

## **BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

### **3.1 Bidang Kerja**

Praktikan di SEAMEO QITEP in Language berfokus pada analisis dan desain UI/UX untuk aplikasi presensi peserta magang. Analisis kebutuhan, pemodelan visual dalam bentuk diagram, perancangan tampilan aplikasi dalam bentuk mockup, dan simulasi prototyping adalah semua tanggung jawab praktikan sebagai salah satu staf Web Designer. Praktikan bekerja sama dengan sembilan rekan magang lainnya sebagai staf Web Designer selama proses desain aplikasi presensi peserta magang. Selama berlangsungnya pembuatan aplikasi ini, praktikan selalu berkordinasi dengan rekan lainnya dalam tim yang terlibat agar semua proses dapat berjalan dengan lancar serta mencegah terjadinya kesalahpahaman antar anggota. Praktikan dengan anggota tim *web designer* lainnya juga berkordinasi dengan pembimbing kerja dan PIC MSIB dari SEAQIL agar semua proses yang sudah dilakukan dapat sesuai dengan kebutuhan yang sebelumnya sudah dianalisis. Dalam pengerjaan tugas-tugas, praktikan dengan rekan lainnya juga berhubungan dengan para peserta magang lain diluar tim khususnya pada pengerjaan tugas pembuatan aplikasi presensi peserta magang.

### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

Praktikan melaksanakan Kerja Profesi selama 5 (lima) bulan, dimulai dari tanggal 14 Agustus 2023 sampai dengan 31 Desember 2023 dan ditempatkan pada posisi Staf *Web Designer* Publikasi Karya Literasi dengan salah satu tugas serta tanggung jawabnya yaitu pembuatan aplikasi presensi peserta magang pada SEAMEO QITEP in Language. Aplikasi presensi sendiri adalah aplikasi yang dapat memudahkan SEAQIL dalam memonitoring dan membuat laporan kedatangan dan kepulangan setiap mahasiswa. Aplikasi presensi ini juga dapat memudahkan para mahasiswa peserta magang di SEAQIL untuk

melakukan presensi. Dalam proses pembuatan aplikasi ini, tahapan pertama yang praktikan lakukan adalah brainstorming bersama sampai simulasi *prototyping*.

### 3.2.1. Inisialisasi Proyek

Tahapan pertama yang dilakukan dalam pelaksanaan proyek Aplikasi presensi adalah pertemuan secara luring dengan semua rekan Staf *Web Designer*. Pada pertemuan luring ini, para tim memberikan saran masing-masing mengenai proyek sistem baru apa yang perlu dibuat atau pengembangan sistem yang sudah ada. Dari diskusi ini, didapatkan kesepakatan bahwa sistem yang akan dibangun baru adalah Aplikasi Presensi Peserta Magang Pada SEAQIL. Praktikan dan rekan lainnya juga mendiskusikan metode serta teknologi apa yang akan digunakan. Pertemuan luring ini dilakukan di salah satu ruangan pada kantor SEAQIL seperti pada **Gambar 3.1** dibawah ini.



**Gambar 3.1** Pertemuan Luring Seluruh Staf *Web Designer* SEAQIL  
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

### 3.2.2. Perencanaan Sistem

Setelah menyepakati pembuatan sistem baru yaitu Aplikasi Presensi Peserta Magang Pada SEAQIL, Praktikan dengan rekan yang terlibat lainnya pada proyek ini melakukan pertemuan luring kembali untuk penyusunan *timeline* pengerjaan proyek seperti pada **Tabel 3.1** dibawah ini. Sampai pada praktikan menyusun laporan ini, proses dari pengerjaan aplikasi presensi ini baru sampai pada tahap presentasi hasil perancangan *mockup*.

**Tabel 3.1** *Timeline* Proyek Aplikasi Presensi

<b>Timeline Proyek Aplikasi Presensi</b>													
No	Kegiatan	Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengusulan ide proyek baru	■											
2	Diskusi proyek aplikasi presensi	■											
3	Analisa kebutuhan aplikasi presensi dengan koor magang		■										
4	Diskusi penyusunan <i>timeline</i> proyek aplikasi presensi		■										
5	Perencanaan sistem aplikasi presensi			■									
6	Perancangan <i>mockup</i> aplikasi presensi				■	■							
7	Presentasi hasil pengerjaan aplikasi presensi					■							
8	Pengembangan aplikasi presensi						■	■	■	■			
9	<i>Testing</i> aplikasi presensi										■		
10	Pemeliharaan										■	■	
11	Serah Terima Dokumen dan Aplikasi Presensi												■

■ = Proses yang sudah terlaksana      ■ = Proses yang belum terlaksana

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan (tambah keterangan)

Dalam diskusi, praktikan melibatkan beberapa peserta magang SEAQIL lainnya diluar tim, khususnya Koor Peserta Magang untuk melakukan wawancara terkait *user requirment* seperti siapa saja user yang ada serta apa saja kebutuhan dari masing-masing user tersebut untuk aplikasi presensi. Semua *user requirment* yang telah didapatkan pada diskusi, praktikan gambarakan dalam bentuk tabel elisitasi seperti pada **Tabel 3.2** sebagai gambaran untuk tahapan pengembangan selanjutnya pada Aplikasi Presensi. Proses mengidentifikasi segala kebutuhan serta menjembatani perbedaan yang terjadi dengan tujuan menggambarkan dan menyaring kebutuhan serta menemukan batasannya dikenal sebagai proses elisitasi. (Alhadi Saputra, 2012).

**Tabel 3.2 Elisitasi Aplikasi Presensi**

FUNCTIONAL	
ANALISA KEBUTUHAN	
Saya ingin sistem dapat:	
1.	Menampilkan tampilan login
2.	Menampilkan tampilan utama mahasiswa dan admin
3.	Menampilkan tombol pilihan untuk presensi
4.	Menampilkan form presensi
5.	Menampilkan form keterlambatan
6.	Menampilkan form pengajuan izin
7.	Menampilkan data rekap presensi
8.	Menampilkan data status pengajuan izin
9.	Menampilkan data mahasiswa
10.	Menampilkan data presensi
11.	Menampilkan data pengajuan izin
12.	Menampilkan data laporan presensi
13.	Menampilkan form reset password mahasiswa
14.	Menampilkan form presensi manual
15.	Menampilkan form tambah dan edit data mahasiswa
16.	Menampilkan form tambah dan edit data presensi
17.	Menampilkan form validasi presensi
18.	Menampilkan form validasi pengajuan izin
19.	Mahasiswa dapat memilih tombol pilihan presensi
20.	Mahasiswa dapat mengambil foto jika presensi tepat waktu
21.	Mahasiswa dapat menyertakan keterangan jika terlambat presensi
22.	Mahasiswa dapat menyertakan keterangan jika mengajukan izin
23.	Mahasiswa dapat melihat data presensinya

24.	Mahasiswa dapat melakukan presensi keluar
25.	Mahasiswa dapat melihat rekap presensinya
26.	Mahasiswa dapat melihat status pengajuan izin
27.	Mahasiswa dapat mereset ulang password
28.	Admin dan Mahasiswa dapat melakukan login
29.	Admin dan Mahasiswa dapat melihat informasi akun
30.	Admin dapat melihat data mahasiswa
31.	Admin dapat mengelola data mahasiswa
32.	Admin dapat melihat data presensi
33.	Admin dapat melihat detail data presensi
34.	Admin dapat melakukan presensi manual
35.	Admin dapat melihat data pengajuan izin
36.	Admin dapat melihat dan mencetak laporan presensi
37.	Admin dan Mahasiswa dapat melakukan logout
<b>NON FUNCTIONAL</b>	
<b>ANALISA KEBUTUHAN</b>	
Saya ingin sistem dapat:	
1.	Memiliki tampilan user friendly

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

### 3.2.3. Pemodelan Secara Visual





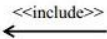
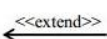
Setelah praktikan membuat gambaran dari analisa kebutuhan untuk aplikasi presensi ini, praktikan dengan rekan lainnya melanjutkan dengan merancang pemodelan secara visual dalam bentuk beberapa diagram sebagai yang berguna sebagai *blueprint* aplikasi untuk mempermudah proses pengembangan aplikasi serta agar dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap dan tepat. Terdapat beberapa pemodelan secara visual yang praktikan dan rekan lainnya buat seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram*. Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu metode pemodelan secara visual yang paling umum digunakan untuk penggambaran *blueprint* aplikasi yang bertujuan untuk mendokumentasikan beberapa aspek seperti visualisasi, spesifikasi, pembentukan, dan pendokumentasian alat-alat yang termasuk dalam sistem perangkat lunak. (Agus Riyadi dkk, (2004). Dalam perancangan pemodelan secara visual dalam bentuk beberapa diagram ini,

Tim *Web Designer* membagikan tugas kepada seluruh anggotanya. Praktikan dengan 1 rekan lainnya mendapatkan tugas untuk merancang *Entity Relationship diagram* (ERD) bersama. Adapun alat bantu yang praktikan gunakan dalam pengerjaan pemodelan secara visual dalam beberapa bentuk diagram ini yaitu Draw.io.

