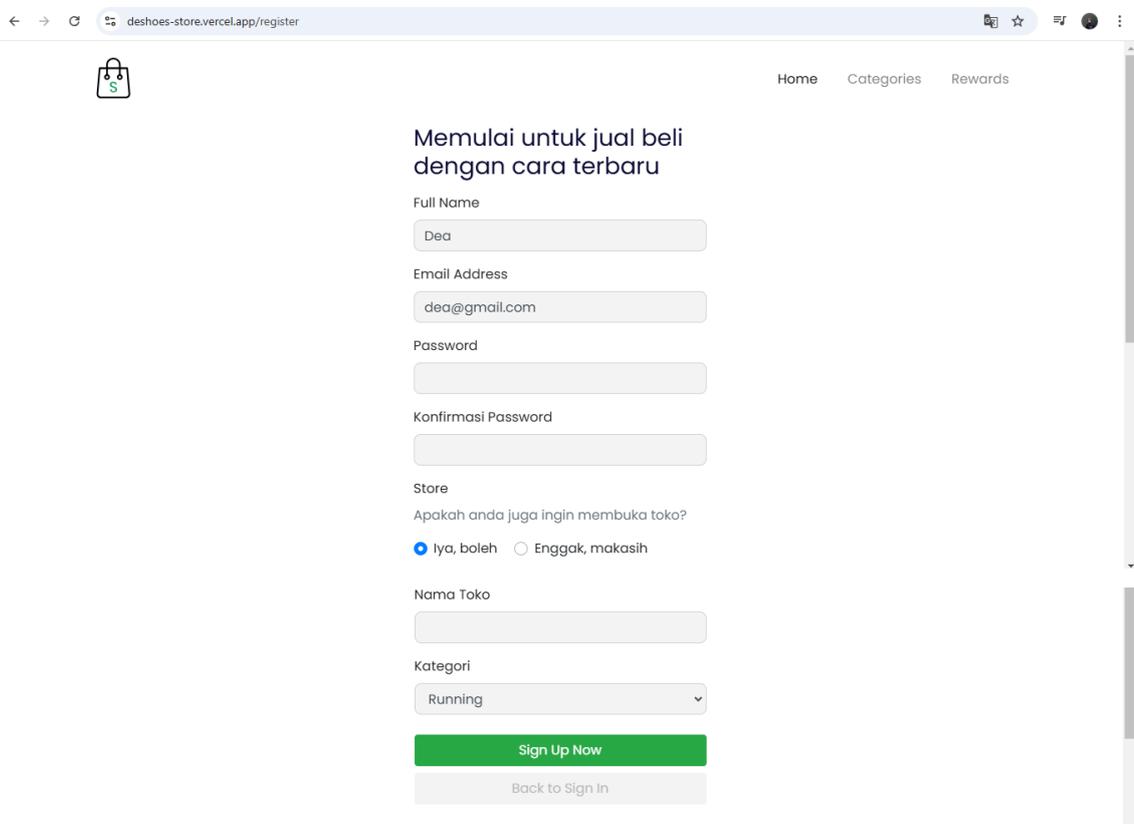
Setelah pembuatan prototipe, langkah selanjutnya adalah pengembangan web, dan hasil yang telah dicapai, termasuk implementasi desain, serta integrasi fitur dapat dilihat pada Gambar 4.4.





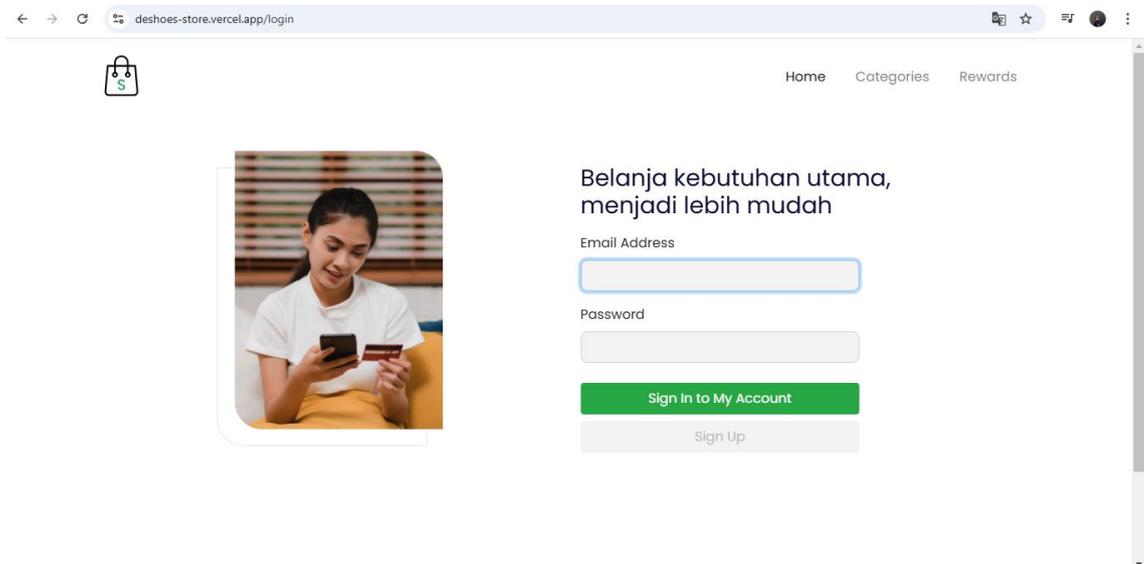
Gambar 4. 4 *Dashboard*

Gambar 4.4 menampilkan halaman awal *dashboard* ketika pengguna mengakses *website*, terdapat fitur *home*, *categories*, *Sign Up*, dan *Sign In*. Selain itu juga menampilkan kategori dan produk yang ada pada *website*.



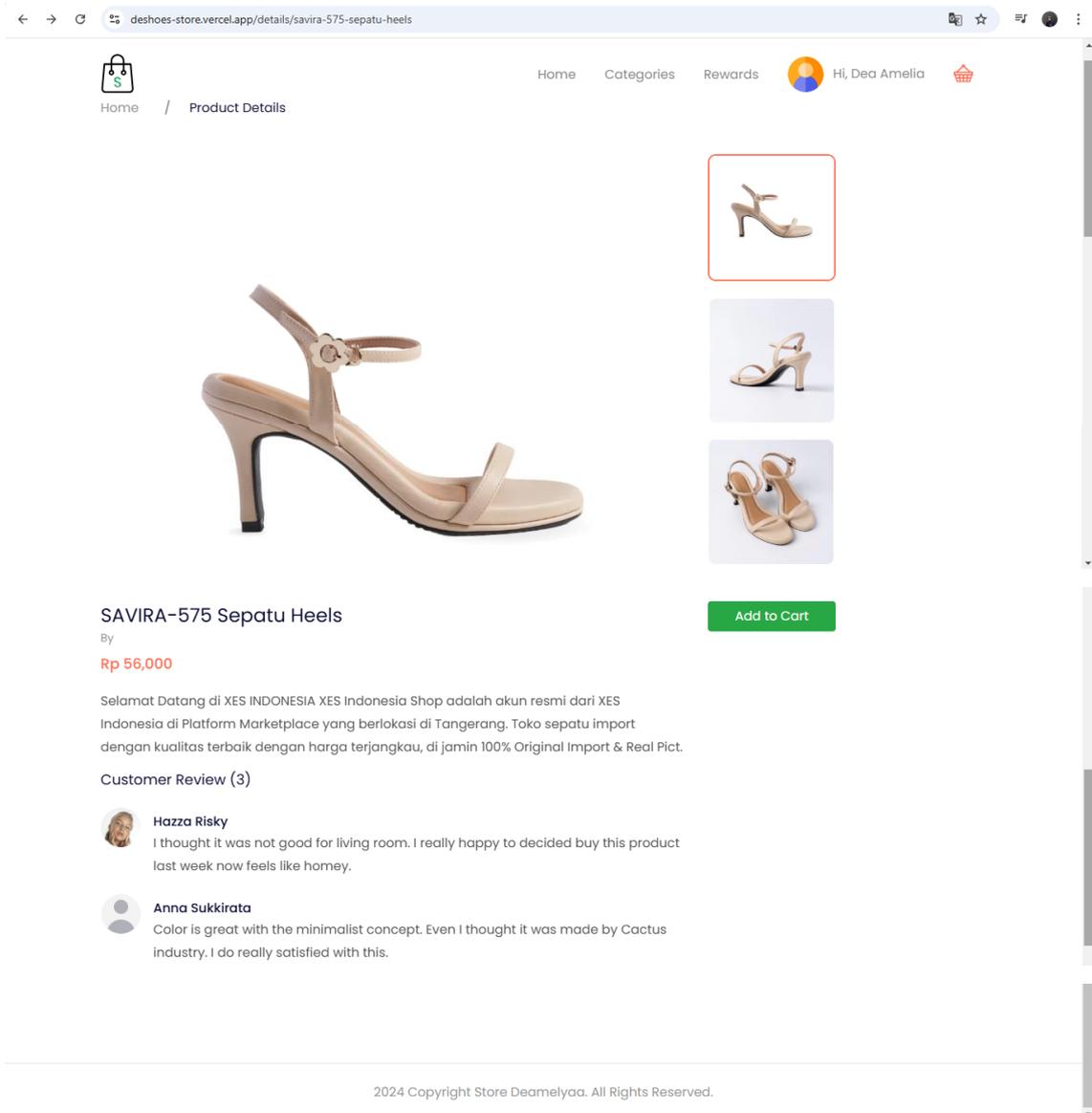
Gambar 4. 5 *Register*

Gambar 4.5 menampilkan halaman *register* berisi *form* untuk mendaftarkan akun, yang perlu diisi adalah nama, *email*, *password*, nama toko dan kategori produk yang ingin dijual.



