

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perguruan Tinggi merupakan salah satu tempat untuk menuntut ilmu. Dalam tingkat perguruan tinggi, mahasiswa memperoleh ilmu yang lebih luas serta dapat mengasah skill sesuai dengan jurusan dan bidang minatnya.

Pada era sekarang, kerja praktik di dunia industri diperlukan untuk meningkatkan keterampilan siswa. Praktik magang adalah aktivitas di mana siswa melakukan praktik kerja baik secara langsung (offline) maupun secara tidak langsung (online) di perusahaan industri dan pemerintahan. Dalam pelaksanaannya, kerja praktik ini diharapkan mahasiswa mampu mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari saat perkuliahan. Selain itu, mahasiswa akan lebih memahami dunia kerja dan lebih siap untuk memulainya.

Kerja Praktik (KP) merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan pada semester tujuh. Untuk menguasai keterampilan tertentu, kerja praktik bertujuan untuk menerapkan keahlian yang dipelajari selama kuliah ke dunia kerja nyata. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk mempelajari dan memahami dinamika dunia kerja dan berinteraksi langsung dengan berbagai kondisi yang ada saat melakukan KP. Mahasiswa juga memiliki kesempatan untuk menyumbangkan ide dan gagasan dalam proses pembuatan proyek magang, mulai dari tahap perencanaan hingga penyelesaian.

Khususnya, penulis melakukan Kerja Praktik untuk CV Sinergi Cita Digital (Diggity), perusahaan perangkat lunak yang berbasis di Yogyakarta. Praktik dilakukan selama tiga bulan. Perusahaan perangkat lunak CV Sinergi Cita Digital bergerak di tiga bidang utama: layanan pembuatan perangkat lunak, produk SaaS (Software as a Service), dan akademi teknologi informasi. Layanan pembuatan perangkat lunak yang disesuaikan dengan kebutuhan bisnis termasuk pengembangan aplikasi web, mobile, dan solusi berbasis cloud. Sebagai bagian dari akademi teknologi informasi, CV Sinergi Cita Digital menyediakan bootcamp teknologi yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi peserta di bidang pemrograman web, termasuk penggunaan Laravel dalam pengembangan aplikasi berbasis web.

Selama tiga bulan melaksanakan Kerja Praktik di CV Sinergi Cita Digital, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan sebuah proyek yang berasal dari salah satu klien perusahaan. Proyek tersebut berfokus pada perancangan dan pengembangan website travel, yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah kurangnya jangkauan terhadap pelanggan secara online dan kesulitan dalam mengelola informasi paket wisata secara efisien. Website ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional klien dan memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk memesan layanan.

Pelanggan kesulitan menyesuaikan rencana perjalanan mereka sesuai kebutuhan mereka karena kurangnya fleksibilitas paket travel dalam hal durasi perjalanan, terutama bagi remaja (15-22 tahun) dan keluarga dan pasangan muda (25-40 tahun) yang ingin pengalaman liburan yang lebih intim. Untuk menyelesaikan masalah ini, dikembangkan sebuah sistem yang memungkinkan pengguna membeli paket travel yang telah tersedia serta menambah anggota (member) dalam akun mereka. Analisis kebutuhan, perancangan prototipe, pengembangan sistem, dan pengujian dan peluncuran website adalah semua tindakan yang diperlukan untuk menerapkan solusi ini. Dengan fitur yang lebih fleksibel dan antarmuka yang lebih responsif, sistem ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan memperluas jangkauan pasar dalam industri travel online.

Selama proyek berlangsung, penulis memperoleh banyak pengetahuan baru tentang membuat website yang memenuhi standar industri dan menyelesaikan masalah dengan tantangan teknis. Pengalaman ini memberikan pelajaran berharga yang membantu penulis meningkatkan kemampuan mereka di bidang teknologi informasi, khususnya dalam membuat web yang efisien dan mudah digunakan.

B. Batasan Masalah

Ruang Lingkup Pengembangan Sistem: Berdasarkan latar belakang dan masalah yang ditemukan, batasan masalah praktik magang CV Sinergi Cita Digital ditetapkan untuk mengarahkan fokus proyek ke tujuan. Batasan yang terkait dengan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dikembangkan hanya mencakup fitur-fitur utama yang diperlukan oleh klien, seperti pemesanan paket travel dan penambahan anggota. Pengembangan ini tidak mencakup fitur tambahan di luar kebutuhan awal yang disepakati, seperti sistem pembayaran online.
2. Fokus pembangunan sistem pada pembuatan platform berbasis web yang memungkinkan pemesanan paket perjalanan dan penambahan anggota.
3. Pengelolaan data terbatas pada data pemesanan paket dan informasi pengguna.
4. Proyek ini tidak mencakup integrasi dengan sistem pembayaran online atau penyedia layanan pihak ketiga seperti maskapai dan hotel. Sistem dibangun untuk kapasitas menengah dan skalabilitas jangka pendek, tanpa mempertimbangkan peningkatan trafik besar-besaran atau integrasi dengan sistem berbasis cloud saat ini.
5. Pengembangan antarmuka pengguna (user interface) dibatasi pada peningkatan navigasi dan kemudahan penggunaan sistem untuk pengguna utama di lingkungan klien. Ini tidak termasuk pengembangan antarmuka yang lebih kompleks atau disesuaikan untuk pengguna di luar lingkungan klien yang dituju.

Dengan batasan masalah ini, fokus praktik magang diharapkan dapat terarah pada penyelesaian masalah utama yang dihadapi klien serta memastikan bahwa solusi yang dibuat sesuai dengan sumber daya dan kebutuhan proyek.

C. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah yang dihadapi oleh salah satu klien CV Sinergi Cita Digital, berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah:

1. Bagaimana membangun platform pemesanan paket perjalanan yang efisien dan mampu mendukung proses bisnis klien, seperti pemesanan paket perjalanan dan penambahan anggota (member), secara optimal.
2. Bagaimana membangun sistem yang dapat mengelola data pemesanan paket dan pengguna secara real-time, untuk memastikan proses transaksi yang lancar dan efisien.
3. Bagaimana meningkatkan pengalaman pengguna dengan membuat antarmuka yang mudah dipahami dan mudah digunakan, sehingga pengguna dapat menggunakan platform ini dengan mudah.

Rumusan masalah ini berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan solusi yang tepat yang memenuhi kebutuhan klien dan juga sebagai pedoman untuk proses perancangan dan implementasi sistem yang lebih efisien dan produktif.

D. Tujuan Praktik Magang

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

1. Membangun platform pemesanan paket travel berbasis web yang dapat membantu bisnis klien dan meningkatkan efisiensi operasi dalam mengelola pemesanan paket dan anggota. Sistem ini membuat proses pemesanan lebih terorganisir, mengurangi kesalahan operasional, dan mempercepat alur kerja, sehingga lebih mudah bagi klien untuk mengelola layanan mereka.
2. Membangun sistem yang dapat mengawasi dan memproses data pemesanan dan pengguna secara real-time untuk memastikan kelancaran transaksi dan membantu pengambilan keputusan bisnis yang lebih cepat dan tepat.
3. Membuat antarmuka yang lebih mudah digunakan dan ramah pengguna untuk pelanggan dan staf, meningkatkan pengalaman pengguna dan mendukung adopsi teknologi yang lebih efisien.

E. Manfaat Praktik Magang

Berdasarkan tujuan magang yang telah ditetapkan, manfaat magang di Diggity adalah sebagai berikut:

1. Praktik magang membantu perusahaan menyelesaikan proyek, seperti membangun platform pemesanan paket travel berbasis web yang mendukung bisnis klien secara optimal.
2. Membantu perusahaan mendapatkan perspektif baru dan ide-ide inovatif yang dapat meningkatkan pengembangan solusi teknologi, khususnya dalam hal meningkatkan pengalaman pengguna dan sistem pemesanan.
3. Melalui praktik magang, perusahaan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang teknologi dan bagaimana menggunakannya.

BAB II GAMBARAN INTANSI

A. Profil Instansi

1. Latar Belakang CV Sinergi Cita Digital



Gambar 2. 1 Logo Diggity

CV Sinergi Cita Digital, atau Diggity, adalah perusahaan perangkat lunak yang didirikan pada tanggal 17 November 2023. Bisnis ini beralamat di Jalan Minggiran, Kelurahan Sendangtirto, Kecamatan Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55573.

Penciptaan CV Sinergi Cita Digital disebabkan oleh pesatnya kemajuan teknologi, yang semakin dibutuhkan di berbagai aspek kehidupan, terutama dalam pengelolaan bisnis. Sejak tahun 2023, Diggity telah melayani berbagai jenis klien, termasuk perusahaan swasta, institusi pendidikan, bank, dan organisasi bisnis.

Layanan pembuatan perangkat lunak, produk SaaS (Software as a Service), dan akademi teknologi informasi adalah tiga bidang utama di mana perusahaan ini bergerak. Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing bidang:

1) Layanan Pembuatan Perangkat Lunak:

Diggity menawarkan layanan pengembangan perangkat lunak yang disesuaikan dengan kebutuhan unik setiap bisnis, termasuk aplikasi web, mobile, dan berbasis cloud. Fokus utama perusahaan adalah menciptakan inovasi dan perangkat lunak berkualitas tinggi yang efisien, mudah digunakan, dan cocok untuk perusahaan dari skala kecil hingga besar.

2) Produk SaaS (Software as a Service):

Salah satu produk SaaS yang ditawarkan oleh Diggity adalah manajemen proyek, CRM (Customer Relationship Management), dan analitik data. Produk-produk ini memberikan kemudahan, fleksibilitas, dan efisiensi biaya, sehingga perusahaan dapat berkonsentrasi pada aktivitas inti bisnis tanpa khawatir tentang pengelolaan infrastruktur teknologi informasi.

3) Akademi Teknologi Informasi:

Diggity Academy adalah platform pendidikan digital yang menawarkan kursus dan pelatihan di berbagai bidang teknologi informasi. Tujuan akademi ini adalah untuk mempersiapkan peserta, baik yang masih pemula maupun yang sudah profesional, untuk bekerja di era digital.

2. Visi & Misi

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.

3. Alamat & Kontak

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.

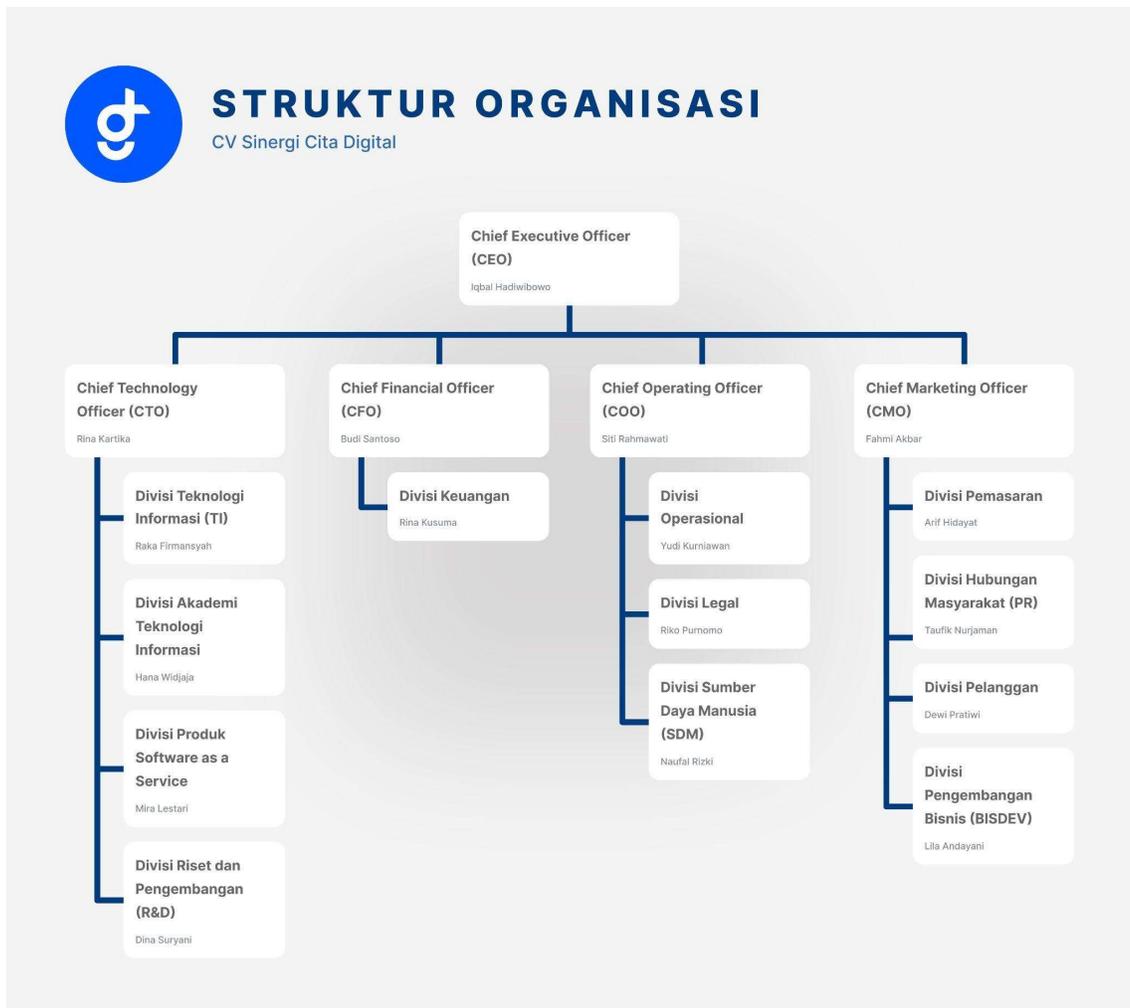
Kontak ini tersedia untuk memfasilitasi komunikasi bagi pihak-pihak yang memerlukan informasi lebih lanjut terkait layanan dan kegiatan perusahaan.