### 1. *Use Case Diagram*

Pada pengerjaan pemodelan diagram, praktikan mendapatkan *use case diagram*. *Use case diagram* merupakan salah satu jenis pemodelan secara visual dalam bentuk diagram yang digunakan sebagai gambaran fungsionalitas dari suatu aplikasi, sehingga user dari aplikasi tersebut dapat memahami dan mengerti fungsi dan kegunaan aplikasi yang akan dibangun. (Agus Riyadi dkk, 2004). Di dalam *use case diagram* terdapat beberapa komponen seperti pada **Tabel 3.2**.

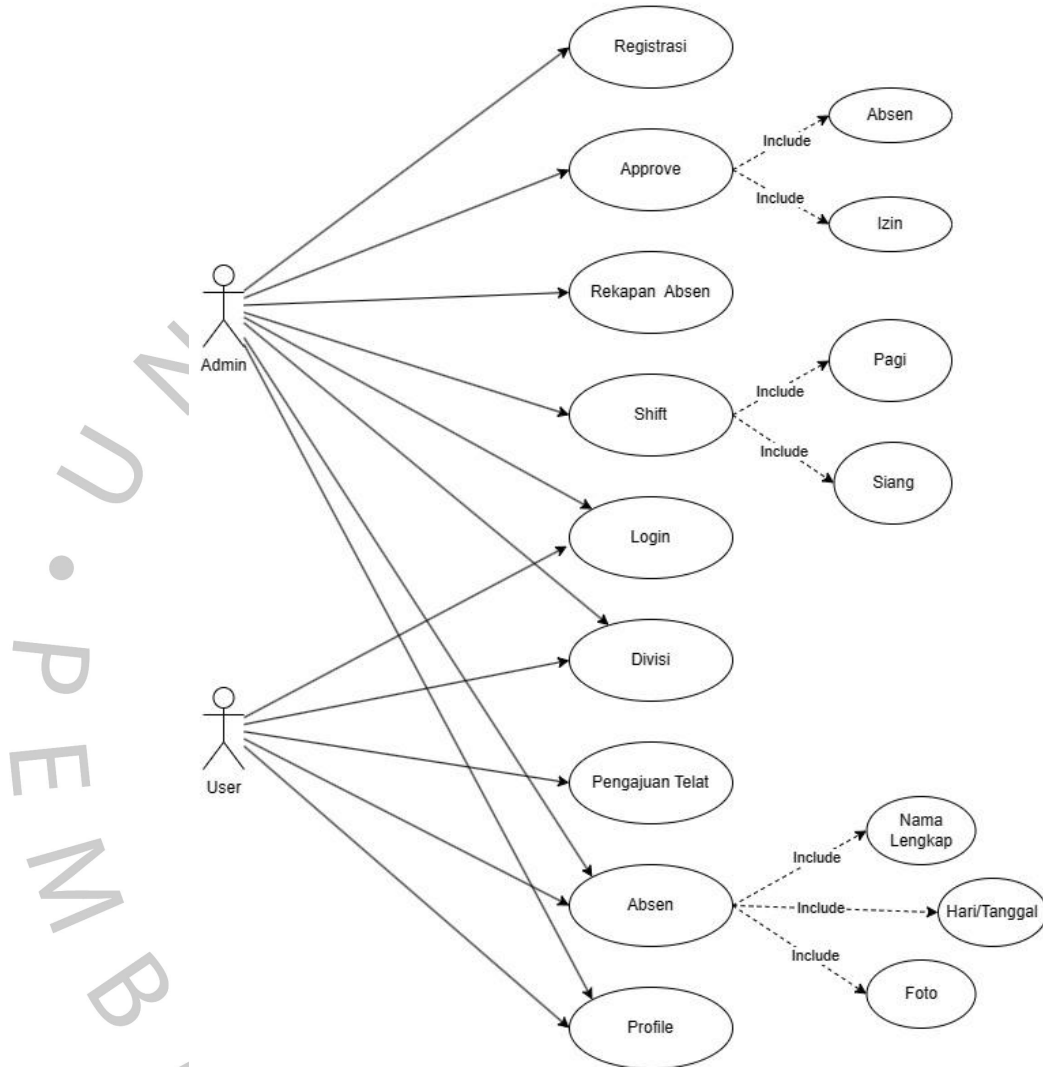
**Tabel 3.3** Komponen pada *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Sumber: <https://www.dicoding.com>



Kemudian, dibawah ini adalah *use case diagram* dari Aplikasi Presensi Peserta Magang Pada SEAMEO QITEP in Language pada **Gambar 3.2**.

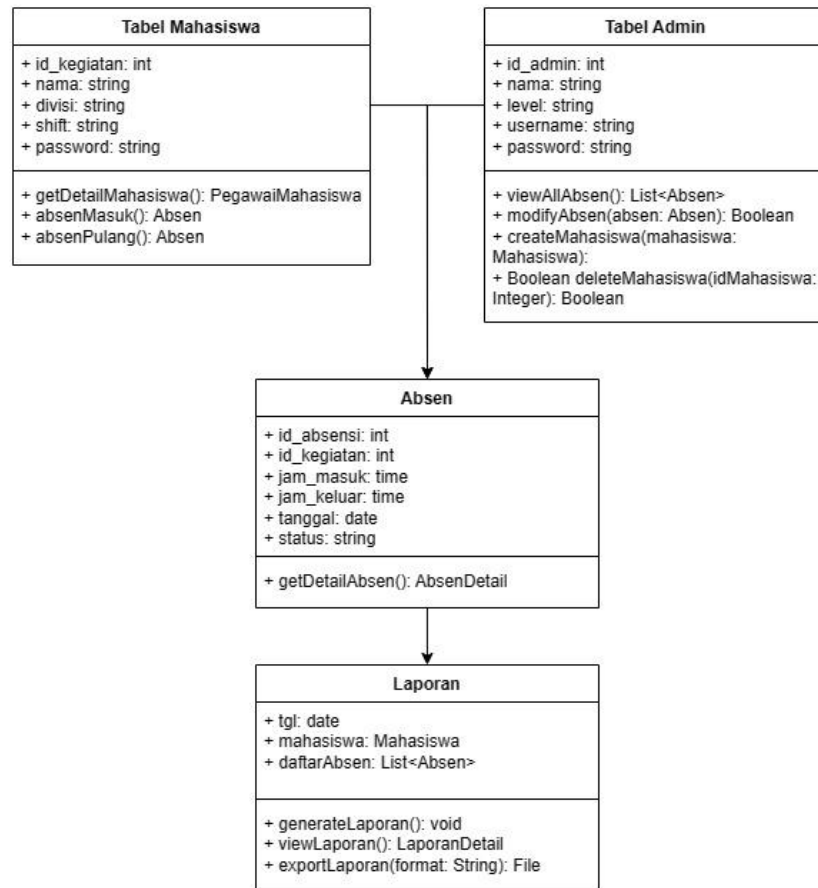


**Gambar 3.2 Use Case Diagram Aplikasi Presensi**  
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

## 2. Class Diagram

Selain mendapatkan *use case diagram*, praktikan juga mendapatkan *class diagram* dari rekan praktikan lainnya. *Class Diagram* merupakan salah satu jenis pemodelan secara visual dalam bentuk *diagram* yang bertujuan menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* mempresentasikan sebuah objek yang ditangani oleh sistem dan dapat berhubungan dengan *class* lainnya

melalui beberapa cara seperti: saling terhubung satu sama lain, satu class bergantung dengan class yang lain, satu class sebagai spesialisasi dari class lainnya, atau semua class berada pada grup yang sama sebagai satu unit (Agus Riyadi dkk, 2004). Kemudian, dibawah ini adalah *class diagram* dari Aplikasi Presensi Peserta Magang Pada SEAMEO QITEP in Language pada **Gambar 3.3**.



**Gambar 3.3 Class Diagram Aplikasi Presensi**  
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan


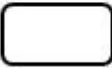




### 3. Activity Diagram

Setelah mendapatkan *use case diagram* dan *class diagram*. Praktikan juga mendapatkan *activity diagram* dari rekan praktikan lainnya. *Activity diagram* (diagram aktifitas) atau bisa juga disebut *flowmap* merupakan salah satu jenis pemodelan secara visual dalam bentuk diagram yang bertujuan menggambarkan arus *flow* yang dimulai dari tanda awal *start* sampai tanda akhir *end* (Anharudin &



Aria Nurdin, 2018). Di dalam *activity diagram* terdapat beberapa komponen seperti pada **Tabel 3.4**.