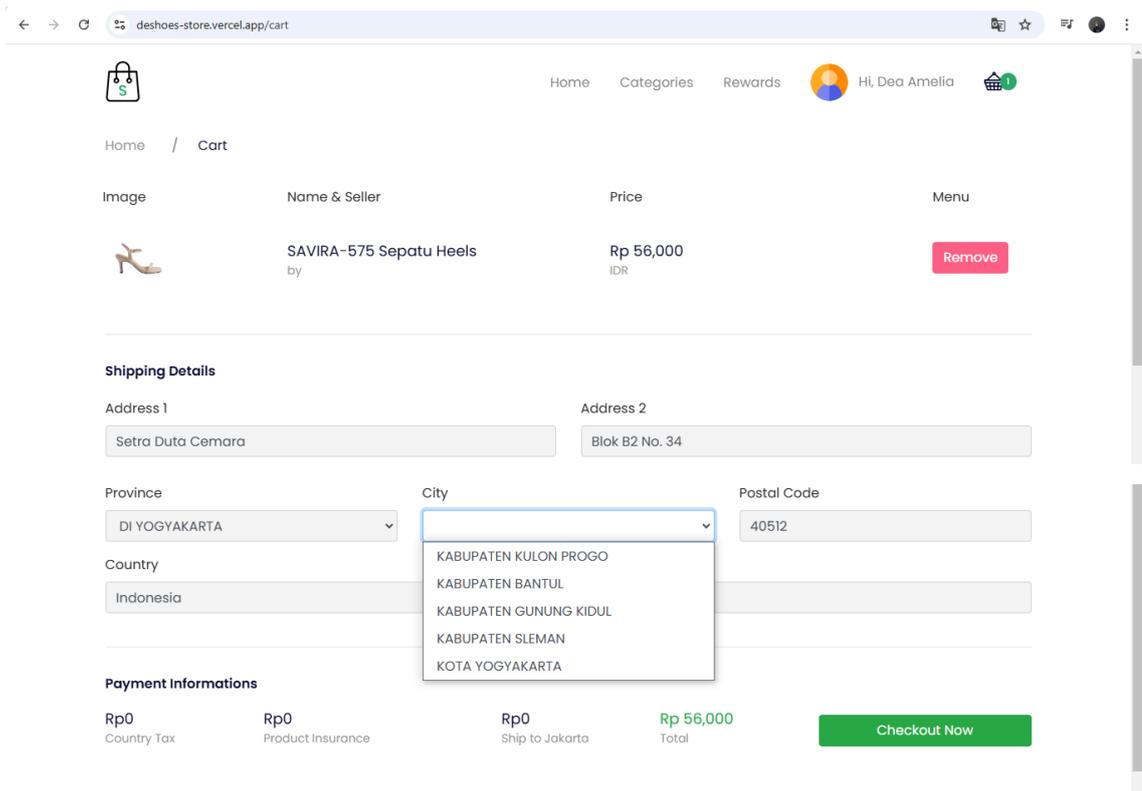
Gambar 4. 6 *Login*

Pada Gambar 4.6 menampilkan halaman *login* terdapat form yang harus diisi yaitu email dan *password* pengguna.



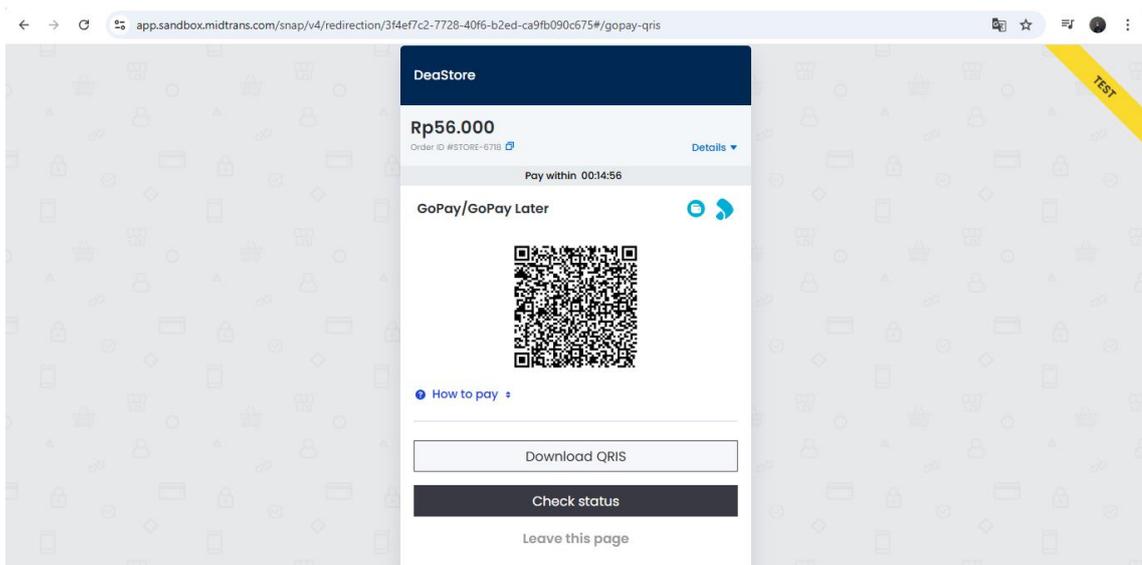
Gambar 4. 7 Detail Produk

Gambar 4.7 menampilkan halaman detail produk yang menunjukkan lebih dari satu gambar produk, sehingga pengguna dapat melihat produk secara detail. Selain itu juga terdapat deskripsi produk dan komentar dari pembeli lainnya.



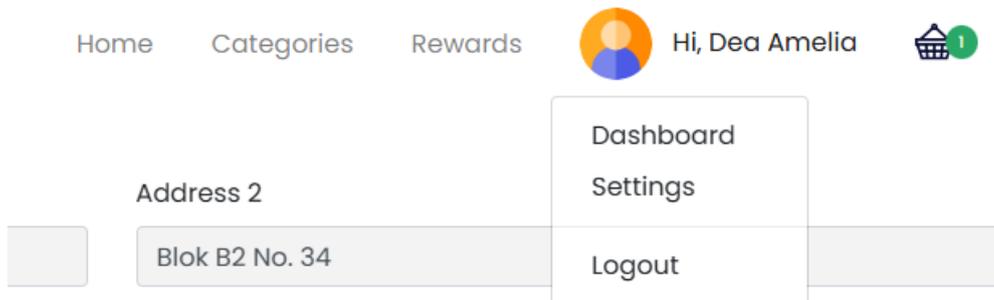
Gambar 4. 8 Keranjang Belanja dan *Checkout*

Halaman *checkout* dapat dilihat pada Gambar 4.8, menampilkan produk yang ada di keranjang, pengguna dapat menghapus produk dari keranjang. Jika ingin *checkout*, pengguna mengisi form yang berisi data alamat tujuan.



