

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA PROFESI

#### 3.1. Bidang Kerja

Selama melakukan kegiatan kerja profesi di Kantor Walikota Tangerang Selatan, praktikan ditugaskan sesuai dengan kebutuhan yang ada divisi IT Support. Tugas utama praktikan adalah merancang tampilan antarmuka website SITERU, SITERU sendiri memiliki arti kepanjangan dari Sistem informasi Arahkan teknis Penyelenggaraan Perumahan yang di kelola oleh Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan (disingkat DISPERKIMTA). Pada saat ini website SITERU sudah dipublikasikan sehingga dapat di akses oleh masyarakat umum, alamat website adalah <https://siteru.tangerangselatankota.go.id/>

#### 3.2. Pelaksanaan Kerja

Pada hari perdana bekerja di kantor Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan kota Tangerang Selatan praktikan diberikan arahan mengenai pekerjaan apa saja yang akan di lakukan, pekerjaan pertama praktikan diperintahkan untuk membuat ide referensi untuk tampilan web yang akan di rancang oleh praktikan, praktikan di bagian IT support ini dipekerjakan untuk membuat desain tampilan web untuk sebuah project aplikasi pelayanan berbasis web terbaru yang akan di luncurkan oleh DISPERKIMTA. Membahas desain berarti membahas pula tentang komunikasi. Dalam merancang desain antara muka tidak hanya dinilai dari estetika, secara fungsi juga, untuk bisa mengerjakan pekerjaan tersebut, praktikan membutuhkan referensi dan tools untuk bisa

mengerjakan, praktikan diberikan saran untuk membuat rancangan tampilan dengan aplikasi adobe XD.

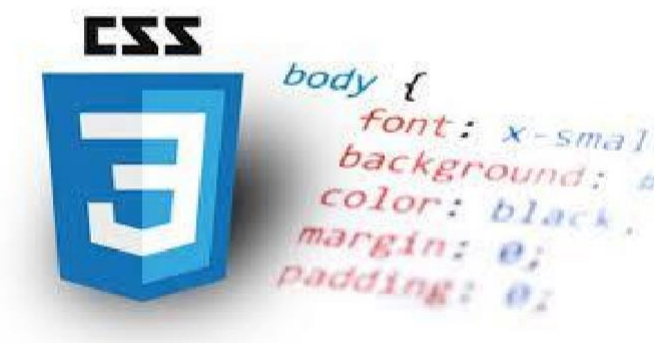


**Gambar 3.1 Logo Adobe XD**

Adobe XD adalah *tools* yang telah tersedia secara gratis oleh Adobe untuk desain UI / UX dan prototyping berbagai macam platform termasuk web, ponsel, tablet, dan lainnya. Sebagai *user* baru Adobe XD, praktikan sangat menyarankan untuk belajar memahami cara menggunakan Adobe XD dengan mulai *Begin Tutorial*. Yang diimana akan di arahkan ke menu panel tentang cara mulai mengoperasikan aplikasi Adobe XD.

Setelah tahap pembuatan konsep selesai, selanjutnya tahap implementasi dengan pemrograman, Hal pertama yang harus diketahui adalah sebuah website dibangun diatas sebuah HTML, dimana HTML ini adalah terdiri dari kode atau script yang dibuat oleh programmer. Sebuah HTML memiliki kemampuan yang terbatas dalam hal desain atau membuat tampilan dari suatu halaman web, Disini merupakan letak peran penting CSS. Karena, CSS yang memiliki kepanjangan dari *Cascading Style Sheet* , sedangkan HTML, PHP ataupun *Javascript* adalah Bahasa pemrograman yang dirancang untuk membuat website, namun masing – masing dari mereka memiliki tugas masing-masing yang berbeda.

HTML dan CSS memiliki kesamaan yang identik namun berbeda. HTML merupakan pondasi dari sebuah situs, atau bisa dibilang inti atau *Core* dari sebuah situs dan CSS adalah bagian dari seluruh aspek yang terkait dengan tampilan sebuah website, maka dari itu, kedua bahasa pemrograman ini harus bisa bekerja bersama.



Gambar 3.2 Logo CSS

CSS memiliki basis Bahasa dari Bahasa Inggris yang sederhana, terdapat syntax dilengkapi dengan sekumpulan rule yang telah diatur. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, HTML tidak dibuat untuk merancang tampilan *element style*, namun hanya tampilan halaman dari web saja. HTML lebih dirancang mendeskripsikan sebuah konten, sedangkan CSS lebih ke tampilan desain dari suatu web.

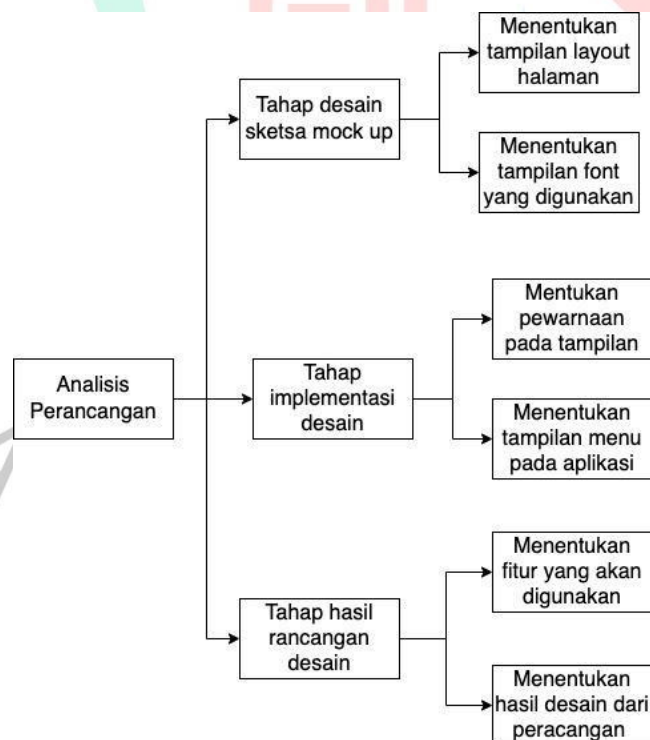
Saat tahap pengerjaan dimulai, Praktikan diharuskan untuk memahami apa saja yang akan menjadi keinginan atau kebutuhan dari atasan dalam melakukan pekerjaan yang akan dilakukan, seperti konsep desain, tampilan web yang akan

di rancang beserta fitur yang dibutuhkan pada sebuah website.

Praktikan melakukan koordinasi dengan atasan untuk mengetahui apa saja tugas yang harus di kerjakan kepada praktikaan, untuk bisa memenuhi kebutuhan atau keinginan yang diperlukan dari atasan. Atasan memerintahkan praktikan untuk membuat rancangan tampilan sebuah website, berupa layanan masyarakat dengan tampilan yang mudah di pahami oleh seluruh khalayak umum, dengan penjelasan arahan teknis nya.

### 3.2.1. Analisis Perancangan

Berikut adalah hasil dari analisis perancangan untuk menentukan rancangan yang akan di buat :



Gambar 3.3 Tahap Analisis Perancangan

Pada tahap ini, praktikan membuat analisis dari project perancangan yang akan dibuat, dimulai dari tahap desain sketsa, selanjutnya ke tahap implementasi desain, dan terakhir adalah tahap hasil rancangan desain.