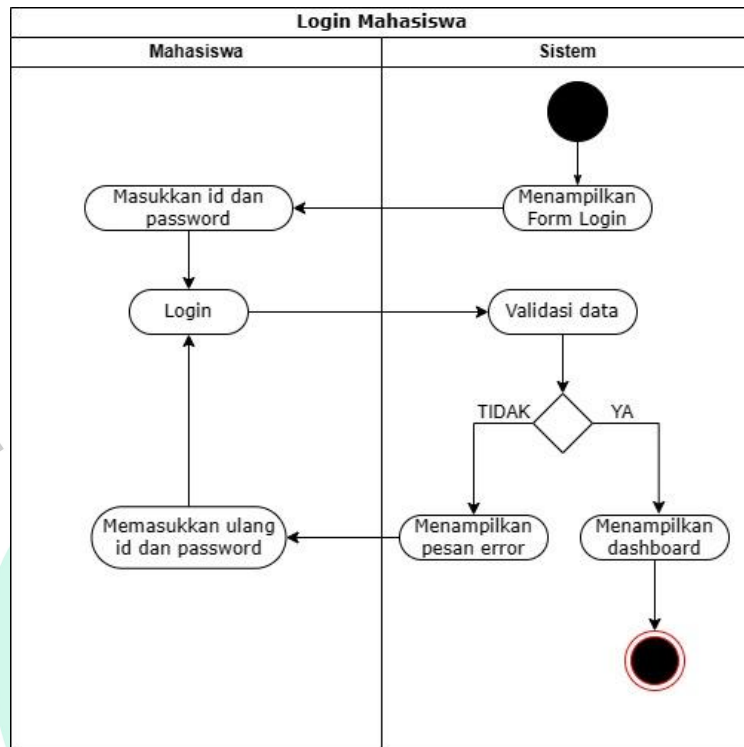
**Tabel 3.4** Komponen pada *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

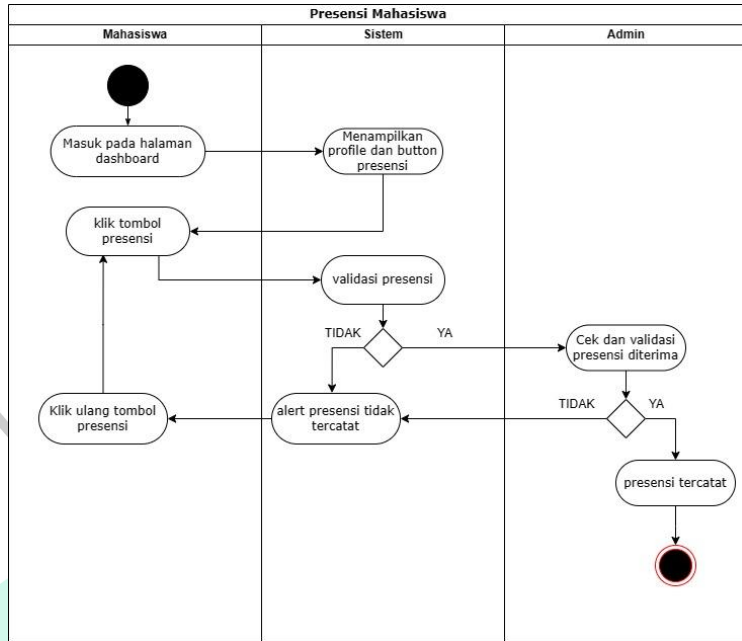
Sumber: <https://www.dicoding.com>

Kemudian, dibawah ini adalah *activity diagram* dari Aplikasi Presensi Peserta Magang Pada SEAMEO QITEP in Language dari sisi *user* mahasiswa dan *user* admin mulai dari **Gambar 3.4** sampai dengan **Gambar 3.15**.

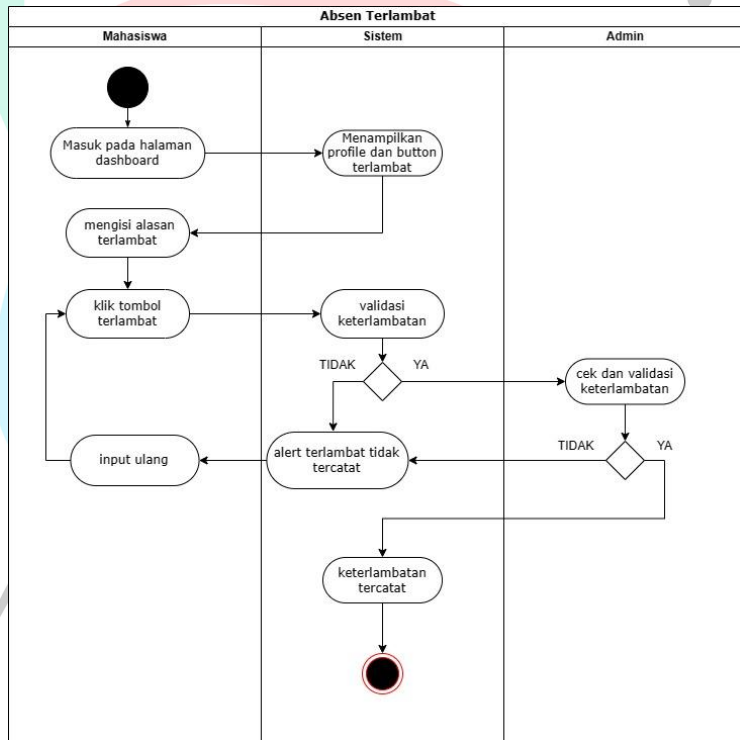
a) *User Mahasiswa*



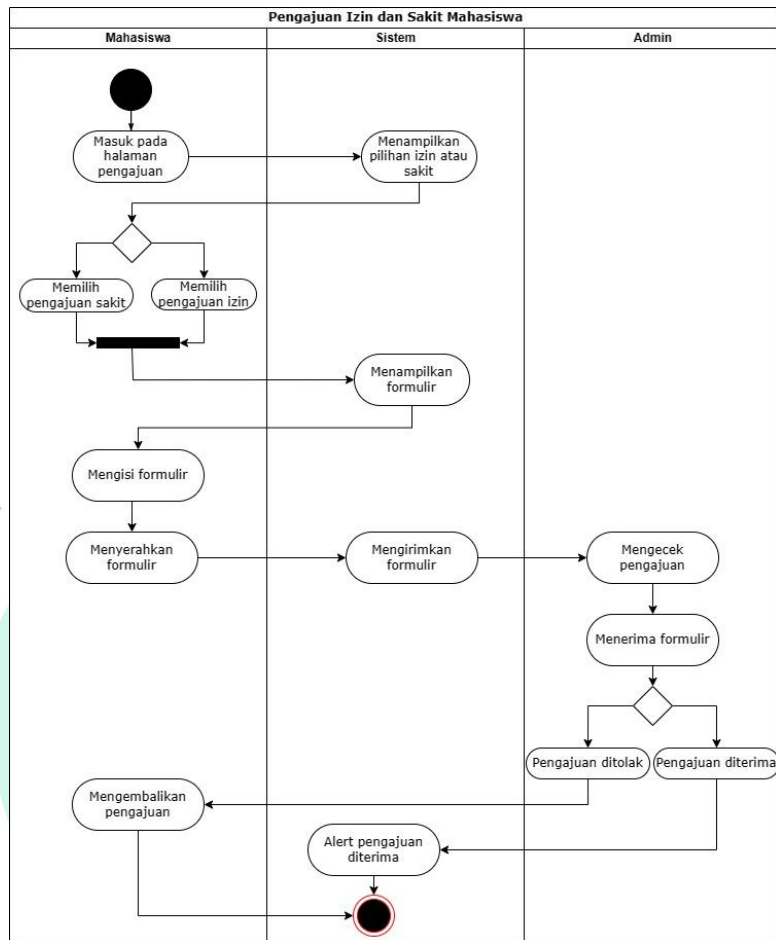
Gambar 3.4 *Activity Diagram Login Mahasiswa*  
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



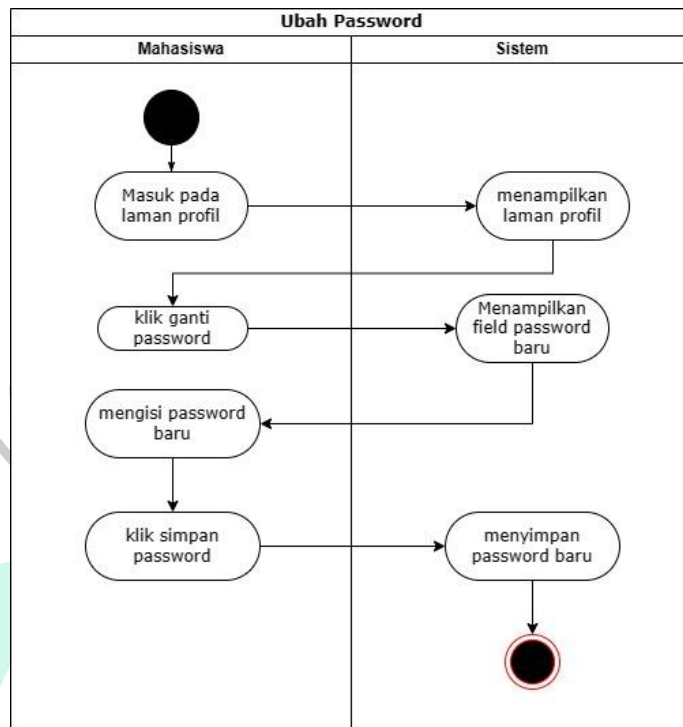
Gambar 3.5 Activity Diagram Presensi Mahasiswa  
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.6 Activity Diagram Presensi Terlambat Mahasiswa  
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