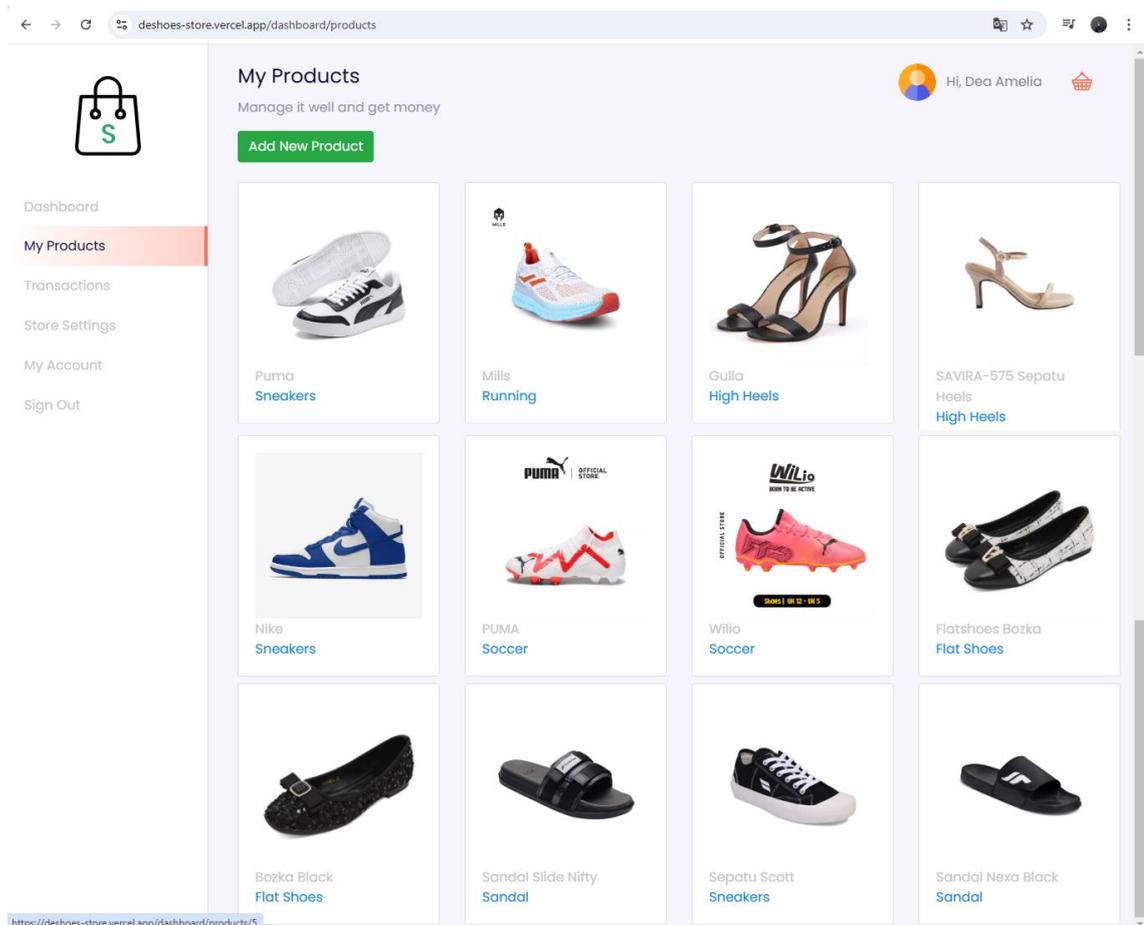
Gambar 4. 9 Pembayaran

Gambar 4.9 menampilkan halaman pembayaran, pengguna dapat memilih ingin membayar melalui bank atau *e-wallet*.



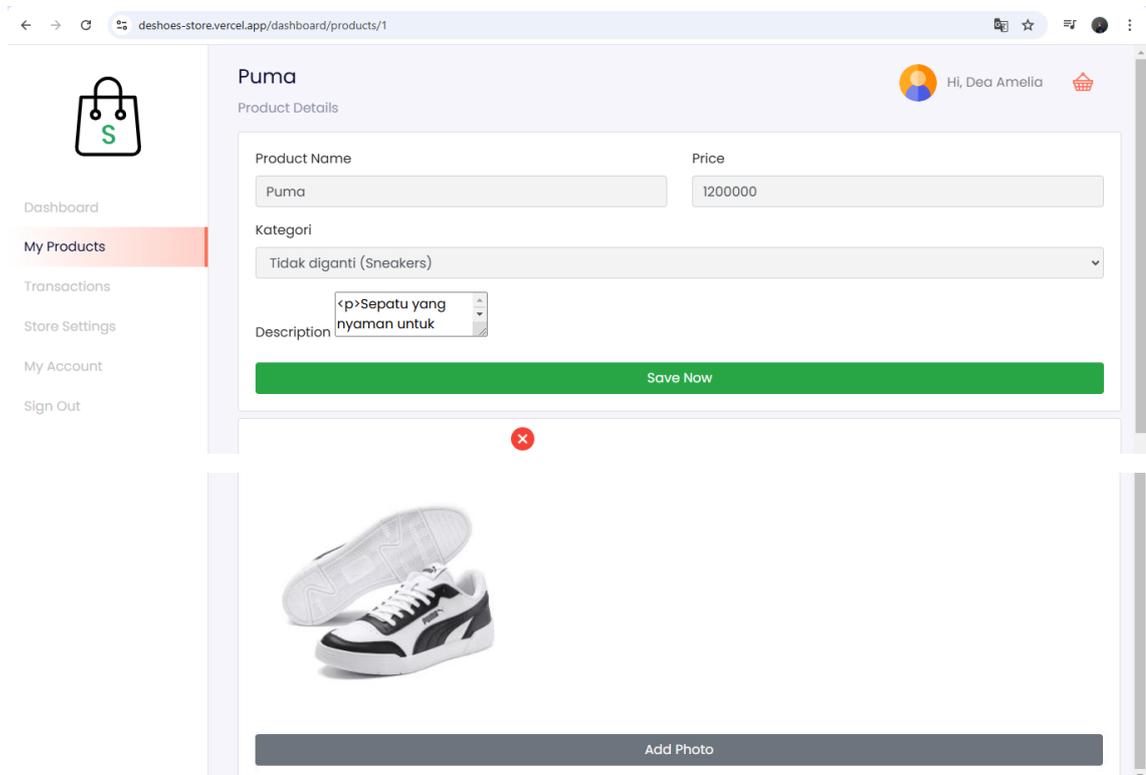
Gambar 4. 10 Menu

Pada Gambar 4.10 menampilkan navbar pada *dashboard* penjual. Terdapat *dropdown* yang menampilkan menu *dashboard*, *settings* dan *logout*.



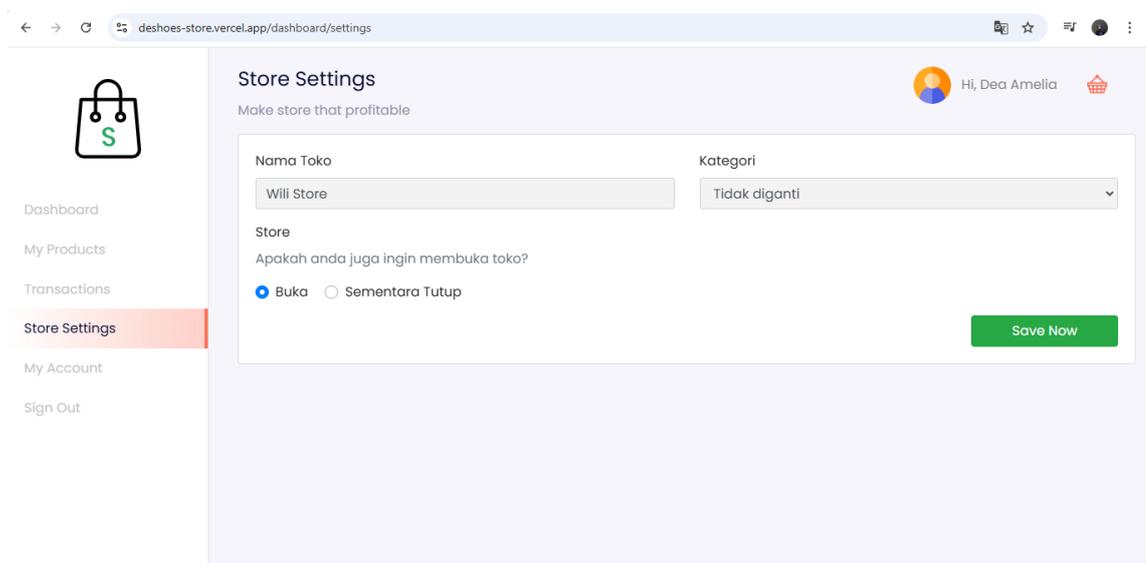
Gambar 4. 11 Produk pada *Dashboard* Penjual

Gambar 4.11 menampilkan halaman produk pada *dashboard* penjual, produk baru dapat ditambahkan pada halaman ini.



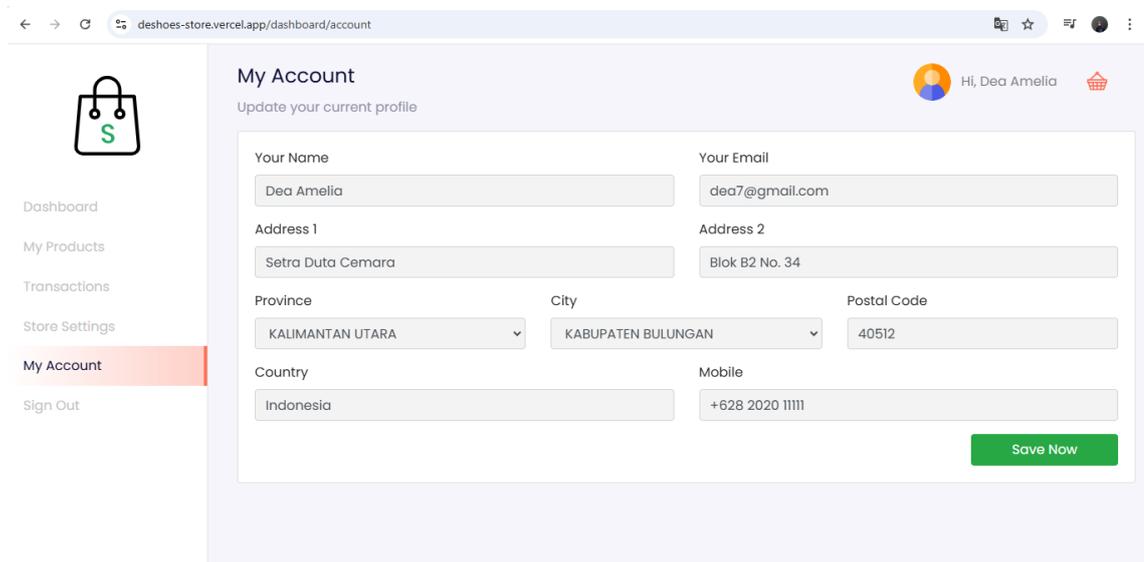
Gambar 4. 12 Edit Produk pada *Dashboard* Penjual

Gambar 4.12 menampilkan halaman untuk *edit* produk yang dijual, dapat menambahkan atau menghapus foto.



