

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Bidang Kerja

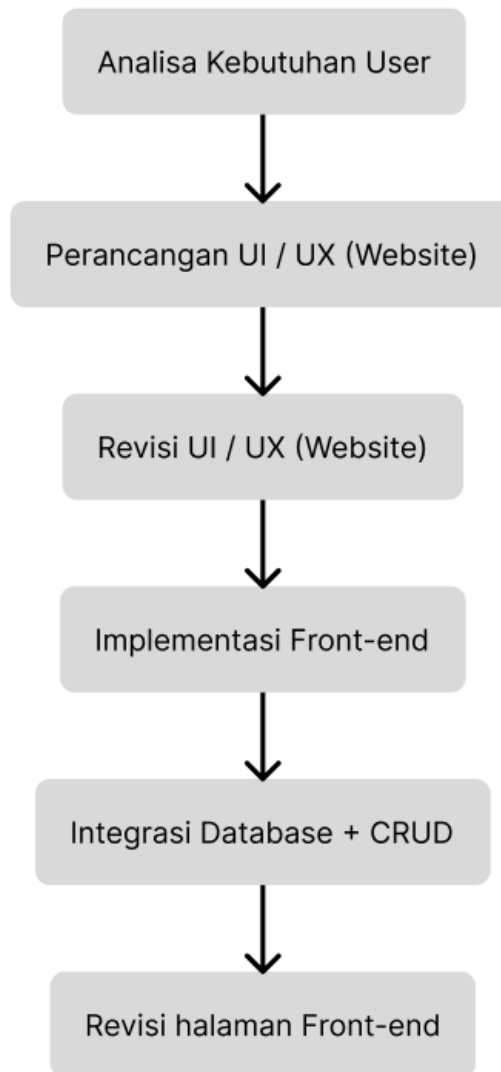
Pelaksanaan kerja profesi di Kementerian Keuangan Direktorat Jenderal Kekayaan Negara ditempatkan pada Subdirektorat Transformasi dan Sistem Informasi (TSI) dengan peran utama sebagai *front-end web developer* dalam pengembangan laman admin situs dashboard aplikasi mobile Plat Merah. Dalam pengerjaannya, sebagai front-end web developer mahasiswa juga merancang tampilan halaman dashboard dengan mengimplementasikan pengalaman pengguna atau biasa dikenal dengan User Experience (UX) dan mengimplementasi dalam bentuk desain tampilan antarmuka dalam User Interface (UI). Mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan fitur utama Create, Read, Update, and Delete (CRUD) pada halaman dashboard admin dengan menggunakan *framework* Laravel yang berbasis bahasa pemrograman PHP yang telah dipelajari dari mata kuliah pada semester yang lalu.

Aplikasi mobile Plat Merah merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh subdirektorat TSI dengan fitur utama yang berfungsi untuk menyewakan aset-aset yang dimiliki oleh negara seperti contoh wisma, aula, lapangan dan lain sebagainya. Aplikasi ini berbasis mobile android dan terhubung dengan admin Satuan Kerja (Satker) dalam bentuk dashboard admin website. Halaman website berbentuk dashboard ini berfungsi untuk memonitor serta memverifikasi pesanan masuk dari pengguna aplikasi mobile yang ingin melakukan peminjaman wisma, aula, atau aset lainnya yang dimiliki oleh negara.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan Kerja Profesi atau magang mahasiswa diikutserakan dimulai dari perancangan antarmuka website, pengimplemtasian tampilan front-end menggunakan framework Laravel. Mahasiswa diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan halaman BMN List beserta CRUD-nya, Booking beserta modal untuk memverifikasi pesanan. Aplikasi ini masih dalam proses perancangan dan akan dirilis mode beta sebelum dirilis pada Google Play Store dan digunakan untuk umum.

Pengerjaan proyek aplikasi Plat Merah ini belum sepenuhnya diselesaikan. Dengan adanya pembatasan waktu pelaksanaan magang selama tiga bulan, mahasiswa membantu pengerjaan proyek ini dengan maksimal untuk mencapai target yang sudah ditentukan.



Gambar 3. 1 Tahapan Pelaksanaan Kerja

Gambar diagram alir diatas menjelaskan seluruh kegiatan yang dilaksanakan Mahasiswa selama melakukan Kerja Profesi. Selama pelaksanaan magang, Mahasiswa diberikan tanggung jawab untuk merancang website dashboard untuk aplikasi mobile di bagian *front-end*. Dalam proses

pengerjaannya, Mahasiswa bekerja sama dengan anggota tim lainnya untuk memenuhi kebutuhan satu sama lain.

3.2.1 Analisa Kebutuhan User

Tahapan magang dimulai dengan melakukan analisa kebutuhan terkait fitur yang tersedia pada halaman *website dashboard*. Hal ini dikerjakan untuk memenuhi permintaan *user* sesuai dengan kebutuhannya. Dashboard ini dirancang hanya untuk *Admin* dalam membantu verifikasi dan konfirmasi pesanan yang datang dari aplikasi *mobile*.

1. Spesifikasi Kebutuhan User

Dashboard ini dirancang sebagai jembatan antara *user* dari aplikasi *mobile* dan *admin*. Halaman *dashboard website* ini dikhususkan bagi *admin* yang diberikan oleh Kementerian Keuangan pusat pada tiap Satuan Kerja Daerah (Satker), Kantor Wilayah (Kanwil), Kantor Pelayanan Kekayaan Negara dan Lelang (KPKNL), Kantor Pusat. Tiap *admin* memiliki tanggung jawab dan akses yang berbeda-beda pada halaman *website*. Kebutuhan utama yang disediakan pada halaman ini adalah melihat serta menambahkan daftar aset Benda Milik Negara (BMN), memantau pesanan pinjaman yang datang dari *user*, melihat laporan pesanan yang ada, dan manajemen user.

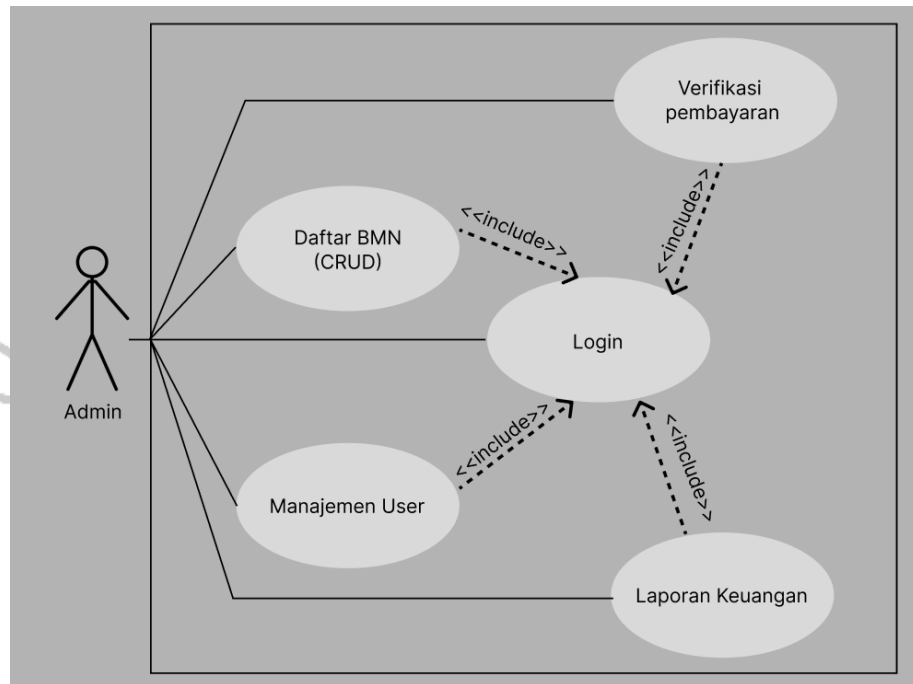
2. Spesifikasi Kebutuhan User Interface

Pengembangan *user interface* pada laman *website dashboard* ini dirancang agar mudah digunakan dan dipahami bagi seluruh pengguna. Selain itu, tampilan yang diimplementasikan juga dirancang agar menyesuaikan dengan ketentuan yang telah diberikan oleh pihak Kementerian Keuangan.

