



5.04%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 10 JAN 2025, 4:30 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● CHANGED TEXT 5.04% ● QUOTES 0.5%

Report #24387393

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Perkembangan zaman telah mengiring hampir seluruh bidang industri untuk mengandalkan sistem yang berbasis teknologi dalam segala aspek. Dengan adanya bantuan teknologi ini, banyak aspek kehidupan manusia yang telah berubah dan terdorong oleh transformasi teknologi pada berbagai sektor industri, seperti kesehatan, pendidikan, hingga keuangan. Dalam era revolusi industri 4.0 ini, kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi menjadi sebuah poin penting bagi keberlanjutan perusahaan- perusahaan besar. Dalam perkembangan zaman yang cukup signifikan ini, peran seorang ahli teknologi sangat dibutuhkan bagi perusahaan. Generasi penerus yang dapat beradaptasi lebih cepat terhadap teknologi akan mengiring perusahaan agar dapat berinovasi dan bersaing dengan tantangan global. Sebagai mahasiswa informatika yang memiliki pemahaman teoritis dibidang teknologi, hal ini merupakan sebuah kesempatan yang dapat menguntungkan kedua belah pihak. Kerja Profesi (KP) merupakan program dari perguruan tinggi yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk dapat terjun langsung ke dalam dunia industri. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa dapat mengimplemtasikan teori-teori yang telah di terima selama perkuliahan dan merealisasikan dalam dunia industri.

8 Selain itu, mahasiswa secara tidak langsung dapat merasakan bagaimana praktek sehari-hari dalam dunia pekerjaan dan juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan soft skill seperti kerja sama tim,

komunikasi, dan pemecahan masalah, yang sangat penting dalam dunia kerja. Dengan demikian, laporan ini disusun sedemikian rupa untuk memberikan gambaran terkait Kerja Profesi yang dilaksanakan selama 3 bulan oleh mahasiswa pada salah satu perusahaan yaitu Kementerian Keuangan, Direktorat Jenderal Kekayaan Negara, Subdirektorat Transformasi dan Sistem Informasi. 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi Diantara maksud dan tujuan dari pelaksanaan kerja profesi ini adalah sebagai berikut. 1.2.1 Maksud Kerja Profesi Adanya pelaksanaan kerja profesi ini menurut mahasiswa untuk terjun langsung ke dalam bidang industri dan mendapatkan cakupan poin sebagai berikut. 1) Memahami proses bisnis yang ada dalam dunia kerja. 2) Mengimplementasikan teori-teori yang telah di pelajari selama perkuliahan. 3) Terlibat langsung dalam projek pengembangan aplikasi. 4) Memberikan wawasan baru terkait bidang teknologi yang digunakan perusahaan. 5) Mendukung kesiapan mahasiswa untuk memasuki dunia industri yang dinamis. 1.2.2 Tujuan Kerja Profesi Berdasarkan dari hasil pelaksanaan Kerja Profesi ini adalah bertujuan sebagai berikut. 1) Meningkatkan semangat mahasiswa untuk bersaing di bidang industri. 2) Melatih mahasiswa untuk disiplin, bertanggung jawab, bekerja sama dalam tim, dan mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan. 3) Salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Kerja Profesi. 4) Mahasiswa dapat merealisasikan teori yang telah dipahami selama perkuliahan di dunia

pekerjaan.. 1.3 Tempat Kerja Profesi Program Kerja Profesi ini dilaksanakan di Kementerian Keuangan, Direktorat Jenderal Kekayaan Negara, Subdirektorat Transformasi dan Sistem Informasi. Merupakan salah satu Kementerian yang dinaungi langsung oleh pemerintahan Indonesia yang beralamat di Gedung Syafrudin Prawiranegara II, Jl. Lap. Banteng Timur No.2, RW.4, Ps. Baru, Kecamatan Sawah Besar, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10710. Dalam pelaksanaan magang, mahasiswa di berikan kesempatan untuk masuk ke dalam tim proyek perancangan aplikasi mobile dan bertanggung jawab dalam dashboard website aplikasi tersebut. 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Linimasa pelaksanaan Kerja Profesi ini dimulai dengan melakukan pengajuan surat pengantar yang diterbitkan oleh pihak perguruan tinggi kepada perusahaan yang akan di tuju. yaitu Kementerian Keuangan Direktorat Jenderal Kekayaan Negara. Persyaratan dokumen yang dibutuhkan oleh pihak program studi Informatika Universitas Pembangunan Jaya telah dipenuhi oleh mahasiswa setelah mengajukan surat pengantar. Setelah itu, surat pengajuan telah diterbitkan, mahasiswa mengajukan ke pihak perusahaan dan melakukan interview yang dihadiri oleh calon peserta magang lainnya. Pelaksanaan magang ini dilakukan selama 3 bulan yang dimulai dari hari Senin, 2 September 2024 sampai dengan Jumat, 29 September 2024. Jam kerja yang berlaku sesuai dengan jam kerja perusahaan, yaitu pukul 07.30 sampai dengan