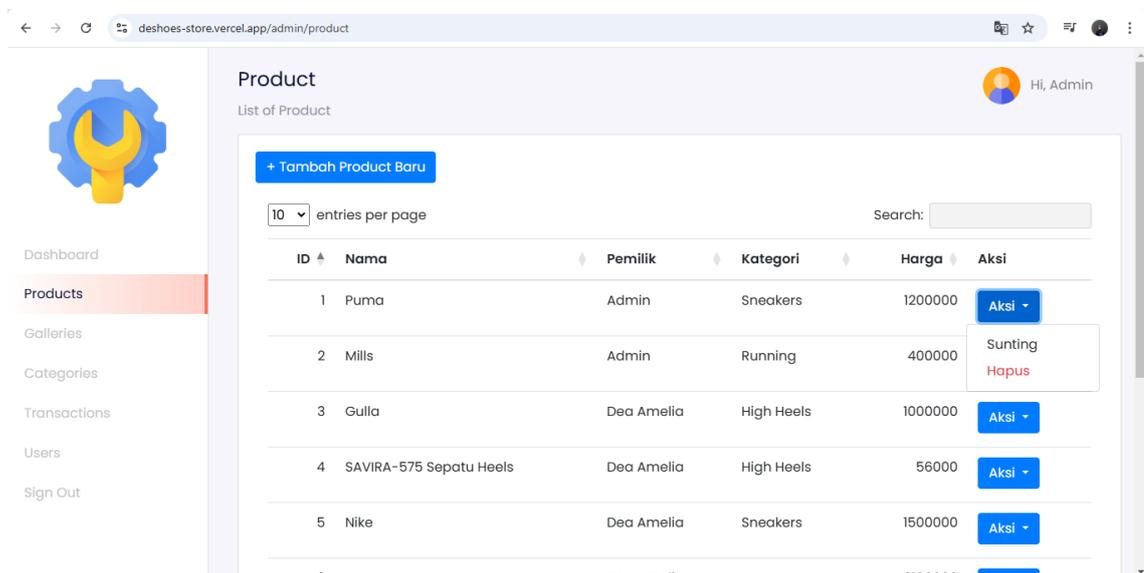
Gambar 4. 13 Pengaturan Toko pada *Dashboard* Penjual

Halaman *settings* dapat dilihat pada Gambar 4.13, untuk mengubah nama toko dan kategori, selain itu juga dapat mengubah status toko.



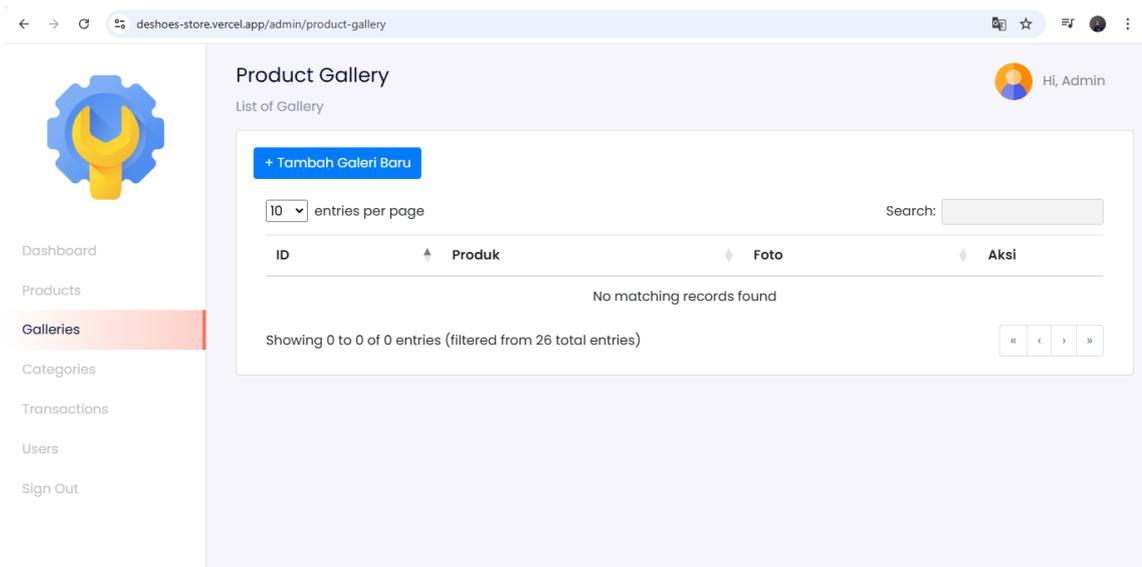
Gambar 4. 14 Akun Penjual pada *Dashboard* Penjual

Gambar 4.14 menampilkan halaman akun untuk mengedit data akun pengguna.



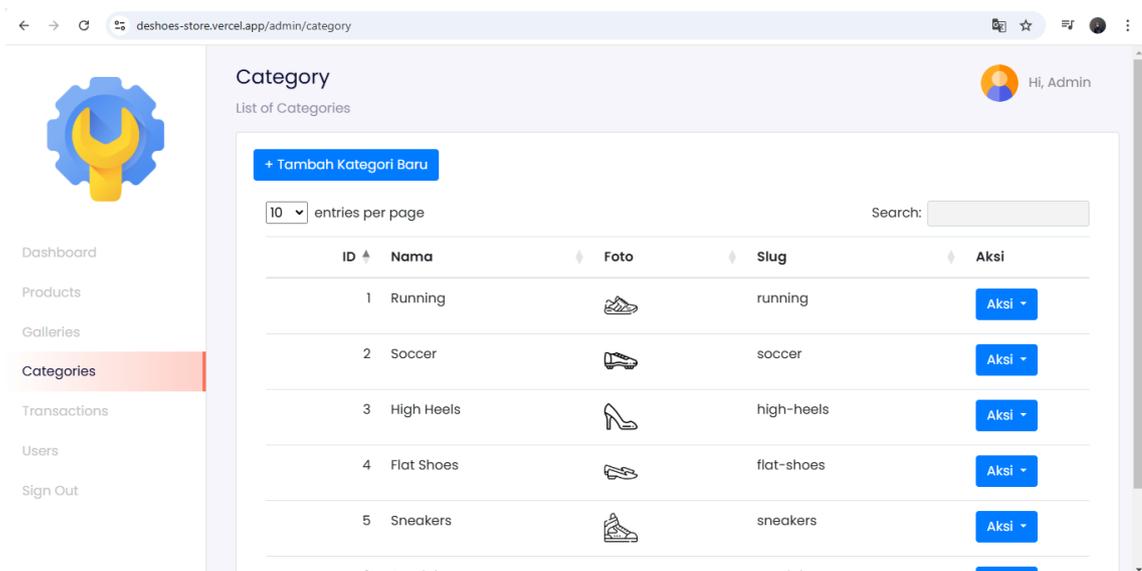
Gambar 4. 15 Produk pada *Dashboard* Admin

Gambar 4.15 menampilkan halaman produk yang berisi data produk apa saja yang telah di daftarkan oleh penjual pada web. Admin dapat mengedit dan menghapus data produk.



