

LAPORAN MAGANG
PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI
MONITORING LOG ACTIVITY BERBASIS WEBSITE
SEBAGAI SARANA PENDUKUNG KINERJA
LPP TVRI DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER 4

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Mata Kuliah Magang
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Esa Unggul



Disusun Oleh :

ABID ARDIYANTO

20180801015

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2023

Nomor IA : 558/IA/BPKI-KS/TI/UEU/XII/2022

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan hasil magang/kerja Praktek (KP) Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Mandiri. Penulis membuat laporan Magang/Kerja Praktek (KP) Program Merdeka Kampus Merdeka Mandiri pada program studi S1 Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan laporan hasil Magang/Kerja Praktek (KP) Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Mandiri ini. Oleh karena itu Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma, AP, MBA, IPU selaku Rektor Universitas Esa Unggul
2. Ibu Dr. Ir. Arief Kusuma, AP, MBA, IPU selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul
3. Bapak Muhammad Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing dan Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul,
4. Bapak Syafarudin Selaku Ketua Tim Pengelolaan Aset Kanal Youtube Media Baru
5. Bapak Fajar Selaku ketua perencanaan dan pengendalian Media Baru
6. Kak Denis, Kak Frans, Kak Dinda, Kak Wina, Kak Fauzan, Kak Febizio, Kak Adi, Kak Suci , Kak Nikky, Kak Prasetyo, Kak Ikdan, Kak Maudy.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan semoga laporan hasil Magang/Kerja Praktek (KP) Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Mandiri ini membawa manfaat.

Jakarta, 26 Januari 2023

Abid Ardiyanto

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN MAGANG

Nama Lengkap : Abid Ardiyanto
NIM : 20180801015
Nama Instansi : LPP TVRI
Alamat Perusahaan : Jl. Gerbang Pemuda No. 8 RT.1/RW.3, Gelora,
Kecamatan Tanah Tanah Abang, Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota
10270
Telepon : (021) 5704720
Email : humas@tvri.co.id
Laman (*) : <https://www.tvri.go.id>
Judul : Perancangan Front End Aplikasi Monitoring
Berbasis Sebagai Sarana Pendukung Kinerja IT
LPP TVRI Dengan Framework Codeigniter 4

Diajukan sebagai syarat untuk memenuhi pelaksanaan Magang Pada
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer
Unitversitas Esa Unggul

Menyetujui

Pembimbing Materi,



Muhammad Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom

Pembimbing Lapangan



M Syafaruddin Sulaiman S.T.

Mengetahui,



Muhammad Bahrul Ulum, S. Kom, M.Kom
Ketua Program Studi Teknik Informatika

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN MAGANG

Nama Lengkap : Abid Ardiyanto
NIM : 20180801015
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Monitoring Berbasis
Website Sebagai Sarana Pendukung Kinerja LPP TVRI
Framework Codeigniter 4

Jakarta, 19 Januari 2023


Menyetujui,

Pembimbing Materi,

Dosen Penguji



Muhammad Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom



Noviandi, S.Kom, M.Kom

Mengetahui,



Muhammad Bahrul Ulum, S. Kom, M.Kom
Ketua Program Studi Teknik Informatika

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN MAGANG .Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN MAGANG	ii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	1
1.3. Tujuan Magang.....	1
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Manfaat Magang Kerja.....	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	2
BAB II LANDASAN DAN TEORI.....	4
2.1 Website	4
2.2 Frontend Developer.....	4
2.3 Backend Developer.....	5
2.4 Domain	5
2.5 Hosting	5
2.6 Bahasa Pemrograman dan Framework.....	5
2.7 Wireframe	10
2.8 Prototype.....	11
2.9 User Interface	11
2.10 User Centered Design (UCD).....	12
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	15
3.1. Deskripsi Perusahaan.....	15
3.2. Sejarah Singkaat Institusi	15
3.3. Struktur Organisasi	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Understand Context of Use	18
4.2.1 Specify User Requirements	18
4.2.2 Analisis Kebutuhan Informasi	18
4.2.3 Sitemap.....	19
4.3 Design Solution	20
4.3.1 Wireframe	20

4.4	<i>Prototype</i>	22
4.5	Pembuatan <i>Frontend Website</i>	26
BAB V PENUTUP		28
4.1.	Kesimpulan	28
4.2.	Saran	28
DAFTAR PUSTAKA		29

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kementrian Pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan kebijakan untuk perguruan tinggi yang dikenal dengan “ Merdeka Belajar Kampus Merdeka “. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Terdiri dari beberapa bentuk kegiatan pembelajaran diluar perguruan tinggi, salah satunya melakukan Magang/Kerja Praktek (KP) Mandiri di Industri atau tempat kerja lainnya, kegiatan tersebut harus dilaksanakan dengan bimbingan dari dosen, sehingga dapat memberikan pengalaman kontekstual saat berada di lapangan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa secara utuh siap kerja, atau menciptakan lapangan kerja baru,

Melalui Magang/Kerja Praktek (KP) pada Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, diharapkan mahasiswa mampu mengikuti ketepaduan antara pengetahuan akan teori yang telah di dapatkan dari bangku perkuliahan dan pelatihan praktik di lapangan guna memberikan gambaran tentang dunia kerja yang sebenarnya.