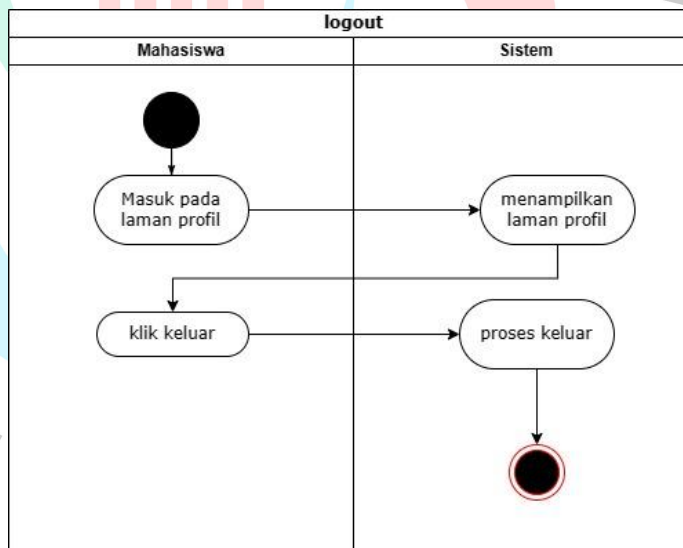


Gambar 3.7 Activity Diagram Pengajuan Izin dan Sakit Mahasiswa  
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.8 Activity Diagram Ubah Password Mahasiswa

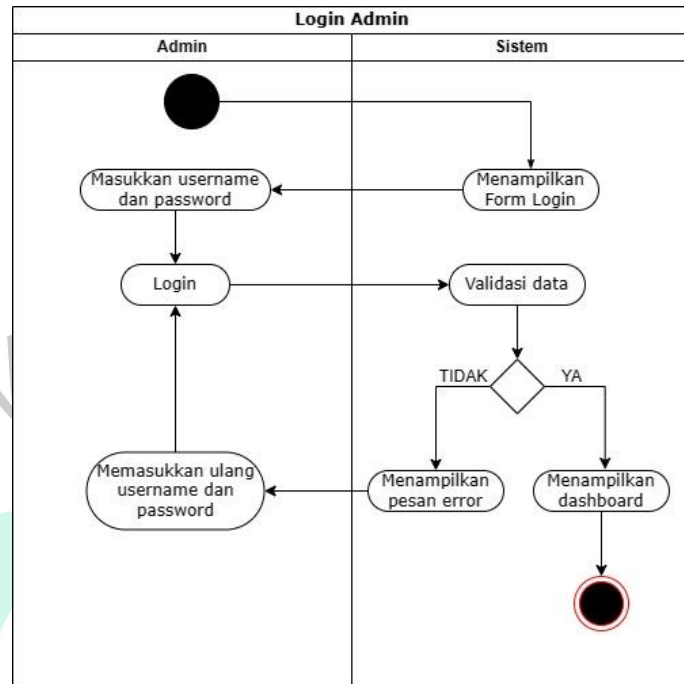
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.9 Activity Diagram Logout Mahasiswa

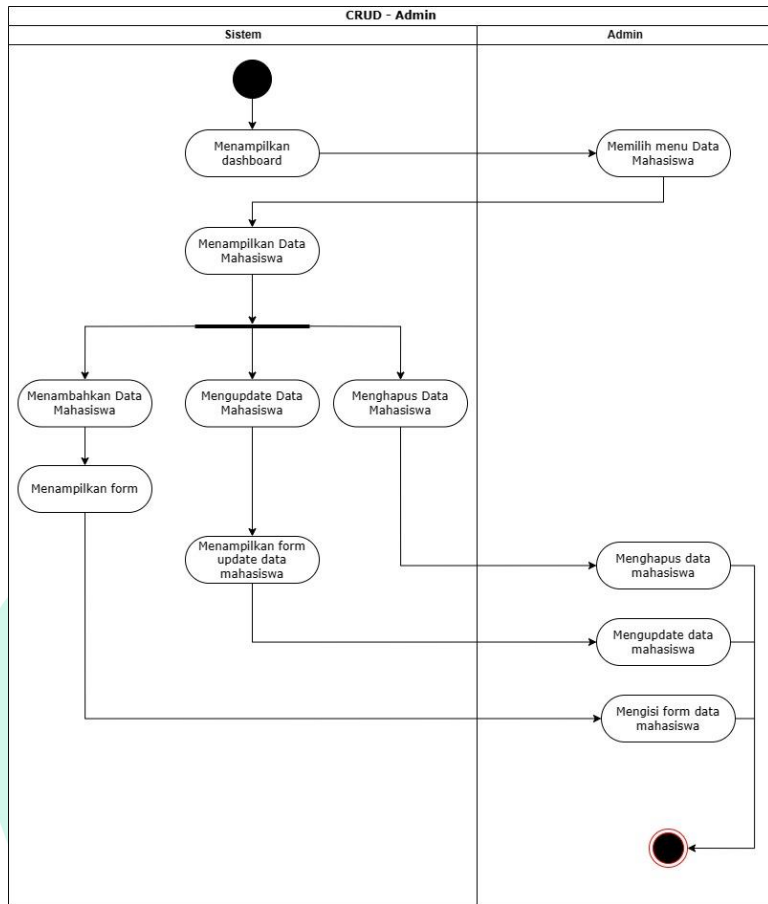
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

b) *User Admin*



Gambar 3.10 *Activity Diagram Login Admin*

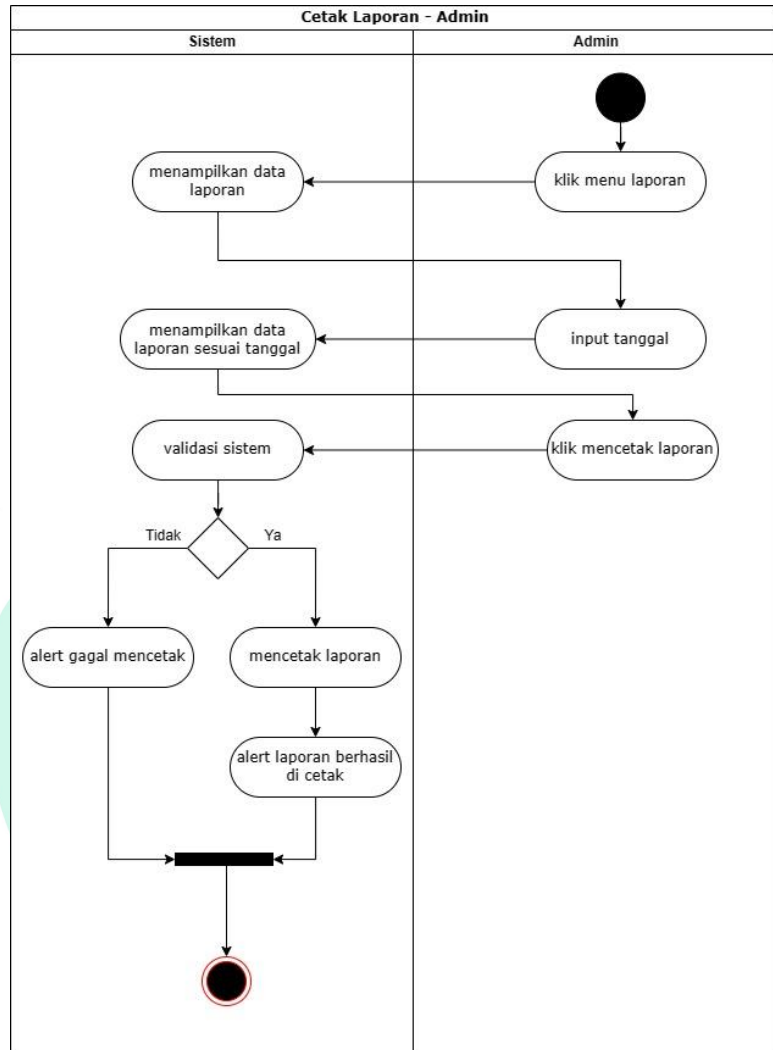
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.11 Activity Diagram CRUD Admin

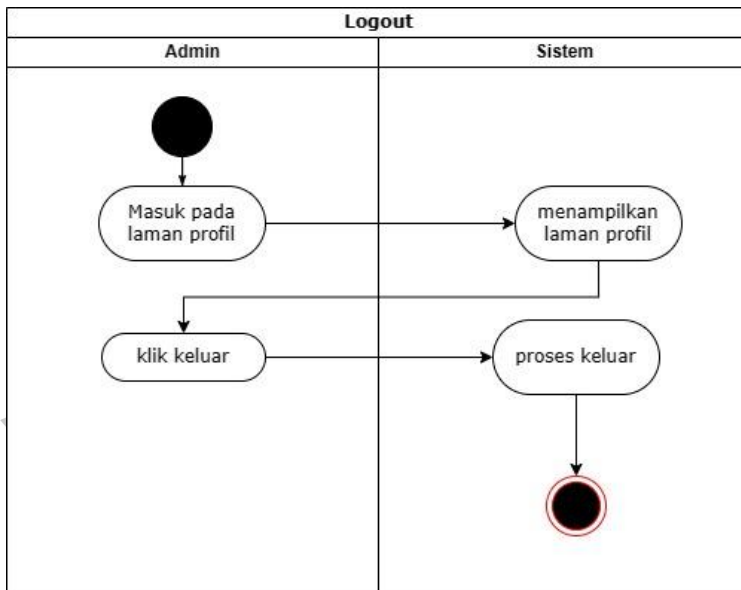
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan