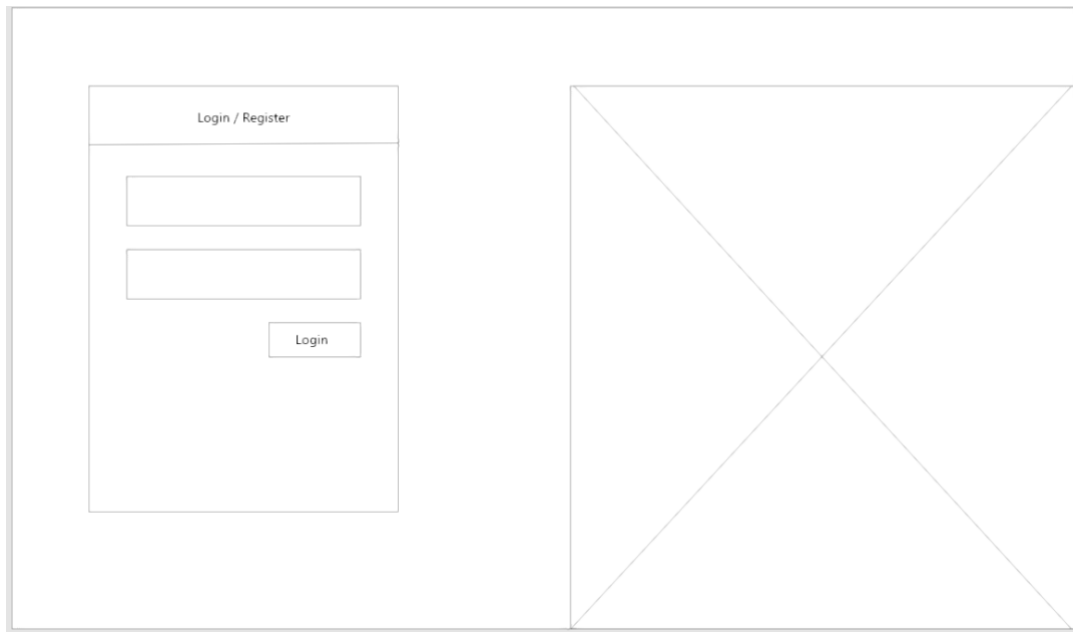
### 3.2.2. Perancangan Mockup Desain

Untuk memulai tahap desain, hal yang dibutuhkan yaitu sebuah konsep, konsep merupakan hal yang penting sebelum mulai men-desain, setelah konsep sudah terbentuk, setelah nya baru mulai implementasi hasil dari konsep desain nya menjadi mockup desain, tahap implementasi bisa berjalan apabila konsep design nya sudah tergambar dengan baik dan terarah, berikut adalah hasil sketsa design yang sudah di kerjakan :



Gambar 3.4 Tampilan mockup beranda

Gambar diatas merupakan hasil dari sketsa tampilan halaman beranda, yang akan di implementasikan dalam beberapa tampilan web yang akan di rancang kedepan nya.



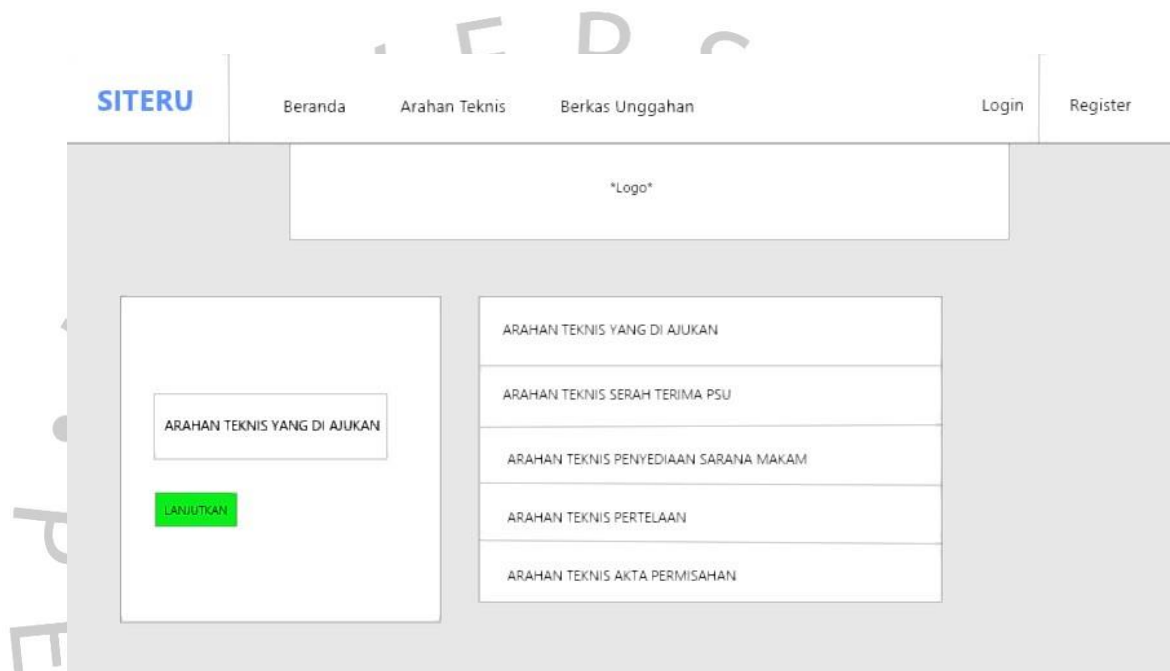
**Gambar 3.5 Tampilan mockup halaman login/register**

Ini merupakan tampilan halaman login/register, konsep yang dibuat cukup sederhana, dengan ilustrasi ditempatkan di tanda silang besar itu.

Kata Ilustrasi berasal dari bahasa Latin “Illustrare”, yang berarti menjelaskan atau menerangkan, maksudnya adalah, ilustrasi adalah dapat menggambarkan suatu makna dari suatu gambar.

### 3.2.3. Implementasi Rancangan Desain Tampilan

Pada tahap awal perancangan, praktikan diberikan perintah untuk membuat konsep design dari tampilan web yang akan dibuat, Referensi yang diperlukan harus mengikuti ketentuan yang berlaku.



Gambar 3.6 Desain tampilan beranda

Pada bagian tab atas di bagian home page atau beranda, terdapat beberapa tampilan menu untuk para *user*, untuk bisa menggunakan menu tersebut harus *login* terlebih dahulu. Untuk bisa login ke website, user harus mempunyai akun terlebih dahulu, user akan diarahkan untuk mendaftarkan atau register terlebih dahulu.

**Gambar 3.7 Tampilan menu pada tab atas**

Pada konsep ini, terdapat beberapa pilihan menu yang dapat digunakan oleh pengguna serta tombol *login* dan *register* terdapat di sebelah pojok kanan



**Gambar 3.8 Font dan Warna Biru**

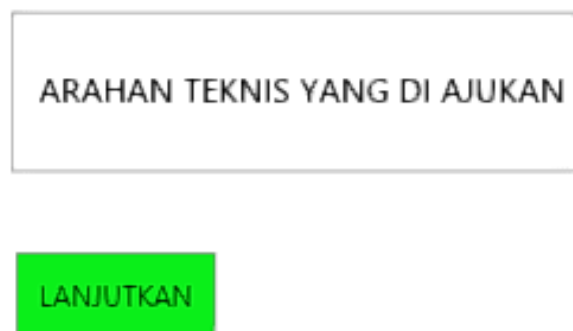
Untuk warna font yang digunakan adalah warna biru dengan kode #0892ff adalah bayangan cyan-blue.