B. Struktur Organisasi di Tempat Magang

CV Sinergi Cita Digital, juga disebut Diggity, memiliki struktur organisasi yang mengutamakan kerja sama lintas fungsi dan efisiensi untuk mencapai tujuan perusahaan yang berkelanjutan. Struktur perusahaan ini terdiri dari beberapa posisi penting di tingkat C-Level dan berbagai departemen yang sangat penting untuk

operasi bisnis, baik dalam domain teknis, pemasaran, keuangan, dan sumber daya manusia.

Struktur organisasi profesional Diggity (CV Sinergi Cita Digital) digambarkan di bawah ini, dengan posisi C-Level di bagian atas dan berbagai departemen di bawahnya. Struktur ini terdiri dari CEO, CTO, CFO, COO, CMO, dan subdivisi seperti TI, Produk, Legal, Pemasaran, Pelanggan, Akademi, Operasional, Keuangan, Riset dan Pengembangan, SDM, Pengembangan Bisnis, dan Hubungan Masyarakat.



Gambar 2. 2 Struktur organisasi

1. C-Level

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

a. Nama: Iqbal Hadiwibowo

b. Email: iqbal.hadiwibowo@diggity.co.id

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

2. Teknologi Informasi (TI)

Sebagai inti dari perusahaan, tim teknologi Diggity berkomitmen untuk mengembangkan solusi inovatif dan berkualitas tinggi. Engineer di tim ini tidak hanya menulis kode; mereka juga bekerja sama dengan fungsi bisnis lainnya untuk meningkatkan pemahaman dan meningkatkan dampak perusahaan.

Nama: Raka Firmansyah

Email: raka.firmansyah@diggity.co.id

3. Produk

Tim Product Diggity mengembangkan perangkat lunak seperti produk SaaS (Software as a Service). Mereka menggunakan pendekatan iteratif dalam pengembangan produk, yang memiliki pengaruh yang signifikan dari tahap perencanaan hingga peluncuran. Manajemen produk, desain, pengelolaan proyek teknis, dan pemasaran adalah semua bagian dari tim ini.

Nama: Mira Lestari

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.

Nama: Putri Maharani

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.

Nama: Arif Hidayat

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.

Nama: Dewi Pratiwi

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.

Nama: Hana Widjaja

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.

Nama: Yudi Kurniawan

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.

Nama: Rina Kusuma

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.

Nama: Dina Suryani

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.

Nama: Naufal Rizki

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.

Nama: Lila Andayani

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.

Nama: Taufik Nurjaman

Email: taufik.nurjaman@diggity.co.id

C. Sumber Daya Penunjang Magang

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

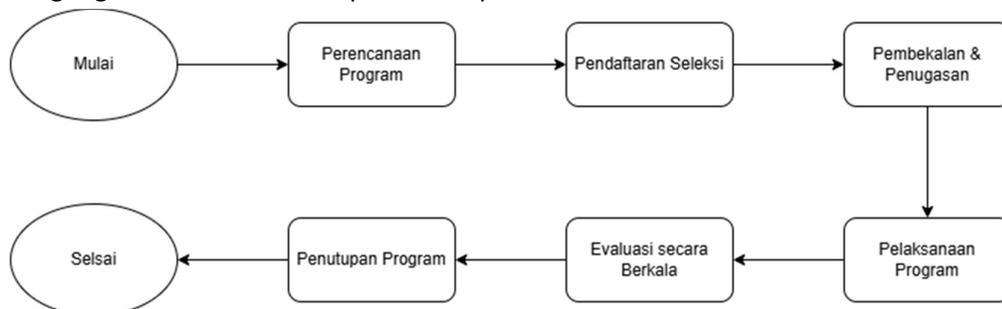
Tabel 2. 1 Sumber daya penunjang

| Aspek | Deskripsi |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Jumlah Tenaga Kerja | Teknologi informasi, pengembangan produk, pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, legal, dan operasional adalah beberapa departemen Diggity. Karyawan ini terdiri dari kontrak, pekerja tetap, dan pekerja freelance untuk berbagai proyek. |
| Kualitas Tenaga Kerja | Tenaga kerja Diggity terdiri dari orang-orang dengan latar belakang akademik dan profesional yang relevan. Sebagian besar karyawan memiliki pengalaman minimal dua hingga tiga tahun dalam 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 ini menggambarkan secara umum komposisi tenaga kerja dan sarana fisik yang mendukung operasional di Diggity.

D. Proses Bisnis yang Berjalan

Program magang ini disusun untuk mendukung mahasiswa 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 diberi tugas yang disesuaikan dengan posisi mereka. Tugas tersebut termasuk membuat dan mengubah hasil proyek, seperti situs web, aplikasi mobile, atau desain UI/UX dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif. Dimulai pada 16 September 2024, program berlangsung hingga 20 Desember 2024. Para peserta dapat bekerja 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), dan ada 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

Mahasiswa yang ingin mendaftar di program magang Diggity harus mengisi formulir Google. Setelah mendaftar, proses seleksi didasarkan pada berkas seperti surat pengantar, CV, dan portofolio, serta kemampuan teknis dan non-teknis. Setelah tahap seleksi, siswa akan diwawancarai oleh tim TI, HR, dan Operasional Diggity. Peserta yang berhasil melewati wawancara ini akan resmi menjadi peserta magang Diggity. Mahasiswa akan ditugaskan untuk menyelesaikan proyek yang diberikan oleh salah satu klien perusahaan. Tujuan proyek ini adalah untuk membuat dan membangun platform yang memungkinkan pemesanan paket perjalanan. Tujuannya adalah untuk menyelesaikan kekurangan fleksibilitas dalam memilih paket perjalanan yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan, terutama dalam hal durasi perjalanan dan penambahan anggota.

Dimulai pada 16 September 2024, program berlangsung hingga 20 Desember 2024. Para peserta dapat bekerja 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), dan ada pertemuan tatap muka untuk bimbingan dan diskusi bila diperlukan.

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

B. Tahapan Pelaksanaan

Penulis melakukan pekerjaan dari rumah (WFH) atau di tempat lain (WFE) dengan fleksibilitas tempat kerja selama program magang mereka di Diggity, yang berlangsung dari 16 September 2024 hingga 20 Desember 2024. Pekerjaan utama adalah menyelesaikan proyek klien perusahaan yang berfokus pada perancangan dan pengembangan platform pemesanan paket travel yang bertujuan untuk menyelesaikan kurangnya fleksibilitas dalam memilih paket perjalanan yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan, terutama dalam hal durasi perjalanan dan pengelolaan anggota. Selain itu, terdapat sesi untuk bimbingan dan diskusi terkait proyek yang telah diselesaikan; sesi ini memberikan wawasan lebih dalam tentang pengembangan sistem dan kebutuhan klien.

C. Tahapan Evaluasi

Selama program praktik magang Diggity, evaluasi dilakukan secara berkala dan terstruktur untuk memastikan bahwa siswa mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan kontribusi positif pada proyek. Evaluasi ini sangat penting untuk menentukan tingkat pencapaian siswa, terutama dalam hal penerapan keterampilan teknis dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja profesional.

Fokus utama dari fase evaluasi adalah mencakup sejumlah elemen penting yang berhubungan dengan keberhasilan praktik magang. Pertama, penilaian keterampilan teknis dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan akademik ke dunia nyata, seperti desain produk digital, pengembangan perangkat lunak, atau analisis kebutuhan pengguna sesuai dengan standar kualitas Diggity. Kedua, penilaian kedisiplinan, yang memantau secara ketat, termasuk pemenuhan deadline tugas. Dalam hal ini, Diggity berharap siswa dapat menyesuaikan diri dengan standar profesional perusahaan, seperti memiliki jadwal kerja yang fleksibel tetapi tetap terorganisir, yang dapat dipantau melalui Notion dan WhatsApp.

Pemahaman mahasiswa tentang proses bisnis Diggity juga merupakan faktor penting dalam penilaian. Diharapkan mahasiswa dapat memahami bagaimana peran mereka dalam proyek dapat membantu tujuan strategis perusahaan, seperti meningkatkan pelayanan klien dan mengembangkan produk baru. Ini akan membantu mereka menyusun analisis mendalam yang diperlukan untuk laporan akhir mereka.

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

D. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Bagian ini memuat jadwal kegiatan yang dirancang untuk pelaksanaan praktik magang. Jadwal tersebut mencakup rincian waktu, aktivitas yang dilakukan, dan target pencapaian di setiap tahapan magang. Lampiran ini berfungsi sebagai panduan terstruktur dan terarah bagi peserta dalam melaksanakan kegiatan magang.

Jadwal program magang di Diggity telah disusun dan tersedia di platform Notion. Berikut adalah format jadwal yang digunakan:

Tabel 3. 1 Perencanaan jadwal kegiatan magang

| No | Nama Kegiatan | Minggu Pelaksanaan | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 1 | Dasar | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | UX | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Latihan UX | | ■ | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Visual Design | | ■ | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Visual Design II | | | ■ | | | | | | | | | | | |
| 6 | Visual Design III | | | ■ | | | | | | | | | | | |
| 7 | Visual Design IV | | | | ■ | | | | | | | | | | |
| 8 | Prototype Design | | | | ■ | | | | | | | | | | |
| 9 | Finalizing | | | | | ■ | | | | | | | | | |
| 10 | Figma | | | | | ■ | | | | | | | | | |
| 11 | Persiapan Development | | | | | ■ | | | | | | | | | |
| 12 | Bootstrap | | | | | ■ | | | | | | | | | |
| 13 | Landing Page | | | | | | ■ | | | | | | | | |
| 14 | Detail Page | | | | | | ■ | | | | | | | | |
| 15 | Checkout Page | | | | | | ■ | | | | | | | | |
| 16 | Laravel | | | | | | | ■ | | | | | | | |
| 17 | Admin | | | | | | | ■ | | | | | | | |
| 18 | Templating | | | | | | | ■ | | | | | | | |
| 19 | Database | | | | | | | | ■ | | | | | | |
| 20 | User & Admin | | | | | | | | | ■ | ■ | | | | |
| 21 | CRUD Travel | | | | | | | | | | | ■ | | | |
| 22 | CRUD Galeri | | | | | | | | | | | ■ | | | |
| 23 | CRUD Transaksi | | | | | | | | | | | | ■ | | |
| 24 | Report | | | | | | | | | | | | ■ | | |
| 25 | Integrasi Laravel | | | | | | | | | | | | | ■ | |
| 26 | Pengujian | | | | | | | | | | | | | | ■ |
| 27 | Deployment | | | | | | | | | | | | | | ■ |

Dengan jadwal ini, peserta dapat memantau perkembangan tugas mereka, serta mengevaluasi pencapaian target yang diharapkan pada setiap periode.