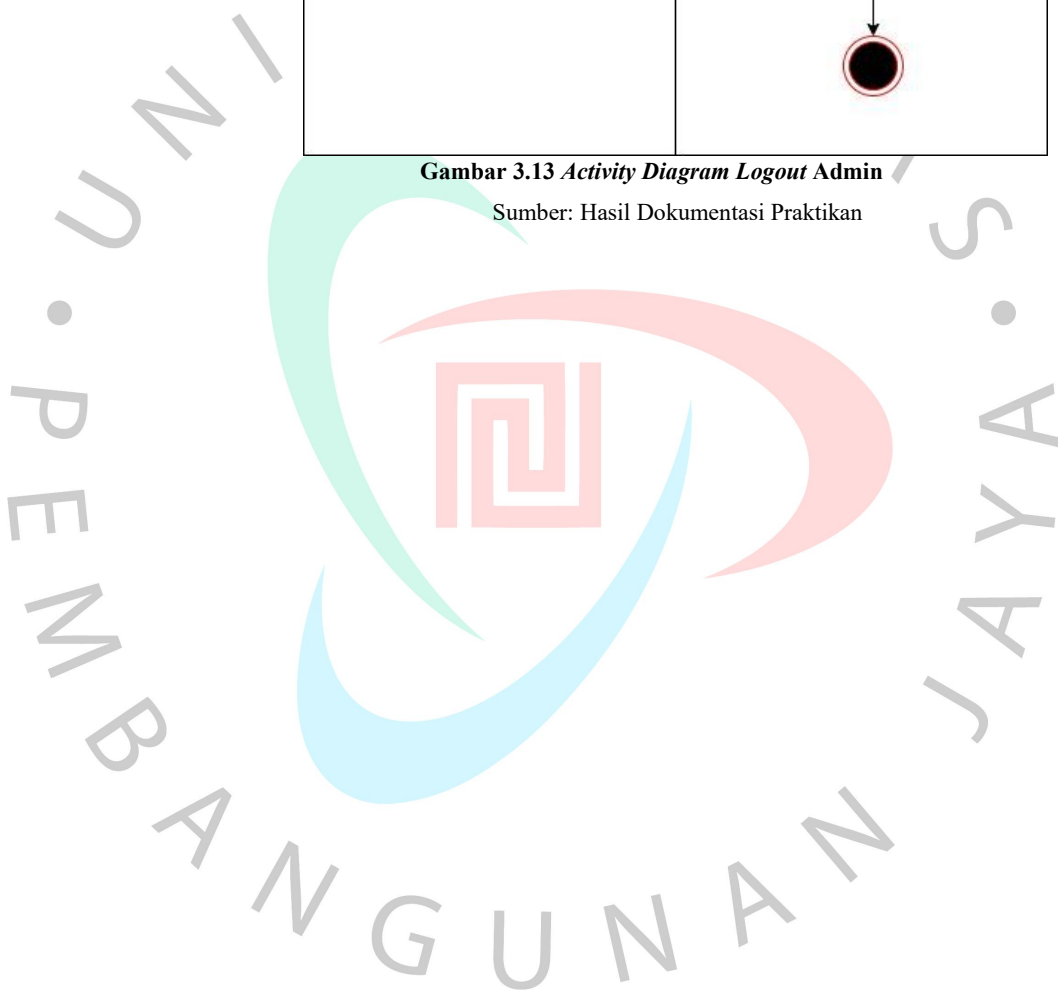
Gambar 3.12 Activity Diagram Cetak Laporan Admin

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



**Gambar 3.13 Activity Diagram Logout Admin**

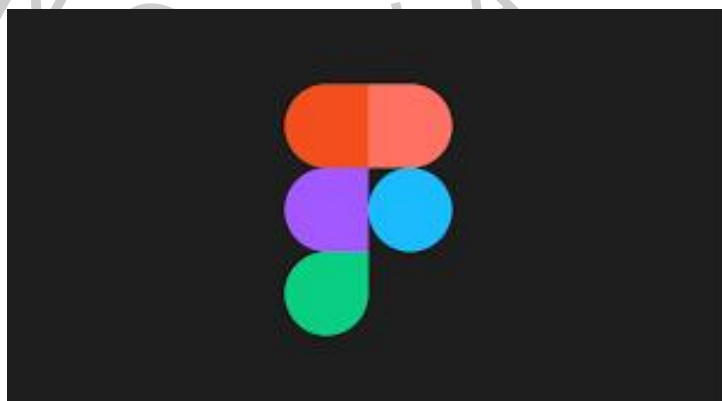
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



### 3.2.4. Perancangan Desain *Mockup* Aplikasi

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan menggambarkan dalam bentuk pemodelan diagram, Praktikan dengan rekan lainnya bekerjasama dalam merancang desain UI/UX dalam bentuk perancangan sementara atau *mockup* untuk Aplikasi Presensi ini. *Mockup* merupakan sebuah bentuk desain yang bertujuan untuk visualisasi yang dapat memperlihatkan fungsi atau gerakan dari aspek tertentu yang terjadi pada aplikasi. Perancangan *Mockup* dapat dibuat apabila sudah terkumpul semua data yang diperlukan (Dian Arlupi Utami & Rohmi Nur Utami, 2022).

Praktikan melakukan perancangan *Mockup* dengan menggunakan aplikasi desain bernama Figma. Figma adalah sebuah aplikasi untuk merancang *prototype* berbasis *website* yang membantu penggunanya dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif salah satunya yaitu *prototype* secara daring. Figma juga memungkinkan penggunanya dapat berkolaborasi dengan pengguna lainnya dalam sebuah tim (Raden dkk, 2023). Alasan lainnya praktikan memilih untuk menggunakan platform figma adalah karena yang pertama gratis dalam penggunaannya, memiliki fitur yang sangat banyak serta lengkap, mudah dalam penggunaannya karena platform figma sudah berbasis *cloud* sehingga tidak harus di *download* terlebih dahulu sebelum menggunakannya.



Gambar 3.14 Logo Aplikasi Figma

Sumber: <https://www.figma.com/>

Pada perancangan *mockup* tampilan aplikasi presensi, praktikan menggunakan beberapa jenis font yang tersedia dalam platform fogma yaitu jenis font Poppins dan Karla. Kedua jenis font tersebut memiliki peruntukan yang berbeda satu sama lain seperti untuk jenis font Poppins digunakan untuk bagian judul, sedangkan jenis font Karla digunakan untuk bagian subjudul dan isi. Praktikan juga memakai beberapa variasi yang tersedia dari jenis font Poppins dan Karla, yaitu *reguler*, *medium*, dan *bold*. Alasan praktikan memilih jenis font Poppins dan Karla karena kedua jenis font ini merupakan font yang memiliki bentuk yang sederhana dan sangat mudah untuk dibaca. Contoh tampilan jenis font Poppins dan Karla terdapat pada **Gambar 3.17** dan **Gambar 3.18** dibawah ini.

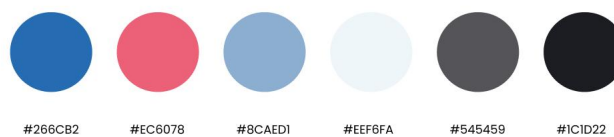


**Gambar 3.15** Contoh Font Poppins  
Sumber: <https://www.fontzaa.com/>



**Gambar 3.16 Contoh Font Karla**  
 Sumber: <https://www.befonts.com/>

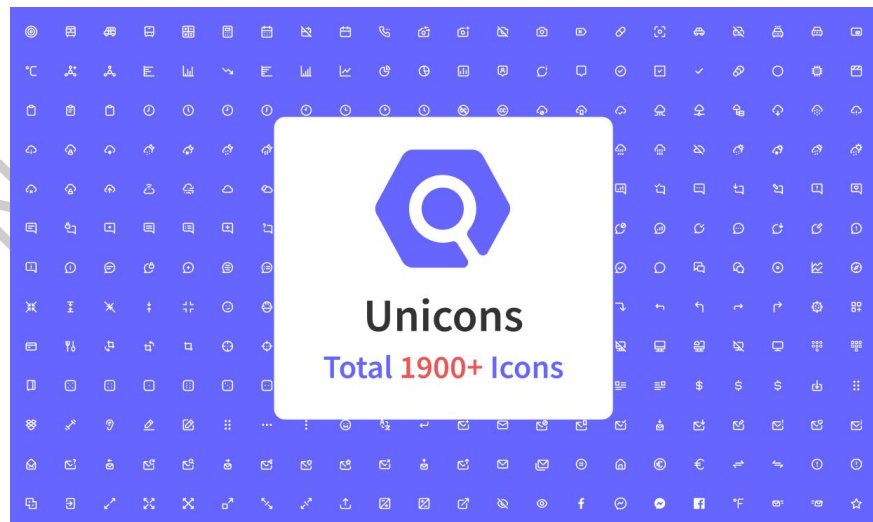
Palet warna yang praktikan dominan gunakan dalam perancangan *mockup* aplikasi *website* presensi terdiri dari beberapa warna dengan menggunakan referensi warna logo SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL) yaitu warna biru dan merah. Selain warna merah dan biru, praktikan juga menggunakan beberapa warna lain sebagai warna pendukung seperti biru muda, biru cerah, abu-abu, dan hitam. Alasan praktikan menggunakan warna pendukung adalah untuk menjadikan tampilan *mockup* menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Contoh tampilan warna beserta dengan kode masing-masing warna pada **Gambar 3.19**.