Dengan ketentuan yang telah diberikan diatas, praktikan bekerja sama dengan tim dan melakukan perundingan untuk menentukan *Unified Modeling Language* (UML) diagram. Dimulai dari halaman login, *landing page*, dan fitur-fitur lainnya yang telah disebutkan dalam kebutuhan diatas.

3.2.2.1 Use Case

Salah satu bentuk diagram UML adalah *use case diagram*. Dimana fungsi utama diagram ini merupakan gambaran interaksi yang berlangsung antara sistem dengan lingkungan yang bersangkutan .



Gambar 3. 2 Use case diagram

Dari gambar diatas menjelaskan bagaimana *admin* dapat melakukan berbagai macam aktivitas selama menggunakan *dashboard website* "Plat Merah". *Admin* yang telah diverifikasi oleh kantor pusat dapat mengakses daftar BMN dan dapat menambahkan, mengubah, atau menghapus daftar BMN yang telah ada.

3.2.2.2 Skenario Use Case

Skenario *use case* merupakan penjelasan lebih detail dari UML diagram *use case* yang telah ada. Dalam skenario ini, terdapat berbagai macam informasi seperti kondisi akhir yang sesuai, kondisi akhir jika gagal, dan juga arah utama agar sesuai dengan apa yang diinginkan oleh *user*. Berikut tabel beberapa skenario use case yang ada.

Tabel 3. 1 Skenario *use case Login*

Use case name	Melakukan <i>Login</i> ke <i>dashboard</i> utama	
Preconditions	-	
Successful End Condition	Berhasil masuk ke <i>dashboard</i> utama	
Failed End Condition	Gagal masuk ke sistem	
Primary Actors	Admin "Plat Merah"	
Main Flow	Steps	Action
	1	Membuka halaman login
	2	Mengisi form login sesuai dengan kredensial yang ada
	3	Sistem mengecek kredensial yang ada
	4	Sistem menampilkan halaman utama <i>website</i>
Extension	Steps	Action
	3.1	Sistem menampilkan pesan kesalahan

Tabel 3. 2 Skenario *use case create BMN List*

Use case name	Menambahkan data BMN List baru	
Preconditions	<i>Login ke dalam sistem</i>	
Successful End Condition	Berhasil menambahkan data baru	
Failed End Condition	Tidak berhasil menambahkan data ke database	
Primary Actors	Admin "Plat Merah"	
Main Flow	Steps	Action
	1	Mengarah ke halaman BMN List
	2	Menekan tombol "Tambahkan BMN"
	3	Sistem memberikan form BMN List baru
	4	Aktor mengisi form sesuai dengan kebutuhan serta data yang ada
	5	Menekan tombol "Create" jika data sudah sesuai
Extension	Steps	Action
	4.1	Sistem menampilkan pesan kesalahan karena ada form yang belum terisi
	5.1	Menekan tombol "Cancel" jika data tidak jadi dimasukkan

Tabel 3. 3 Skenario *use case mengubah data BMN List*

Use case name	Mengubah data BMN List yang sudah ada	
Preconditions	<i>Login ke dalam sistem</i>	
Successful End Condition	Menghapus atau mengubah data BMN List yang sudah ada	
Failed End Condition	Gagal mengubah data BMN List pada database	
Primary Actors	<i>Admin "Plat Merah"</i>	
Main Flow	Steps	Action
	1	Mengarah ke halaman BMN List
	2	Menekan titik tiga pada tabel <i>actions</i>
	3	Memilih <i>delete / edit</i> pada menu yang ada
	4	Sistem memberikan <i>modal</i> / halaman baru
	5	Melakukan perubahan data sesuai yang diinginkan
	6	Menyimpan dengan menekan tombol simpan
Extension	Steps	Action
	5.1	Tidak muncul data yang sesuai
	6.1	Gagal menyimpan data yang sudah diubah

Tabel 3. 4 Skenario *use case* verifikasi pesanan

Use case name	Melakukan Verifikasi Pembayaran	
Preconditions	<i>Login ke dalam sistem</i>	
Successful End Condition	Memverifikasi pesanan yang ada	
Failed End Condition	Gagal verifikasi pesanan yang masuk	
Primary Actors	<i>Admin "Plat Merah"</i>	
Main Flow	Steps	Action
	1	Mengarah ke halaman <i>Booking</i>
	2	Menekan tombol pada tabel <i>actions</i>

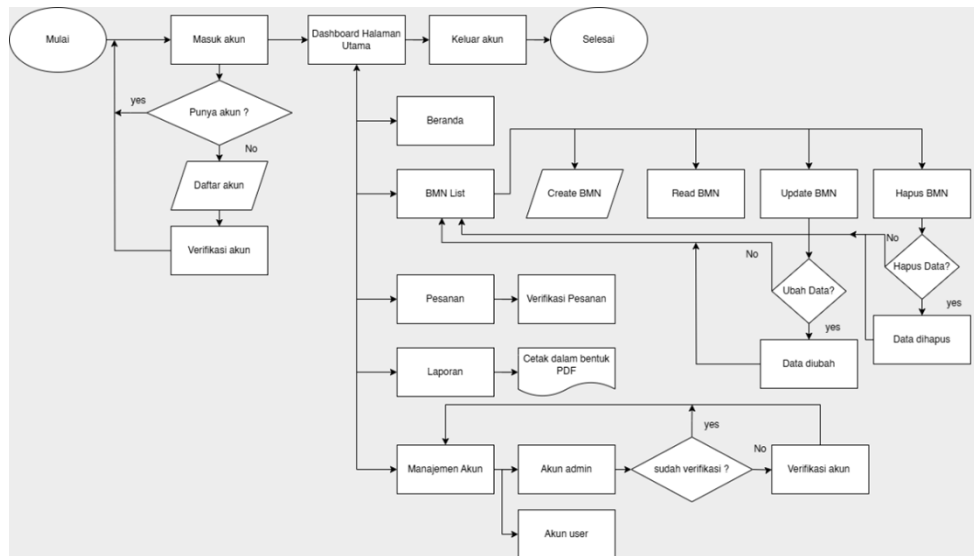
	3	Sistem menunjukkan <i>pop up modal</i> terkait informasi pesanan dari <i>user</i>
	4	Aktor melakukan verifikasi pesanan yang masuk
Extension	Steps	Action
	4.1	Tidak muncul data yang sesuai
	4.2	Pesanan yang masuk belum dapat diverifikasi

