



6.29%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 21 DEC 2023, 2:14 PM

Similarity report

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

● IDENTICAL
0.23%

● CHANGED TEXT
6.06%

Report #19192411

BABI PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Di Universitas Pembangunan Jaya, Kerja Profesi (KP) adalah matakuliah wajib yang memiliki 3 (tiga) sks dan jumlah kerja minimum 400 (empat ratus) jam. Ini juga merupakan salah satu prasyarat utama untuk menyelesaikan studi tingkat Strata Satu (S1). Setelah memperoleh pengetahuan yang cukup selama kuliah, mahasiswa melakukan aktivitas KP di luar kampus. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk menerapkan wawasan dan keterampilan yang mereka pelajari selama perkuliahan ke dalam pekerjaan di dunia industri yang sesuai dengan kompetensi program studi (Prodi). Selain itu, kegiatan (KP) bertujuan untuk memberikan gambaran langsung atau nyata tentang dunia kerja. Praktikan melaksanakan kegiatan KP dengan mengikuti salah satu program Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti) Kemendikbudristek yaitu Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) batch 5 (lima). 4 Program MSIB bertujuan untuk mempersiapkan karir mahasiswa yang komperhensif dan memberikan kesempatan untuk belajar di luar program studi dengan jaminan konversi SKS yang diakui perguruan tinggi dengan bekerja sama dengan banyak mitra industri. Dalam Program MSIB ini Praktikan ditempatkan pada posisi Staf Web Designer Publikasi Karya Literasi di SEAMEO QITEP in Language yang merupakan salah satu mitra industri. 3 Didirikan oleh Menteri Pendidikan Southeast Asia (SEAMEO), SEAMEO Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and Education Personnel (QITEP) in Language (SEAQIL) berfokus pada

pengembangan tenaga pendidik dan guru bahasa asing seperti Arab, Jepang, Jerman, dan Mandarin. Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi yang terjadi membuat SEAMEO QITEP in Language ingin memanfaatkan teknologi tersebut. Para mahasiswa peserta magang program MSIB batch 5 (lima) di SEAQIL saat ini untuk melakukan presensi harus memasukkan data mereka melalui Google Form secara manual seperti data Nama Lengkap, Tanggal Kerja, Bidang Magang dan Keterangan Masuk Kerja atau Selesai Kerja. Para peserta magang akan mengalami kerepotan saat setiap ingin presensi masuk kerja dan selesai kerja. Dengan banyaknya jumlah mahasiswa peserta magang, akan sangat sulit juga bagi SEAQIL untuk memonitoring dan membuat laporan kedatangan dan kepulangan setiap mahasiswa. SEAQIL membutuhkan aplikasi yang dapat memudahkan para mahasiswa peserta magang untuk melakukan presensi serta dapat memudahkan SEAQIL melalui divisi Human Resources and General Affairs (HRGA) dalam memonitoring kedatangan dan kepulangan setiap mahasiswa sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang ada serta memastikan para mahasiswa benar-benar hadir di kantor dengan menyertakan bukti yang kuat. Berdasarkan permintaan tersebut, praktikan bekerja sama dengan 9 (sembilan) rekan lainnya secara berkelompok dalam divisi Web Designer yang bernama Muhammad Halimudin Nova, Muhammad Wahyu Nalendra, Akmal Novanda Aziz, Naufal Halim Gibran, Agni Nafitri, Sephia Mulyawati, Amanda Putri, Intan Rahmi Chalik dan Nailufar Farha Afifah untuk membangun aplikasi bernama "Presensi Peserta Magang Pada SEAMEO QITEP in Language". Pada aplikasi Presensi ini, praktikan dengan 9 (sembilan) anggota divisi Web Designer lainnya bekerja sama dalam setiap tahapan pembangunan aplikasi dari tahap Analisis Kebutuhan hingga tahap Pemeliharaan dengan mengikuti metode Software Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall atau air terjun. Metode SDLC Waterfall atau air terjun adalah salah satu metode SDLC menggunakan pendekatan secara sistematis serta urutan mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian dan pemeliharaan (Reni dan Wahyu, 2019:1). Dikarenakan terbatasnya tempat untuk para mahasiswa peserta magang program MSIB batch 5 (lima) di SEAQIL.