**Gambar 3.17 Contoh Warna Serta Kode Warna**  
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada perancangan *mockup* aplikasi presensi, praktikan menggunakan beberapa *template* icon dan emoji karakter yang tersedia pada platform figma. Alasan praktikan menggunakan icon dan emoji karakter adalah untuk membuat tampilan *mockup*

aplikasi presensi lebih menarik untuk dilihat. *Template* icon yang praktikan gunakan bernama Unicons oleh Iconscout. Sedangkan *template* emoji yang praktikan gunakan bernama *Collection of 3D Emoji* oleh Monica. Tampilan cover *template* Unicons dan *Collection of 3D Emoji* pada **Gambar 3.18** dan **Gambar 3.20**.



**Gambar 3.18** Cover *Template* Unicons oleh Iconscout

Sumber: <https://www.figma.com/community/>

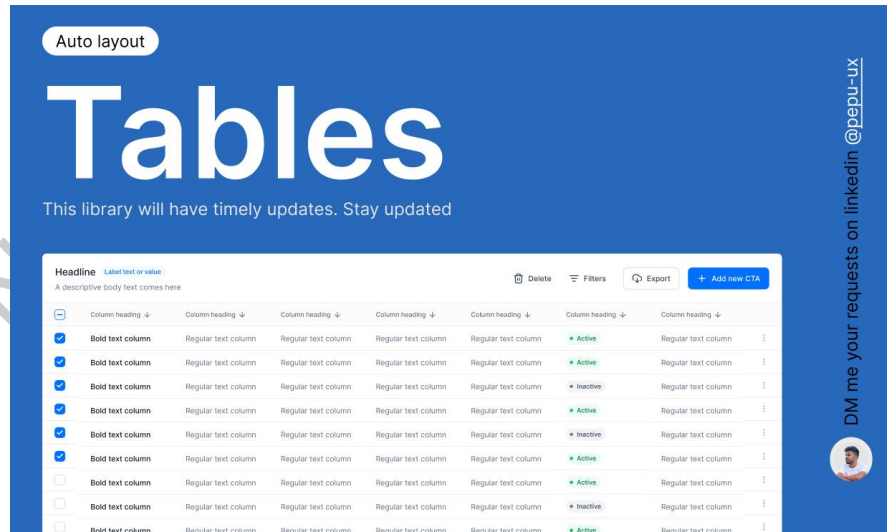


**Gambar 3.19** Cover *Template* *Collection of 3D Emoji* oleh Monica

Sumber: <https://www.figma.com/community/>

Bagian tabel untuk menampilkan data dalam semua perancangan *mockup* aplikasi presensi ini, praktikan juga menggunakan *template* yang tersedia pada platform figma bernama

Tables oleh Purushotham P. Alasan praktikan menggunakan template Tables ini adalah karena memiliki tampilan tabel yang sederhana dan sangat nyaman untuk dilihat. Tampilan Cover *template* Tables oleh Purushotham P. pada **Gambar 3.22**.



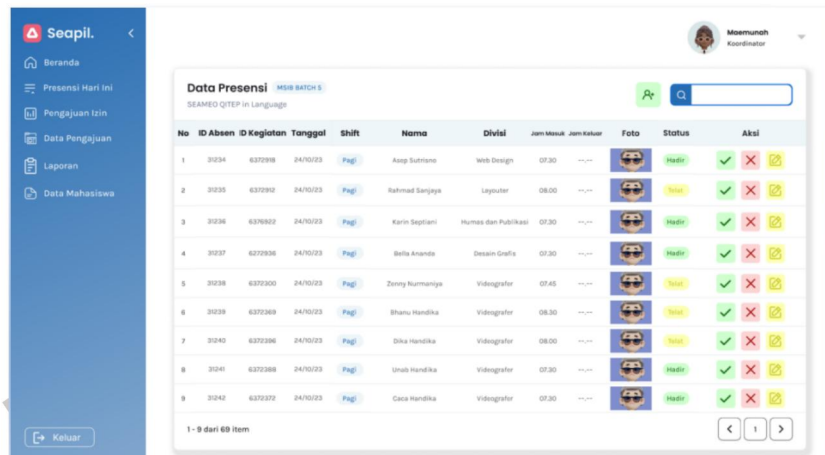
**Gambar 3.20 Cover Template Tables oleh Purushotham P.**

Sumber: <https://www.figma.com/community/>

Sama seperti pembagian tugas di pemodelan visual dalam bentuk *diagram* sebelumnya. Pada perancangan *mockup* ini, tim *web designer* membagikan tugas kepada seluruh anggotanya. Praktikan mendapatkan tugas merancang *mockup* beberapa halaman milik user admin yaitu Halaman Data Presensi, Halaman *Approve* Presensi, Halaman *Approve* Keterlambatan, Halaman Tambah Data Presensi, Halaman Data Pengajuan Izin, dan Halaman *Approve* Izin. Berikut, adalah beberapa tampilan *mockup* aplikasi presensi peserta magang pada SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL) dari bagian *user* admin yang sudah praktikan rencang berdasarkan analisa kebutuhan, pemodelan secara visual dalam bentuk beberapa *diagram* serta pemilihan jenis font, warna, *template icons*, *emoji* dan tabel.



## 1. Halaman Data Presensi



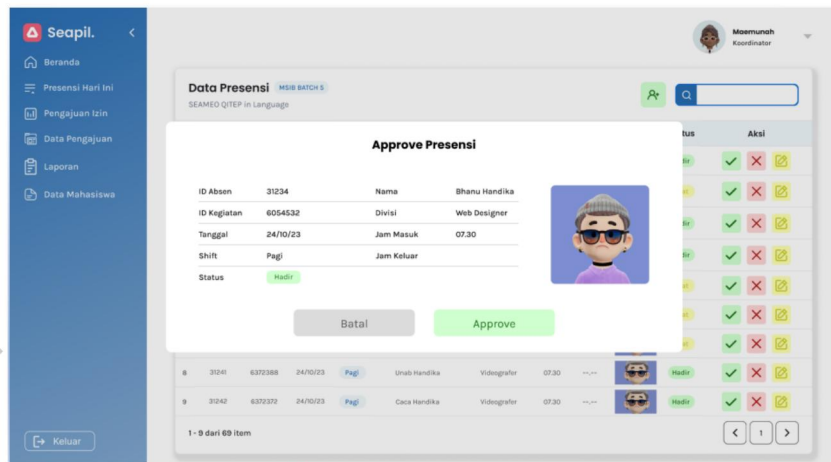
No	ID Absen	ID Kegiatan	Tanggal	Shift	Nama	Divisi	Jam Masuk	Jam Keluar	Foto	Status	Aksi
1	30234	6372918	24/10/23	Pagi	Asep Sutrisno	Web Design	07.30	---		Hadir	<span>✓</span> <span>✗</span> <span>🔄</span>
2	30235	6372912	24/10/23	Pagi	Nahmad Sanjaya	Laputer	08.00	---		Hadir	<span>✓</span> <span>✗</span> <span>🔄</span>
3	30236	6376922	24/10/23	Pagi	Karin Septiani	Humas dan Publikasi	07.30	---		Hadir	<span>✓</span> <span>✗</span> <span>🔄</span>
4	30237	6272936	24/10/23	Pagi	Bella Ananda	Desain Grafis	07.30	---		Hadir	<span>✓</span> <span>✗</span> <span>🔄</span>
5	30238	6372300	24/10/23	Pagi	Zenny Nurmanjaya	Video Grafis	07.45	---		Hadir	<span>✓</span> <span>✗</span> <span>🔄</span>
6	30239	6372369	24/10/23	Pagi	Shanu Handika	Video Grafis	08.30	---		Hadir	<span>✓</span> <span>✗</span> <span>🔄</span>
7	30240	6372386	24/10/23	Pagi	Dika Handika	Video Grafis	08.00	---		Hadir	<span>✓</span> <span>✗</span> <span>🔄</span>
8	30241	6372388	24/10/23	Pagi	Unah Handika	Video Grafis	07.30	---		Hadir	<span>✓</span> <span>✗</span> <span>🔄</span>
9	30242	6372372	24/10/23	Pagi	Caca Handika	Video Grafis	07.30	---		Hadir	<span>✓</span> <span>✗</span> <span>🔄</span>