BAB IV PEMBAHASAN PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

A. Hasil Tahapan Persiapan

Proses pendaftaran dan seleksi peserta adalah awal dari persiapan praktik magang di Diggity. Setelah pendaftaran melalui Google Form, berkas dipilih untuk menilai surat pengantar, CV, portofolio, dan kemampuan teknis dan non-teknis. Untuk menilai kesesuaian kandidat dengan kebutuhan perusahaan, mereka yang lolos seleksi administrasi akan diwawancarai oleh tim TI, SDM, dan Operasional Diggity. Peserta akan menerima pembekalan yang menunjukkan lingkungan kerja, cara menggunakan alat bantu seperti Notion dan WhatsApp, dan tugas dan tanggung jawab untuk proyek yang akan dilakukan setelah mereka diterima. Tujuan tahapan ini adalah untuk memastikan bahwa peserta siap memberikan kontribusi terbaik mereka selama program magang.

B. Hasil Tahapan Pelaksanaan

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

1. Rincian Kerja

- a. Menganalisis alur program sistem yang dikembangkan.
- b. Mempelajari Framework Laravel
 - a) Memahami arsitektur dalam framework Laravel.
 - b) Mempelajari fitur-fitur utama Laravel yang digunakan dalam proyek, antara lain:
 - 1) Database Management
 - 2) Eloquent ORM
 - 3) Security
 - 4) File Storage
 - 5) Routing
 - 6) Blade Templates
 - 7) Controllers
 - 8) Middleware
 - 9) Validation
- c. Praktik dalam Pengembangan Sistem Website
 - a) Pengembangan Fitur Keamanan
Menambahkan sistem keamanan pada pemesanan paket travel, di mana user harus melakukan verifikasi melalui email sebelum melakukan pemesanan.

- b) Perancangan UI/UX
Melakukan perancangan desain UI/UX untuk fitur yang akan dibuat agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan pengalaman pengguna.
- c) Implementasi Desain dan Fitur
Mengimplementasikan desain UI dan fitur ke dalam kode program Laravel, khususnya dalam pengelolaan model dan controller agar sistem dapat berjalan dengan optimal.
- d. Melakukan pengujian aplikasi
Memeriksa adanya bug atau fitur yang tidak berjalan sebagaimana mestinya untuk segera diperbaiki.

2. Pengembangan Website

Adapun beberapa hal yang dibutuhkan dalam pengembangan website Travel Menggunakan Laravel yaitu sebagai berikut.

1. Metode Perancangan

Metode Agile sesuai dengan karakteristik proyek yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan perubahan kebutuhan klien. Proses perencanaan sistem menggunakan metode Agile dimulai dengan kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Fitur utama seperti manajemen member dan pemesanan paket travel adalah kebutuhan fungsional, sementara kebutuhan non-fungsional mencakup aspek keamanan transaksi. Tim pengembang membuat prototipe awal untuk menguji kebutuhan sistem dan meminta pengguna berkomentar. Komentar ini digunakan untuk meningkatkan desain dan fungsionalitas situs web. Alur kerja dari metode agile dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut.



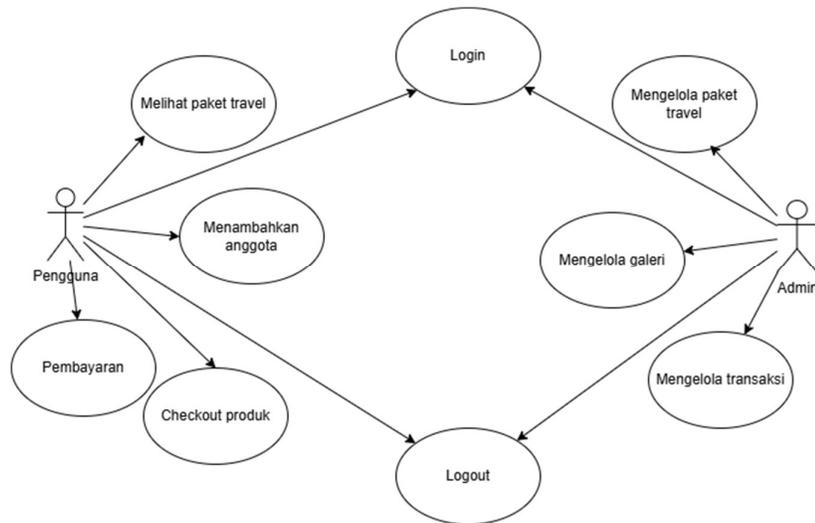
Gambar 4. 1 Metode Agile

2. Analisis Kebutuhan

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

a) Usecase Diagram

Telah dipahami dengan jelas bagaimana alur transaksi, mulai dari pemesanan, proses manajemen travel dan pembayaran yang perlu diterapkan dalam sistem. Use case diagram dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Use case diagram

Use case diagram ini melibatkan dua aktor utama yaitu admin dan pengguna (customer).

- 1) Admin memiliki peran dalam mengelola sistem secara keseluruhan, termasuk memverifikasi transaksi, mengelola data pengguna dan epenjual, serta memonitor status pesanan.
- 2) Pengguna (customer) terlibat dalam proses melihat paket travel, melakukan pemesanan, serta melakukan pembayaran.

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 dibutuhkan

Hasil analisis menunjukkan fitur-fitur penting untuk website travel yang meliputi:

1) Autentikasi Pengguna

Sebelum dapat login, pengguna dapat mendaftar, masuk, keluar, dan melakukan verifikasi email.

2) Halaman Beranda

Berisi informasi tentang layanan yang ditawarkan, testimoni pengguna, dan destinasi wisata populer.

3) Detail Wisata

Ini mencakup deskripsi, foto, harga, fasilitas, dan informasi lainnya.

4) Pengguna Booking Wisata

Pengguna dapat melakukan pemesanan dengan mengisi jumlah peserta dan tanggal perjalanan.

5) Transaksi

Pengguna akan menerima status pembayaran dan faktur melalui metode pembayaran.

6) Wisata

Daftar wisata di platform dapat ditambahkan, diubah, dan dihapus oleh admin.

7) Pembayaran

Admin memiliki otoritas untuk memproses dan memverifikasi pembayaran.

8) Admin mengelola Booking

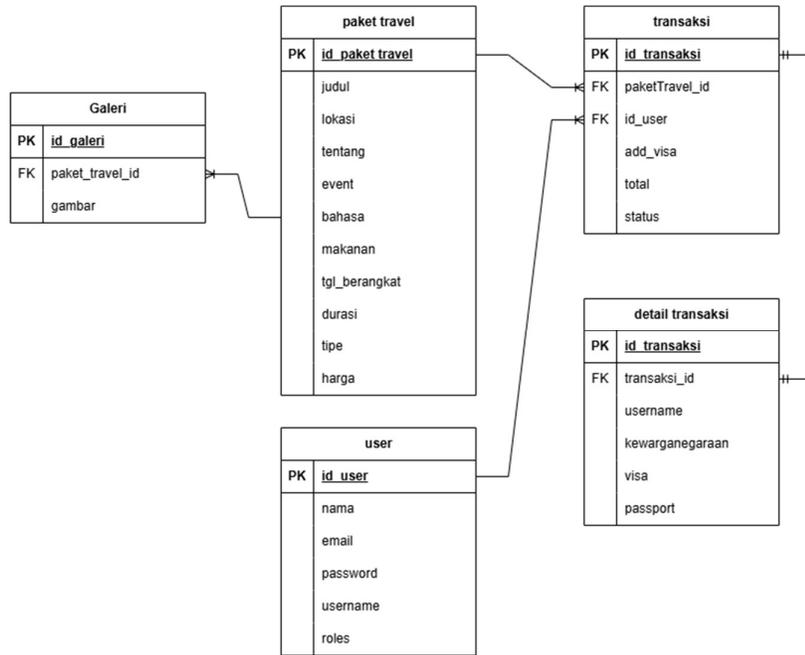
Admin dapat melihat daftar pemesanan wisata serta memantau status pembayaran.

9) Dashboard admin

Admin dapat melihat paket travel, transaksi, dan status transaksi.

c) ERD (Entity Relationship Program)

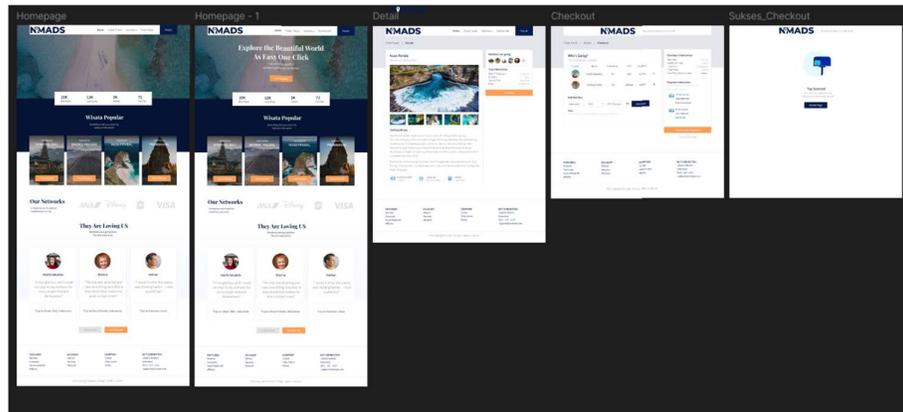
Berdasarkan entitas dan atribut yang teridentifikasi, sebuah ERD telah disusun untuk menggambarkan hubungan antar entitas dalam sistem, yang akan mempermudah pengembangan dan pengelolaan database.



Gambar 4. 3 ERD

3. Tampilan Prototype

Hasil pembuatan prototipe website travel telah sesuai dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, mencakup desain antarmuka yang userfriendly, pengembangan fitur dan pengujian fungsionalitas produk sesuai spesifikasi proyek.



Gambar 4. 4 Prototype UI website travel

Pada rancangan prototype aplikasi android bagian pelanggan tersebut terdapat beberapa bagian utama yaitu:

- 1) Homepage
Menampilkan tampilan utama dengan banner besar, statistik pengguna, daftar wisata populer, testimoni pelanggan, serta jaringan mitra.
- 2) Detail
Halaman yang menampilkan informasi lebih lengkap tentang destinasi wisata, termasuk deskripsi, gambar, dan tombol pemesanan.
- 3) Checkout
Halaman pemesanan di mana pengguna bisa memasukkan detail perjalanan, menambahkan anggota yang ikut, dan melihat total biaya sebelum melakukan pembayaran.
- 4) Sukses Checkout
Halaman konfirmasi setelah pembayaran berhasil dilakukan, menampilkan pesan sukses dan tombol untuk kembali ke halaman utama.