Tabel 3. 5 Skenario *use case* ekspor laporan

Use case name	Eksport Laporan	
Preconditions	<i>Login ke dalam sistem</i>	
Successful End Condition	Melakukan ekspor laporan kedalam bentuk PDF	
Failed End Condition	Gagal ekspor laporan	
Primary Actors	<i>Admin "Plat Merah"</i>	
Main Flow	Steps	Action
	1	Mengarah ke halaman <i>Laporan</i>
	2	Aktor melakukan sortir data sesuai dengan yang diinginkan
	3	Menekan tombol "Eksport PDF"
	4	Sistem menunjukkan <i>pop up download</i> PDF
	5	Aktor mendownload PDF yang tersedia
Extension	Steps	Action
	2.1	Tidak muncul data yang telah di sortir
	4.1	Tidak muncul <i>pop up download</i>
	5.1	Aktor gagal mendownload laporan

3.2.2.3 Flowchart

Selain dari *usecase diagram*, terdapat pula UML diagram dalam bentuk diagram alir yang berfungsi untuk merepresentasikan suatu algoritma atau suatu prosedur yang menyelesaikan suatu masalah tertentu atau biasa dikenal dengan *flowchart* (Aipina & Witriyono, 2022). Diagram ini membantu dalam gambaran visual rancangan *dashboard website admin "Plat Merah"*.



Gambar 3. 3 Flowchart dashboard admin "Plat Merah"

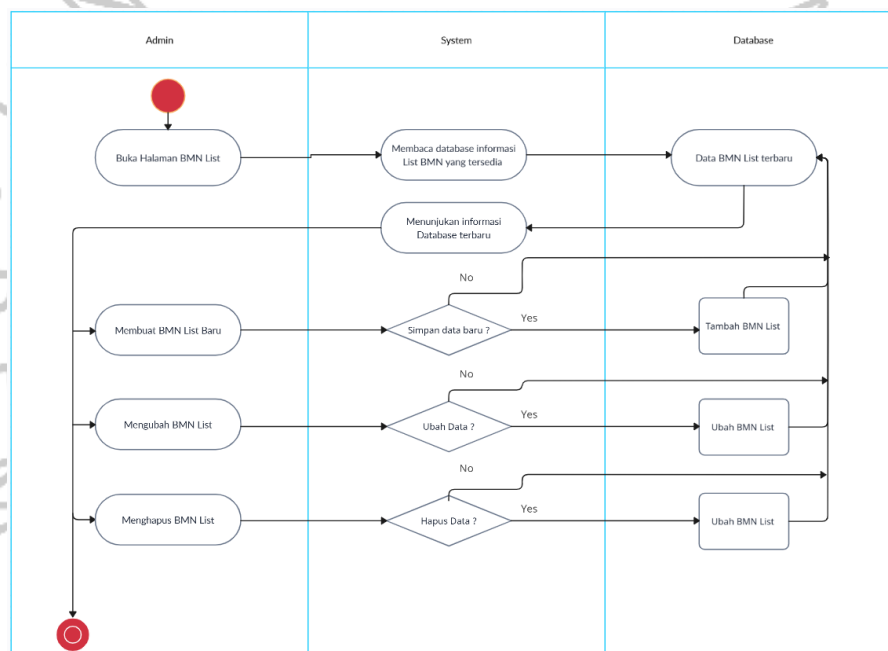
Diagram ini menjelaskan bagaimana cara kerja sistem yang dirancang pada halaman *website*. Dimulai dari ketika admin mengakses laman dari masuk ke dalam sistem dan disambut dengan halaman *login*. Jika *admin* belum memiliki akun, maka dapat melakukan pendaftaran dan akun tersebut kemudian akan terverifikasi. Dalam pendaftaran admin, terdapat 4 pilihan jabatan admin yang tersedia yaitu Satker, KPKNL, Kanwil, dan Kantor Pusat. Setelah akun diverifikasi oleh kantor pusat, maka *admin* dapat mengakses laman *website* dengan fitur yang telah ditentukan pada setiap jabatannya.

Salah satu fitur utama dari perancangan *website* ini adalah melakukan pengawasan dari daftar BMN. Setiap *admin* memiliki akses untuk membuat daftar BMN baru dengan cara menambahkan BMN pada halaman BMN List. Kemudian setelah menambahkan daftar BMN baru, data akan segera muncul pada halaman utama BMN List. Begitu pula dengan perubahan data jika ada keputusan yang harus diganti ketika data telah diunggah serta penghapusan data jika ada kesalahan data atau hal lainnya. Ketika ada pesanan masuk maka *admin* dapat membuka halaman yang tersedia yaitu halaman pesanan dan berfungsi bagi *admin* untuk melakukan verifikasi tanggal, pembayaran, dan lainnya. Setelah diverifikasi oleh salah satu pihak *admin*, maka *user*

yang melakukan pesanan akan mendapatkan status terbaru pada aplikasi *mobile* "Plat Merah". Kemudian segala bentuk pesanan yang dilakukan baik itu sudah selesai dan masih tertunda akan terpapar pada halaman laporan yang dapat diekspor dalam bentuk PDF.

3.2.2.4 Activity Diagram

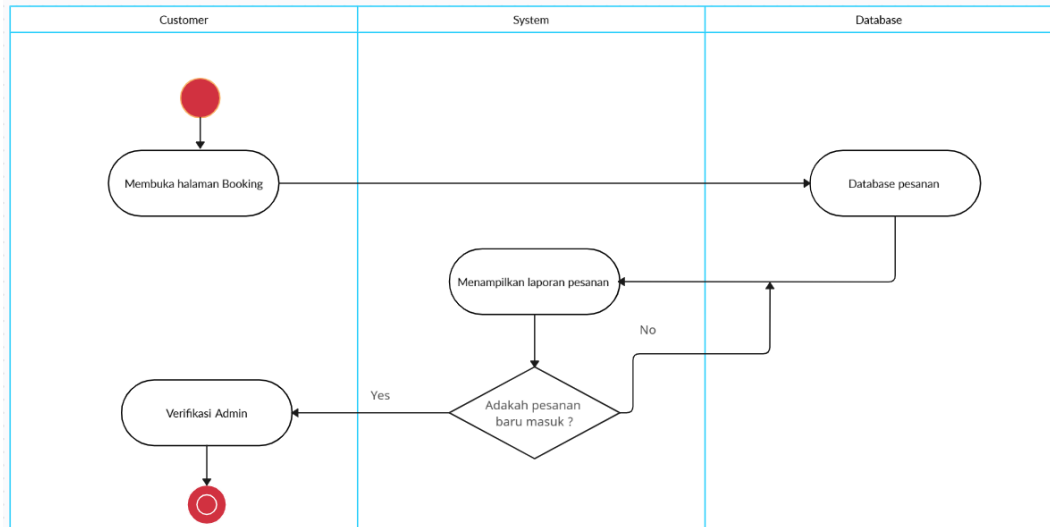
Merupakan suatu diagram dalam pemodelan suatu sistem yang digunakan untuk menggambarkan suatu urutan aktivitas dalam satu buah proses penuh. Diantara pekerjaan yang diberikan kepada praktikan terdapat *activity diagram* sebagai berikut.