**Gambar 3.21 Mockup Halaman Data Presensi**

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

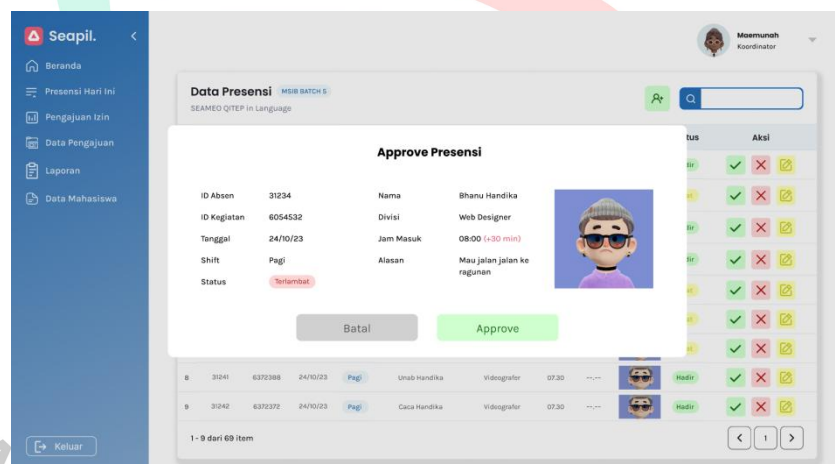
Pada **Gambar 3.21**. Halaman ini disebut dengan halaman Data Presensi. Untuk mengakses halaman ini, admin diharuskan untuk memilih menu “presensi hari ini” yang terdapat pada komponen *sidebar*. Pada komponen konten yang terdapat di halaman ini berisi tabel data presensi. Pada *header* tabel terdapat judul tabel, MSIB BATCH 5, dan SEAMEO QITEP in Language. Disampingnya terdapat tombol berwarna hijau untuk menambahkan data presensi baru atau presensi manual dan kolom pencarian untuk memfilter data sesuai dengan kata kunci yang dimasukan. Dibawahnya lagi terdapat baris judul untuk data-data dibawahnya seperti No, ID Absen, ID Kegiatan, Tanggal, Shift, Nama, Divisi, Jam Masuk, Jam Keluar, Foto, Status, dan Aksi. Pada kolom Aksi terdapat tiga tombol yang memiliki warna hijau, merah dan kuning. Tombol berwarna hijau berfungsi untuk *Approve* data presensi yang jika diklik maka akan tampil *pop up* detail data presensi dan tombol *approve* presensi jika tepat waktu dapat dilihat pada **Gambar 3.22** dan jika terlambat pada **Gambar 3.23**. Sedangkan tombol berwarna merah berfungsi untuk menolak data presensi yang jika diklik maka akan tampil *pop up* peringatan yang dapat dilihat pada **Gambar 3.24**. Tombol ketiga yang terdapat pada kolom aksi berwarna kuning berfungsi untuk mengubah dan memperbarui data presensi yang jika diklik maka akan tampil *pop up* detail data presensi serta terdapat form dengan beberapa kolom untuk mengubah data yang dapat dilihat pada

**Gambar 3.25.** Bagian *Footer* dari tabel terdapat keterangan jumlah data yang ditampilkan dengan jumlah data secara keseluruhan, disampingnya terdapat paginasi untuk melihat data lainnya di halaman data berikutnya.



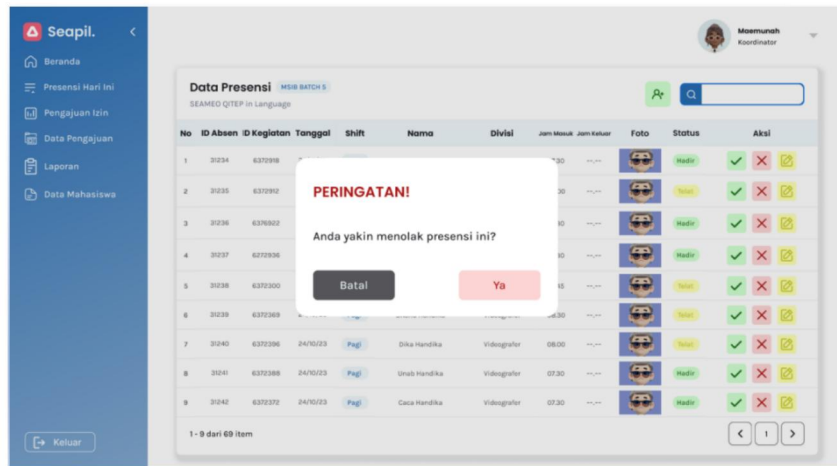
**Gambar 3.22** Mockup Halaman Data Presensi (*Pop up Approve*)

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



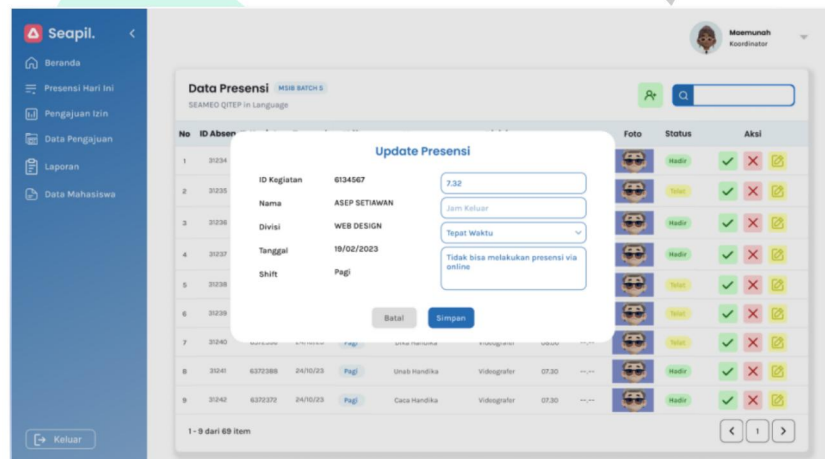
**Gambar 3.23** Mockup Halaman Data Presensi (*Pop up Approve Telat*)

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.24 Mockup Halaman Data Presensi (Pop up Tolak)

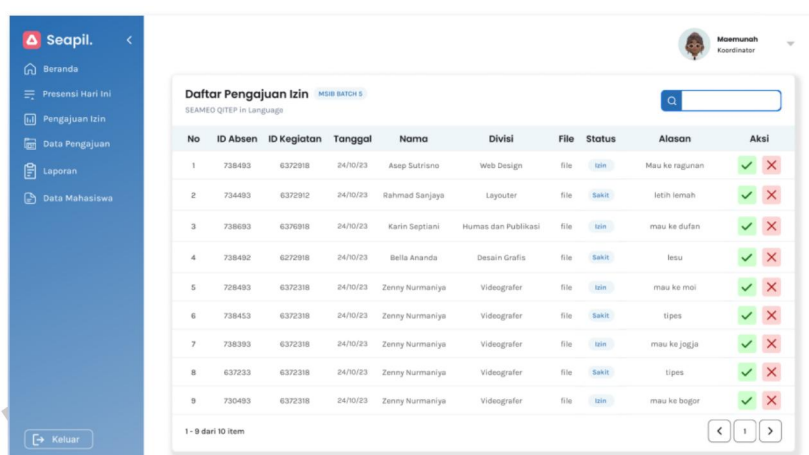
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.25 Mockup Halaman Data Presensi (Pop up Update)

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

## 2. Halaman Daftar Pengajuan Izin



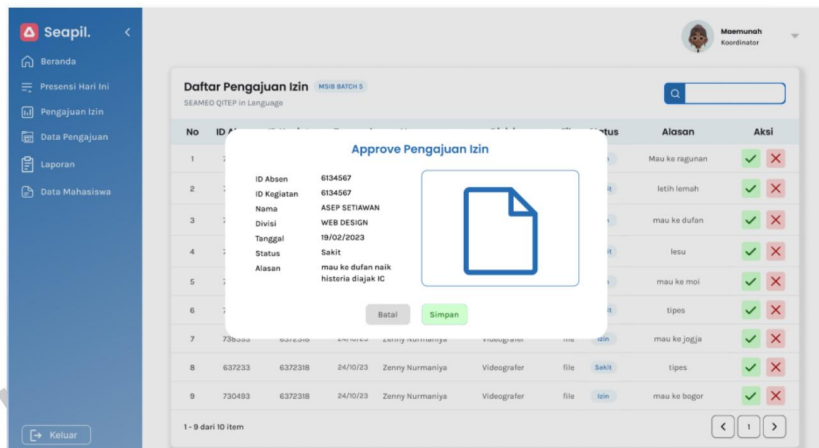
No	ID Absen	ID Kegiatan	Tanggal	Nama	Divisi	File	Status	Alasan	Aksi
1	738493	6372918	24/10/23	Asep Sutrisna	Web Design	file	lun	Mau ke ragunan	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	734493	6372912	24/10/23	Rahmad Sanjaya	Layouter	file	Sakit	lelah lemah	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	738693	6376918	24/10/23	Karin Septiani	Humas dan Publikasi	file	lun	mau ke dufan	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	738492	6272918	24/10/23	Bella Ananda	Desain Grafis	file	Sakit	lesu	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	728493	6372318	24/10/23	Zenny Nurmanjya	Videografer	file	lun	mau ke mo	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6	738453	6372318	24/10/23	Zenny Nurmanjya	Videografer	file	Sakit	tipis	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7	738393	6372318	24/10/23	Zenny Nurmanjya	Videografer	file	lun	mau ke jogja	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8	637233	6372318	24/10/23	Zenny Nurmanjya	Videografer	file	Sakit	tipis	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9	730493	6372318	24/10/23	Zenny Nurmanjya	Videografer	file	lun	mau ke bogor	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 3.26 Mockup Halaman Daftar Pengajuan Izin