4. Hasil Implementasi

Setelah pembuatan prototipe, proses implementasi website travel berbasis Laravel telah dilakukan dengan mengembangkan backend, frontend, serta pengelolaan database. Hingga tahap ini, beberapa fitur utama telah berhasil diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan sistem. Cakupan implementasi meliputi:

- a) Fitur Autentikasi dan Keamanan

```

public function __construct()
{
    $this->middleware('guest');
}

/**
 * Get a validator for an incoming registration request.
 *
 * @param array $data
 * @return \Illuminate\Contracts\Validation\Validator
 */
protected function validator(array $data)
{
    return Validator::make($data, [
        'name' => ['required', 'string', 'max:255'],
        'email' => ['required', 'string', 'email', 'max:255', 'unique:users'],
        'username' => ['required', 'string', 'max:255', 'unique:users'],
        'password' => ['required', 'string', 'min:8', 'confirmed'],
    ]);
}

/**
 * Create a new user instance after a valid registration.
 *
 * @param array $data
 * @return \App\Models\User
 */
protected function create(array $data)
{
    return User::create([
        'name' => $data['name'],
        'email' => $data['email'],
        'username' => $data['username'], // Menambahkan username
        'password' => Hash::make($data['password']),
    ]);
}

```

Gambar 4. 5 Source code register controller

```

class LoginController extends Controller
{
    /**
     |-----
     | Login Controller
     |-----
     |
     | This controller handles authenticating users for the application and
     | redirecting them to your home screen. The controller uses a trait
     | to conveniently provide its functionality to your applications.
     |
     */

    use AuthenticatesUsers;

    /**
     * Where to redirect users after login.
     *
     * @var string
     */
    protected $redirectTo = '/';

    /**
     * Create a new controller instance.
     *
     * @return void
     */
    public function __construct()
    {
        $this->middleware('guest')->except('logout');
        $this->middleware('auth')->only('logout');
    }
}

```

Gambar 4. 6 Source code Login Controller

```

Route::get('/', [HomeController::class, 'index'])
    ->name('home');

Route::get('/detail/{slug}', [DetailController::class, 'index'])
    ->name('detail');

Route::post('/checkout/{id}', [CheckoutController::class, 'process'])
    ->name('checkout_process')
    ->middleware(['auth', 'verified']);

Route::get('/checkout/{id}', [CheckoutController::class, 'index'])
    ->name('checkout')
    ->middleware(['auth', 'verified']);

Route::post('/checkout/create/{detail_id}', [CheckoutController::class, 'create'])
    ->name('checkout-create')
    ->middleware(['auth', 'verified']);

Route::get('/checkout/remove/{detail_id}', [CheckoutController::class, 'remove'])
    ->name('checkout-remove')
    ->middleware(['auth', 'verified']);

Route::get('/checkout/confirm/{id}', [CheckoutController::class, 'success'])
    ->name('checkout-success')
    ->middleware(['auth', 'verified']);

// Route::get('/checkout', [CheckoutController::class, 'index'])
//     ->name('checkout');

// Route::get('checkout/success', [CheckoutController::class, 'success'])
//     ->name('checkout-success');

Route::prefix('admin')
    ->middleware('auth', 'admin')
    ->group(function () {
        Route::get('/', [DashboardController::class, 'index'])->name('dashboard');
        Route::resource('travel-package', TravelPackageController::class);
        Route::resource('gallery', GalleryController::class);
        Route::resource('transaction', TransactionController::class);
    });

Auth::routes(['verify' => true]);

Route::post('logout', [LoginController::class, 'logout'])->name('logout');

```

Gambar 4. 7 Sorce code web.php

Kode ini menangani proses registrasi dan verifikasi email pengguna sebelum mereka dapat masuk ke sistem. Saat pengguna mendaftar, sistem akan meminta nama, email, dan password mereka divalidasi. Sistem akan mengirimkan email verifikasi menggunakan metode bawaan Laravel. Routing di web.php menangani proses verifikasi email dengan menampilkan halaman notifikasi dan memproses verifikasi setelah pengguna mengklik tautan yang dikirim ke email mereka.

```
@extends('layouts.app')

@section('content')
<div class="container">
  <div class="row justify-content-center">
    <div class="col-md-8">
      <div class="card">
        <div class="card-header">{{ __('Verify Your Email Address') }}</div>
        <div class="card-body">
          @if (session('resent'))
            <div class="alert alert-success" role="alert">
              {{ __('A fresh verification link has been sent to your email address.') }}
            </div>
          @endif

          {{ __('Before proceeding, please check your email for a verification link.') }}
          {{ __('If you did not receive the email') }}
          <form class="d-inline" method="POST" action="{{ route('verification.resend') }}">
            @csrf
            <button type="submit" class="btn btn-link p-0 m-0 align-baseline">{{ __('click here to request another') }}</button>
          </form>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
</div>
```

Gambar 4. 8 Sorce code verifikasi email

Saat pengguna memilih paket dan ingin melanjutkan pembayaran, sistem akan mengecek apakah email mereka sudah diverifikasi. Jika tidak, sistem akan mengirimkan email verifikasi dan meminta pengguna untuk mengeceknya. Jika email sudah diverifikasi, pengguna dapat melanjutkan proses pembayaran.

b) Manajemen Pemesanan dan Anggota

```
class Transaction extends Model
{
    use SoftDeletes;

    protected $fillable = [
        'travel_packages_id', 'users_id', 'additional_visa',
        'transaction_total', 'transaction_status'
    ];

    protected $hidden = [
    ];

    public function details(){
        return $this->hasMany( TransactionDetail::class, 'transactions_id', 'id' );
    }

    public function travel_package(){
        return $this->belongsTo( TravelPackage::class, 'travel_packages_id', 'id' );
    }

    public function user(){
        return $this->belongsTo( User::class, 'users_id', 'id' );
    }
}
```

Gambar 4. 9 Source code transaksi.php

```

class CheckoutController extends Controller
{
    public function index(Request $request, $id)
    {
        $item = Transaction::with(['details','travel_package','user'])->findOrFail($id);

        return view('pages.checkout',[
            'item' => $item
        ]);
    }

    public function process(Request $request, $id)
    {
        $travel_package = TravelPackage::findOrFail($id);

        $transaction = Transaction::create([
            'travel_packages_id' => $id,
            'users_id' => Auth::user()->id,
            'additional_visa' => 0,
            'transaction_total' => $travel_package->price,
            'transaction_status' => 'IN_CART'
        ]);

        TransactionDetail::create([
            'transactions_id' => $transaction->id,
            'username' => Auth::user()->username,
            'nationality' => 'ID',
            'is_visa' => false,
            'doe_passport' => Carbon::now()->addYears(5)
        ]);

        return redirect()->route('checkout', $transaction->id);
    }

    public function remove(Request $request, $detail_id)
    {
        $item = TransactionDetail::findOrFail($detail_id);

        $transaction = Transaction::with(['details','travel_package'])
            ->findOrFail($item->transactions_id);

        if($item->is_visa)
        {
            $transaction->transaction_total -= 190;
            $transaction->additional_visa -= 190;
        }

        $transaction->transaction_total -= $transaction->travel_package->price;

        $transaction->save();
        $item->delete();

        return redirect()->route('checkout', $item->transactions_id);
    }

    public function create(Request $request, $id)
    {
        $request->validate([
            'username' => 'required|string|exists:users,username',
            'is_visa' => 'required|boolean',
            'doe_passport' => 'required',
        ]);

        $data = $request->all();
        $data['transactions_id'] = $id;

        TransactionDetail::create($data);

        $transaction = Transaction::with(['travel_package'])->find($id);

        if($request->is_visa)
        {
            $transaction->transaction_total += 190;
            $transaction->additional_visa += 190;
        }

        $transaction->transaction_total += $transaction->travel_package->price;

        $transaction->save();

        return redirect()->route('checkout', $id);
    }

    public function success(Request $request, $id)
    {
        $transaction = Transaction::findOrFail($id);
        $transaction->transaction_status = 'PENDING';

        $transaction->save();

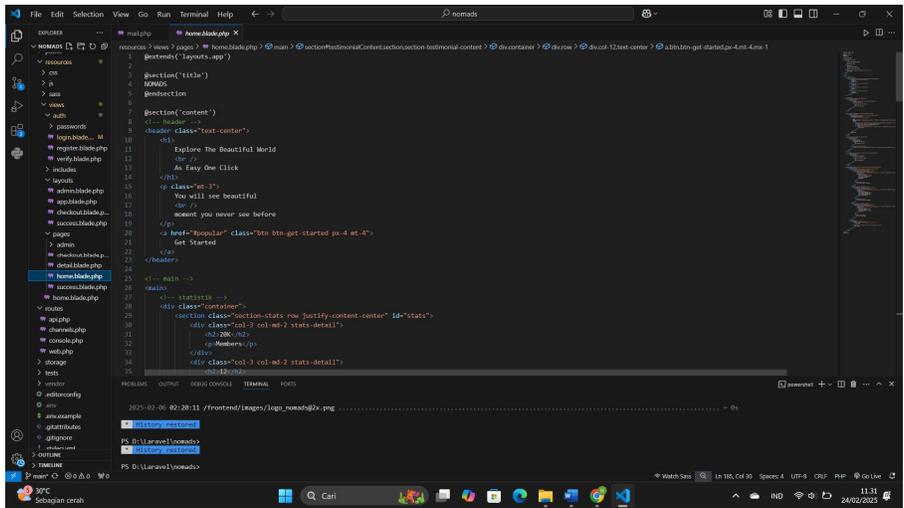
        return view('pages.success');
    }
}

```

Gambar 4. 10 Source code Chekout controller

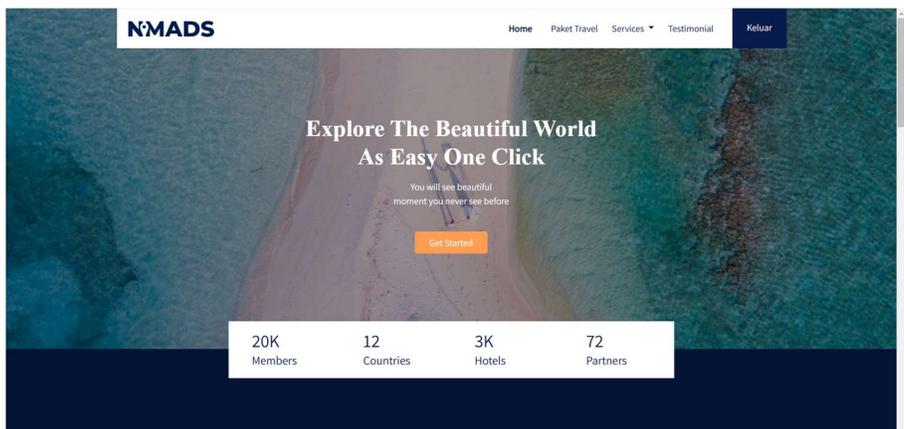
Kode ini memungkinkan pengguna menambahkan anggota perjalanan dan mengatur proses pemesanan paket travel. Saat melakukan pembayaran, sistem memverifikasi informasi pemesanan, termasuk paket yang dipilih dan jumlah anggota. Jika pengguna belum menambahkan anggota, mereka dapat melakukannya sebelum membayar. Data pemesanan disimpan dalam database dengan status pending hingga pembayaran diverifikasi

c) Penggunaan Blade Template untuk Tampilan Responsif



Gambar 4. 11 Source code tampilan blade responsif

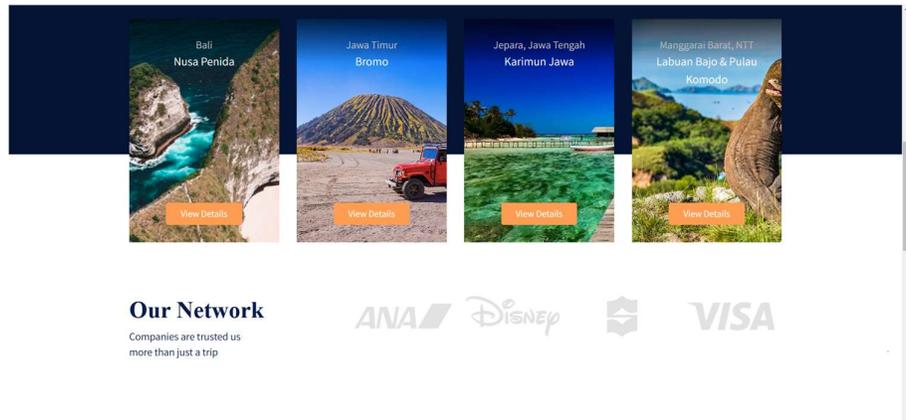
Di gambar ini contoh source code blade untuk tampilan yang responsif dan berikut di bawah ini tampilan responsif website :



Gambar 4. 12 Dashboard user

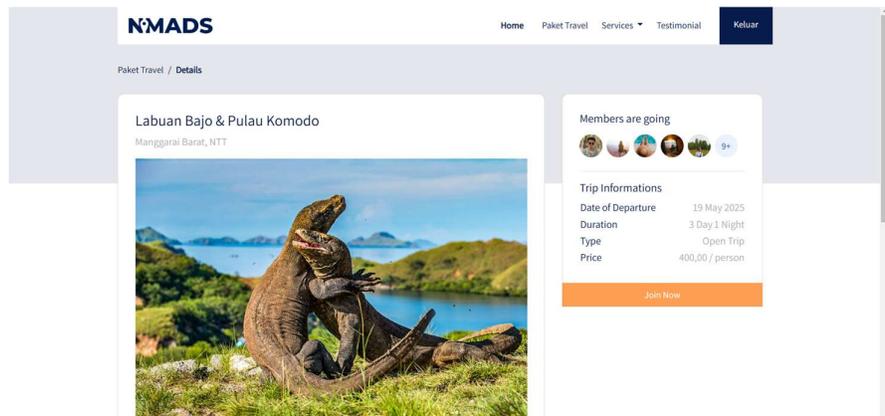
Pada gambar 4.5 di atas ini adalah halaman awal dashboard ketika pengguna mengakses website, beberapa fitur

seperti fitur home, paket travel, dan login. Selain itu juga menampilkan logo dan halaman mulai.