Warna ini terdiri dari komposisi 3,14% merah, 57,25% hijau dan 100% biru. Dalam ruang lingkup cakupan warna #0892ff memiliki rona 206° (derajat), saturasi 100%, dan kecerahan 52%.



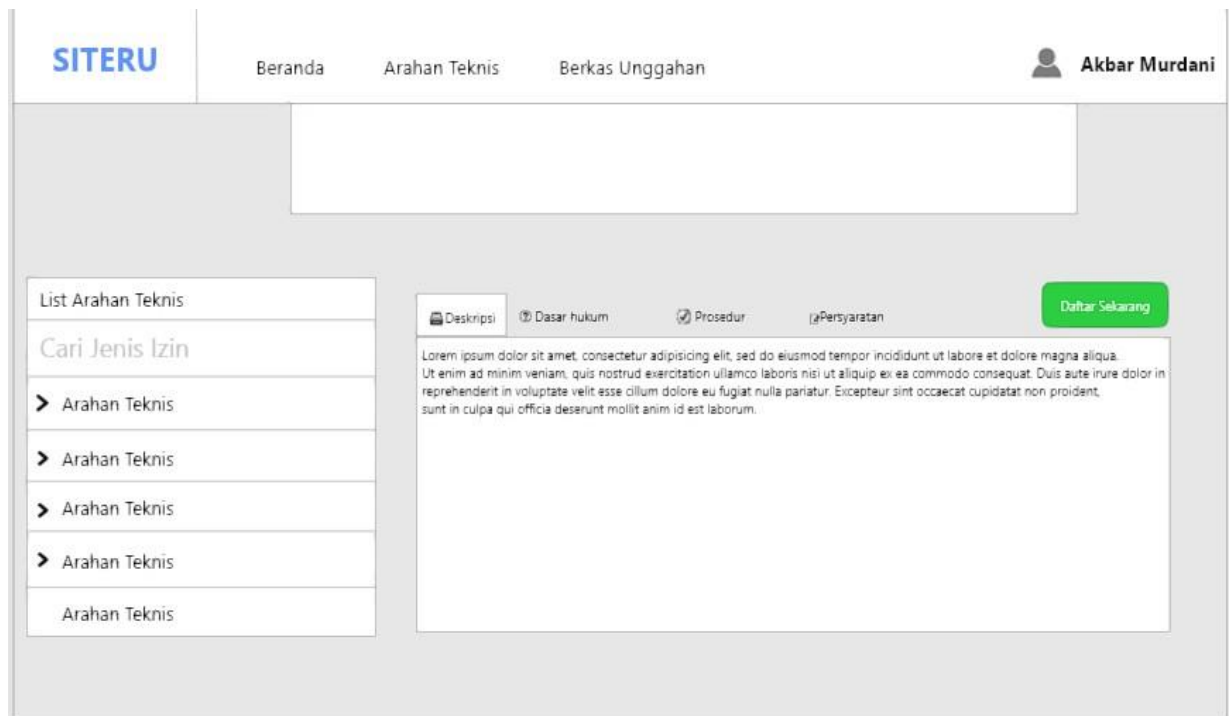
Warna menggambarkan rona intrinsik yang ditemukan dalam cahaya dan pigmen. Warna dibedakan dengan nama warna umum seperti biru, oranye, coklat, merah, marun, kuning dan sebagainya. Warna terhubung secara langsung dengan perasaan serta emosi, dan menjadi unsur yang *important* dalam seni rupa dan desain (Sunaryo, 2002: 12).

Menurut Ambrose & Harris (2009: 25) sebagai bagian dari elemen, warna mempertinggi dimensi praktis, budaya, psikologis dan ekspresif dari gambar visual apa pun. Warna membawa makna intrinsik yang berkomunikasi tanpa bantuan kata atau gambar



**Gambar 3.9 Tampilan Menu**

Untuk warna pada menu tab “Lanjutkan” ini, praktikan memilih mayoritas dari beragam warna hijau. Alasan praktikan memilih warna hijau karena, menggambarkan dari simbol Tangerang selatan itu sendiri. Yang memiliki arti bahwa Tangerang adalah kota yang hijau dan asri. Selanjutnya terdapat background foto berupa ilustrasi di bagian tab nya

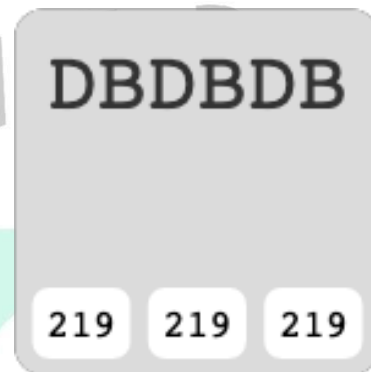


**Gambar 3.10 Tampilan mockup menu**

Berikut pada gambar diatas, adalah tampilan dari mockup menu pada halaman "Arahan teknis", di ditampilkan beberapa menu dan opsi untuk mengoperasikan web.

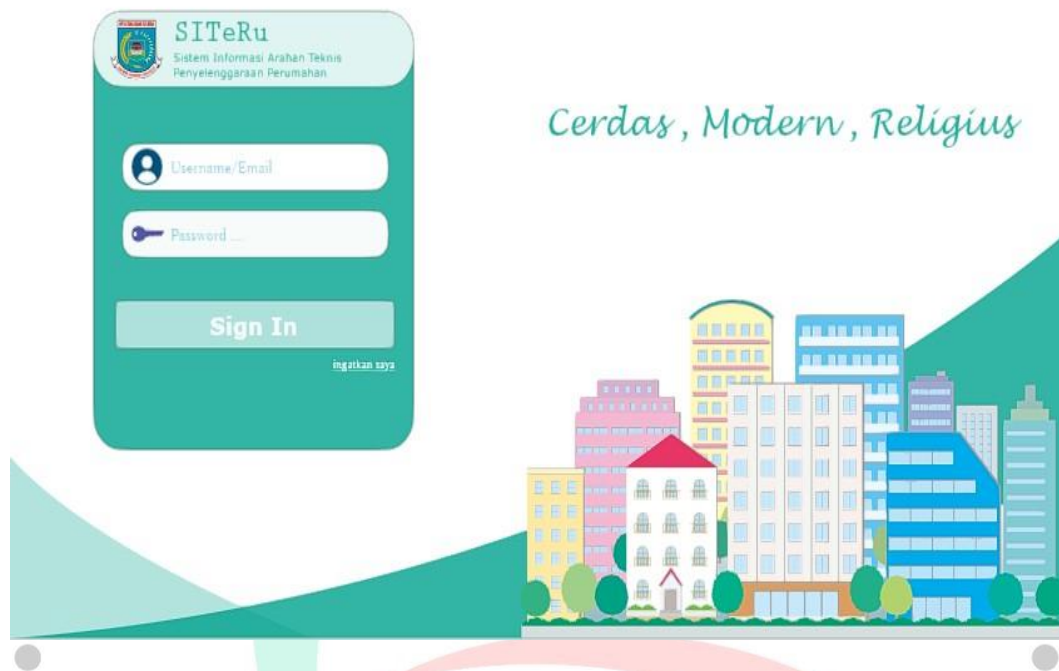
Konsep tampilan rancangan ini dibuat sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan mayoritas pengguna masyarakat umum.