16.30 WIB. Tabel 1. 1 Linimasa kegiatan Kerja Profesi Kegiatan Agustus
 September Oktober November M3 M4 M1 M2 M3 M4 M1 M2 M3 M4 M1 M2
 M3 M4 Pendaftaran magang Pengajuan surat magang ke pihak kampus
 Interview magang Pengenalan Lingkungan Magang Pengenalan Tim dan Pekerjaan
 Analisa Kebutuhan User Perancangan UI/UX Dashboard Website Revisi dan
 pembaruan tampilan UI Implementasi Tampilan ke Front-end Intergrasi dengan
 Database Revisi pada tampilan Front-End BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT

KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Instansi / Perusahaan Kementerian keuanga
 n merupakan salah satu unit Kementerian yang dibentuk pada awal negara
 Indonesia Merdeka. Pada tanggal 19 Agustus 1945, dibentuk secara resmi
 bersama dengan 12 departemen lainnya. Kementerian keuangan ini pertama
 kali dipimpin oleh Dr. Samsi Sastrawidagda. Pada tanggal 2 September
 1945, dibentuklah organisasi pada Kementerian keuangan dengan lima
 pejabatan, salah satu diantaranya yaitu Direktorat Jenderal Kekayaan
 Negara (DJKN).. Gambar 2. 1 Logo Kementerian Keuangan Republik Indonesia
 Gambar 2. 2 Logo Direktorat Jenderal Kekayaan Negara (DJKN) Direktorat
 Jenderal Kekayaan Negara (DJKN) memiliki tanggung jawab untuk
 menyelenggarakan permusan serta pelaksanaan kebijakan di bidang kekayaan
 negara, penilaian, dan lelang sesuai dengan ketentuan peraturan yang
 telah ditentukan oleh undang- undang negara Republik Indonesia. Diantara

fungsi direktorat ini adalah sebagai berikut. 3 4 6 9 17 1. Perumusan, pelaksanaan
 kebijakan di bidang kekayaan negara, penilaian, dan lelang; 3 4 5 6 7 9 11 2.
 Menyusun norma, standar, prosedur, dan kriteria di bidang kekayaan
 negara, penilaian, dan lelang; 3 4 5 6 7 9 10 11 16 3. Memberikan bimbingan
 teknis dan supervisi di bidang kekayaan negara, penilaian, dan lelang; 3 4 5 6 7 10 15
 4. Melaksanakan pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang kekayaan
 negara, penilaian, dan lelang; 3 4 5 10 5. Melakukan pelaksanaan administrasi
 Direktorat Jenderal Kekayaan Negara; 3 4 5 dan 6. 1 3 5 6 7 18 Mengerjakan
 fungsi lain yang diberikan oleh Menteri Keuangan. 1 2 Visi Kementerian Keuangan
 1 “Menjadi Pengelola Keuangan Negara untuk Mewujudkan Perekonomian
 Indonesia yang Produktif, Kompetitif, Inklusif, dan Berkeadilan untuk

penilaian terhadap aset negara. 7. Direktorat Lelang: Mengelola pelaksanaan lelang atas aset negara. 8. Direktorat Hukum dan Hubungan Masyarakat: Menangani urusan hukum dan komunikasi publik. Dengan pembagian struktural organisasi yang telah dibagikan sesuai dengan tanggung jawab masing-masing, Kementerian Keuangan Direktorat Jenderal Kekayaan Negara menjalankan tugas operasionalnya lebih efisien dengan bekerja sama satu sama lain untuk mencapai visi misi yang telah dituju.