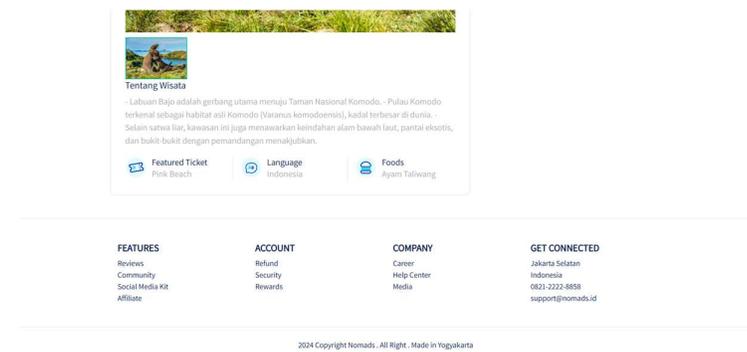


Gambar 4. 13 Paket travel

Di gambar 4.6 di atas, pengguna dapat melihat berbagai paket travel dengan informasi lokasi dan foto yang menarik pada halaman ini. Ada tombol "Lihat Detail" yang memungkinkan pengguna melihat lebih banyak detail tentang setiap destinasi.

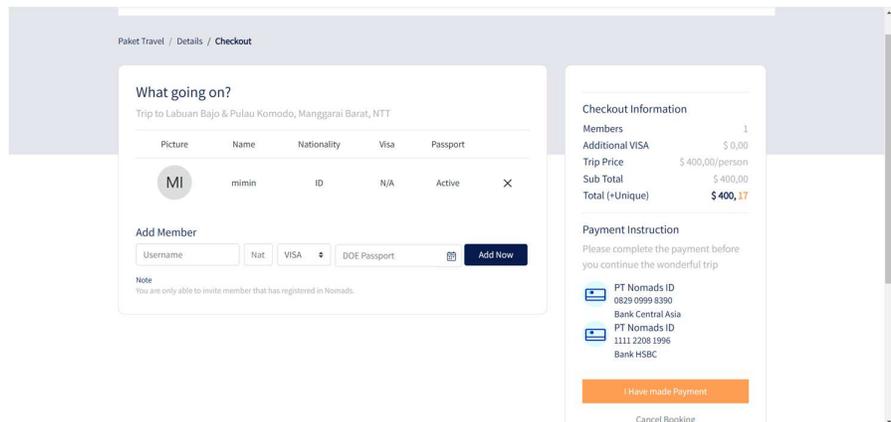


Gambar 4. 14 Detail wisata



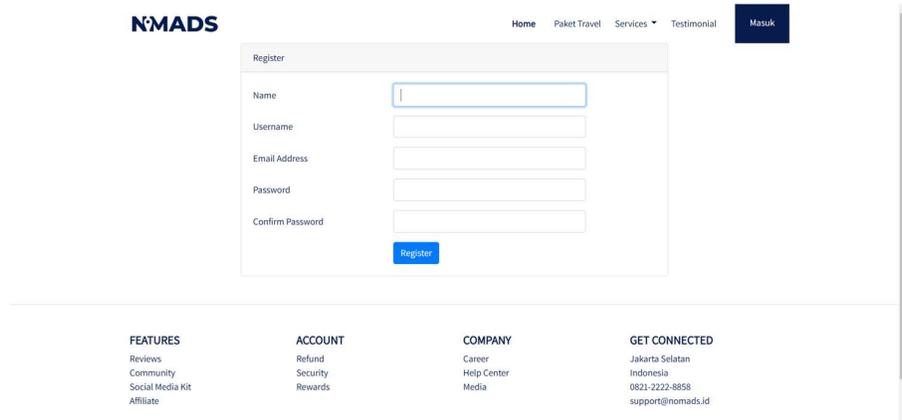
Gambar 4. 15 Detail wisata

Gambar 4.7 dan 4.8 bagian dari halaman web travel yang berisi informasi tentang semua destinasi wisata seperti acara mendatang, bahasa dan makanan khas. Di sisi kanan halaman terdapat daftar anggota yang akan mengikuti perjalanan dan tombol "Join Now" yang memungkinkan pengguna untuk bergabung dalam perjalanan ini. Untuk memudahkan navigasi ke berbagai fitur website, navigasi di bagian atas halaman mencakup menu Home, Paket Travel, Services, Testimonial, dan Logout.



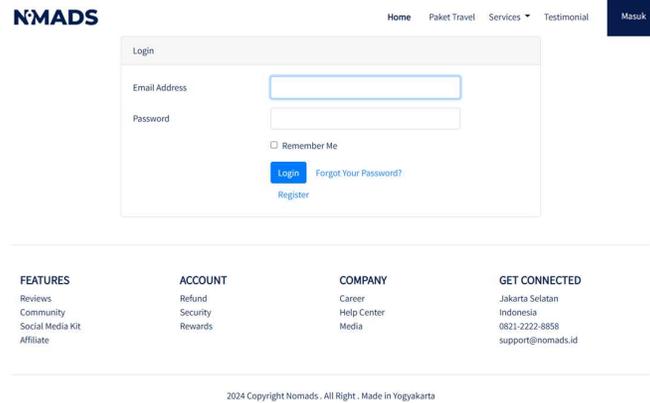
Gambar 4. 16 Checkout

Halaman checkout menampilkan paket yang akan di bayar, sebelumnya pengguna dapat menambahkan anggota ke dalam trip dan melakukan pembayaran sesuai dengan total serta metode bayar.



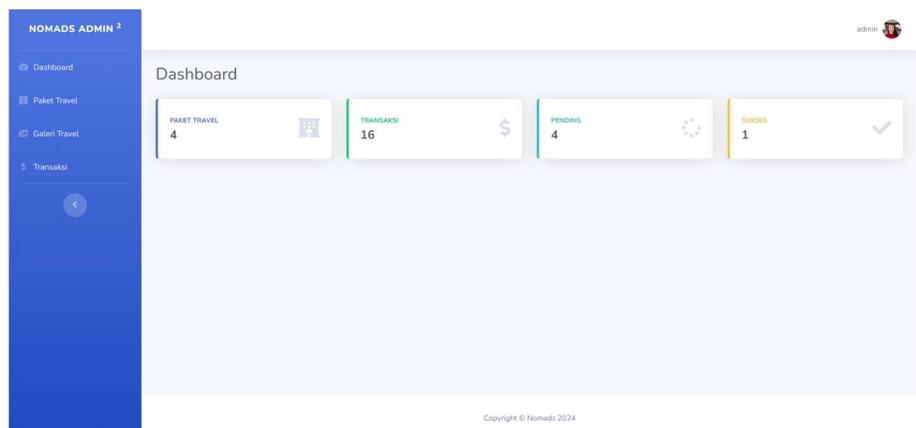
Gambar 4. 17 Register

Halaman register berisi form untuk mendaftarkan akun, yang perlu diisi adalah nama, username, email dan password.



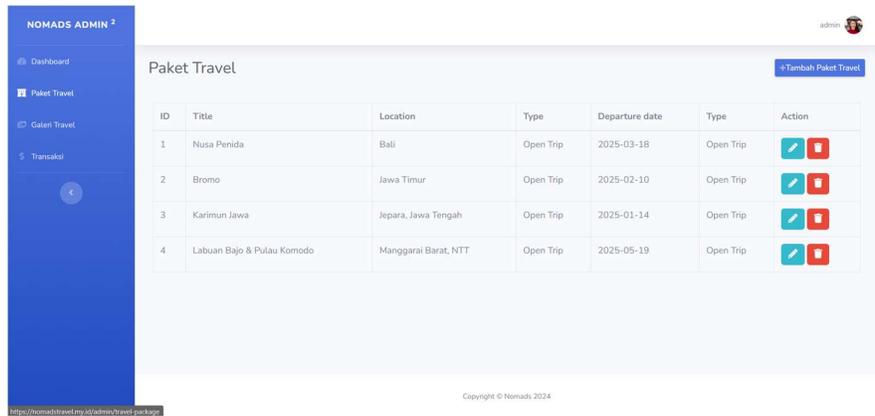
Gambar 4. 18 Login

Pada halaman login terdapat form yang harus diisi yaitu email dan password pengguna.



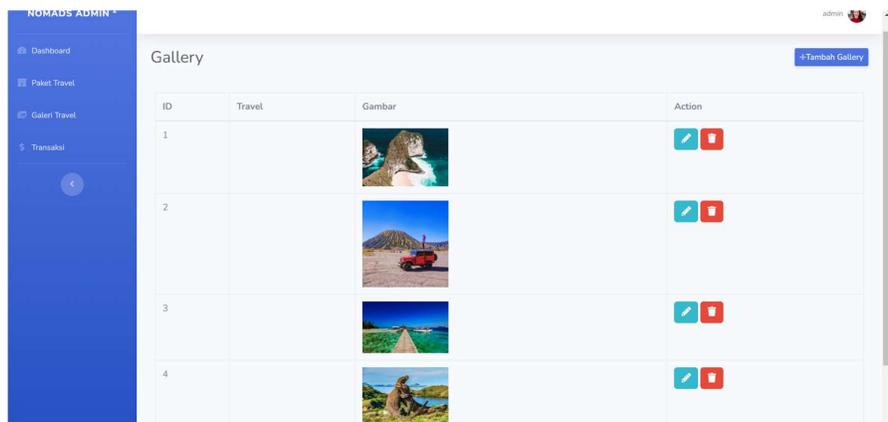
Gambar 4. 19 Dasboard admin

Pada gambar 4.12 di dashboard admin menampilkan berapanya banyak paket travel dan status transaksi.



Gambar 4. 20 CRUD paket travel

Pada gambar di atas menampilkan halaman paket travel admin di mana admin bisa melakukan edit, menambah dan menghapus paket travel.



Gambar 4. 21 CRUD galeri

Pada gambar di atas menampilkan halaman galeri admin di mana admin bisa melakukan edit, menambah dan menghapus gambar di galeri.

| ID | Travel | User | Visa | Total | Status | Action |
|----|--------------|------------------|-------|--------|---------|------------------------|
| 1 | Nusa Penida | admin | \$190 | \$200 | PENDING | [View] [Edit] [Delete] |
| 4 | Nusa Penida | admin | \$190 | \$588 | PENDING | [View] [Edit] [Delete] |
| 5 | Bromo | Hanifa Salsabila | \$190 | \$1190 | SUCCESS | [View] [Edit] [Delete] |
| 6 | Bromo | Hanifa Salsabila | \$0 | \$500 | IN_CART | [View] [Edit] [Delete] |
| 7 | Karimun Jawa | admin | \$0 | \$70 | IN_CART | [View] [Edit] [Delete] |
| 8 | Nusa Penida | admin | \$0 | \$160 | IN_CART | [View] [Edit] [Delete] |
| 9 | Bromo | admin | \$0 | \$150 | IN_CART | [View] [Edit] [Delete] |
| 10 | Bromo | salsa wi | \$0 | \$150 | IN_CART | [View] [Edit] [Delete] |

Gambar 4. 22 CRUD transaksi

Pada gambar 4.15 di atas menampilkan halaman transaksi admin di mana admin bisa melakukan edit, menambah dan menghapus transaksi seperti mengubah status.

5. Pengujian dan Dokumentasi

Melakukan pengujian terhadap fitur yang dikembangkan serta mendokumentasikan seluruh proses dan hasil pekerjaan untuk pelaporan proyek. 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.