Gambar 3. 4 Activity Diagram CRUD pada Halaman BMN List

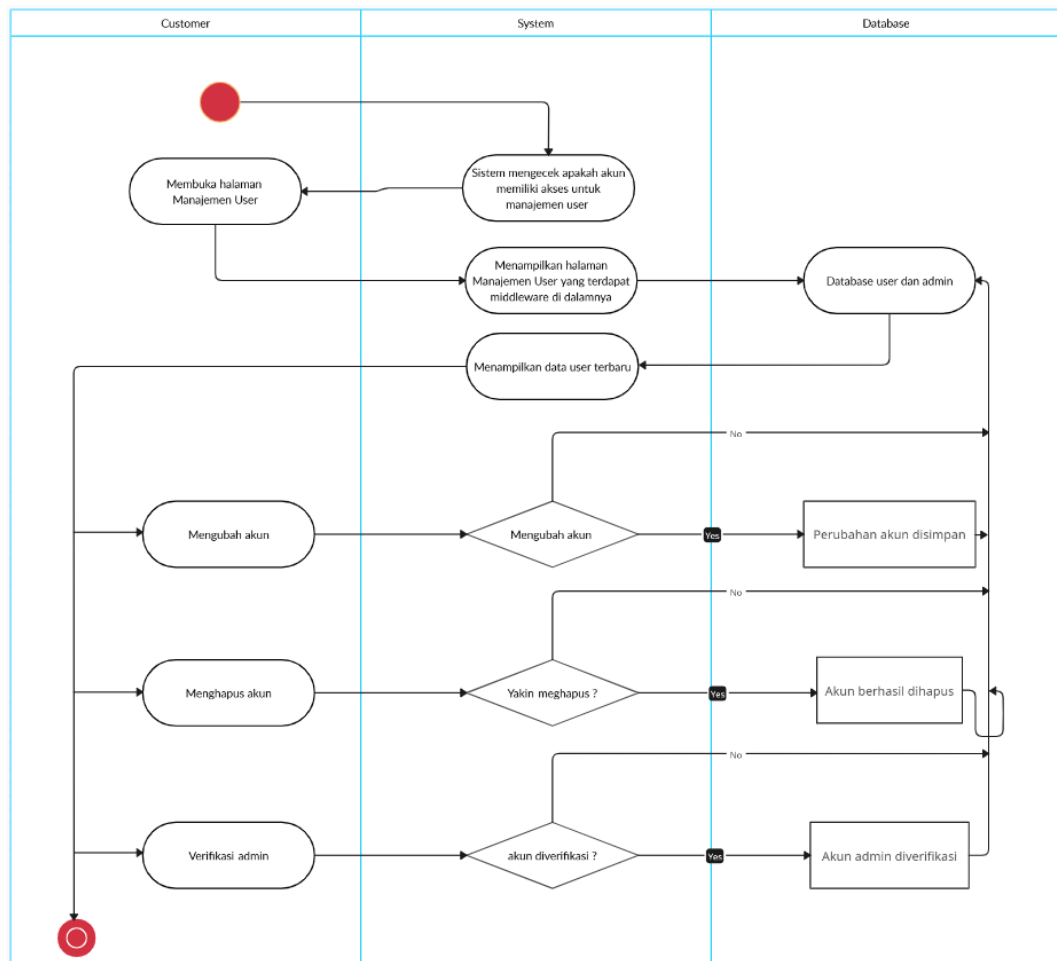
Pada diagram UML *activity diagram*, terdapat *swimlanes* yang membedakan diantara diagram UML lainnya. *Swimlanes* ini berfungsi untuk mengelompokkan elemen-elemen yang memiliki karakteristik yang sama. *Activity diagram* yang terlampir diatas menjelaskan tentang CRUD yang terdapat pada halaman BMN List. Dimulai ketika admin membuka halaman BMN List, maka sistem akan memberikan tampilan *output* berupa informasi terbaru yang ada pada database saat itu. Kemudian jika *admin* menginginkan untuk menambahkan suatu data baru pada BMN List, maka dapat melakukan penambahan data BMN List dan

menyimpannya agar data yang baru ditambahkan dapat masuk ke dalam database terbaru. Begitu pula pada fitur mengubah dan menghapus data yang ada pada diagram tersebut.



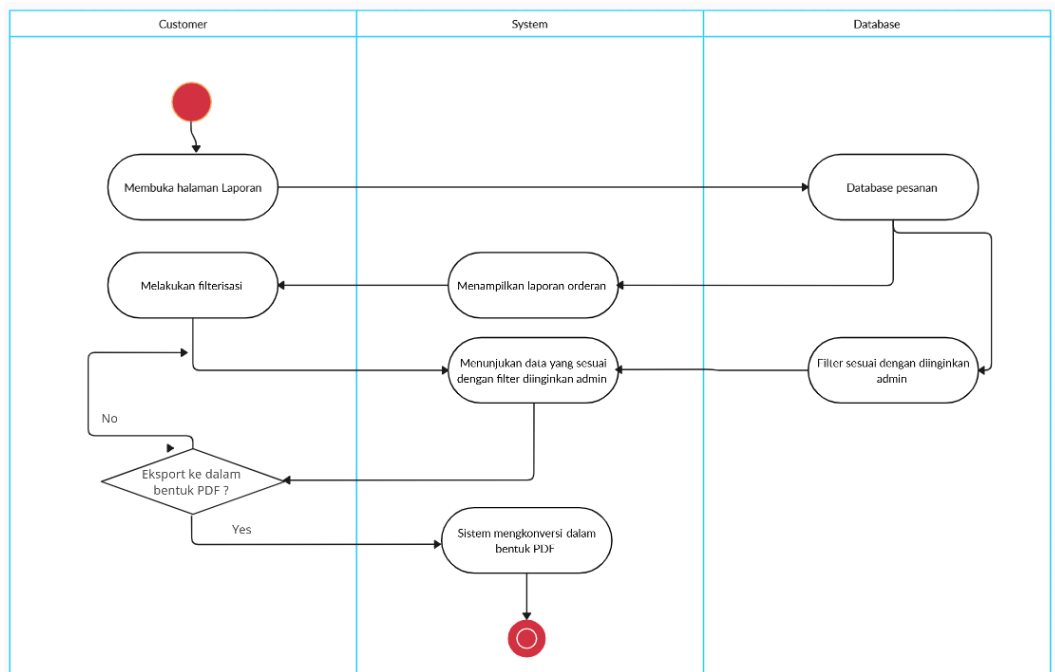
Gambar 3| 5 Activity Diagram Verifikasi pesanan oleh admin

Lampiran diatas menunjukkan salah satu fitur yang dikerjakan oleh praktikan selama Kerja Profesi, yaitu verifikasi pesanan yang datang dari *user* pada aplikasi *mobile* Plat Merah. Ketika *admin* sudah melakukan verifikasi terkait tanggal peminjaman serta pembayaran telah dilakukan, maka *user* akan diberikan notifikasi terkait peminjaman BMN yang telah dipesan sebelumnya.