Praktikan melaksanakan kegiatan KP secara 2 (dua) sesi yaitu Satu sesi WFO (Work From Office) dan WFH (Work From Home) dalam setiap hari kerja secara bergantian dengan para peserta lainnya. Praktikan menjalani KP selama 5 (lima) bulan mulai dari 14 Agustus 2023 sampai dengan 31 Desember 2023. Hasil kerja profesi praktikan tuangkan dalam sebuah laporan KP tersebut dengan judul "ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PRESENSI PESERTA MAGANG PADA SEAMEO QITEP IN LANGUAGE".

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi

1.2.1 Maksud Kerja Profesi Maksud dilaksanakannya Kerja Profesi di SEAMEO QITEP in Language untuk praktikan antara lain: aplikasi.

1. Melakukan perencanaan dan membuat timeline terhadap perancangan
2. Menganalisa kebutuhan yang perlu diterapkan pada aplikasi
3. Merancang pemodelan secara visual dalam bentuk diagram berdasarkan dengan hasil ananlisa kebutuhan aplikasi.
4. Merancang tampilan Aplikasi berupa Wireframe serta User interface dan
5. Melakukan kegiatan Kerja Profesi sesuai dengan latar pendidikan User Experience.

praktikan yaitu Sistem Informasi.

1.2.2 Tujuan Kerja Profesi praktikan antara lain: Tujuan dilaksanakannya Kerja Profesi di SEAMEO QITEP in Language untuk

1. Mengimplementasikan pengetahuan dan kemampuan praktikan yang sudah didapatkan selama perkuliahan ke pekerjaan nyata di dunia industri.
2. Mendapatkan wawasan serta pengalaman pada dunia kerja nyata sesuai dengan teori-teori yang telah praktikan dapatkan di bangku kuliah dalam bidang Sistem Informasi khususnya di analisa dan perancangan aplikasi.

1.3 Tempat Kerja Profesi

Dalam menjalani kegiatan Kerja Profesi (KP) , praktikan ditempatkan di SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL) yang berlokasi di Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan, Jakarta 12640, INDONESIA. Pada SEAQIL ini, praktikan ditempatkan pada posisi Staf Web Designer Publikasi Karya Literasi. Pada posisi ini praktikan bertugas untuk merancang desain UI/UX website milik SEAQIL. Selain itu, Praktikan juga bertugas untuk menganalisa dan merancang sistem baru.

1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi

Praktikan melaksanakan Kerja Profesi selama kurang lebih 4 (empat) bulan, dimulai dari tanggal 14 Agustus 2023 sampai dengan 31 Desember 2023.

PelaksanaanKP dilakukan setiap hari Senin sampai dengan Jumat mulai pukul 07.30 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Proses penyusunan laporan kerja profesi praktikan lakukan pada saat kegiatan kerja profesi berlangsung. TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI BAB II 2.1 Sejarah SEAMEO QITEP in Language Didirikan pada 13 Juli 2009 oleh Menteri Pendidikan Southeast Asia (SEAMEO), SEAMEO Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and Education Personnel (QITEP) in Language (SEAQIL) berfokus pada pengembangan tenaga kependidikan dan guru bahasa asing seperti Arab, Jepang, Jerman, dan Mandarin. Untuk mencapai tujuan ini, SEAQIL berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pelatihan, seminar, lokakarya, dan layanan lainnya. Selain itu, SEAQIL terus berinovasi untuk menyediakan program yang sesuai dengan kebutuhan guru bahasa dan tenaga kependidikan untuk pengembangan profesional yang berkelanjutan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Asia Tenggara, SEAQIL berusaha untuk mempertahankan dan memperkuat hubungan dengan berkolaborasi dengan pusat lain, sekolah, narasumber, lembaga, dan orang-orang terkait.

Gambar 2.1 Logo SEAMEO QITEP in Language Sumber: SEAMEO QITEP in Language 2.2 Struktur Organisasi SEAMEO QITEP in Language Pada Gambar 2.2 merupakan struktur organisasi SEAMEO QITEP in Language secara keseluruhan. Namun, praktikan sendiri lebih sering berkoordinasi dengan Divisi Human Resources and General Affairs (HRGA) dalam pengerjaan beberapa tugas. Kegiatan umum pada Division of Human Resources and General Affairs pada SEAMEO QITEP in Language ini bertanggung jawab pada beberapa kegiatan, antara lain : 1. Penyusunan evaluasi kinerja staf 2. Peningkatan kapasitas staf Centre sesuai dengan tugas dan fungsi setiap staf 3. Penyusunan dokumen administrasi kegiatan Centre 4. Penyusunan dokumen dan surat pengelolaan pegawai dalam rangka menunjang tugas-tugas Centre 5. Pelaksanaan kegiatan kerumahtanggaan dan perawatan Centre dalam rangka menunjang tugas-tugas Centre 6. Pengelolaan rekam kehadiran staf Centre 7. Pengelolaan kegiatan BOD 7. Pelayanan perpustakaan kepada semua staf dalam rangka menunjang tugas-tugas 9. Pengelolaan surat keluar dan masuk menggunakan e-mail Centre 10. Pengelolaan kebutuhan ATK