Tabel 4. 1 Pertanyaan pengujian SUS

| No. | Pertanyaan | STS | TS | RR | S | SS |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|----|---|----|
| 1 | Saya berpikir akan menggunakan website ini lagi | | | | | |
| 2 | Saya merasa website ini rumit untuk digunakan | | | | | |
| 3 | Saya merasa website ini mudah untuk digunakan | | | | | |
| 4 | Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website ini | | | | | |
| 5 | Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya | | | | | |
| 6 | Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada website ini) | | | | | |

| | | | | | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| 7 | Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat | | | | | |
| 8 | Saya merasa website ini membingungkan | | | | | |
| 9 | Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website travel | | | | | |
| 10 | Menurut saya, perlu mempelajari banyak hal terlebih dahulu sebelum menggunakan website travel | | | | | |

Keterangan:

STS: Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

RR: Ragu-ragu

S: Setuju

SS: Sangat Setuju

Berikut rekap jawaban dari 15 responden dapat dilihat dari Tabel 4.2

Tabel 4. 2 Responden pengujian SUS

| Responden | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| R1 | 4 | 2 | 5 | 3 | 5 | 2 | 5 | 2 | 4 | 1 |
| R2 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| R3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 |
| R4 | 5 | 2 | 4 | 1 | 4 | 1 | 5 | 2 | 4 | 3 |
| R5 | 4 | 1 | 5 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 |
| R6 | 5 | 2 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | 1 |
| R7 | 5 | 2 | 4 | 2 | 5 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 |
| R8 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 |
| R9 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 |
| R10 | 4 | 2 | 5 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 |
| R11 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 |
| R12 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 2 | 4 | 3 |
| R13 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 1 | 5 | 1 |

| | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R14 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 |
| R15 | 5 | 2 | 5 | 3 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 |

Langkah selanjutnya adalah menghitung nilai rata-rata System Usability Scale. Hasil perhitungan SUS dapat dilihat pada Tabel 4.3

Tabel 4. 3 Hasil perhitungan SUS

| Skor Hasil Hitung | | | | | | | | | | Jumlah | Nilai (jumlah x 2,5) |
|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|----------------------------|
| Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | | |
| 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 31 | 77,5 |
| 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36 | 90 |
| 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 27 | 67,5 |
| 4 | 3 | 0 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 30 | 75 |
| 3 | 4 | 0 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 31 | 77,5 |
| 4 | 3 | 0 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 31 | 31 |
| 4 | 3 | 1 | 3 | 4 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 24 | 60 |
| 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 26 | 65 |
| 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 36 | 90 |
| 3 | 3 | 0 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 27 | 77,5 |
| 3 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 28 | 70 |
| 4 | 4 | 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 32 | 80 |
| 3 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 29 | 72,5 |
| 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 27 | 67,5 |
| 4 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 31 | 77,5 |
| Skor rata-rata | | | | | | | | | | | 74,33 |

Dari hasil SUS yang telah dilakukan, website travel memiliki rata-rata skor SUS sebesar 74,33. Berdasarkan skor tersebut membangun website travel mendapat Acceptance Range (Acceptable) dengan grade "C" Adjective Rating (Good). Selanjutnya pengujian Black Box dapat dilihat pada Tabel 4.4

Tabel 4. 4 Pengujian black box

| No. | Fitur yang di Uji | Skenario dan Hasil Uji | | | |
|-----|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|------------|
| | | Test Case | Hasil di Harapkan | Hasil Uji | Kesimpulan |
| 1 | Register | Klik "Register" | Sistem akan menangkap respon user, lalu akan menampilkan beranda register | Sistem dapat menampilkan halaman register | Berhasil |
| | | Tidak mengisi salah satu kolom dari keseluruhan kolom pada halaman login kemudian klik login | Sistem akan gagal dan membatalkan akses user, lalu akan menampilkan "Harap isi bidang ini" | Sistem dapat memberikan pemberitahuan bahwa ada kolom yang kosong | Berhasil |
| 2 | Login | Klik "Login" | Sistem akan menangkap respon user, lalu akan menampilkan beranda login | Sistem dapat menampilkan halaman login | Berhasil |
| | | Mengisi username serta password sebagai user dengan benar, lalu kemudian klik login | Sistem akan menangkap respon oleh user serta menyimpan data ke dalam database, lalu login berhasil sesuai dengan role "user" dan menampilkan beranda user | Sistem dapat menampilkan beranda user sesuai dengan role akun saat login | Berhasil |
| | | Mengisi username serta password sebagai admin | Sistem akan menangkap respon oleh user serta menyimpan | Sistem dapat menampilkan beranda admin sesuai dengan | Berhasil |

| | | | | | |
|---|----------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|----------|
| | | dengan benar, lalu kemudian klik login | data ke dalam database, lalu login berhasil sesuai dengan role "admin" dan menampilkan beranda admin | role akun saat login | |
| | | Mengisi username dengan benar dan password salah, lalu login | Sistem akan gagal membaca password karena password yang dimasukan belum tersimpan di database, maka sistem akan menampilkan keterangan "These credentials do not match our records." | Sistem dapat memberikan pemberitahuan bahwa password salah | Berhasil |
| | | Tidak mengisi salah satu kolom dari keseluruhan kolom pada halaman login | Sistem akan gagal dan membatalkan akses user, lalu akan menampilkan "Harap isi bidang ini" | Sistem dapat memberikan pemberitahuan bahwa ada kolom yang kosong | Berhasil |
| 3 | Dashboard User | Klik "view details" | Sistem akan menuju halaman detail paket travel yang benar | Sistem dapat menampilkan halaman sesuai | Berhasil |

| | | | | | |
|---|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|----------|
| | | | | dengan yang user klik | |
| | | Klik "join now" | Sistem akan menampilkan halaman checkout paket travel | Sistem dapat menampilkan halaman checkout | Berhasil |
| | | Menambahkan anggota ke trip | Sistem akan menampilkan anggota yang di tambah oleh user | Sistem dapat menampilkan anggota yang di tambah | Berhasil |
| 4 | Dashboard Admin | Menambah paket travel dengan klik "Tambah paket travel", lalu isi data dan masukan foto produk | Sistem akan menangkap respon user, dan menampilkan detail paket travel yang sudah ditambahkan | Sistem dapat menampilkan detail paket travel yang sudah ditambahkan | Berhasil |
| | | Mengedit detail paket travel seperti mengubah nama, harga dll | Sistem akan menangkap respon user, dan akan mengubah nama, harga dll | Sistem dapat mengubah nama, harga dll | Berhasil |
| | | Menghapus paket travel | Sistem akan menangkap respon user, dan akan menghapus paket travel | Sistem dapat menghapus paket travel | Berhasil |
| | | Menambah galeri travel dengan klik "Tambah galeri travel", lalu isi data dan masukan foto produk | Sistem akan menangkap respon user, dan menampilkan detail galeri travel yang sudah ditambahkan | Sistem dapat menampilkan detail galeri travel yang sudah ditambahkan | Berhasil |

| | | | | | |
|---|--------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| | | Mengedit detail galeri travel seperti mengubah nama | Sistem akan menangkap respon user, dan akan mengubah nama | Sistem dapat mengubah nama | Berhasil |
| | | Menghapus galeri travel | Sistem akan menangkap respon user, dan akan menghapus galeri travel | Sistem dapat menghapus galeri travel | Berhasil |
| | | Mengedit detail transaksi seperti mengubah status | Sistem akan menangkap respon user, dan akan mengubah status | Sistem dapat mengubah status | Berhasil |
| | | Menghapus transaksi | Sistem akan menangkap respon user, dan akan menghapus transaksi | Sistem dapat menghapus transaksi | Berhasil |
| 5 | Logout | Keluar dari dashboard admin atau penjual dengan klik "Sign out" | Sistem akan menangkap respon user, dan akan keluar dari dashboard admin atau user, lalu diarahkan ke dashboard utama | Sistem dapat keluar dari dashboard admin atau user, lalu diarahkan ke dashborad utama | Berhasil |

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 travel 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 travel 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 Magang

Pelaksanaan magang sesuai dengan jadwal yang telah dirancang di tahap persiapan. Berikut merupakan rincian dari realisasi jadwal kegiatan yang ditunjukkan oleh Tabel 4.5:

Tabel 4. 5 Realisasi jadwal magang

| No | Nama Kegiatan | Minggu Pelaksanaan | | | | | | | | | | | | | | Realisasi? | |
|----|-----------------------|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|------------|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | Ya / Tidak | % |
| 1 | Dasar | ■ | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 2 | UX | ■ | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 3 | Latihan UX | | ■ | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 4 | Visual Design | | ■ | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 5 | Visual Design II | | | ■ | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 6 | Visual Design III | | | ■ | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 7 | Visual Design IV | | | | ■ | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 8 | Prototype Design | | | | ■ | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 9 | Finalizing | | | | | ■ | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 10 | Figma | | | | | ■ | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 11 | Persiapan Development | | | | | ■ | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 12 | Bootstrap | | | | | ■ | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 13 | Landing Page | | | | | | ■ | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 14 | Detail Page | | | | | | ■ | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 15 | Checkout Page | | | | | | ■ | | | | | | | | | Ya | 100 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|----|-----|
| 16 | Laravel | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 17 | Admin | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 18 | Templating | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 19 | Database | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 20 | User & Admin | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 21 | CRUD Travel | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 22 | CRUD Galeri | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 23 | CRUD Transaksi | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 24 | Report | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 25 | Integrasi Laravel | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 26 | Pengujian | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |
| 27 | Deployment | | | | | | | | | | | | | | | | Ya | 100 |

E. Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan magang, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam proses membuat situs web travel yang lebih baik. Sulit untuk memahami dan menerapkan framework Laravel, terutama dalam pengelolaan database dan autentikasi pengguna. Selain itu, mereka juga mengalami masalah teknis seperti error konfigurasi server yang menghambat sistem. Manajemen waktu antara kewajiban akademik dan tugas magang adalah masalah lain yang muncul. Ini memengaruhi fokus dalam menyelesaikan proyek secara optimal.

Dilakukan sejumlah tindakan untuk memecahkan masalah untuk mengatasi masalah ini. Memanfaatkan dokumentasi resmi, tutorial youtube adalah beberapa sumber pembelajaran yang tersedia untuk mempelajari Laravel. Selain itu, bantuan mentor sangat bermanfaat untuk menyelesaikan masalah teknis dan mempercepat pemahaman framework yang digunakan. Sementara itu, alat seperti Notion dapat membantu mengatasi masalah manajemen waktu dengan mengatur jadwal dan prioritas tugas. Ini memungkinkan pekerjaan akademik dan magang diselesaikan secara lebih terorganisir dan efisien.