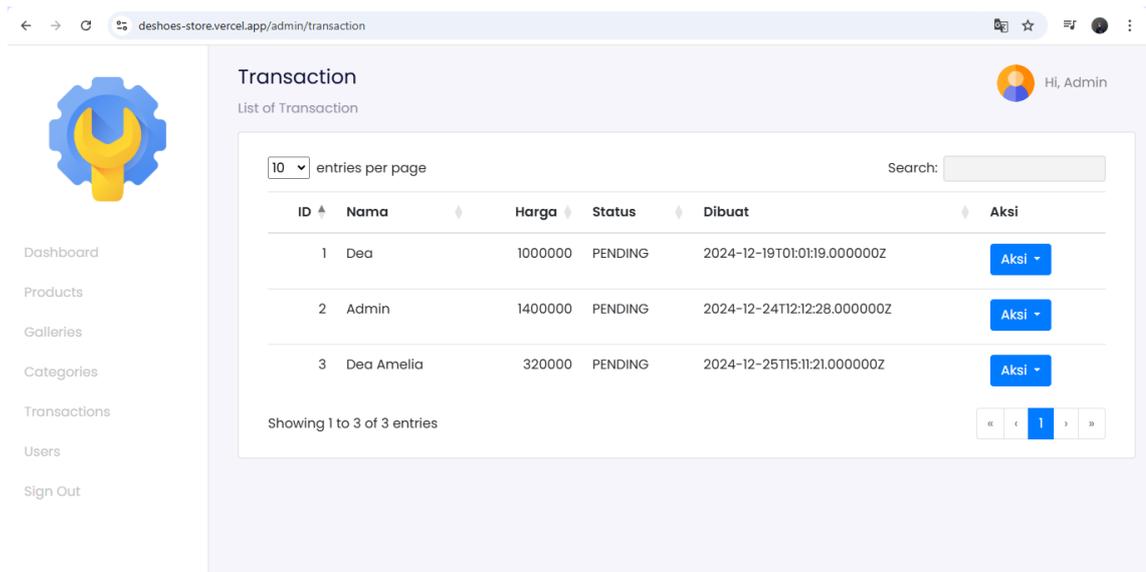
Gambar 4. 16 Galeri Produk pada *Dashboard Admin*

Halaman galeri produk dapat dilihat pada Gambar 4.16, berisi data mengenai produk yang ingin dibuat galeri.



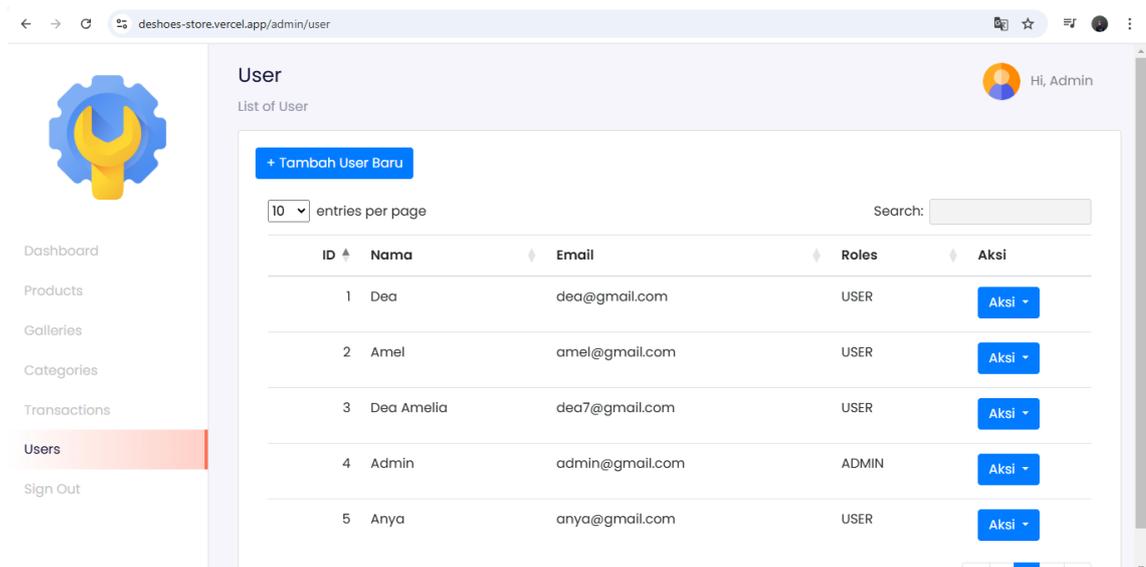
Gambar 4. 17 Kategori Produk pada *Dashboard Admin*

Gambar 4.17 menampilkan halaman kategori berisi kategori produk yang dapat dipilih oleh penjual dan kategori hanya bisa di *edit* oleh admin saja.



Gambar 4. 18 Transaksi pada *Dashboard Admin*

Gambar 4.18 menampilkan halaman transaksi berisi data pengguna yang telah melakukan transaksi pada web.



Gambar 4. 19 Pengguna pada *Dashboard Admin*

Halaman *user* dapat dilihat pada Gambar 4.19, berisi data pengguna yang telah daftar di web. Admin dapat menghapus atau menambahkan akun melalui *dashboard* halaman ini.

3. Pengujian dan Dokumentasi

Melakukan pengujian terhadap fitur yang dikembangkan serta mendokumentasikan seluruh proses dan hasil pekerjaan untuk pelaporan proyek. Pertanyaan yang digunakan dalam pengujian ini dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya berpikir akan menggunakan <i>website</i> ini lagi					
2	Saya merasa <i>website</i> ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa <i>website</i> ini mudah untuk digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan <i>website</i> ini					
5	Saya merasa fitur-fitur <i>website</i> ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada <i>website</i> ini)					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan <i>website</i> ini dengan cepat					
8	Saya merasa <i>website</i> ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan <i>website e-commerce</i>					
10	Menurut saya, perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan <i>website e-commerce</i>					

Keterangan:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS: Tidak Setuju

RG: Ragu-ragu

S: Setuju

SS: Sangat Setuju

Pada pengujian SUS, responden akan dihadapkan dengan beberapa pertanyaan kuesioner dengan pernyataan dari “Sangat Setuju” hingga “Sangat Tidak Setuju” menggunakan 5 skala yang masing-masing memiliki poin 1. Rekap jawaban dari 20 responden dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Hasil Inputan Responden

Responden	Skor asli									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	4	2	4	2	4	2	5	2	3	3
2	5	2	5	2	5	1	5	1	5	1
3	5	1	5	1	5	1	5	2	5	1
4	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3
5	5	2	4	4	4	3	5	2	4	2
6	4	3	4	3	4	4	3	2	4	3
7	5	2	4	3	4	3	4	2	4	2
8	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
9	4	2	5	3	4	2	4	3	4	3
10	4	3	4	2	5	3	4	2	4	2

Langkah selanjutnya adalah menghitung nilai rata-rata *System Usability Scale*. Hasil perhitungan SUS dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Perhitungan Nilai Rata-rata SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	2	4	2	4	2	5	2	3	3	29	72,5
5	2	5	2	5	1	5	1	5	1	38	95
5	1	5	1	5	1	5	2	5	1	39	97,5
4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	27	67,5
5	2	4	4	4	3	5	2	4	2	29	72,5
4	3	4	3	4	4	3	2	4	3	24	60
5	2	4	3	4	3	4	2	4	2	29	72,5
3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	21	52,5
4	2	5	3	4	2	4	3	4	3	28	70
4	3	4	2	5	3	4	2	4	2	29	72,5
Skor Rata-rata											73,25

Tabel 4.4 menampilkan hasil perhitungan SUS, yang menunjukkan *website e-commerce* memiliki rata-rata skor SUS sebesar 73,25. Berdasarkan skor tersebut membangun *website e-commerce* mendapat *Acceptance Range*

(Acceptable) dengan grade "C" Adjective Rating (Good). Selanjutnya pengujian Black Box dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Black Box

No	Fitur yang Diuji	Skenario dan Hasil Uji			
		Test Case	Hasil Diharapkan	Hasil Uji	Kesimpulan
1	Register	Klik "Sign Up"	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , lalu akan menampilkan beranda <i>register</i>	Sistem dapat menampilkan halaman <i>register</i>	Berhasil
		Tidak mengisi salah satu kolom dari keseluruhan kolom pada halaman <i>login</i> kemudian klik <i>login</i>	Sistem akan gagal dan membatalkan akses <i>user</i> , lalu akan menampilkan "Harap isi bidang ini"	Sistem dapat memberikan pemberitahuan bahwa ada kolom yang kosong	Berhasil
		<i>User</i> membuka toko dengan klik "Iya, boleh"	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan menampilkan kolom baru pada pendaftaran untuk mengisi nama toko dan kategori barang yang akan di jual	Sistem dapat menampilkan kolom baru untuk data toko yang akan dibuka	Berhasil
		<i>User</i> tidak membuka toko dengan klik "Tidak, terimakasih"	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan tidak menampilkan kolom data toko	Sistem tidak menampilkan kolom data toko	Berhasil

2	<i>Login</i>	Klik " <i>Sign In</i> "	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , lalu akan menampilkan beranda <i>login</i>	Sistem dapat menampilkan halaman <i>login</i>	Berhasil
		Mengisi <i>username</i> serta <i>password</i> sebagai <i>user</i> dengan benar, lalu kemudian klik <i>login</i>	Sistem akan menangkap respon oleh <i>user</i> serta menyimpan data ke dalam <i>database</i> , lalu <i>login</i> berhasil sesuai dengan <i>role "user"</i> dan menampilkan beranda <i>user</i>	Sistem dapat menampilkan beranda <i>user</i> sesuai dengan <i>role</i> akun saat <i>login</i>	Berhasil
		Mengisi <i>username</i> serta <i>password</i> sebagai admin dengan benar, lalu kemudian klik <i>login</i>	Sistem akan menangkap respon oleh <i>user</i> serta menyimpan data ke dalam <i>database</i> , lalu <i>login</i> berhasil sesuai dengan <i>role "admin"</i> dan menampilkan beranda admin	Sistem dapat menampilkan beranda admin sesuai dengan <i>role</i> akun saat <i>login</i>	Berhasil
		Mengisi <i>username</i> dengan benar dan <i>password</i> salah, lalu <i>login</i>	Sistem akan gagal membaca <i>password</i> karena <i>password</i> yang dimasukan belum tersimpan di <i>database</i> , maka sistem akan menampilkan keterangan " <i>These credentials do</i>	Sistem dapat memberikan pemberitahuan bahwa <i>password</i> salah	Berhasil