Framework Codeigniter 4 merupakan suatu *web application network* yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis. Codeigniter menjadi sebuah framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembangan untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain ringan dan cepat, codeigniter juga memiliki dokumentasi yang super lengkap disertai dengan implementasi kodenya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat sebuah tampilan website ?
2. Bagaimana cara memanfaatkan codeigniter sebagai *framework* website ?

1.3. Tujuan Magang

magang bertujuan untuk memperkenalkan dan menumbuhkan kemampuan mahasiswa/i dalam dunia kerja nyata. Adapun tujuan magang yang dilakukan oleh penulis, sebagai berikut :

1. Mengetahui cara pembuatan front end website.
2. Mengetahui penggunaan framework codeignite 4.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dirumuskan dalam Magang yaitu:

1. Perancangan front-end Website IT Perkantoran LPP TVRI
2. Pemanfaatan Framework Codeigniter dalam pembuatan website.

1.5. Manfaat Magang Kerja

Adapun manfaat kegiatan magang kerja adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Sebagai sarana latihan dan penerapan ilmu yang didapat di perkuliahan seta menambah pengalaman di dunia kerja dalam bidang teknologi informasi

2. Bagi Instansi Magang dan Instansi Pendidikan

Terciptanya hubungan baik dan pertukaran informasi antara LPP TVRI dengan Fakultas Ilmu Komputer Universitas

3. Bagi Fakultas

Dapat menyalurkan minat dan bakat mahasiswa untuk dapat menerapkan disiplin ilmu yang telah diperoleh selama perkuliaan ke berbagai perusahaan ataupun instansi pemerintah.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan yang disusun dalam pembuatan laporan magang, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini dijelaskan mengenai hal-hal yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan magang, sistematika penulisan laporan magang.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori pendukung yang berhubungan dengan kegiatan magang.

BAB III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini berisi mengenai lingkungan kerja PT Indobaruna Bulk Transport dan bagian/department/unit yang menjadi tempat untuk magang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil analisa dan pembahasan hasil magang.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil magang dan saran

BAB II

LANDASAN DAN TEORI

2.1 Website

Website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antar satu halaman dan halaman yang lainnya, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat di akses melalui jaringan internet maupun jaringan wilayah lokal (Yeni Susilowati, 2019). Website dapat dikelompokkan menjadi dua jenis: website dinamis dan statis. Website dinamis memiliki konten yang berubah-ubah sesuai dengan preferensi pengunjungnya, sementara website statis selalu menampilkan konten yang sama. Pengelompokan website berdasarkan tujuan dan kegunaannya, yang termasuk dalam jenis website :

1. Website Pribadi, dimiliki dan dikelola oleh orang pribadi atau individu. Tipe website ini rata-rata merupakan website statis dengan ukuran yang lebih kecil dan bahasa pemrograman yang sederhana
2. Website E-Commerce, Tipe website ini biasanya merupakan website dinamis, yang berarti akan menyesuaikan preferensi setiap pengunjung.
3. Website Bisnis, Jenis website ini biasanya dimiliki oleh suatu perusahaan atau instansi. Fungsinya sebagai salah satu strategi digital marketing, ataupun mengelola asset digital suatu instansi / perusahaan.

2.2 Frontend Developer

Front-end merupakan salah satu bagian dari website yang menampilkan tampilan untuk para pengguna. Pada bagian ini dibuat menggunakan 3 bahasa pemrograman web, yaitu *Hyper Text Markup Language* (HTML), *Cascading Style Sheets* (CSS), dan *JavaScript*.

Front-end developer dapat berkolaborasi dengan desainer UI untuk memahami bagaimana pengguna nyaman dengan suatu tampilan website atau aplikasi. *Front-end developer* juga harus bekerja sama dengan marketing agar tahu bagaimana target pasar produk sehingga bisa sampai ke pengguna secara tepat sasaran.