Untuk pewarnaan pada latar belakang desain mockup menu, praktikan menggunakan referensi dari warna abu abu dengan kode #DBDBDB



**Gambar 3.11. Kode Warna Abu-abu**

Kode warna #dbdbdb adalah warna abu-abu yang sangat terang. Model warna RGB #dbdbdb terdiri atas 85,88% biru, 85,88% merah, dan 85,88% hijau



**Gambar 3.12 Tampilan menu Login**

Berikut tampilan mockup dari halaman login, dengan ilustrasi Gedung perkotaan dan perumahan, yang melambangkan dari Dinas Perumahan dan Pertanahan ini yang mengurus kepada pembangunan yang ada di daerah Tangerang selatan.



**Gambar 3.13. Tampilan Login**

Berikut tampilan mockup dari menu *Sign in*, menggunakan konsep rounded atau lingkaran, praktikan menggunakan referensi design ini untuk memberikan kesan minimalis dan estetika, menjadi terlihat lebih rapih dan nyaman dilihat.



**Gambar 3.14 Ilustrasi**

Terdapat ilustrasi Gedung perkotaan yang melambangkan Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan kota Tangerang Selatan, yang di dominasikan dengan warna latar belakang hijau dan putih.

Mayoritas warna yang digunakan untuk perancangan tampilan antarmuka oleh praktikan adalah warna hijau, mengapa warna hijau? Arti warna hijau sendiri memiliki sebuah makna, yaitu kedekatan dengan alam. Warna hijau identic dengan tumbuhan atau alam, Dan warna hijau ini juga yang menggambarkan kota Tangerang selatan itu sendiri.

Arti warna hijau berdasarkan psikologi yang pertama, bisa menenangkan dan menciptakan emosi, yang dimaksud disini, warna hijau menaruh dampak hening ketika emosi yang stabil.

Untuk pewarnaan yang digunakan, praktikan menggunakan referensi dari kode warna #41b9a1, warna tersebut merupakan bayangan dari warna *green-cyan*. Warna ini terdiri atas komposisi. terdiri atas 72,55% hijau, 25,49% merah dan 63,14% biru. Dalam satuan warna terdiri dari saturasi 48%, kecerahan 49%, dan HSL #41b9a1 yang memiliki rona 168°, Warna tersebut memiliki panjang gelombang perkiraan sekitar 499,21 nm.

Warna proses (terdiri dari empat warna CMYK) #419b1a atas warna hex adalah 0.58, 0.00, 0.83, 0.39.



Gambar 3.15 Hexcode warna hijau #41b9a1

Untuk pewarnaan lain nya, praktikan menggunakan varian warna hijau lain nya, dengan referensi dari kode warna #A7E0D5

Kode warna #a7e0d5 adalah bayangan terang dari hija-cyan. Pada model warna RGB #a7e0d5 terdiri dari 65,49% merah, 87,84% hijau dan 83,53% biru. Dalam ruang warna ini, terdiri atas saturasi 48%, dan kecerahan 77%, dan HSL #a7e0d5 memiliki rona 168° (derajat), Warna ini memiliki panjang gelombang perkiraan 496,68 nm.



Gambar 3.16 Warna Cyan



Untuk pewarnaan latar belakangnya, praktikan menggunakan varian warna putih, dengan referensi dari kode warna #A7E0D5

Kode warna #fdfefe adalah warna cyan yang sangat terang. Pada model warna RGB #fdfefe terdiri dari 99,22% merah, 99,61% hijau dan 99,61% biru. Dalam ruang warna terdapat saturasi 33%, kecerahan 99%. HSL #fdfefe memiliki rona 180° (derajat), Warna ini memiliki panjang gelombang perkiraan 491,41 nm.



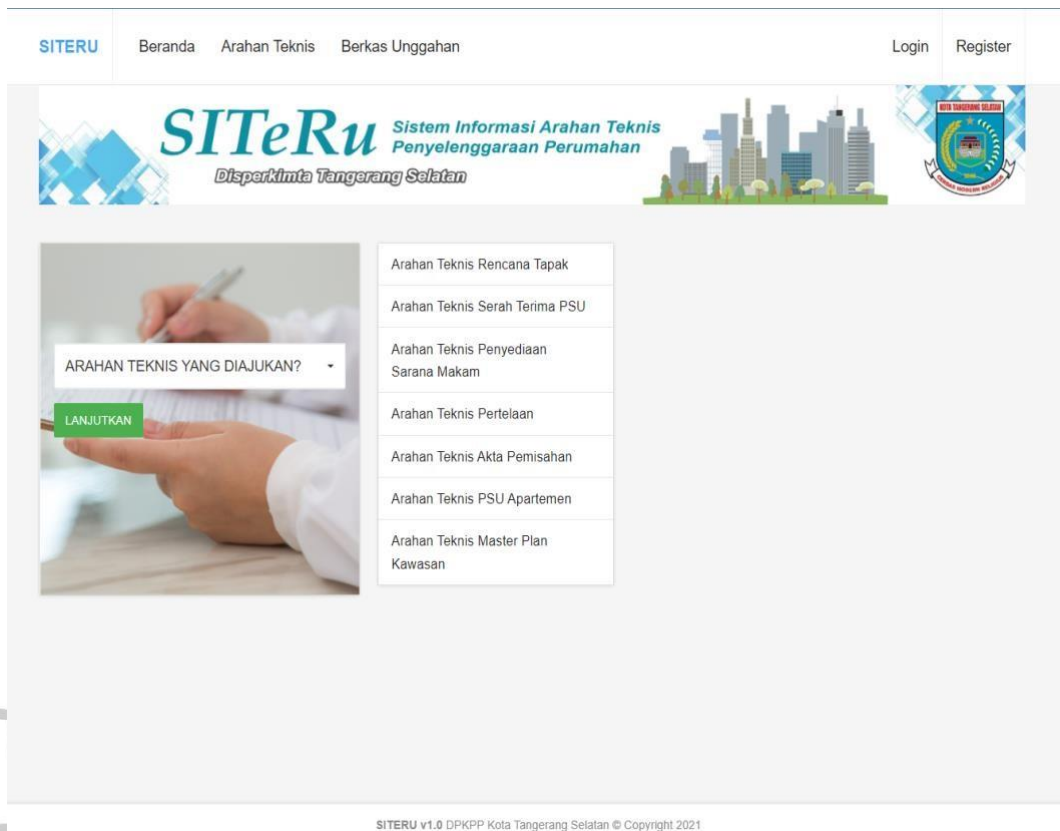
Gambar 3.17 Warna Putih



**Gambar 3.18 Tampilan Daftar Akun baru**

Berikut tampilan mockup dari halaman mendaftar atau register, memiliki konsep design yang sama dengan tampilan halaman login, hanya saja di tambahkan sedikit menu tambahan untuk kebutuhan mendaftar akun.