bagi staf Centre dan kegiatan-kegiatan Centre 11. Pengurusan perizinan perjalanan dinas luar negeri 12. Pemesanan tempat kegiatan 13. Pemesanan tiket perjalanan dinas, hotel kegiatan, dan dokumen administrasi 14. Pengurusan dokumen atau surat kendaraan dinas yang dimiliki Centre 15. Pelayanan penggunaan dan perawatan kendaraan Dinas Direktur dan kendaraan perjalanan dinas lainnya Operasional Staf 16. Pelayanan kebersihan dan perawatan sarana dan prasarana Centre 2.3 Kegiatan Umum SEAMEO QITEP in Language SEAMEO QITEP in Language adalah pusat regional yang didirikan oleh Menteri Pendidikan Southeast Asia (SEAMEO). Tujuan didirikannya adalah untuk meningkatkan kualitas guru bahasa asing sebagai penutur bahasa seperti Arab, Jepang, Jerman, dan Mandarin serta tenaga pengajar. Untuk memaksimalkan pelaksanaannya, SEAQIL berkomitmen untuk terus meningkatkan pelayanannya, seperti pelatihan, seminar, lokakarya, dan lainnya. Language melalui :

Berbagai layanan atau kegiatan yang dilakukan oleh SEAMEO QITEP in 1. Pelatihan Peningkatan Kompetensi Profesional Merupakan kegiatan guna mendukung pengajar bahasa dalam meningkatkan kemampuan bahasa yang diampunya. Peserta yang ditargetkan adalah para pengajar bahasa di Asia Tenggara. Kegiatan pelatihan ini diadakan secara daring menggunakan zoom atau platform pembelajaran bahasa. Pelatihannya dapat berbentuk sebagai berikut a) Kursus berbicara daring bagi guru bahasa mandarin. b) Pelatihan peningkatan kompetensi guru bahasa secara daring. 2. Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pedagogis Merupakan kegiatan guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan bahasa di Indonesia. Peserta yang ditargetkan adalah para pengajar bahasa di Indonesia Dalam Kgiatan ini, SEAQIL menyediakan berbagai pelatihan sebagai berikut :

3. Seminar a) Pelatihan Metodologi Pengajaran Bahasa Berorientasi HOTS b) Pelatihan Metodolgi Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing c) Pelatihan Kecakapan Abad ke-21 untuk Pembelajaran Bahasa d) Platihan Metodologi Riset Pengajaran Bahasa Merupakan kegiatan guna untuk melebarkan jangkauan penerima manfaatnya. Peserta yang ditargetkan adalah para pengajar bahasa di Indonesia. Kegiatan seminar ini dilaksanakan dalam moda daring, tatap muka dan campuran dengan mengangkat


berbagai tema penting dan actual dalam bidang pengajaran bahasa. 4. Annual International Symposium of Foreign Language Learning (AISOFOLL) merupakan kegiatan tahunan SEAQIL yang telah dilakukan sejak tahun 2010. Kegiatan AISOFOLL ini diadakan oleh SEAQIL sebagai forum bagi pendidik, praktisi, dan peneliti untuk berbagai hasil penelitian dan praktik baiknya mengenai isu dan tren terbaru dalam pengajaran bahasa. 5. Pengembangan Modul atau Buku Merupakan kegiatan guna meningkatkan kualitas guru bahasa di kawasan Asia tenggara. SEAQIL secara konsisten mengembangkan produk-produk yang inovatif seperti modul mandiri, modul pelatihan atau buku panduan. Produk-produk inovatif tersebut akan menjadi panduan bagi para guru dalam pengajaran bahasa. Dalam pengembangan modul atau buku, terdapat beberapa tahapan yang SEAQIL akan lakukan, yaitu sebagai berikut : a) Pengembangan kerangka modul atau buku b) Pengembangan isi modul atau buku c) Validasi modul atau buku d) Uji coba modul, terutama untuk modul pelatihan e) Finalisasi modul atau buku, termasuk penyuntingan f) Pencetakan dan publikasi modul atau buku 6. Pengembangan Video Pembelajaran Merupakan guna dapat dimanfaatkan para pengajar bahasa dalam pembelajarannya di kelas. Peserta yang ditargetkan dalam kegiatan ini adalah para pengajar bahasa di Indonesia. Pada kegiatan ini, SEAQIL melakukan pengembangan video pembelajaran dalam tiga tahap, yaitu penyusunan naskah dengan mengundang pengajar bahasa untuk menyusun naskah video berdasarkan pengalaman baiknya dalam mengajarkan bahasa, finalisasi naskah, dan produksi video 7. Pengembangan Buku Praktik Baik Merupakan salah satu kegiatan SEAQIL sebagai salah satu upaya untuk mendorong para guru bahasa untuk berbagi praktik baik mereka dalam mengajar dengan guru-guru bahasa lainnya. 6 Dengan berbagai praktik-praktik ini, SEAQIL berharap dapat membantu guru lain mempelajari dan menerapkannya dalam proses pengajaran mereka. 8. Publikasi Bersama Merupakan layanan SEAQIL untuk mempublikasikan berbagai karya literasi melalui Website miliknya seperti Jurnal SJLE, Video Pembelajaran, Video Podcast, Video Animasi, Buku, Modul, Annual Report, News Letter, Majalah, Paket Pembelajaran e-Citizenship, Ringkasan Penelitian, Infografis dan masih banyak lagi.