F. Keberlanjutan

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

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

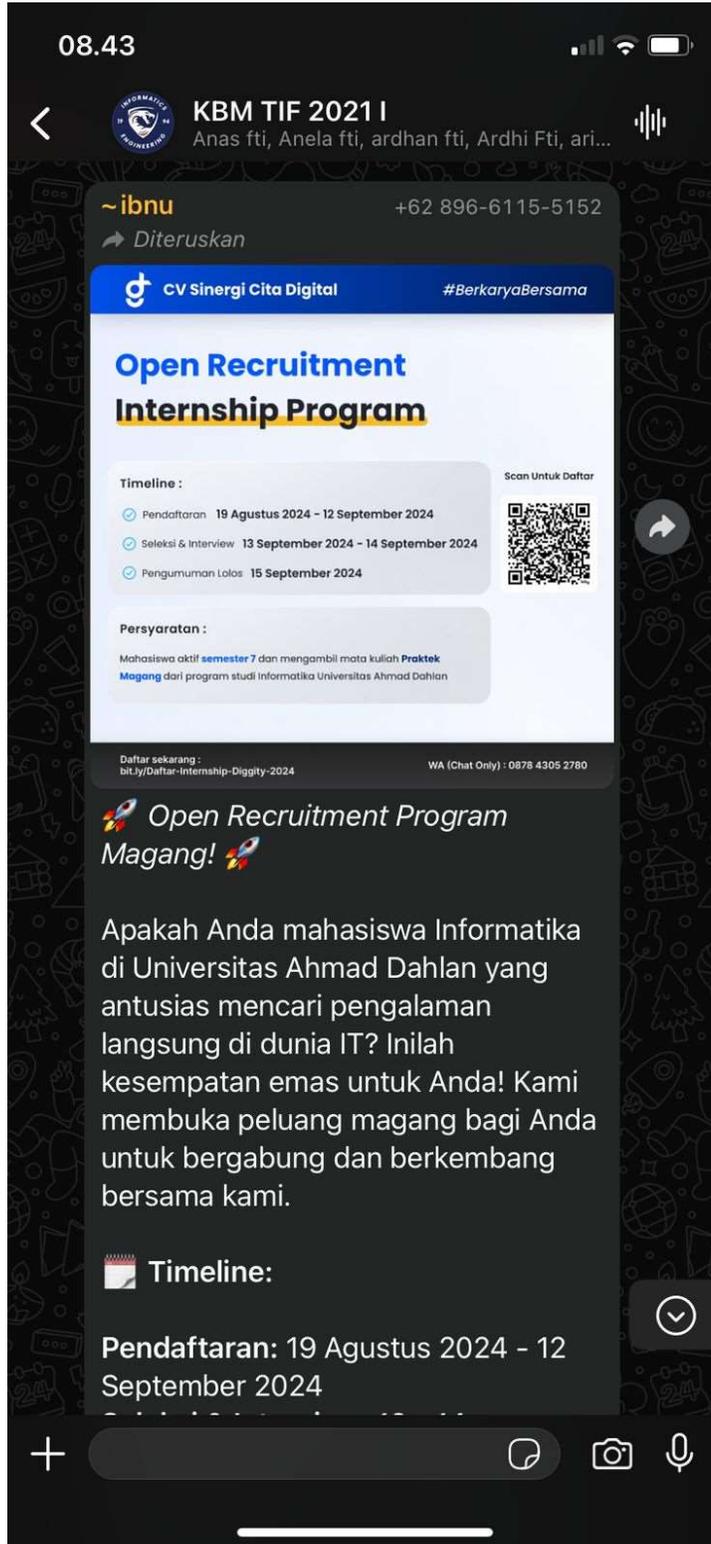
Mahasiswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam dunia kerja melalui praktik magang di Diggity. Peserta magang berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan selama program dengan hasil yang memuaskan. Kesenjangan informasi antara klien dan tim proyek adalah masalah utama yang dihadapi, tetapi pengelolaan proyek yang baik dan komunikasi yang intens berhasil mengatasi masalah ini. Selain meningkatkan hubungan kerja sama antara Diggity dan Universitas Ahmad Dahlan, program magang ini memberikan manfaat akademik dan profesional bagi mahasiswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta magang memiliki kemampuan untuk menerapkan pengetahuan akademik mereka ke dalam dunia nyata dan berkontribusi positif terhadap pencapaian tujuan perusahaan.

B. Saran

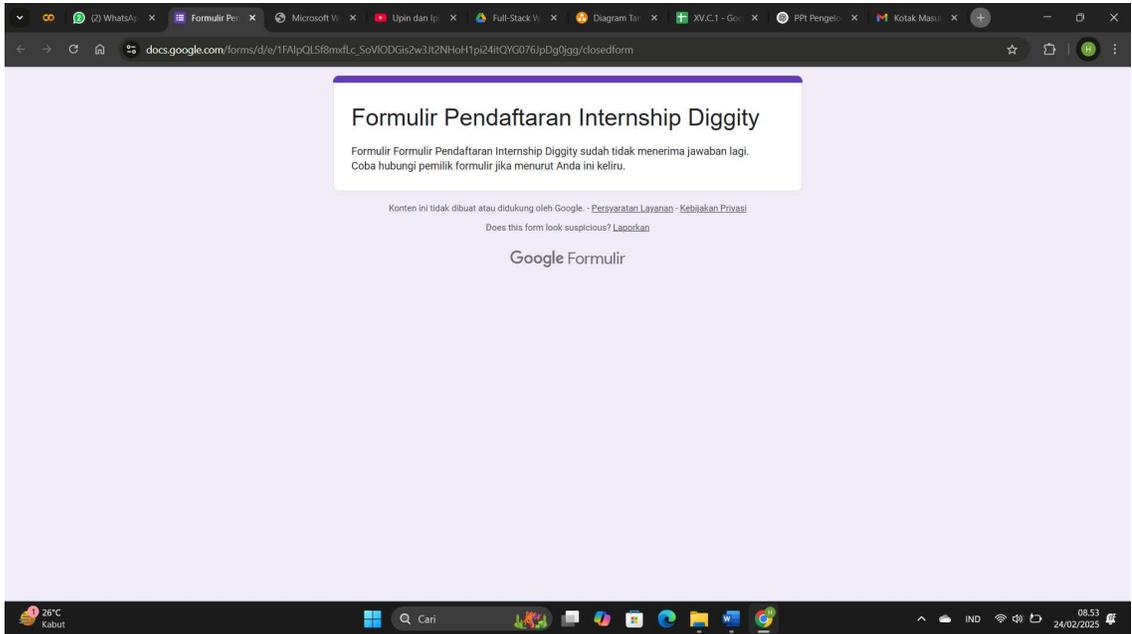
Dalam pembuatan website travel ini, dapat dikatakan bahwa sistem yang telah selesai dibangun belum sepenuhnya sempurna. Penulis menyadari bahwa pengembangan lebih lanjut masih diperlukan, seperti penambahan fitur ulasan paket perjalanan yang dapat diinput secara real-time oleh pengguna. Fitur ini diharapkan dapat membantu calon pelanggan dalam membuat keputusan yang lebih baik dalam memilih paket travel yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

LAMPIRAN

A. Informasi magang dari Diggity



Lampiran 1. 1 Lowongan Magang Diggity



Lampiran 1. 2 Form Pendaftaran Magang

B. Surat Rekomendasi Praktik Magang



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

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

**REKOMENDASI
 MELAKSANAKAN PRAKTIK MAGANG**

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

Nama : Hanifa Salsabila
 NIM : 2100018466
 No HP/WA : 085171010091 E-mail : Hanifa2100018466@webmail.uad.ac.id
 Program Studi : S1 Informatika

Nama Instansi : CV Sinergi Cita Digital
 Alamat : Minggiran, Sendangtirto, Kec. Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

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

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Mengetahui, Dosen Wali</p>  <p>Acc 16 September 2024</p> <p>Ir. Sri Winiarti, S.T., M.Cs. NIPM: 19751216 200103 011 0880702</p> | <p>Dosen Pembimbing,</p>  <p>18/09/2024</p> <p>Tabriz Haniil, S.T., M.Cs. NIPM: 19731221 200002 111 0847277</p> | <p>Yogyakarta, 16 September 2024 Koordinator Magang</p>  <p>Bambang Rob'in, S.T., M.T. NIPM: 197907202005011002</p> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Lampiran 1. 3 Surat rekomendasi magang

C. Sertifikat Praktik Magang



Lampiran 1. 4 Sertifikat magang

D. Form Penilaian Pembimbing Lapangan

FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Iqbal Hadiwibowo
 NIK / NIP : 3471131502000001
 Jabatan : Pembimbing Lapangan Program Internship Diggity

Sebagai Pembimbing Lapangan Praktik Magang:

Nama : Hanifa Salsabila
 NIM : 2100018466

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

| ASPEK PENILAIAN | Parameter Penilaian | | | | | Skor |
|---------------------------------------------------|---------------------|-----------|------------|-------------|------------|-----------|
| | Sangat Baik 5 | Baik 4 | Cukup 3 | Kurang 2 | Buruk 1 | |
| 1. Komunikasi dan Pemahaman Instruksi Kerja | ✓ | | | | | 5 |
| 2. Keaktifan dan Respon di Tempat Kerja | ✓ | | | | | 5 |
| 3. Kesesuaian Materi KP dengan Keilmuan Mahasiswa | ✓ | | | | | 5 |
| 4. Disiplin Kerja | ✓ | | | | | 5 |
| 5. Pengerjaan Tugas dan Keterampilan Teknis | ✓ | | | | | 5 |
| Total | | | | | | 25 |

Yogyakarta, 20 Desember 2024
 (Muhammad Iqbal Hadiwibowo)
 Pembimbing Lapangan*
 NIK / NIP 3471131502000001

* Pengerjaan lapangan harus ditandatangani dan dibubuhi cap

Lampiran 1. 5 Form penilaian pembimbing

E. Logbook
Sebelum UTS

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

Nim : 2100018466
 Nama Mahasiswa : Hanifa Salsabila
 Judul Praktik Magang : Full-Stack Web Developer (Website Nomads)
 Dosen Pembimbing : Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Muhammad Iqbal Hadiwibowo

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 | - Perkenalan perusahaan, mentor dan tools yang akan di gunakan - Membuat rancangan ide, identifikasi masalah, target costumer pembuatan website | 16/09/2024 | 40 j 53 m | Berhasil identifikasi awal untuk rancangan website | - beberapa tools tidak tersedia | | |
| 2 | - Membuat wirefrim (whimsical) & moodboard (InvisionApp) - Membuat visual design figma (homepage) dan logo | 23/09/2024 | 41 j 31 m | Wireframe dan moodboard berhasil dibuat, homepage dan logo selesai | - tidak bisa menggunakan adobe xd sehingga disarankan menggunakan figma | | |
| 3 | - Melanjutkan visual design pada halaman selanjutnya dari wirefrim (detail & checkout page) | 30/09/2024 | 41 j 28 m | Visual design halaman detail dan checkout selesai sesuai wireframe | tidak ada | | |
| 4 | - Melanjutkan visual design pada halaman selanjutnya dari wirefrim (succes page) - Menambahkan prototype setiap halaman | 07/10/2024 | 42 j 4 m | Visual design halaman success dan prototyping setiap halaman selesai | tidak ada | | |
| 5 | - Melakukan finalizing visual design - Membuat semacam animasi pada halaman - Persiapan development, tools dan sejenisnya - Instalasi bootstrap & slicing | 14/10/2024 | 41 j 16 m | Finalisasi visual design dan animasi berhasil, tools development siap | tidak ada | | |

Lampiran 1. 6 Logbook sebelum UTS

| | | | | | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|--|--|
| 6 | - Membuat landing page (Navbar, Header, statistik dan terakhir testimonial) - Membuat detail page (main content, gallery dll) - Membuat halaman checkout page (bagian kiri, bagian kanan & halaman sukses) | 21/10/2024 | 43 j 40 m | Landing page, halaman detail, dan checkout selesai namun terdapat error pada kode tapi berhasil di selesaikan | error kodingan | | |
| 7 | - Laravel (setup, install, setup database, setup mailtrap, routing, controlleng, blade dll) - Admin (download template, layout & integrasi) - Membuat templating (memindahkan template HTML ke laravel, mengkonversi halaman home, halaman paket travel, halaman checkout, halaman checkout sukses) | 28/10/2024 | 42 j 50 m | Setup Laravel dan templating selesai, admin layout terintegrasi | error kodingan | | |

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

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

(.....Guntul Maulana Zamroni.....)