### 3.2.4. Hasil dari rancangan mockup

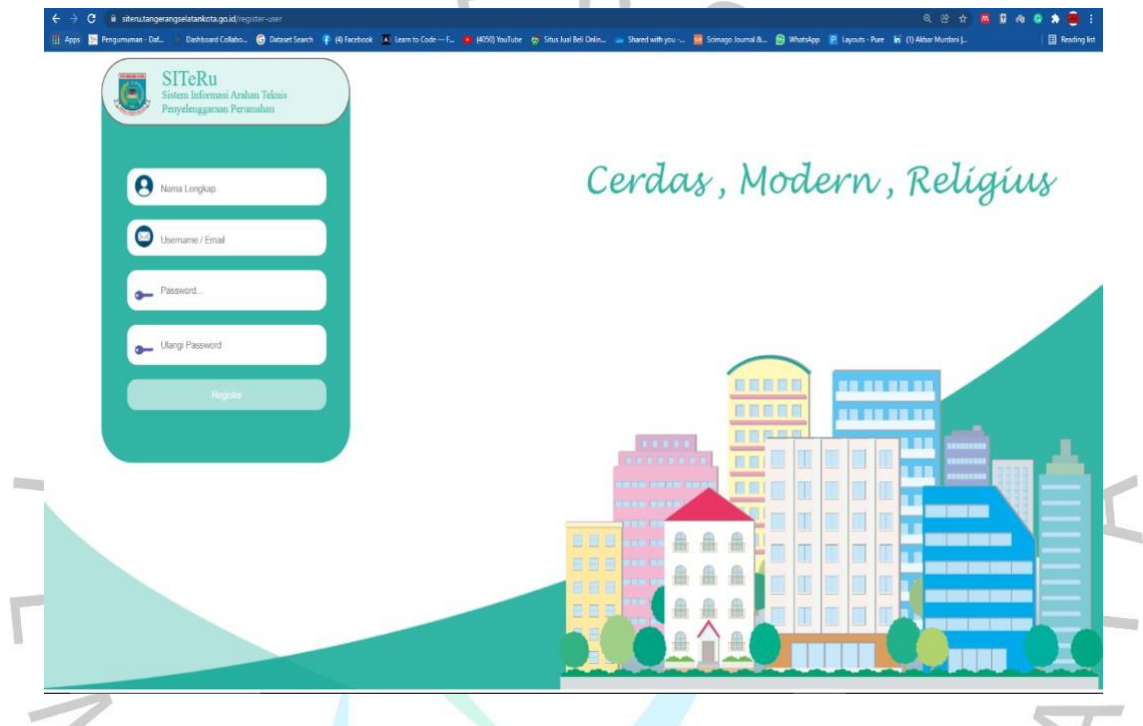


**Gambar 3.19 Tampilan Home / Beranda**

Berikut adalah hasil dari implementasi desain mockup yang sudah dikerjakan, saat mengakses pertama kali pada situs SITERU ini, pengguna akan langsung di tampilkan dengan halaman ini pada tampilan tab diatas, terdapat pilihan menu, terdapat “Beranda”. “Arahan teknis”. “Berkas Unggahan”, “Login” dan “Register”.

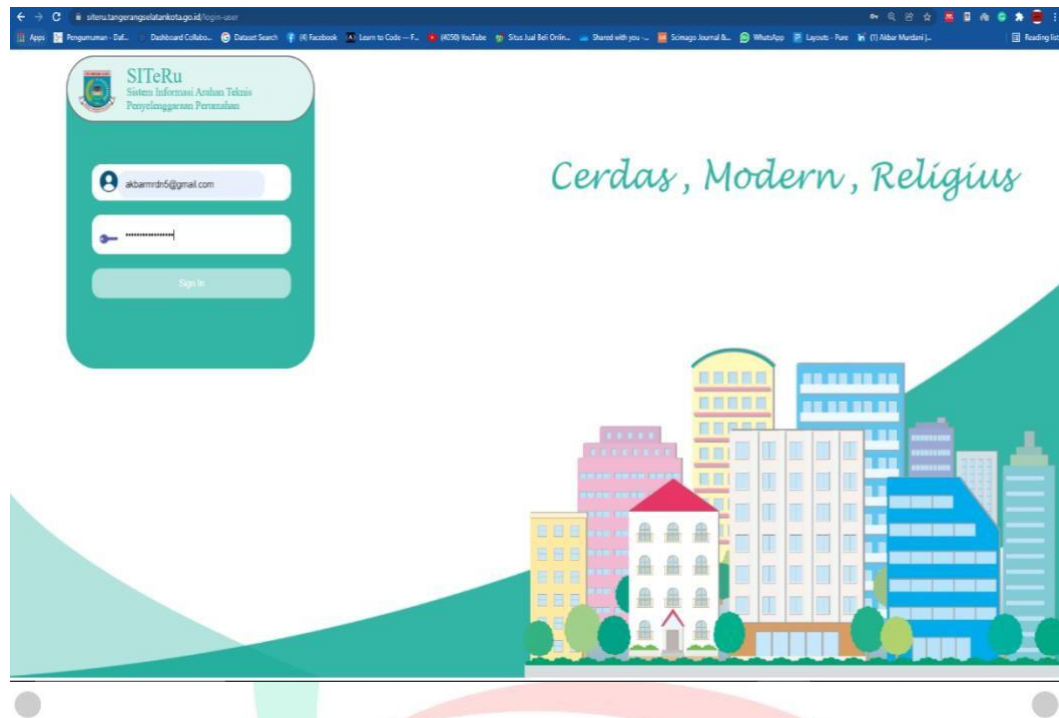
Terdapat ilustrasi gambar pada menu “Arahan teknis yang diajukan?” berupa tangan seseorang yang sedang menulis di sebuah lampiran kertas, ini berguna sebagai perumpamaan ilustrasi dari arahan teknis yang ditujukan.

Untuk bisa menggunakan web ini pengguna di haruskan *login* terlebih dahulu, namun apabila belum punya akun, pengguna dapat mendaftarkan atau *Sign up* terlebih dahulu untuk bisa memiliki akun.



Gambar 3.20. Tampilan Register Menu

Pada bagian *Register* ini, pengguna yang belum memiliki akun bisa mendaftarkan nya terlebih dahulu, dengan menuliskan nama pribadi secara lengkap, dengan email yang aktif dan password yang harus di ingat oleh pengguna.



**Gambar 3.21 Fitur Register**

Pada bagian ini terdapat sebuah fitur, apabila user sudah pernah mendaftar dengan email yang sama, keluar notifikasi seperti pada gambar diatas, dan apabila kita ingin *re-entry* password namun password nya tidak sama dengan password yang telah dibuat, akan keluar notifikasi seperti yang ditampilkan diatas.

**SITEru**  
Sistem Informasi Arahan Teknis  
Penyelenggaraan Perumahan

Barry

akbarmrdn5@gmail.com  
**The email has already been taken.**

Password... The  
password and re pass must match.