5 BABIII PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja 3.2 Pelaksanaan Kerja Praktikan di SEAMEO QITEP in Language berfokus pada analisis dan desain UI/UX untuk aplikasi presensi peserta magang. **1** Analisiskebutuhan, 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. Praktikanbekerja 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. 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 Desginer 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

No	Kegiatan	Oktober	November	Desember
1	Pengusulan ide proyek			
2	Diskusi proyek aplikasi presensi			
3	Analisa kebutuhan aplikasi presensi dengan koor magang			
4	Diskusi penyusunan timeline proyek aplikasi presensi			
5	Perencanaan sistem aplikasi presensi			
6	Perancangan mockup aplikasi presensi			
7	Presentasi hasil pengerjaan aplikasi presensi			
8	Pengembangan aplikasi presensi			
9	Testing 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 requirement seperti siapa saja user yang ada serta apa saja kebutuhan dari masing-masing user tersebut untuk aplikasi presensi. Semua user requirement 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. Menampilkantampilan login 2. Menampilkantampilan utama mahasiswa dan adimin 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

NON FUNCTIONAL ANALISA KEBUTUHAN Saya ingin sistem dapat: 1.

Memilikitampilan yang 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 Gambar 3.2. Gambar 3.2 Komponen pada Use Case Diagram Sumber: <https://www.dicoding.com> Kemudian, dibawah ini adalah use case diagram dari Aplikasi Presensi Peserta Magang Pada SEAMEO QITEP in Language pada Gambar 3.3. Gambar 3.3 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 3.4. Gambar 3.4 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 Gambar 3.5. Gambar 3.5 Komponen pada Activity Diagram 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 3.6 sampai dengan Gambar 3.15. a) User Mahasiswa Gambar 3.6 Activity Diagram Login Mahasiswa Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.7 Activity Diagram Presensi Mahasiswa Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.8 Activity Diagram Presensi Terlambat Mahasiswa Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.9 Activity Diagram Pengajuan Izin dan Sakit Mahasiswa Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.10 Activity Diagram Ubah Password Mahasiswa Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.11 Activity Diagram Logout Mahasiswa Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan b) User Admin Gambar 3.12 Activity Diagram Login Admin Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.13 Activity Diagram CRUD Admin Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.14 Activity Diagram Cetak Laporan Admin Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.15 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 penggunaannya dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif salah satunya yaitu prototype secara daring. Figma juga memungkinkan penggunaannya 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 3.16 Logo Aplikasi Figma Sumber: <https://www.figma.com/> Pada perancangan mockup tsmpilsn 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. **1** 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 3.17 Contoh Font Poppins Sumber: <https://www.fontzza.com/> Gambar 3.18 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 3.19 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 3.20 dan Gambar 3,21. Gambar 3.20 Cover Template Unicons oleh Iconscout Sumber: <https://www.figma.com/community/> Gambar 3.21 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 3.21 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 Gambar 3.22 Mockup Halaman Data Presensi Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Pada Gambar 3.22. 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 dimasukkan. 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 3.23 dan jika terlambat pada Gambar 3.24. Sedangkan tombol berwarna merah berfungsi untuk menolak data presensi yang jika diklik maka akan tampil pop up peringatan yang dapat dilihat pada Gambar 3.25. 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 3.23 Mockup Halaman Data Presensi (Pop up Approve) Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.24 Mockup Halaman Data Presensi (Pop up