Yogyakarta, 14 November 2024

Mahasiswa

(HANIFA SALSABILA)

Lampiran 1. 7 Logbook sebelum UTS

Setelah UTS

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

Nim : 2100018466
 Nama Mahasiswa : Hanifa Salsabila
 Judul Praktik Magang : Full-Stack Web Developer (Website Nomads)
 Dosen Pembimbing : Taufiq Ismail, S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Muhammad Iqbal Hadiwibowo

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 | - Membuat database admin (migration, paket travel, galeri, transaksi, FORM, validasi) | 04/11/2024 | 41 j 7 m | Database berhasil dibuat | terjadi error & bug pada beberapa bagian | | |
| 2 | - User & admin (menambahkan roles, membuat middleware, mengatur auth dan menambah verifikasi email) | 15/11/2024 | 40 j 22 m | User dan admin roles selesai, termasuk middleware dan verifikasi email | Error pada middleware sempat memperlambat proses | | |
| 3 | - Membuat CRUD travel termasuk model, form & index | 18/11/2024 | 40 j 30 m | CRUD travel termasuk model, form, dan index selesai | | | |
| 4 | - CRUD galeri termasuk model, form & index | 25/11/2024 | 40 j 14 m | CRUD galeri selesai | Masalah validasi file upload diselesaikan dengan penyesuaian di controller | | |
| 5 | - CRUD Transaksi - Membuat laporan data statistik pada halaman utama | 02/12/2024 | 40 j 24 m | CRUD transaksi selesai, laporan data statistik ditampilkan | | | |
| 6 | Integrasi Laravel (halaman detail, halaman checkout) | 09/12/2024 | 40 j 53 m | Integrasi selesai, fitur utama berjalan dengan baik | | | |

Lampiran 1. 8 Logbook setelah UTS

| | | | | | | | |
|---|------------------------------------------------------------|------------|-----------|--------------|--|--|--|
| 7 | Pengujian SUS & Deployment (hosting, upload & konfigurasi) | 16/12/2024 | 40 j 33 m | Task selesai | | | |
|---|------------------------------------------------------------|------------|-----------|--------------|--|--|--|

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

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 20 Desember 2024

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

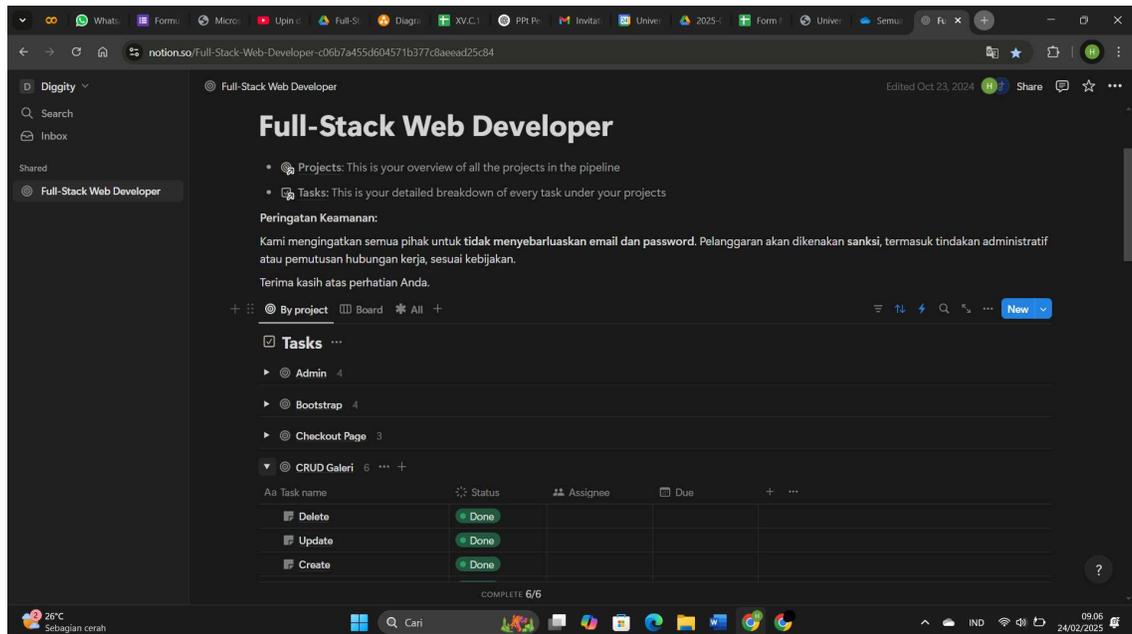
Mahasiswa

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

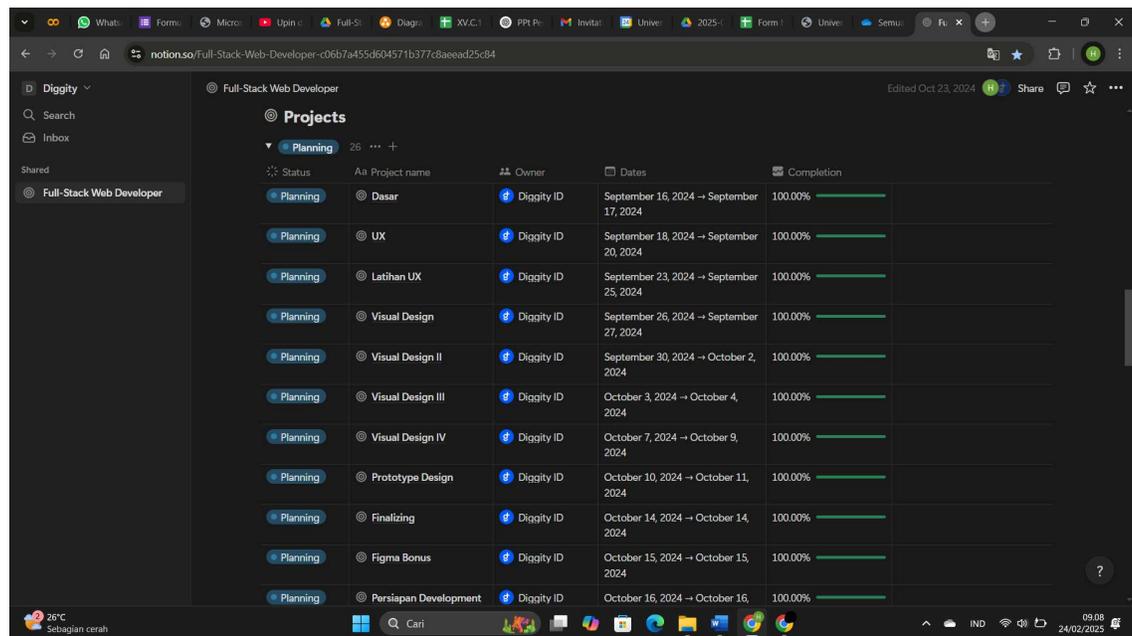
(HANIFA SALSABILA)

Lampiran 1. 9 Logbook setelah UTS

F. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang



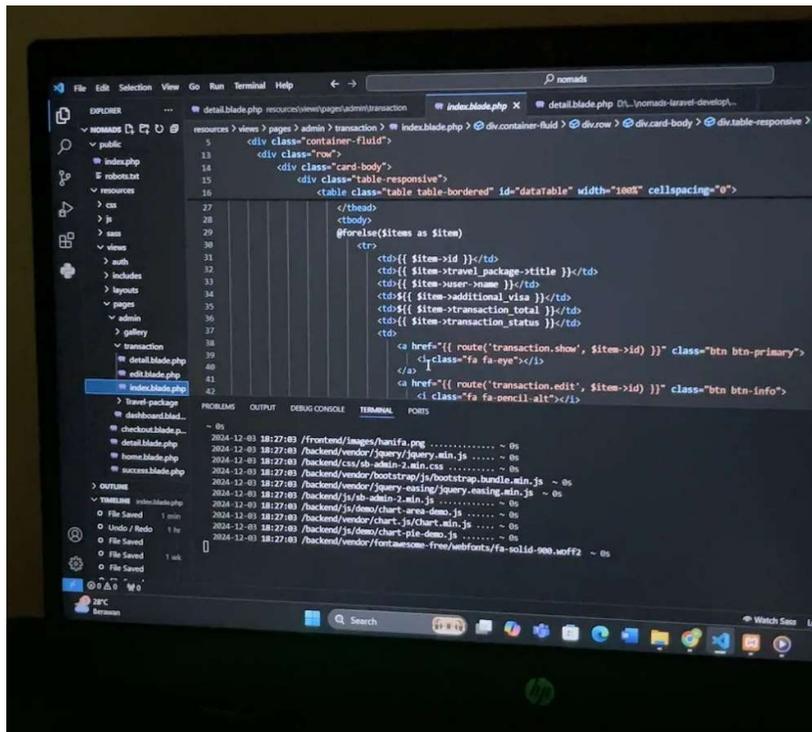
Lampiran 1. 10 Dokumentasi kegiatan (Notion dari Diggity)



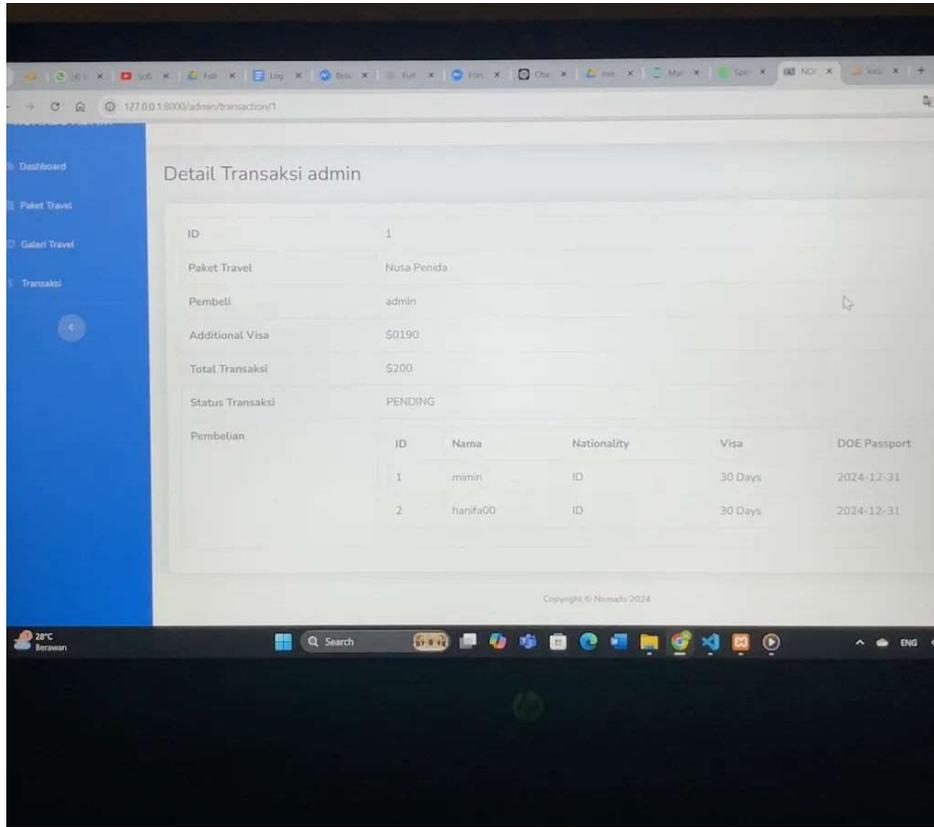
Lampiran 1. 11 Dokumentasi kegiatan (tanggal & status pengerjaan proyek)



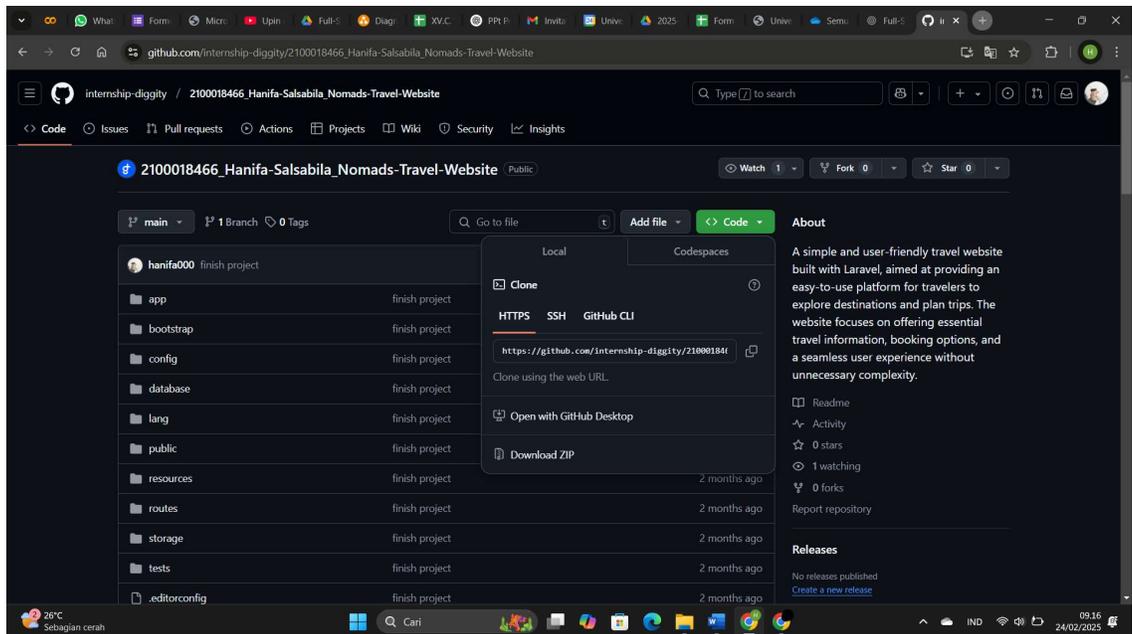
Lampiran 1. 12 Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 1. 13 Dokumentasi kegiatan



Lampiran 1. 14 Dokumentasi kegiatan



Lampiran 1. 15 Dokumentasi kegiatan (pengumpulan proyek yang di kerjakan)