Ulangi Password

Register

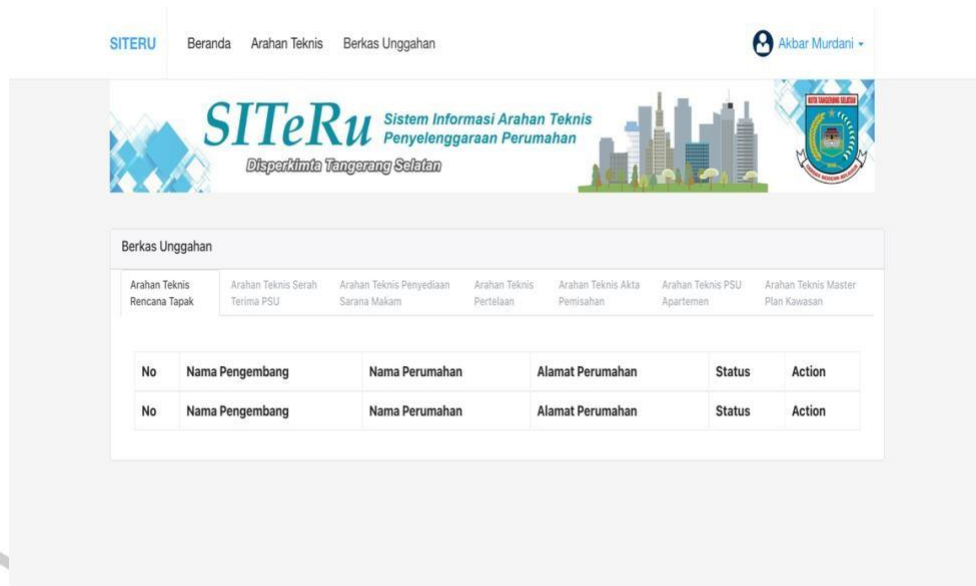
**Gambar 3.22 Tampilan Login**

Setelah pengguna membuat akun, maka pengguna bisa *login* ke aplikasi web SITERU ini, dan berikut adalah tampilan login dari aplikasi web Siteru, user diwajibkan menuliskan email dan password yang sudah di daftarkan sebelum nya.

The image shows a mobile application interface for SITEru. At the top left is the logo of Universitas Pembangunan Jaya. The title 'SITEru' is displayed in a large teal font, followed by the subtitle 'Sistem Informasi Arahkan Teknis Penyelenggaraan Perumahan' in a smaller teal font. Below the header, a pink error message box contains the text 'Email Atau Password Salah Silahkan ✘ Cek Kembali'. Underneath the error message are two input fields: the first is labeled 'Username / Email' and contains a person icon; the second is labeled 'Password...' and contains a key icon. At the bottom of the form is a teal button labeled 'Sign In'.

**Gambar 3.23 Fitur dan Tampilan Login**

Sama seperti fitur yang ada di register, apabila user salah memasukan email atau password maka akan di tampilkan nya notifikasi seperti ini.



**Gambar 3.24 Tampilan Unggahan Berkas**

Berikut tampilan pada menu “Berkas Unggahan” , pada menu ini di lampirkan tabel terdiri dari berbagai arahan teknis yang sudah di ajukan oleh pengguna, apabila pengguna ingin mengajukan, bisa langsung ke menu Beranda (dipastikan lagi, pengguna telah daftar dengan email dan password yang sudah terdaftar)



## Profil

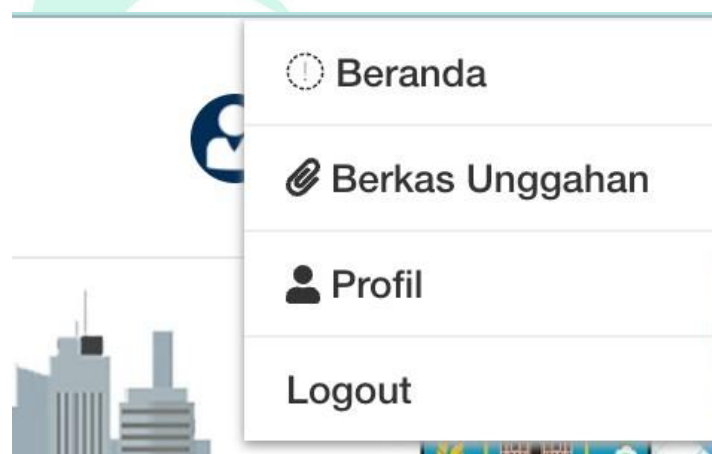


Akbar Murdani

akbarmrdn5@gmail.com

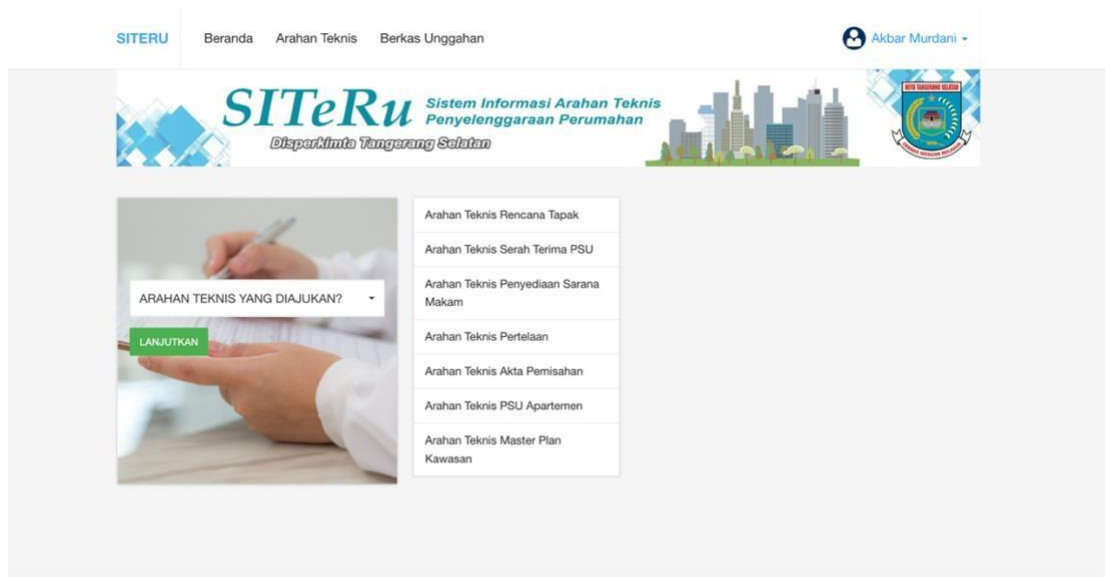
EDIT PASSWORD 

TUTUP



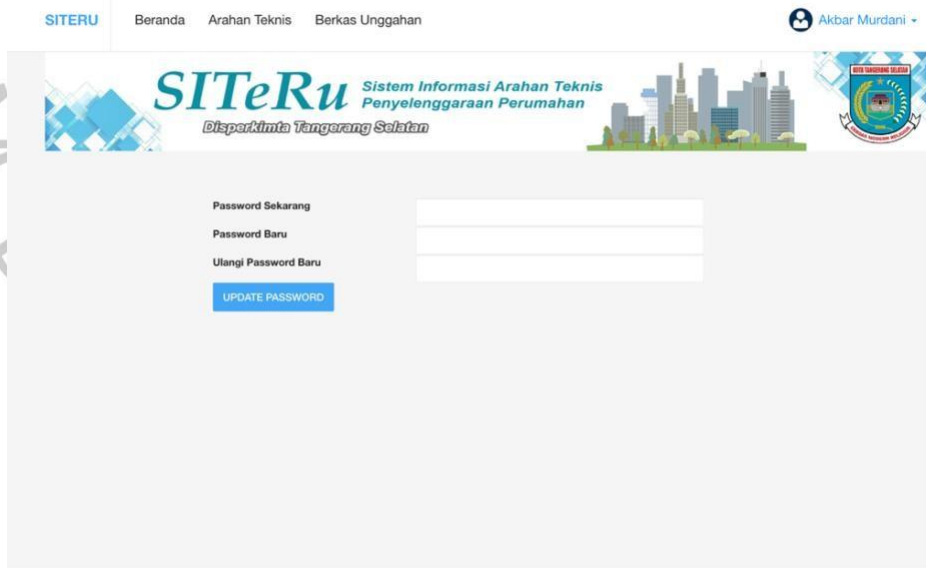
Gambar 3.25 Tampilan *Profile*

Selanjutnya adalah tampilan dan beberapa fitur seperti ubah password akun, melihat berkas apa saja yang telah di unggah, dan shortcut ke menu lain nya.