Approve Telat) Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.25 Mockup Halaman Data Presensi (Pop up Tolak) Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.26 Mockup Halaman Data Presensi (Pop up Update) Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan 2. Halaman Daftar Pengajuan Izin Gambar 3.27 Mockup Halaman Daftar Pengajuan Izin Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Pada Gambar 3.27. 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. Dibawahnya lagi terdapat baris judul untuk data-data dibawahnya 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 3.28. Sedangkan tombol berwarna merah berfungsi untuk menolak data pengajuan izin yang jika diklik maka akan tampil pop up peringatan yang dapat dilihat pada Gambar 3.29. 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 3.28 Mockup Halaman Daftar Pengajuan Izin (Pop up Approve) Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan Gambar 3.29 Mockup Halaman Daftar Pengajuan Izin (Pop up Tolak) Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan 3.2. 

5. Prototyping Desain Mockup Aplikasi Gambar 3.30 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 proyek. 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.

BAB IV PENUTUP 4.1 Simpulan Setelah Praktikan melakukan kegiatan Kerja Profesi di SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL) tepatnya pada posisi Staf Web Designer Publikasi Karya Literasi selama kurang lebih 3 bulan, Praktikan menganalisis dan merancang UI/UX Aplikasi Presensi Peserta Magang pada SEAQIL yang nantinya dipergunakan oleh SEAQIL melalui divisi HRGA demi kemudahan dalam memonitoring kedatangan dan kepulangan setiap mahasiswa.

9 Makadapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. SEAQIL pada saat ini membutuhkan aplikasi yang dapat memudahkan para mahasiswa peserta magang untuk melakukan presensi.
2. Pada Aplikasi Presensi juga dapat membantu SEAQIL melalui divisi HRGA dalam memonitoring kedatangan dan kepulangan setiap mahasiswa sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang ada serta memastikan para mahasiswa benar-benar hadir di kantor dengan menyertakan bukti yang kuat.
3. Praktikan pada Aplikasi Presensi mampu menyelesaikan pembuatan elisitasi kebutuhan user dan perancangan mockup beberapa tampilan user admin serta melakukan simulasi prototyping.
4. Pengetahuan yang sudah praktikan dapatkan sebelumnya dari bangku perkuliahan sangat berkaitan sehingga dapat mendukung praktikan dalam pengerjaan proyek Aplikasi Presensi.

4.2 Saran berikut:

Saran yang dapat praktikan berikan sebagai salah seorang yang terlibat dalam proyek pembuatan Aplikasi Presensi Peserta Magang pada SEAQIL adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah seorang yang terlibat dalam proyek pembuatan Aplikasi Presensi Peserta Magang pada SEAQIL, maka diperlukan tampilan UI/UX yang responsif dan fleksibel untuk bisa digunakan pada setiap jenis perangkat yang memiliki ukuran layar yang berbeda-beda seperti komputer/laptop, tablet dan mobile. Sehingga nantinya semua user dari aplikasi ini dapat mengaksesnya melalui berbagai jenis perangkat.
2. Apabila Presensi Peserta

REPORT #19192411

Magang pada SEAQIL ini sudah dapat digunakan oleh para penggunanya, maka praktikan mengharapkan pihak SEAQIL dapat terus melakukan pemeliharaan dan inovasi, sehingga Aplikasi Presensi ini dapat berkembang menjadi lebih baik lagi kedepannya.



REPORT #19192411

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	2.1% eprints.upj.ac.id http://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1636/13/13.%20BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	1.32% www.qiteplanguage.org https://www.qiteplanguage.org/profil	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.7% lombokpost.jawapos.com https://lombokpost.jawapos.com/pendidikan/1502798878/sman-1-mataram-ga...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.62% is.undiksha.ac.id https://is.undiksha.ac.id/media/berita/3-mahasiswa-sifors-lolos-program-maga...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.48% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3731/13/13.%20BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.35% www.qiteplanguage.org https://www.qiteplanguage.org/pengembangan_buku_praktik_baik	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.29% repository.nusamandiri.ac.id https://repository.nusamandiri.ac.id/repo/files/236157/download/6582-19850-1...	● ●
INTERNET SOURCE		
8.	0.27% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1227/4/BAB%201%20PENDAHULUAN.pdf	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.12% elibrary.unikom.ac.id https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/3801/11/16.%20UNIKOM_NAUFAL%20AB...	●