Gambar 3. 6 Activity Diagram Manajemen User

Gambar diatas merupakan penjelasan *flowchart* dari halaman manajemen user. *Admin* yang memiliki akses maka dapat membuka halaman tersebut, selain dari itu *admin* lainnya hanya dapat membuka akses halaman lainnya. Jika *admin* ingin memonitor dan mengatur akun yang ada, maka *admin* dapat membuka halaman ini.

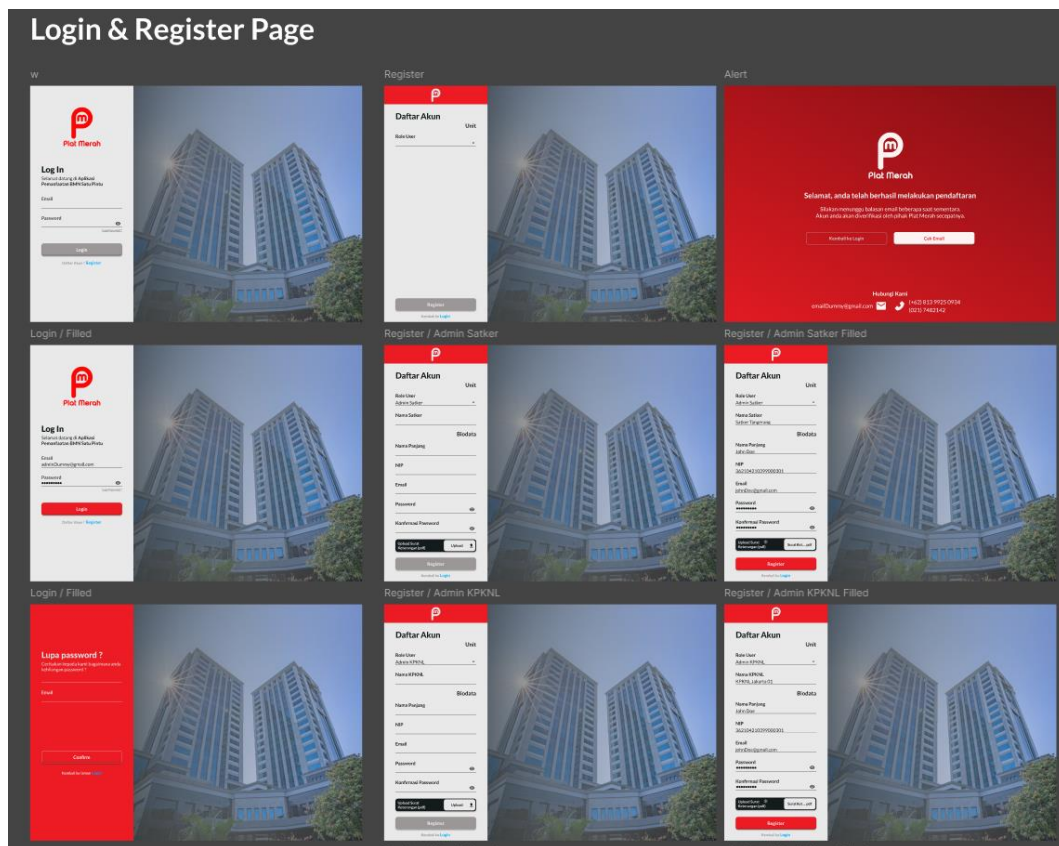


Gambar 3. 7 Activity Diagram Halaman Laporan

Activity Diagram ini merupakan halaman yang menunjukkan semua bentuk pesanan yang telah dilakukan oleh *user* maupun pesanan yang gagal. Dalam halaman ini, data ditunjukkan dalam bentuk tabel dan dapat dilakukan filterisasi sesuai dengan keinginan *admin*. Jika *admin* ingin mengunduh laporan yang ada, terdapat tombol untuk mengunduh file tersebut ke dalam PDF.

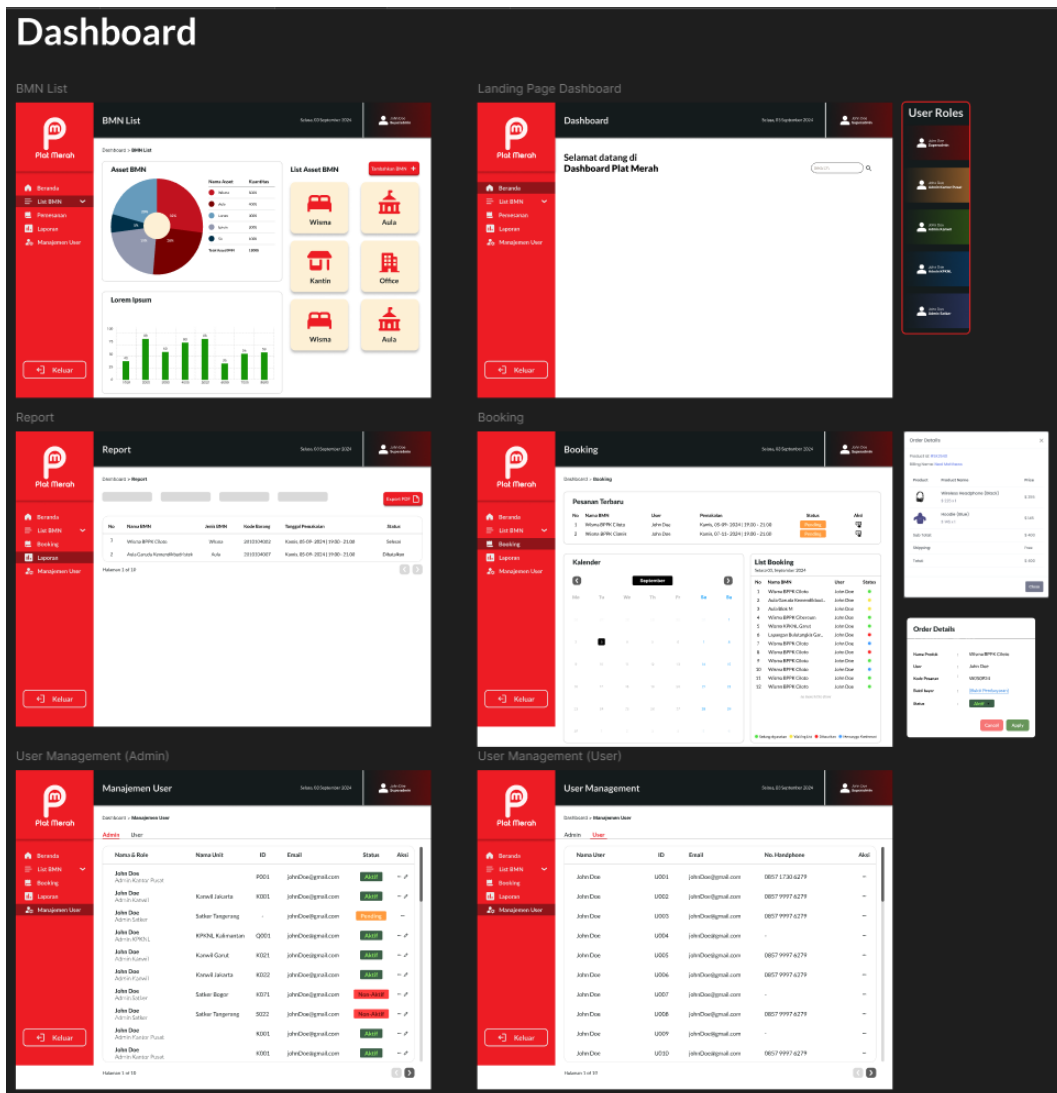
3.2.2 Perancangan *User Interface & User Experience*

Setelah melaksanakan tahapan perancangan kebutuhan *user* pada sistem, praktikan menggambarkan kebutuhan yang sesuai dengan *user experience* dan mengimplentasikannya dalam bentuk *prototype user interface*. Berikut merupakan lampiran *interface* dari laman dashboard *admin* Plat Merah.