**Gambar 3.26 Tampilan Beranda**

Berikut adalah tampilan utama dari web siteru, Tampilan ini telah dirancang sesuai dengan prosedur yang berlaku.



**Gambar 3.27 Tampilan Menu Ubah Password**

Berikut adalah tampilan menu untuk mengubah password apabila ingin mengubah password yang di inginkan

The image shows two screenshots of the SITERu website. The top screenshot displays the 'List Arahan Teknis' menu on the left, which includes options like 'Arahan Teknis Rencana Tapak', 'Arahan Teknis Serah Terima PSU', and 'Arahan Teknis Penyediaan Sarana Makam'. The main content area shows the 'Dasar Hukum' tab selected, with a brief description of the system's purpose. The bottom screenshot shows the same website but with the 'Dasar Hukum' tab expanded to show a list of 10 legal references, including UU Nomor 1 Tahun 2011 and Peraturan Menteri Nomor 14 Tahun 2016. Both screenshots include a navigation bar with 'SITERu', 'Beranda', 'Arahan Teknis', and 'Berkas Unggahan', and a user profile for 'Akbar Murdani'.

**List Arahan Teknis**

Cari Jenis Izin

- > Arahan Teknis Rencana Tapak
- > Arahan Teknis Serah Terima PSU
- > Arahan Teknis Penyediaan Sarana Makam
- > Arahan Teknis Pertelaan
- > Arahan Teknis Akta Pemisahan
- > Arahan Teknis PSU Apartemen
- > Arahan Teknis Master Plan Kawasan

**Dasar Hukum**

1. UU Nomor 1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman;
2. UU Nomor 20 Tahun 2011 tentang Rumah Susun;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Perumahan dan Kawasan Permukiman;
4. Peraturan Menteri Negara Perumahan Rakyat Nomor 34/PERMEN/M/2006 tentang Pedoman Umum Penyelenggaraan Keterpaduan Prasarana, Sarana, dan Utilitas Umum (PSU) Kawasan Perumahan;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 9 Tahun 2009 tentang Pedoman Penyerahan Prasarana, Sarana, dan Utilitas Umum Perumahan dan Permukiman di Daerah;
6. Peraturan Menteri Negara Perumahan Rakyat Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Bantuan Prasarana, Sarana, dan Utilitas Umum (PSU) Perumahan dan Kawasan Permukiman;
7. Peraturan Menteri Perumahan Rakyat Nomor 7 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Perumahan Rakyat Nomor 10 Tahun 2012 tentang Hunian Berimbang;
8. Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 15 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tangerang Selatan Tahun 2011-2031;
9. Peraturan Daerah Kota Tangerang Selatan Nomor 3 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perumahan dan Kawasan Permukiman;
10. Peraturan Walikota Tangerang Selatan Nomor 48 Tahun 2019 tentang Perencanaan Prasarana, Sarana, dan Utilitas Umum Perumahan.

Gambar 3.28 Tampilan Menu Opsi Berkas

SITERU Beranda Arahan Teknis Berkas Unggahan Akbar Murdani

**SITeRu** Sistem Informasi Arahan Teknis Penyelenggaraan Perumahan  
Disperkimta Tangerang Selatan

List Arahan Teknis

Cari Jenis Izin

- > Arahan Teknis Rencana Tapak
- > Arahan Teknis Serah Terima PSU
- > Arahan Teknis Penyediaan Sarana Makam
- > Arahan Teknis Pertelaan
- > Arahan Teknis Akta Pemisahan
- > Arahan Teknis PSU Apartemen
- > Arahan Teknis Master Plan Kawasan

Deskripsi Dasar Hukum Prosedur Persyaratan DAFTAR SEKARANG

**ARAHAN RENCANA TAPAK**

Arahan Rencana Tapak

Surat Permohonan (TID Direksi / Penanggung Jawab)  
- Draft rencana tapak (Hard Copy dan Soft Copy CAD)  
- Rekomendasi Tim Koordinasi Penataan Ruang Daerah (TKPRD)  
- Rekomendasi Drainase  
- Bukti Kepemilikan atas tanah (HGB/SHM)

Kepala Dinas Perkotaan Sekretaris Tim GPP Pengesahan Administrasi (1 Hari Kerja)

Pengembang Pengembang

Page 1 / 8

SITERU v1.0 DPKPP Kota Tangerang Selatan © Copyright 2021

SITERU Beranda Arahan Teknis Berkas Unggahan Akbar Murdani

**SITeRu** Sistem Informasi Arahan Teknis Penyelenggaraan Perumahan  
Disperkimta Tangerang Selatan

List Arahan Teknis

Cari Jenis Izin

- > Arahan Teknis Rencana Tapak
- > Arahan Teknis Serah Terima PSU
- > Arahan Teknis Penyediaan Sarana Makam
- > Arahan Teknis Pertelaan
- > Arahan Teknis Akta Pemisahan
- > Arahan Teknis PSU Apartemen
- > Arahan Teknis Master Plan Kawasan

Deskripsi Dasar Hukum Prosedur Persyaratan DAFTAR SEKARANG

1. Surat permohonan ["Form Download Disin"](#);
2. Akta pendirian perusahaan atau badan hukum;
3. Surat izin usaha;
4. Bukti kepemilikan tanah dan/atau bukti penguasaan lahan beserta gambar ukur tanah dari Badan Pertanahan Nasional;
5. Persetujuan warga yang disetujui Kelurahan dan Kecamatan;
6. Surat keterangan peruntukan atau pemanfaatan ruang atau lahan;
7. Keputusan izin penggunaan pemanfaatan tanah;
8. Keputusan izin lokasi (apabila diperlukan);
9. Salinan rekomendasi penataan drainase (Keterangan Peil Banjir);
10. Salinan pengesahan rencana tapak terakhir (apabila revisi);
11. Pra rencana tapak dalam format AutoCad (DWG) \*maks. AutoCad versi 2013

**Admin (Whatsapp Only)**

- Gabriel (0812-1744-7484)
- Arif (0877-7377-5763)

SITERU v1.0 DPKPP Kota Tangerang Selatan © Copyright 2021

Gambar 3.29 Tampilan Menu Opsi Berkas Unggahan

Berikut adalah tampilan dari list arahan teknis yang diperlukan dari tiap tabelnya (Deskripsi, Dasar Hukum, Prosedur dan Persyaratan)

SITERU Beranda Arah Teknis Berkas Unggahan Akbar Murdani

Jenis arahan teknis : Arahan Teknis Rencana Tapak BATALKAN PERMOHONAN

Data Pemohon Data Perusahaan Data Permohonan Lokasi Izin Upload Berkas

### Data Pemohon

No.KTP <input type="text"/>	Nama Pemohon <input type="text"/>	No. Telp/Hp <input type="text"/>
Provinsi <input type="text"/>	Kota <input type="text"/>	Kecamatan <input type="text"/>
Kelurahan <input type="text"/>		
Alamat Pemohon <input type="text"/>		Alamat Pengiriman SK <input type="text"/>