2.3 Kegiatan Umum Instansi/Perusahaan Kementerian Keuangan Direktorat Jenderal Kekayaan Negara (DJKN) subdirektorat Transformasi dan Sistem Informasi (TSI) memiliki tanggung jawab dalam mengelola dan mengembangkan sistem kekayaan negara yang berbentuk aset-aset dalam bentuk digital. Dalam pengembangannya, subdirektorat TSI berfokus dalam aplikasi serta sistem informasi yang dapat mendukung operasional DJKN seperti sistem manajemen aset negara, sistem pelaporan keuangan, dan aplikasi lain yang memiliki kaitan dengan pengelolaan kekayaan negara. Selain itu TSI juga melakukan pemeliharaan pada aplikasi-aplikasi yang telah dirancang sebelumnya. Secara garis besar DJKN memiliki tanggung jawab lain dalam mengadakan lelang untuk aset negara yang tidak terpakai. Hal ini dapat membantu meningkatkan efisiensi pengelolaan aset dan memudahkan dalam melaksanakan manajemen aset yang merupakan salah satu kegiatan umum Kementerian Keuangan. Dalam hal tersebut, Kementerian Keuangan bertanggung jawab dalam mengelola dan memantau aset pada negara untuk memastikan pengelolaan yang efisien. DJKN juga bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah terkait Bantuan Likuiditas Bank Indonesia (BLBI), termasuk pemulihan aset dan penyelesaian klaim yang berkaitan dengan bantuan tersebut.

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 subdirektat 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 asset 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 Login ke dashboard utama Preconditions - Successful End Condition Berhasil masuk ke dashboard 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 website 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 Login ke dalam sistem 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 Login ke dalam sistem Successful End Condition Menghapus atau mengubah data BMN List yang sudah ada Failed End Condition Gagal mengubah data BMN List pada database Primary Actors Admin "Plat Merah" Main Flow Steps Action 1 Mengarah ke halaman BMN List 2 Menekan titik tiga pada tabel actions 3 Memilih delete / edit pada menu yang ada 4 Sistem memberikan modal / 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 Login ke dalam sistem Successful End Condition Memverifikasi pesanan yang ada Failed End Condition Gagal verifikasi pesanan yang masuk Primary Actors Admin "Plat Merah" Main Flow Steps Action 1 Mengarah ke halaman Booking 2 Menekan tombol pada tabel actions 3 Sistem menunjukkan pop up modal terkait informasi pesanan dari user 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 Ekspor Laporan Preconditions Login ke dalam sistem Successful End Condition Melakukan ekspor laporan kedalam bentuk PDF Failed End Condition Gagal ekspor laporan Primary Actors Admin "Plat Merah" Main Flow Steps Action 1 Mengarah ke halaman Laporan 2 Aktor melakukan sortir data sesuai dengan yang diinginkan 3 Menekan tombol "Ekspor PDF" 4 Sistem menunjukkan pop up download PDF 5 Aktor mendownload PDF yang tersedia Extension Steps Action 2.1 Tidak muncul data yang telah di sortir 4.1 Tidak muncul pop up download 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

12 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 pesanan berfungsi bagi admin untuk memverifikasi pesanan 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. **13** 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

REPORT #24387393

Kerja Profesi. Tabel 3. 6 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak No
Perangkat Lunak Kebutuhan Perangkat Lunak 1 Operation System Windows 10
2 IDE Visual Studio Code 3 User Interface Prototype Figma 4 Front-End
Framework Laravel 5 Scripting Language PHP 6 CSS Framework 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
memasukannya, 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. **14** **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

BAB IV KESIMPULAN 4.1 Kesimpulan Selama kegiatan Kerja Profesi yang merupakan mata kuliah wajib dari pihak Universitas Pembangunan Jaya, praktikan mendapatkan kesimpulan bahwasannya mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang sangat penting bagi mahasiswa sebelum memasuki jenjang dunia kerja. Beberapa poinnya adalah sebagai berikut. 1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan apa yang telah dipelajari selama tiga tahun perkuliahan ke dalam bentuk kerja nyata.. 2. Mahasiswa telah berhasil

mengembangkan website dashboard untuk aplikasi mobile "Plat Merah" menggunakan framework Laravel. 3. Selama melaksanakan kegiatan magang, mahasiswa mampu menyelesaikan berbagai tugas seperti perancangan antarmuka pengguna, implementasi fitur CRUD, dan integrasi dengan sistem backend dalam waktu yang ditentukan. 4. Mahasiswa juga mendapatkan kesempatan dalam mengumpulkan pengalaman langsung terkait bisnis proses dan pengembangan perangkat lunak berbasis website serta menangani tantangan dan juga kendala yang dihadapi

4.2 Saran Selama melaksanakan kegiatan kerja profesi di Kementerian Keuangan, Direktorat Jenderal Kekayaan Negara, subdirektorat Transformasi dan Sistem Informasi, mahasiswa dapat menyimpulkan beberapa saran kepada beberapa pihak yang berkaitan. Diantaranya sebagai berikut.