Gambar 3. 8 Interface Masuk dan Daftar dashboard admin Plat Merah

Gambar diatas merupakan bentuk tampilan *mockup* dari halaman *login* dan *register*. Ketika *admin* mengakses laman *website* maka tampilan ini akan menjadi halaman utama sebelum pengguna memasuki halaman *dashboard website* utama. Ketika *admin* belum mempunyai akun yang terverifikasi, maka pengguna dapat melakukan registrasi dan mengisi data yang sesuai terlebih dahulu. Kemudian pihak kantor pusat akan memberikan akses dan memverifikasi akun yang telah di daftarkan. Setelah dikonfirmasi, maka pengguna dapat melakukan *login* dengan kredensial yang sesuai sebagaimana telah di daftarkan sebelumnya.



Gambar 3. 9 Dashboard website utama Plat Merah

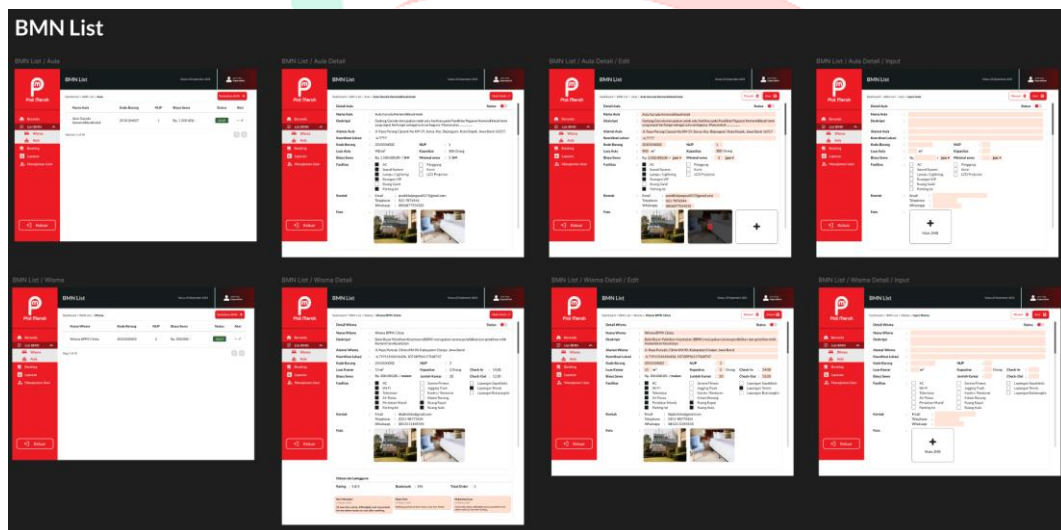
Terdapat beberapa halaman yang terdapat pada *dashboard* utama ini diantaranya adalah BMN List, Pesanan, Laporan, dan Manajemen User. Setiap halaman memiliki fitur-fiturnya masing masing. Pada halaman BMN List, terdapat daftar BMN yang tersedia dan menyesuaikan dengan daerah *admin* masing-masing.

Halaman BMN List ini merupakan wadah bagi admin untuk memantau ketersediaan BMN berupa wisma, aula, kantor, dan lain sebagainya. *Admin* yang memiliki akses khusus juga dapat menambahkan daftar BMN baru dan mengisi *form* yang terdapat pada tambah BMN.

Halaman selanjutnya yang merupakan halaman pesan berfungsi bagi *admin* untuk memverifikasi pesan yang masuk dari *user* pengguna aplikasi Plat Merah secara *mobile* sebelum menggunakan dengan layak.

Pada halaman laporan, terdapat daftar penggunaan BMN yang telah atau akan digunakan. Terdapat beberapa informasi terkait peminjaman BMN dari pengguna serta status peminjamannya. Jika *admin* ingin melihat lebih jelas, maka dapat mengekspor dan mengunduh tabel daftar tersebut ke dalam bentuk file PDF.

Halaman terakhir yaitu manajemen user merupakan halaman bagi *admin* khusus yang dapat memantau akses masing-masing akun. *Admin* yang diberikan akses ini dapat memverifikasi *admin* yang baru mendaftar dan menghapusnya jika ada satu dan lain hal.



Gambar 3. 10 Halaman CRUD BMN List

Pada perancangan tampilan ini, halaman BMN List ini berfokus pada fitur *Create*, *Read*, *Update*, *Delete* (CRUD). Jika pengguna ingin melakukan penambahan data, mengubah data, atau menghapus data yang berkaitan dengan BMN, maka ini dijelaskan dengan detail bagaimana satu persatu fitur digunakan.

3.2.3 Implementasi *Front-end*

Tahapan ini merupakan tahapan praktikan mengimplementasi bentuk desain *user interface* ke dalam program kode dengan bahasa pemrograman serta *framework* yang ditentukan oleh pihak berwenang. Tahapan ini juga menjelaskan spesifikasi kebutuhan yang digunakan oleh praktikan selama melakukan Kerja Profesi.

3.2.3.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam perancangan *dashboard website* ini, praktikan menggunakan beberapa perangkat lunak sebagai alat bantu untuk mengimplementasikannya. Berikut merupakan spesifikasi perangkat lunak yang digunakan oleh praktikan selama Kerja Profesi.

Tabel 3. 6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Kebutuhan Perangkat Lunak
1	<i>Operation System</i>	Windows 10
2	<i>IDE</i>	Visual Studio Code
3	<i>User Interface Prototype</i>	Figma
4	<i>Front-End Framework</i>	Laravel
5	<i>Scripting Language</i>	PHP
6	<i>CSS Framework</i>	Bootstrap

3.2.3.2 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

Selain dari perangkat lunak yang telah dijelaskan diatas, praktikan juga dibantu oleh perangkat keras selama berjalannya pengerjaan. Berikut merupakan spesifikasi perangkat keras yang digunakan oleh praktikan selama Kerja Profesi.