			<i>not match our records."</i>		
		Tidak mengisi salah satu kolom dari keseluruhan kolom pada halaman <i>login</i> kemudian klik <i>login</i>	Sistem akan gagal dan membatalkan akses <i>user</i> , lalu akan menampilkan "Harap isi bidang ini"	Sistem dapat memberikan pemberitahuan bahwa ada kolom yang kosong	Berhasil
3	Kategori	Klik "Categories"	Sistem akan menampilkan halaman kategori	Sistem dapat menampilkan halaman kategori	Berhasil
		Memilih salah satu kategori dengan klik "Sneakers"	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , lalu akan menampilkan beranda kategori <i>sneakers</i>	Sistem dapat menampilkan beranda kategori <i>sneakers</i>	Berhasil
		Memilih produk dengan klik "PUMA"	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , lalu akan menampilkan beranda detail produk PUMA	Sistem dapat menampilkan beranda detail produk PUMA yang berisi foto, deskripsi, harga, ulasan dan tombol "Add to cart"	Berhasil
4	Keranjang Belanja	Menambahkan produk ke keranjang dengan klik "Add to cart"	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , lalu akan menambahkan produk ke keranjang belanja	Sistem dapat menambahkan produk ke keranjang belanja	Berhasil
		Melihat isi keranjang dengan klik Keranjang Belanja	Sistem akan menangkap respon oleh <i>user</i> , lalu akan menampilkan Beranda	Sistem dapat menampilkan Beranda Keranjang Belanja	Berhasil

			Keranjang Belanja		
		Menghapus salah satu barang yang ada di dalam keranjang dengan klik "Remove"	Sistem akan menangkap respon oleh <i>user</i> dan barang yang di klik "Remove" akan terhapus	Sistem dapat menghapus <i>item</i> pada keranjang belanja	Berhasil
5	Checkout Barang	Mengisi kolom data alamat tujuan	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan menampilkan total yang harus dibayar	Sistem dapat menampilkan data provinsi dan kota yang ada di Indonesia yang diambil dari <i>database</i> , sistem juga dapat menampilkan total yang harus dibayar	Berhasil
		Melakukan pembayaran dengan klik "Checkout Now"	Sistem akan menampilkan halaman pembayaran	Sistem dapat menampilkan halaman pembayaran dan dapat memilih metode pembayaran	Berhasil
6	Dashboar rd Penjual	Menambah produk dengan klik "Add new product", lalu isi data dan masukan foto produk	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan menampilkan detail produk yang sudah ditambahkan	Sistem dapat menampilkan detail produk yang sudah ditambahkan	Berhasil
		Mengedit detail produk seperti mengubah nama, kategori dan menambah atau	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan mengubah nama, kategori, menambah atau	Sistem dapat mengubah nama, kategori, menambah atau menghapus foto produk	Berhasil

		menghapus foto produk	menghapus foto produk		
		Mengubah data diri pada akun penjual	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan mengubah data diri penjual	Sistem dapat mengubah data diri penjual	Berhasil
		Mengubah data toko	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan mengubah data toko	Sistem dapat mengubah data toko	Berhasil
		Melihat transaksi	Sistem menampilkan Riwayat transaksi	Sistem dapat menampilkan Riwayat transaksi	Berhasil
7	<i>Dashboar Admin</i>	Menambah produk dengan klik "Tambah Produk Baru", lalu isi data dan masukan foto produk	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan menampilkan detail produk yang sudah ditambahkan	Sistem dapat menampilkan detail produk yang sudah ditambahkan	Berhasil
		Mengedit detail produk seperti mengubah nama, kategori dan menambah atau menghapus foto produk	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan mengubah nama, kategori, menambah atau menghapus foto produk	Sistem dapat mengubah nama, kategori, menambah atau menghapus foto produk	Berhasil
		Menghapus produk	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan menghapus produk	Sistem dapat menghapus produk	Berhasil
		Menambah galeri produk	Sistem akan menangkap	Sistem dapat menampilkan	Berhasil

		dengan klik “Tambah Galeri Baru”, lalu isi data dan masukan foto produk	respon <i>user</i> , dan menampilkan galeri produk yang sudah ditambahkan	galeri produk yang sudah ditambahkan	
		Mengedit galeri produk	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan mengubah galeri produk	Sistem dapat mengubah galeri produk	Berhasil
		Menghapus galeri produk	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan menghapus galeri produk	Sistem dapat menghapus galeri produk	Berhasil
		Menambah kategori produk dengan klik “Tambah Kategori Baru”, lalu isi data dan masukan foto <i>icon</i> kategori produk	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan menampilkan kategori produk yang sudah ditambahkan	Sistem dapat menampilkan kategori produk yang sudah ditambahkan	Berhasil
		Mengedit kategori produk	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan mengubah kategori produk	Sistem dapat mengubah kategori produk	Berhasil
		Menghapus kategori produk	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan menghapus kategori produk	Sistem dapat menghapus kategori produk	Berhasil
		Mengedit transaksi	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan	Sistem dapat mengubah transaksi <i>user</i>	Berhasil

			mengubah transaksi <i>user</i>		
		Menghapus transaksi	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan menghapus transaksi	Sistem dapat menghapus transaksi	Berhasil
		Menambah pengguna dengan klik "Tambah <i>User Baru</i> ", lalu isi data <i>user</i>	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan menampilkan data <i>user</i> yang sudah ditambahkan	Sistem dapat menampilkan data <i>user</i> yang sudah ditambahkan	Berhasil
		Mengedit akun <i>user</i>	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan mengubah data <i>user</i>	Sistem dapat mengubah data <i>user</i>	Berhasil
		Menghapus akun <i>user</i>	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan menghapus akun <i>user</i>	Sistem dapat menghapus akun <i>user</i>	Berhasil
8	<i>Logout</i>	Keluar dari <i>dashboard</i> admin atau penjual dengan klik " <i>Sign out</i> "	Sistem akan menangkap respon <i>user</i> , dan akan keluar dari <i>dashboard</i> admin atau <i>user</i> , lalu diarahkan ke <i>dashboard</i> utama	Sistem dapat keluar dari <i>dashboard</i> admin atau <i>user</i> , lalu diarahkan ke <i>dashboard</i> utama	Berhasil

Berdasarkan Tabel 4.5, menunjukkan bahwa semua fitur yang diuji pada *website e-commerce* berjalan dengan baik dan sesuai harapan. Setiap fungsi, mulai dari proses registrasi pengguna, pemilihan produk, hingga proses *checkout*, telah berfungsi dengan baik.

C. Hasil Tahapan Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk memastikan seluruh fungsi aplikasi bekerja dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta mengidentifikasi fitur yang perlu ditingkatkan. Hasil dari tahapan evaluasi ini mencakup:

1. Unit Testing

Dari hasil pengujian SUS dan *Black Box* yang telah dilakukan, diketahui bahwa *website e-commerce* dapat berjalan sesuai harapan, dimana fitur maupun fungsi dari setiap menu berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan.

2. Implementasi dan Kinerja Fitur

Seluruh fitur utama *website e-commerce* berhasil diimplementasikan dengan baik dan sudah memenuhi kebutuhan pengguna. *Website* memiliki performa yang optimal, mampu memproses transaksi dengan lancar, serta memberikan pengalaman pengguna yang memadai.

D. Realisasi Jadwal Kegiatan

Pelaksanaan magang sesuai dengan jadwal yang telah dirancang di tahap persiapan. Berikut merupakan rincian dari realisasi jadwal kegiatan yang ditunjukkan oleh Tabel 4.6:

Tabel 4. 6 Realisasi Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/ Tidak	%	
1	<i>DeSign Handoff</i>	■															Ya	100
2	<i>Memulai Coding Slicing</i>	■															Ya	100
3	<i>Start Slicing</i>	■															Ya	100
4	<i>Slicing Landing Page</i>	■															Ya	100
5	<i>Slicing Category Page</i>		■														Ya	100
6	<i>Slicing Product Detail Page</i>		■														Ya	100
7	<i>Slicing Shopping Cart Page</i>		■														Ya	100

Selama pelaksanaan magang, terdapat beberapa kendala yang dihadapi yaitu kesulitan dalam mempelajari *framework* baru seperti Laravel dan Vue.js, di mana beberapa konsep dan implementasi terkadang masih membingungkan dan memerlukan pemahaman lebih mendalam. Selain itu, juga menghadapi masalah teknis terkait dengan Apache yang tidak berjalan sebagaimana mestinya, sehingga menghambat proses pengembangan. Kendala lainnya adalah kesulitan dalam manajemen waktu akibat *multitasking* antara tugas akademik dan pekerjaan magang, yang mempengaruhi fokus dan efisiensi dalam menyelesaikan pekerjaan.