4.2.1 Saran untuk Mahasiswa

- 1) Disarankan agar mempersiapkan diri lebih baik dalam mempelajari teknologi atau framework yang akan digunakan selama magang untuk mengurangi kendala teknis.
- 2) Meningkatkan kemampuan komunikasi dan koordinasi dengan mentor serta rekan kerja guna memperlancar proses kerja tim.

4.2.2 Saran untuk Perusahaan

- 1) Memberikan panduan awal atau pelatihan singkat terkait teknologi yang digunakan untuk membantu mahasiswa magang beradaptasi.
- 2) Mengadakan sesi komunikasi rutin untuk memastikan pemahaman yang sama antara mentor dan mahasiswa.

4.2.3 Saran untuk Universitas

- 1) Menyediakan materi pendukung atau pelatihan khusus mengenai framework yang populer di industri, seperti Laravel dan Bootstrap, agar mahasiswa lebih siap sebelum memasuki dunia kerja.
- 2) Memperluas peluang magang di berbagai institusi dengan bidang kerja yang beragam untuk memperkaya pengalaman mahasiswa.



REPORT #24387393

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.72% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/26919/1/HALAMAN_AWAL.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	1.54% repository.uisi.ac.id https://repository.uisi.ac.id/5661/1/MAGANG%20-%20%28OKVITA%20WIDYADH...	●
INTERNET SOURCE		
3.	1.51% jdih.mahkamahagung.go.id https://jdih.mahkamahagung.go.id/storage/uploads/produk_hukum/file/10pr02..	●
INTERNET SOURCE		
4.	1.33% www.djkn.kemenkeu.go.id https://www.djkn.kemenkeu.go.id/page/2924/Tugas-dan-Fungsi-DJKN.html	●
INTERNET SOURCE		
5.	1.27% www.kemdikbud.go.id https://www.kemdikbud.go.id/main/informasi-publik/tugas-dan-fungsi	●
INTERNET SOURCE		
6.	1.27% bphn.go.id https://bphn.go.id/data/documents/15pr028.pdf	●
INTERNET SOURCE		
7.	1.03% www.kompas.tv https://www.kompas.tv/ekonomi/552078/sri-mulyani-ungkap-alasan-dibentukn...	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.8% sikap.unida.gontor.ac.id https://sikap.unida.gontor.ac.id/simak-magang/download?id=5e305be3-8086-4...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.79% id.wikipedia.org https://id.wikipedia.org/wiki/Direktorat_Jenderal_Kekayaan_Negara	●



REPORT #24387393

INTERNET SOURCE		
10. 0.78%	peraturan.bpk.go.id https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/138048/PMK-102-2008-ORGANISA...	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.55%	elibrary.unikom.ac.id https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/6547/8/UNIKOM_AnggiJuliaDewi_BAB%2..	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.44%	eprints.uad.ac.id https://eprints.uad.ac.id/59155/1/ACC-2000018053%20-%20Abdullah%20Gymna..	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.37%	repota.jti.polinema.ac.id http://repota.jti.polinema.ac.id/608/6/Bab%20V.pdf	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.36%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8535/12/13.%20BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.3%	perpajakan.ddtc.co.id https://perpajakan.ddtc.co.id/sumber-hukum/peraturan-pusat/peraturan-ment...	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.26%	eprints.pknstan.ac.id http://eprints.pknstan.ac.id/190/5/06.%20Bab%20II_Jesica%20Octavia%20Sima..	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.23%	www.hukumonline.com https://www.hukumonline.com/berita/a/mengenal-tugas-organisasi-di-kemente..	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.17%	www.kemhan.go.id https://www.kemhan.go.id/tugas-dan-fungsi	●

● QUOTES

INTERNET SOURCE		
1. 0.5%	kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/26919/1/HALAMAN_AWAL.pdf	