SITERU v1.0 DPKPP Kota Tangerang Selatan © Copyright 2021

**Gambar 3.30 Tampilan Menu Pengajuan Teknis**

Terakhir, adalah tampilan dari pengajuan arahan teknis, pengguna harus melampirkan syarat dan data yang dibutuhkan dari setiap lampiran.

a. Implementasi dan Pengujian



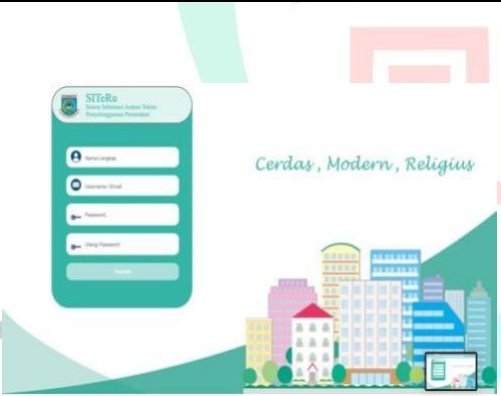
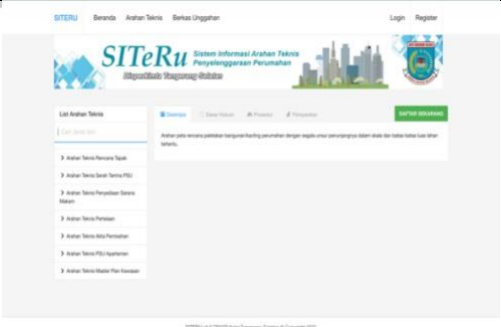
Hasil Implementasi dan pengujian perangkat lunak dilakukan dengan metode white box testing dan black box testing. Untuk hasil lebih rinci adalah sebagai berikut ini.

No	Kode Program	Yang Diuji	Indikator Keberhasilan	Hasil Pengujian
1	<pre> 11 &lt;div data-new-q-c-c-check-loaded="1.1864.0" data-q-ent-installed"&gt; 12 &lt;div class="container-login"&gt; 13 &lt;div class="romeri2"&gt; 14 &lt;div class="romeri2"&gt; 15 &lt;div class="log"&gt; 16 &lt;div class="title-image"&gt;&lt;img src="images/login.png" alt="Log" class="img"/&gt; 17 &lt;/div&gt; 18 &lt;div class="title"&gt; 19 &lt;h3&gt;SilTebok&lt;/h3&gt; 20 &lt;div style="font-size: 18px"&gt; 21   Sistem Informasi Arahan Teknis Penyelenggaraan Perumahan 22 &lt;/div&gt; 23 &lt;/div&gt; 24 &lt;div class="description"&gt; 25 &lt;div&gt; 26   Sistem Informasi Arahan Teknis Penyelenggaraan Perumahan 27 &lt;/div&gt; 28 &lt;/div&gt; 29 &lt;/div&gt; 30 &lt;div class="log-singup2"&gt; 31 &lt;div method="POST" action="post-register-user"&gt; 32 &lt;input type="hidden" name="token" value="12a7196980c0a170541195496f6d19" class="input-user1"&gt; 33 &lt;div class="user-image"&gt;&lt;img src="images/user.png" alt="username" class="img-2"/&gt; 34 &lt;input type="text" id="name" name="name" placeholder="Nama Lengkap" value="" class=""&gt; 35 &lt;/div&gt; 36 &lt;div class="input-user"&gt; 37 &lt;div class="user-image"&gt;&lt;img src="images/email.png" alt="username" class="img-2"/&gt; 38 &lt;input type="email" id="email" name="email" placeholder="Username / Email" value="" class=""&gt; 39 &lt;/div&gt; 40 &lt;div class="input-password"&gt; 41 &lt;div class="user-password"&gt;&lt;img src="images/password.png" alt="password" class="img-2"/&gt; 42 &lt;input type="password" id="password" name="password" placeholder="Password..." class=""&gt; 43 &lt;/div&gt; 44 &lt;div class="input-password"&gt; 45 &lt;div class="user-password"&gt;&lt;img src="images/password.png" alt="password" class="img-2"/&gt; 46 &lt;input type="password" id="re_pass" name="re_pass" placeholder="Ulangi Password"&gt; 47 &lt;/div&gt; 48 &lt;input type="submit" value="Register"&gt; 49 &lt;/div&gt; 50 &lt;/div&gt; 51 &lt;/div&gt; 52 &lt;/div&gt; </pre>	kode dari halaman signup	Dapat ditampilkan nya menu signup untuk bisa login ke web	Berhasil

Tabel 3.1 WhiteBox Testing





No	Pengujian Halaman	Yang Diuji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1		Halaman tampilan awal	Dapat menampilkan halaman dan menu	Berhasil
2		Halaman Tampilan login	Menampilkan tampilan menu login	Berhasil
3		Tampilan mendaftar/signup	User dapat mendaftar untuk bisa login ke web sesuai dengan ketentuan yang di butuhkan	Berhasil
4		Halaman tampilan arahan teknis	Menampilkan menu arahan teknis yang akan dibutuhkan oleh pengguna	Berhasil

Tabel 3.3 Blackbox Testing



### *3.3. Kendala yang dialami saat bekerja*

Kendala yang di alami oleh praktikan selama bekerja, salah satunya adalah Disiplin, Disiplin salah satu kendala yang dijumpai oleh praktikan selama masa kerja berlangsung, seperti telat masuk kantor salah satu nya, karena tempat kerja praktikan dengan kantor tidak terlalu jauh, sehingga praktikan menganggap hal tersebut remeh. Selain disiplin, kurangnya percaya diri dan gugup merupakan satu kendala yang dialami oleh praktikan selama bekerja, praktikan kurang percaya diri di hadapan pegawai lain, dan selalu merasa tidak percaya diri saat bertemu dengan orang baru.

### **3.4. Cara Mengatasi Kendala**

Untuk mengatasi kendala yang dialami oleh praktikan, salah satu kendala yang dialami yaitu kurang rasa percaya diri dengan keadaan sekitar, praktikan belajar untuk beradaptasi dengan situasi di suasana kantor, praktikan mencoba untuk berinteraksi dengan pergaulan kantor untuk bisa beradaptasi, dengan mengatasi kendala disiplin, praktikan management waktu bekerja lebih disiplin dari biasa nya. Terbukti dengan cara yang diterapkan, kendala yang praktikan alami sebelum nya sudah ada kemajuan di hari berikut nya.

### **3.5. Pembelajaran yang Diperoleh dari Kerja Profesi**

Pembelajaran yang di peroleh saat Kerja Profesi di Kedinasan perumahan kota Tangerang Selatan yaitu, Mendapatkan pengalaman baru dalam dunia bekerja, ada banyak hal yang bermanfaat saat menjalani masa kerja di kantor Kedinasan, praktikan mengamati bagaimana bekerja di bagian kedinasan, terutama dalam merancang tampilan antarmuka website yang akan dibuat, yang akan di rancang oleh kantor, praktikan mempelajari bentuk icon yang sesuai untuk

kebutuhan desain, pewarnaan yang tepat, dan bagaimana tampilan antar muka ini dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna, baik dari usia muda hingga lanjut usia. Sehingga semua kalangan *user* dapat memahami penggunaan website nya dengan baik.