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

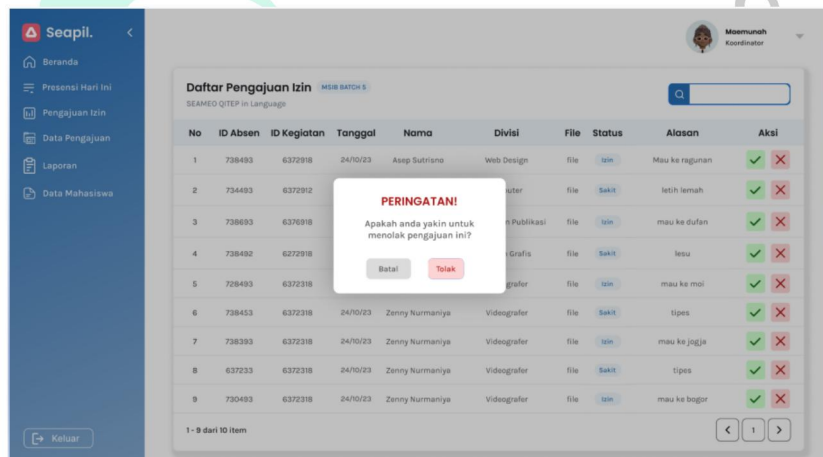
Pada **Gambar 3.26**. Halaman ini disebut dengan halaman Daftar Pengajuan Izin. Untuk mengakses halaman ini, admin diharuskan untuk memilih menu “pengajuan izin” yang terdapat pada komponen *sidebar*. Pada komponen konten yang terdapat di halaman ini berisi tabel daftar pengajuan izin. Pada *header* tabel terdapat judul tabel, MSIB BATCH 5, dan SEAMEO QITEP in Language. Disampingnya terdapat kolom pencarian untuk memfilter data sesuai dengan kata kunci yang dimasukkan. Di bawahnya lagi terdapat baris judul untuk data-data di bawahnya seperti No, ID Absen, ID Kegiatan, Tanggal, Nama, Divisi, File, Status, Alasan dan Aksi. Pada kolom Aksi terdapat dua tombol yang memiliki warna hijau dan merah. Tombol berwarna hijau berfungsi untuk *Approve* data pengajuan izin yang jika diklik maka akan tampil pop up detail data pengajuan izin dan tombol *approve* yang dapat dilihat pada **Gambar 3.27**. Sedangkan tombol berwarna merah berfungsi untuk menolak data pengajuan izin yang jika diklik maka akan tampil pop up peringatan yang dapat dilihat pada **Gambar 3.28**. Bagian *Footer* dari tabel terdapat keterangan jumlah data yang ditampilkan dengan jumlah data secara keseluruhan, disampingnya terdapat paginasi untuk

melihat data lainnya di halaman data berikutnya.



Gambar 3.27 Mockup Halaman Daftar Pengajuan Izin (Pop up Approve)

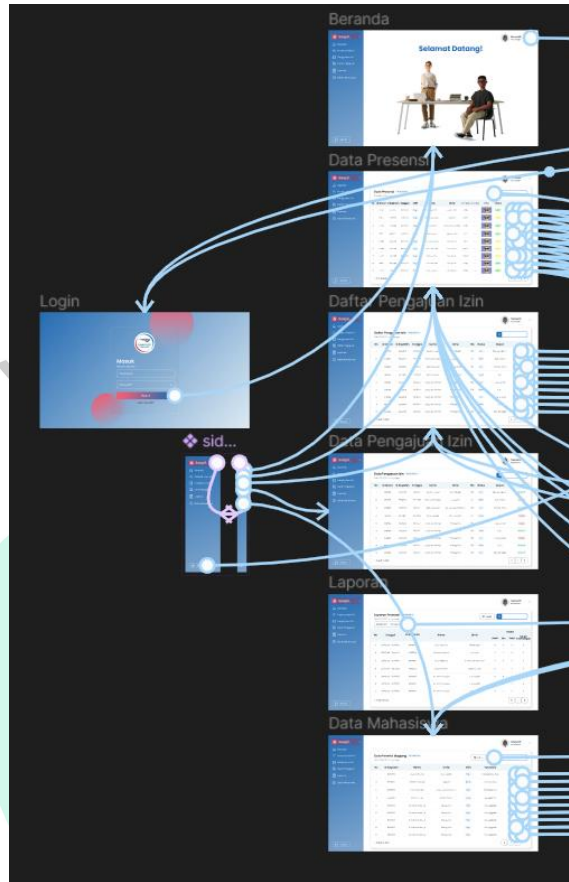
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.28 Mockup Halaman Daftar Pengajuan Izin (Pop up Tolak)

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

### 3.2.5. Prototyping Desain Mockup Aplikasi



**Gambar 3.29** Prototyping mockup User Admin

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada sudut pandang user admin, alur *prototyping* dimulai dari halaman Login. Admin dapat melakukan login, admin akan langsung diarahkan ke halaman beranda admin. Di dalam komponen *sidebar* yang terdapat pada semua halaman terdapat 6 tombol menu yang bisa diklik untuk mengarahkan admin ke halaman lainnya, yaitu Beranda mengarahkan ke halaman Beranda admin, Presensi Hari Ini mengarahkan ke halaman Data Presensi, Pengajuan Izin mengarahkan ke halaman Daftar Pengajuan Izin, Data Pengajuan mengarahkan ke halaman Data Pengajuan Izin, Laporan mengarahkan ke halaman Laporan Presensi, dan Data Mahasiswa mengarahkan ke halaman Data Peserta Magang. Selain menu halaman, terdapat juga tombol “Keluar” yang akan mengarahkan ke halaman Login seperti awal alur.

Di dalam komponen *header* terdapat informasi admin yang jika ditekan akan menampilkan pop up berisikan detail informasi admin. *Sidebar* juga dapat dibuat lebih kecil sehingga akan tertampil icon dari menu- menu utama dengan menekan logo dan nama aplikasi pada komponen *sidebar*. Untuk dapat mengembalikan ukuran *sidebar* menjadi ukuran sebelumnya dengan menekan logo yang terdapat pada komponen *sidebar*.

Terdapat beberapa pop up berisi form jika menekan tombol seperti tombol tambah, edit. Selain itu, juga terdapat beberapa *pop up* yang berisi seperti peringatan dan pemberitahuan berhasil yang akan tampil jika menekan tombol seperti *approve*, tolak, hapus, dan simpan. Namun terdapat beberapa tombol yang tidak dapat difungsikan karena tidak memiliki halaman untuk diarahkan seperti tombol cetak dan kolom pencarian.

Semua tugas yang praktikan kerjakan selama melaksanakan kegiatan kerja profesi di SEAMEO QITEP in Language membutuhkan beberapa keahlian yang dimana sudah praktikan miliki sebelumnya dari bangku perkuliahan seperti keahlian untuk menganalisis kebutuhan aplikasi dan memodelkannya dalam bentuk visual pada matakuliah Pengembangan Aplikasi Perangkat Lunak, kemampuan untuk memahami metodologi dan tahapan dalam perancangan perangkat lunak untuk menghasilkan perangkat lunak yang baik pada matakuliah Rekayasa Perangkat Lunak, kemampuan untuk mendesain, mengevaluasi, dan mengimplementasikan sistem komputer yang interaktif sehingga dapat digunakan oleh manusia dengan mudah pada matakuliah Interaksi Manusia Komputer, dan keahlian untuk merancang tampilan *mockup* aplikasi serta dengan simulasi *prototyping* pada matakuliah *Web Design*.



### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi, praktikan mengalami beberapa kendala, seperti jadwal *shift* dan ruangan yang selalu berubah setiap minggu yang dikarenakan kantor SEAQIL tidak dapat menampung semua peserta magang yang jumlahnya cukup banyak jika masuk dan datang pada *shift* yang sama, sehingga praktikan tidak memiliki satu tempat di kantor SEAQIL untuk waktu yang lama. Karena hal tersebut, praktikan jadi kesulitan saat ingin berkomunikasi dan berdiskusi terkait pengerjaan tugas-tugas secara tatap muka langsung dengan anggota tim *web designer* lainnya. Selain kendala terkait jadwal *shift* dan ruangan, praktikan juga mengalami kesulitan untuk mengadakan diskusi dengan staf-staf dari SEAQIL yang terlibat dalam pengerjaan tugas-tugas yang dikarenakan jadwal mereka para staf yang sudah cukup padat.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan mengatasi beberapa kendala yang didapat selama pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi seperti terkait dengan jadwal *shift* dan ruangan adalah dengan mengajukan jadwal *shift* dan ruangan kepada koor peserta magang agar semua anggota tim *web designer* dapat jadwal *shift* yang sama dan ruangan yang sama. Selain kendala terkait jadwal *shift* dan ruangan, cara praktikan untuk mengatasi kesulitan untuk mengadakan diskusi dengan staf-staf dari SEAQIL yaitu dengan membuat janji pertemuan dari jauh-jauh hari sebelumnya. Jika pengajuan jadwal *shift* dan ruangan tidak memungkinkan dan melakukan pertemuan tatap muka secara langsung untuk diskusi dengan staf-staf dari SEAQIL, maka cara praktikan lainnya dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk melakukan pertemuan tatap muka secara daring melalui aplikasi *video conference* seperti zoom dan google meet.

### 3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama melaksanakan Kerja Profesi di SEAMEO QITEP in Language, Praktikan mendapatkan banyak sekali pembelajaran dan pengalaman dari melakukan semua kegiatan seperti pengerjaan tugas-tugas maupun projek. Praktikan mendapatkan pengalaman baru yang tak terganti mengenai dunia kerja yang sebenarnya yang membuat praktikan dapat mengetahui dan memahami serta dapat bisa lebih mempersiapkan diri lagi. Praktikan juga dapat pengembangan soft skill dari pengerjaan tugas-tugas yang dimana memerlukan komunikasi agar tidak terjadi kesalah pahaman, kerja sama tim, kedisiplinan seperti menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan masih banyak soft skill lainnya. Selain pengembangan soft skill, praktikan juga dapat mengimplementasikan pengetahuan dan kemampuan praktikan yang sudah didapatkan selama perkuliahan ke pekerjaan nyata di dunia industri seperti kemampuan analisis, dan merancang tampilan aplikasi dan masih banyak lagi.