2. Solusi

Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis mengambil beberapa langkah pemecahan masalah. Dalam hal pemahaman *framework* baru, penulis memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti dokumentasi di *website* resmi, tutorial di YouTube, serta forum diskusi di StackOverflow. Selain itu, bimbingan dan arahan langsung dari mentor juga sangat membantu dalam menyelesaikan kesulitan teknis dan mempercepat pemahaman terkait *framework* yang digunakan. Untuk mengatasi kendala manajemen waktu akibat *multitasking*, penulis menggunakan *tools* seperti Notion untuk mengatur prioritas tugas dan jadwal kerja secara efisien, sehingga dapat menyelesaikan pekerjaan magang dan tugas akademik dengan lebih terstruktur.

F. Keberlanjutan

Setelah dinyatakan selesai dan lulus dari program magang di Diggity, tidak terdapat kesempatan untuk melanjutkan kerja sama lebih lanjut dengan pihak Diggity. Program magang ini tidak mencakup peluang tindak lanjut atau hubungan kerjasama setelah masa magang berakhir.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Praktik magang di Diggity memberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan dan memperdalam pemahaman dalam bidang pengembangan web. Selama program berlangsung, penulis berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan hasil yang memuaskan. Masalah utama yang ditemukan adalah kesulitan dalam mempelajari *framework* baru seperti Laravel dan Vue.js yang memerlukan pemahaman lebih mendalam, namun hal ini berhasil diatasi dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti dokumentasi resmi, tutorial *online*, dan forum diskusi, serta mendapatkan bimbingan langsung dari mentor. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penulis mampu menerapkan pengetahuan akademik ke dalam praktik nyata, sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian tujuan perusahaan.

B. Saran

Dalam pembuatan *website e-commerce* ini, dapat dikatakan bahwa sistem yang telah selesai dibangun belum sepenuhnya sempurna. Penulis menyadari bahwa pengembangan lebih lanjut masih diperlukan, seperti penambahan fitur ulasan produk yang dapat diinput secara *real-time* oleh pengguna. Fitur ini diharapkan dapat membantu pembeli dalam membuat keputusan yang lebih baik dalam memilih produk.

LAMPIRAN

1. Sertifikat Praktik Magang



Gambar Lampiran 1. 1 Sertifikat Praktik Magang

2. Logbook

a. Sebelum UTS

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2024/2025

Nim : 2100018445
 Nama Mahasiswa : Dea Amelia Setyorini
 Judul Praktik Magang : Full-Stack Web Developer: Toko Online
 Dosen Pembimbing : Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Muhammad Iqbal Hadwibowo

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 1 sd 10

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	Design dan Slicing	Senin, 16 September 2024	6 jam	Memahami cara mengadakan pertemuan dengan klien untuk merancang desain web.	-		
		Selasa, 17 September 2024	6 jam	Memahami dasar penggunaan Visual Studio Code dan pentingnya mengatur tools untuk meningkatkan produktivitas dalam coding. Saya dapat menginstall extensions yang diperlukan dan mengkonfigurasi Prettier dengan baik.	-		
		Rabu, 18 September 2024	6 jam	Memahami proses slicing dari Figma hingga persiapan code base. Saya dapat melakukan slicing dan menyiapkan proyek dengan rapi, serta	-		

				memahami pentingnya struktur folder yang baik untuk pengembangan web.			
		Kamis, 19 September 2024	6 jam	Memahami cara mempersiapkan styling untuk landing page secara terstruktur. Saya dapat membuat styling global, markup navigation bar, serta styling untuk homepage.	-		
		Jum'at, 20 September 2024	6 jam	Memahami cara slicing landing page dengan berbagai section penting. Saya dapat membuat markup dan styling untuk carousel, trend categories, new products, dan footer, serta mengimplementasikan desain secara efektif.	-		
2	Slicing Category Page	Senin, 23 September 2024	6 jam	Memahami cara slicing category page. Saya dapat membuat markup dan styling untuk section filter, daftar produk, serta footer, serta memastikan tampilan yang baik di berbagai perangkat.	-		
	Slicing Product Detail Page	Selasa dan Rabu, 24-25 September 2024	8 jam	Memahami cara slicing product detail page. Saya dapat membuat markup dan styling untuk navigation bar, breadcrumb, gallery, deskripsi produk, dan ulasan pelanggan.	-		
	Slicing Shopping Cart Page	Kamis, 26 September 2024	6 jam	Memahami cara slicing halaman shopping cart. Saya dapat membuat markup dan styling untuk navigation bar, breadcrumb, item keranjang, serta informasi pengiriman dan pembayaran.	-		
	Slicing Checkout Success	Jum'at, 27 September 2024	6 jam	Memahami cara slicing halaman checkout success. Saya dapat membuat markup dan styling yang efektif untuk menampilkan pesan konfirmasi pembelian dan detail transaksi.	-		
3	Slicing Login dan Register	Senin, 30 September 2024	6 jam	Memahami cara slicing halaman login dan register. Saya dapat membuat markup dan styling untuk halaman login, konfirmasi pendaftaran, serta pendaftaran menggunakan Vue.js.	-		

	Slicing Dashboard Home Page	Selasa dan Rabu, 1 - 2 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara slicing halaman dashboard. Saya dapat membuat markup dan styling untuk sidebar, navbar, ringkasan, dan transaksi terbaru.	-		
	Slicing Dashboard Lanjutan	Kamis & Jum'at, 3-4 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara slicing berbagai halaman dalam dashboard. Saya dapat membuat markup dan styling untuk halaman transaksi, pengaturan toko, akun pengguna, produk, dan detail transaksi.	-		
4	Memulai Development Aplikasi Laravel	Senin, 7 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara memulai pengembangan aplikasi dengan Laravel. Saya dapat menginstal Laravel, mengkonfigurasi database, mengintegrasikan Mailtrap dan Sentry, serta memasang Laravel UI untuk autentikasi.	-		
	Konversi HTML Slicing ke Laravel Blade	Selasa-Jum'at, 8-11 Oktober 2024	8 jam	Memahami cara mengkonversi template HTML menjadi format Blade di Laravel. Saya dapat membuat struktur layout dan mengonversi berbagai halaman yang diperlukan.	-		
5	Database Aplikasi Laravel	Senin & Selasa, 14-15 Oktober 2024	6 jam	Memahami tentang desain dan pengaturan database untuk Laravel. Saya dapat menganalisis dan membuat ERD serta tabel-tabel yang diperlukan dalam aplikasi.	-		
	Update Analisis dan Sistem	Rabu, 16 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara menambah dan menghapus field pada database dalam Laravel. Pembaruan yang dilakukan memungkinkan aplikasi untuk lebih fleksibel dan mampu menangani data dengan lebih baik sesuai kebutuhan pengguna.	-		
	Membuat Admin Area	Kamis, 17 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara membuat dan mengelola area admin dalam Laravel. Saya dapat menambahkan role admin, mengatur middleware, dan mengimplementasikan halaman statistik menggunakan Laravel DataTables.	-		

	CRUD Kategori	Jum'at, 18 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara implementasi operasi CRUD dalam Laravel, khususnya untuk entitas kategori. Saya dapat membuat model, kontroler, validasi, dan tampilan yang diperlukan untuk mengelola kategori.	-		
6	CRUD User	Senin & Selasa, 21-22 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara implementasi operasi CRUD khususnya untuk entitas pengguna. Saya dapat mengubah struktur database, memperbarui model, dan membuat kontroler serta tampilan yang diperlukan untuk mengelola pengguna.	-		
	CRUD Produk	Rabu, 23 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara implementasi operasi CRUD khususnya untuk entitas produk. Saya dapat membuat model, kontroler, validasi, dan tampilan yang diperlukan untuk mengelola produk.	-		
	CRUD Galeri	Kamis, 24 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara implementasi operasi CRUD khususnya untuk entitas galeri. Saya dapat membuat model, kontroler, validasi, dan tampilan yang diperlukan untuk mengelola galeri.	-		
	Integrasi Landing Page	Jum'at, 25 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara mengintegrasikan data kategori dan produk baru ke dalam landing page. Saya dapat mengambil data dari database dan menampilkannya dengan benar.	-		
7	Integrasi Categories Page	Senin, 28 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara mengintegrasikan data kategori dan daftar produk dalam halaman kategori. Saya dapat mengambil data dari database dan menampilkannya dengan benar, serta memastikan navigasi yang baik antar produk.	-		
	Integrasi Login	Selasa, 29 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara mengintegrasikan halaman login dan memperbarui navigasi. Saya dapat membuat halaman login yang fungsional dan mengubah tampilan navigasi berdasarkan status autentikasi.	-		
	Integrasi Register	Rabu, 30 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara mengintegrasikan halaman registrasi, menyesuaikan field yang diperlukan, serta melakukan pengecekan pengguna terdaftar dengan API dan Vue.js. Saya dapat membuat halaman	-		

				registrasi yang fungsional dan mengimplementasikan pengecekan yang interaktif.			
	Integrasi Modul Produk Page	Kamis, 31 Oktober 2024	6 jam	Memahami cara mengintegrasikan data produk dengan halaman produk, serta cara membuat model keranjang dan fungsi untuk menambahkan produk ke keranjang. Saya dapat membuat halaman produk yang fungsional dan mengelola keranjang belanja dengan baik.	-		