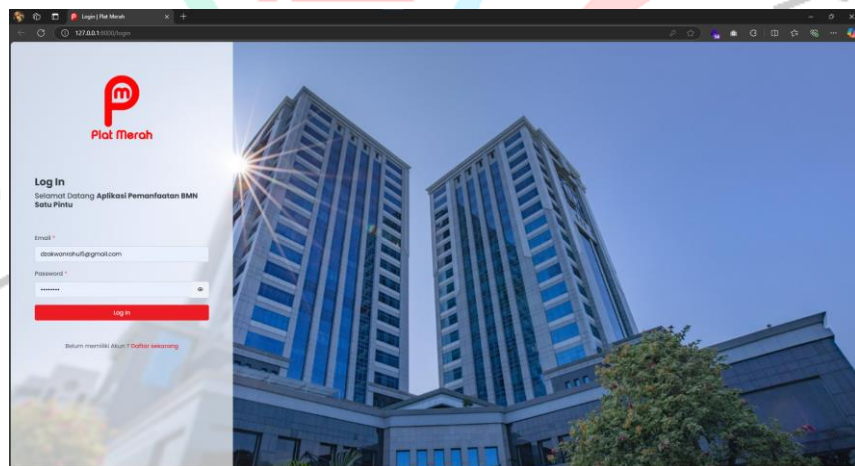
Tabel 3. 7 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Kebutuhan Perangkat Keras
1	Processor	Intel Core i7-7820HQ
2	VGA	Intel HD Graphics
3	Memory	16 GB

3.2.3.3 Realisasi tampilan *website*

Website ini dirancang bersama dengan menggunakan *repository github* untuk membantu mengerjakan masing-masing fitur yang telah dibagikan. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP praktikan beserta tim lainnya mengimplemmentasikan *framework* Laravel. Laravel merupakan sebuah *framework* yang bersifat terbuka (*open source*) yang diterbitkan oleh Taylor Otwell dan menggunakan struktural MVC (*Model, View, Controller*) dalam perancangan susunan *website* (Yuniarti, Santi, & Puspitasari, 2022)

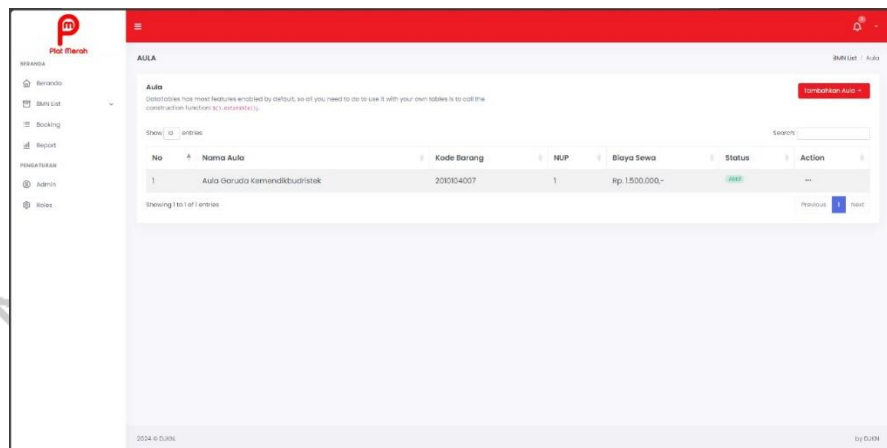
Selain dari itu, praktikan juga menggunakan *framework* lainnya sebagai kerangka kerja dalam perancangan tampilan *front-end* dengan *framework Bootstrap CSS*. *Framework* ini membantu dalam proses *styling* pada halaman *website* agar dapat menyerupai dengan *mockup user Interface* yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya (Gibran, Dewi, & Hadinata, 2024).



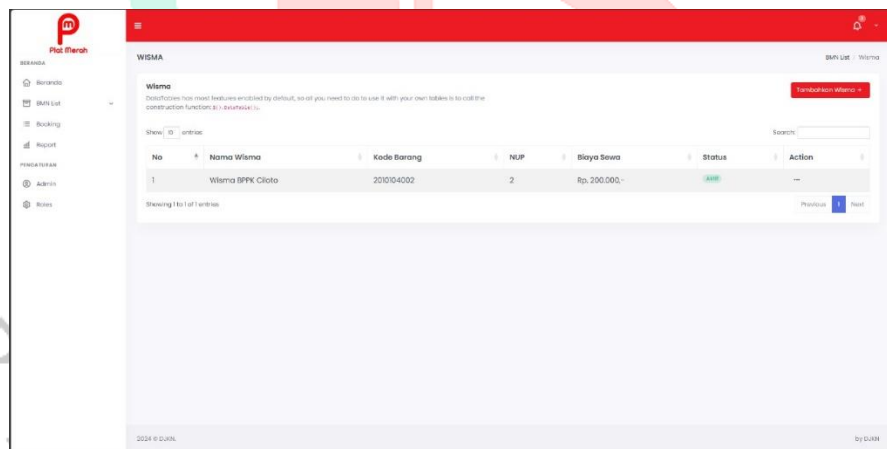
Gambar 3. 11 Tampilan halaman login *website* Plat Merah

Gambar diatas merupakan tampilan awal ketika pengguna akan menggunakan *website*. Sebelum memasukanya, *admin* diwajibkan untuk melakukan registrasi jika belum memiliki akun, dan juga terdapat tempat untuk memasuki *email* dan *password*

untuk masuk dengan kredensial yang telah di verifikasi jika sudah ada. Kemudian setelah memasuki kredensial yang sesuai, pengguna dapat mengklik tombol *login* untuk masuk ke dalam sistem.

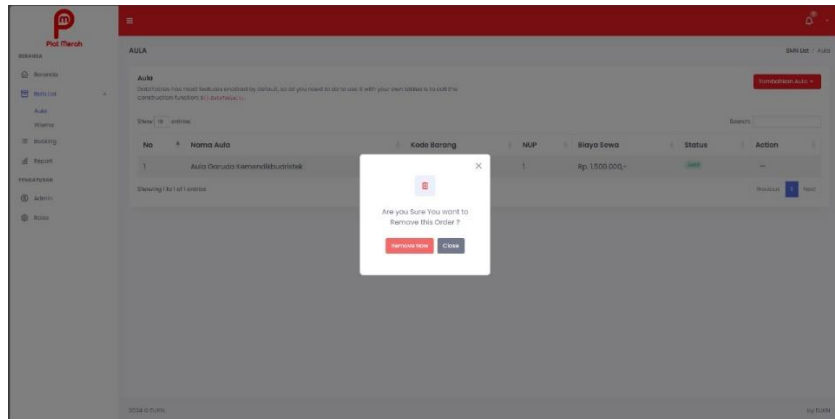


Gambar 3. 12 BMN List Aula



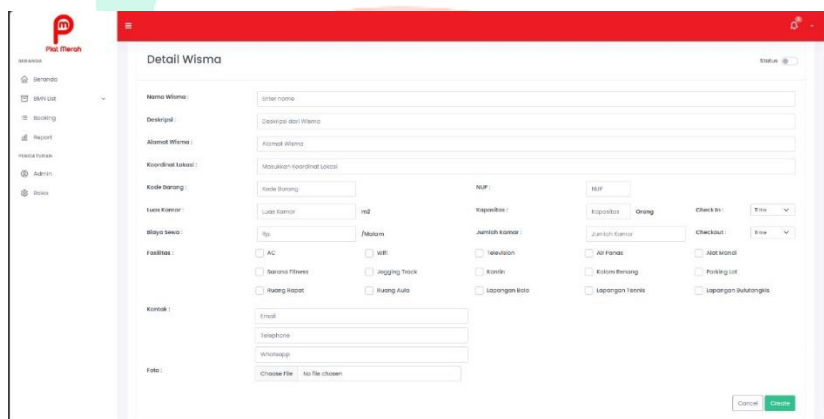
Gambar 3. 13 BMN List Wisma

Gambar diatas menunjukkan hasil dari implementasi *user interface* pada halaman BMN List Aula dan juga Wisma. Terdapat data aula serta wisma yang tersedia pada halaman tersebut. Jika *admin* Satker ingin mengubah atau menghapus data yang tertera pada list aula atau wisma tersebut, *admin* dapat mengklik tombol titik tiga pada tabel *action* dan memilih *edit* atau *delete*. Jika *admin* menekan tombol hapus, maka akan tampil bentuk *pop-up modal* seperti berikut.