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

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 04 November 2024

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

Mahasiswa




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

Dea Amelia Setyorini

Gambar Lampiran 1. 2 Logbook Sebelum UTS

b. Setelah UTS

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, UAD T.A 2024 / 2025
 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 2100018445
 Nama Mahasiswa : Dea Amelia Setyorini
 Judul Praktik Magang : Full-Stack Web Developer: Toko Online
 Dosen Pembimbing : Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Muhammad Iqbal Hadliwibowo

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 3x

Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	Integrasi Modul Cart	1 November 2024	6 Jam	Memahami cara mengembangkan sistem keranjang belanja yang interaktif dan dinamis. Vue.js menangani interaksi pengguna dan pembaruan UI secara langsung, sementara Laravel menyediakan API untuk menangani penyimpanan dan pengelolaan data keranjang.	-		
2	Integrasi Modul Checkout	4-5 November 2024	6 Jam	Memahami cara mengintegrasikan sistem pembayaran Midtrans ke dalam website toko online. Ini termasuk menangani transaksi secara otomatis, memperbarui	-		

				status pembayaran, dan memproses checkout dengan lancar.			
3	Finalisasi Integrasi	6 November 2024	6 Jam	Memahami bagaimana mengelola proses checkout secara aman dan efisien dengan mengintegrasikan gateway pembayaran, membersihkan data keranjang setelah transaksi, dan mengamankan proses checkout menggunakan middleware otentikasi.	-		
4	Integrasi Dashboard Page	7-17 November 2024	6 Jam	Memahami cara membuat dashboard yang terintegrasi dengan sistem transaksi, memungkinkan admin untuk mengelola dan melaporkan transaksi. Modifikasi model Transaction dan TransactionDetail menyimpan informasi transaksi dan item secara rinci. Dengan controller yang terintegrasi, data transaksi dapat ditampilkan dinamis di view menggunakan Blade. Pengaturan sidebar dan navbar memperbaiki navigasi, memudahkan akses ke berbagai bagian dashboard.	-		
5	Integrasi Dashboard My Product	18 - 24 November 2024	6 Jam	Memahami cara membuat dashboard My Product dengan fitur Index Page untuk menampilkan daftar produk, Add Page untuk menambah produk baru, dan Add	-		

				Action untuk menyimpannya ke database. Selain itu, halaman Detail dan Edit memungkinkan admin mengelola dan memperbarui informasi produk dengan mudah.			
6	Integrasi Dashboard Settings	25 November - 1 Desember 2024	6 Jam	Memahami cara membuat controller dan mengonfigurasi routing untuk halaman Settings di dashboard. Pengguna atau admin dapat melihat dan memperbarui informasi akun mereka.	-		
7	Integrasi Dashboard Transaction	2 - 8 Desember 2024	6 Jam	Memahami cara menampilkan daftar transaksi di dashboard, yang memungkinkan admin untuk melihat transaksi yang telah dilakukan, termasuk detail produk, harga, dan status transaksi.	-		
8	Deployment	9 - 19 Desember 2024	6 Jam	Memahami langkah-langkah yang diperlukan untuk deploy website ke server atau hosting, memastikan bahwa website dapat diakses oleh pengguna. Ini termasuk pengaturan server, mengonfigurasi database, dan memastikan website berjalan lancar.	-		
9	Update	20 Desember 2024	6 Jam	Memahami cara menangani callback dari Midtrans untuk memperbarui status transaksi secara otomatis, memastikan data pembayaran selalu sinkron dengan sistem. Selain itu, implementasi	-		

				CRUD transaksi memungkinkan admin untuk mengelola transaksi secara fleksibel, mulai dari membuat, melihat, memperbarui, hingga menghapus data transaksi di dashboard.			
--	--	--	--	---	--	--	--

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

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 08 Januari 2025

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

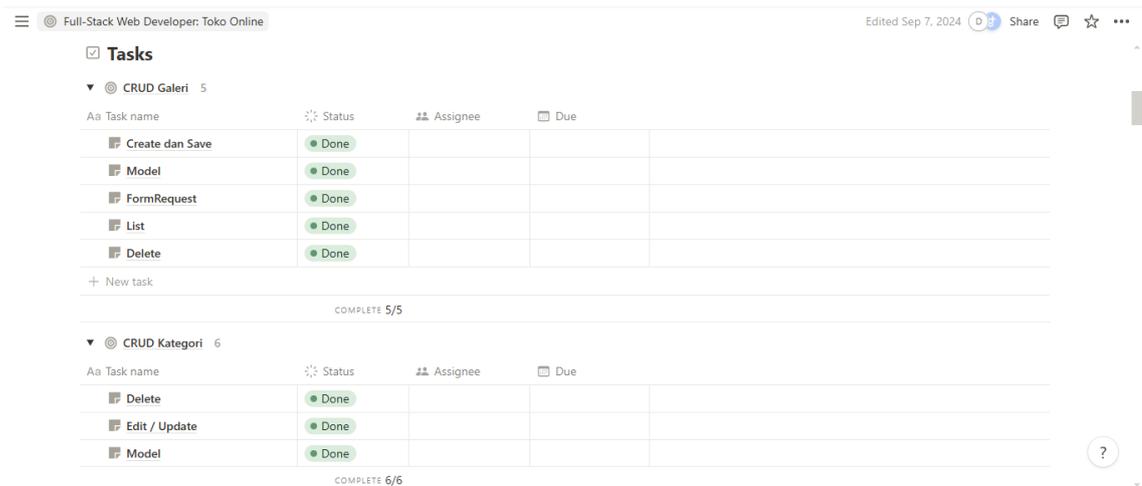
Mahasiswa


09/01/24
Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.


Dea Amelia Setyorini

Gambar Lampiran 1. 3 Logbook Setelah UTS

3. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang



The screenshot shows a task management interface for a project titled "Full-Stack Web Developer: Toko Online". It displays two task lists, both of which are marked as "COMPLETE".

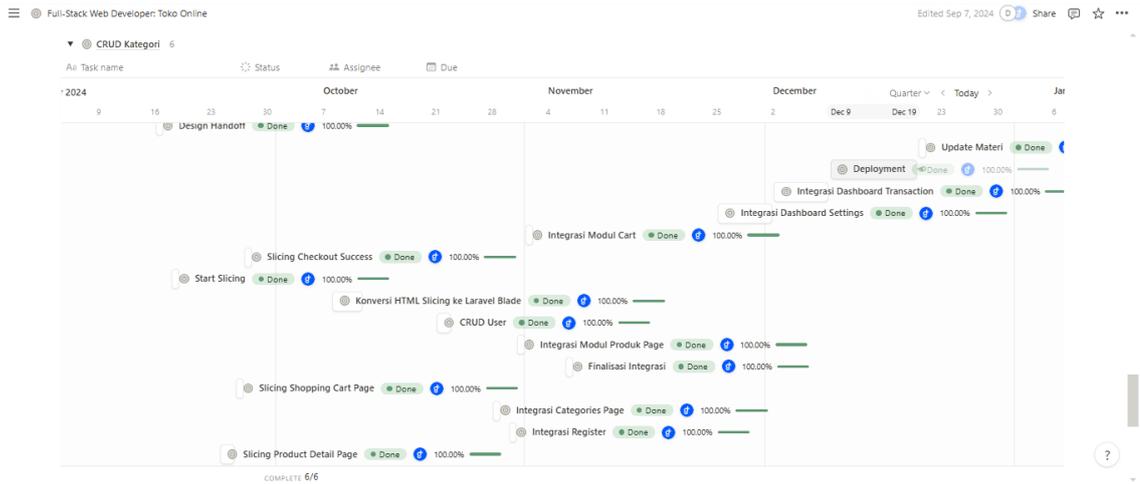
Task List 1: CRUD Galeri (5 tasks)

Task name	Status	Assignee	Due
Create dan Save	Done		
Model	Done		
FormRequest	Done		
List	Done		
Delete	Done		

Task List 2: CRUD Kategori (6 tasks)

Task name	Status	Assignee	Due
Delete	Done		
Edit / Update	Done		
Model	Done		

Gambar Lampiran 1. 4 Dokumentasi Kegiatan



Gambar Lampiran 1. 5 Dokumentasi Kegiatan



Gambar Lampiran 1. 6 Dokumentasi Kegiatan