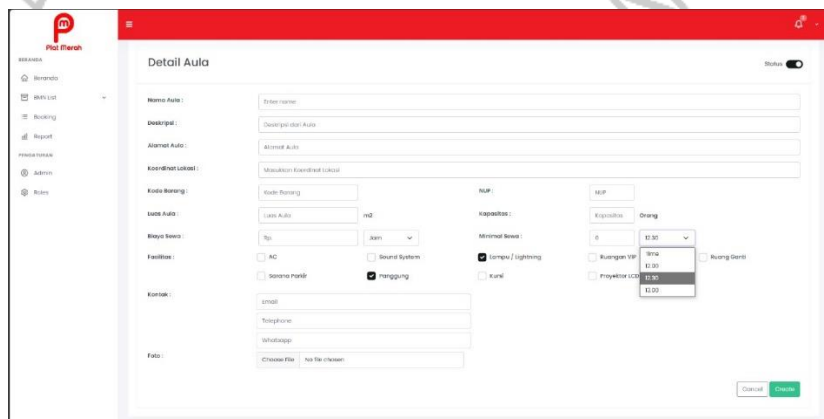


Gambar 3. 14 Modal hapus data Aula

Selain itu, *Admin* juga dapat menambahkan daftar BMN baru dengan cara menekan tombol tambahkan Aula atau tambahkan Wisma.

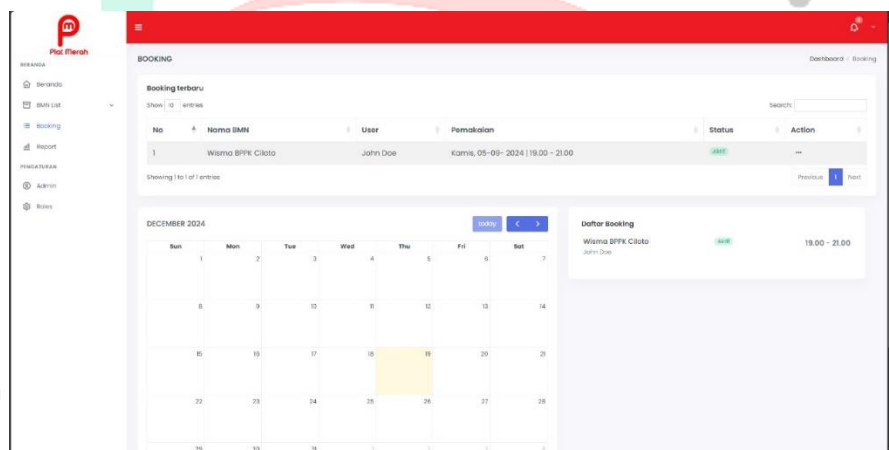


Gambar 3. 15 Halaman tambahkan Wisma



Gambar 3. 16 Halaman tambahkan Aula

Halaman ini membantu *admin* dalam menambahkan data BMN yang ada menyesuaikan dengan daerahnya masing-masing. Pada gambar diatas, terdapat beberapa form yang harus diisi sesuai dengan kebutuhan *user* terkait informasi BMN wisma atau aula seperti contoh nama, alamat, koordinat lokasi, sekalipun kode barang. Terdapat juga fasilitas yang dapat ditambahkan dengan cara menekan tombol *check* dalam bentuk *checkbox* yang tersedia. Kemudian untuk melengkapi informasi yang ada, *admin* juga dapat menambahkan foto dalam bentuk .JPG, .JPEG, atau .PNG. Setelah semua informasi telah diisi, admin dapat menyimpan data dengan cara menekan tombol *create* pada bagian bawah kanan. Selain itu, terdapat pula *button* status pada bagian atas kanan untuk menunjukkan wisma tersebut bisa digunakan atau tidak.



Gambar 3. 17 Halaman booking

Halaman ini merupakan halaman yang berfungsi untuk *admin* memverifikasi pesanan yang datang dari pihak *user* aplikasi mobile "Plat Merah". Pesanan yang datang akan dicek terlebih dahulu oleh *admin* daerah yang berkaitan, sebelum dapat digunakan oleh pengguna ditanggal yang telah dipesan. Jika admin mendapati ada kesalahan pesanan atau pesanan belum terbayar, maka pesanan belum bisa diverifikasi.

3.3 Kendala yang Dihadapi

Praktikan telah menjalankan kesempatan dalam bekerja sebagai karyawan magang subdirektorat Transformasi dan Sistem Informasi pada Kementerian Keuangan Direktorat Jenderal Keuangan Negara dengan cukup baik, namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh praktikan selama pelaksanaannya. Berikut merupakan beberapa kendala yang dihadapi oleh praktikan :

- 1) Wawasan terkait bahasa pemrograman yang digunakan pada lingkungan yang berbeda.
- 2) Komunikasi antara praktikan dengan mentor yang kurang efektif.

3.4 Cara mengatasi Kendala

Dalam mengatasi kendala yang ada, praktikan mengatasi beberapa kendala dengan cara seperti berikut .

- 1) Praktikan membaca dokumentasi terkait Bahasa pemrograman serta *framework* yang belum dikuasai. Meskipun tidak sepenuhnya mahir dalam bahasa pemrograman tersebut, pihak mentor membantu menjelaskan agar praktikan memahami dengan baik
- 2) Praktikan berusaha untuk melakukan diskusi dengan mentor baik itu secara *online* maupun *offline*. Sehingga dari hal tersebut, dapat menghindari adanya *miss communication* dalam pengerjaan proyek.

3.5 Pembelajaran yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama mahasiswa melaksanakan Kerja Profesi di divisi Transformasi dan Sistem Informasi Kementerian Keuangan Direktorat Jenderal Kekayaan Negara, mahasiswa mendapatkan beberapa wawasan yang baru terkait dunia kerja. Pembelajaran ini bukan hanyalah pengalaman semata, namun merupakan sebuah kesempatan bagi mahasiswa untuk berkembang dan bersaing di dunia kerja. Berikut diantara pembelajaran yang didapatkan mahasiswa selama pelaksanaan kerja profesi.

- 1) Mahasiswa mendapatkan wawasan baru dalam perancangan serta struktural *dashboard website* yang berintegrasi dengan aplikasi *mobile*.
- 2) Mahasiswa dapat mempelajari struktural dari *framework Laravel* serta *Bootstrap CSS* yang dapat membantu dalam perancangan *website*.

- 3) Praktikan mendapatkan kesempatan untuk memahami lingkungan kerja dan tantangan yang ditemui sebagai *web developer*