Adapun beberapa tugas *front-end developer*, yaitu :

- a. Merancang ide dasar tampilan website / aplikasi bersama dengan UI Desainer

- b. Memastikan tampilan program yang dirancang sesuai dengan teknis desain dari UI/UX
- c. Meningkatkan arsitektur visual atau aplikasi

2.3 Backend Developer

Back-end developer merupakan sisi server dari sebuah website atau aplikasi. Backend developer merupakan seorang yang memiliki keahlian untuk merancang atau mengembangkan software di sisi server yang berkaitan dengan logika serta database. Tujuan dari *back-end developer* untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berguna dengan sebagaimana mestinya. Secara umum tugas seorang *back-end developer* yaitu melakukan pengecekan terhadap berbagai program inti dan fitur yang terdapat dibalik layar.

2.4 Domain

Domain merupakan sebuah identitas atau alamat yang dimiliki oleh sebuah website. Wujud sebenarnya dari domain ini adalah sebuah alamat IP dari sebuah website, dikarenakan alamat IP mengandung karakter angka yang cukup sulit diingat bagi pengguna, maka terciptalah penamaan yang disebut domain.

2.5 Hosting

Hosting merupakan sebuah server atau tempat website itu sendiri disimpan. Singkatnya jika sebuah halaman website dapat diakses dan diberi domain atau alamat khusus yang dapat diingat oleh pengguna website ini harus di upload ke komputer server dan kemudian diberi alamat khusus agar selanjutnya dapat diakses.

2.6 Bahasa Pemrograman dan Framework

Berikut adalah bahas aserta materi pendukung untuk menyelesaikan tugas kerja praktik yang diberikan kepada penulis :

- a. **PHP (Hypertext Preprocessor)**



Gambar 2.1 Logo PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP *Hypertext preprocessor* adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk pemrograman situs web dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS.

PHP hanya mengeksekusi kode yang ditulis dalam pembatas sebagaimana ditentukan oleh dasar sintaks PHP. Apapun di luar pembatas tidak diproses oleh PHP (meskipun teks PHP ini masih mengendalikan struktur yang dijelaskan dalam kode PHP. Pembatas yang paling umum adalah "<?php" untuk membuka dan "?>" untuk menutup kode PHP. Tujuan dari pembatas ini adalah untuk memisahkan kode PHP dari kode diluar PHP, seperti HTML, Javascript.

Variabel diawali dengan simbol dasar (\$). Pada versi PHP 5 diperkenalkan jenis isyarat yang memungkinkan fungsi untuk memaksa mereka menjadi parameter objek dari class tertentu, array, atau fungsi. Namun, jenis petunjuk tidak dapat digunakan dengan jenis skalar seperti angka atau string. Contoh variabel dapat ditulis sebagai \$nama_variabel.

Penulisan fungsi, penamaan kelas, nama variabel adalah peka akan huruf besar (Kapital) dan huruf kecil. Kedua kutif ganda (“ ”) dari string memberikan kemampuan untuk interpolasi nilai variabel ke dalam string PHP. PHP menerjemahkan baris sebagai spasi, dan pernyataan harus diakhiri dengan titik koma (.).

PHP memiliki 3 jenis sintaks sebagai komentar pada kode yaitu tanda blok (/* */), komentar 2 baris (//), serta tanda pagar (#) digunakan untuk komentar satu baris. Komentar bertujuan untuk meninggalkan catatan pada kode PHP dan tidak akan diterjemahkan ke program.

b. HTML (Hyper Text Markup Language)



Gambar 2.2 Logo HTML (Hyper Text Markup Language)

Hyper Text Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCH agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan **dalam format ASCH normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML**. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web.

HTML saat ini merupakan standar internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh Word Wide Web Consortium (W3C). HTML dibuat oleh kolaborasi Cailau TIM dengan Berners-ice Robert ketika mereka bekerja di CERN pada tahun 1998 (CERN adalah lembaga fisika energi tinggi di Jenewa)

c. **Javascript**



Gambar 2.3 Logo JavaScript

Javascript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi dan dinamis. Javascript populer di internet dan dapat bekerja di sebagian besar penjelajah web seperti *Internet Explore, Mozila Firefox, Netscape, dan Opera*. Kode Javascript dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag `< script >`

JavaScript pertamakali dikembangkan oleh Brendan Eich dari Netscape di bawah nama *Mocha*, yang nantinya namanya diganti menjadi *LiveScript*, dan akhirnya menjadi *JavaScript*.

Navigator sebelumnya telah mendukung Java untuk lebih bisa dimanfaatkan para programmer yang non-java. Maka dikembangkan bahasa pemrograman bernama *LiveScript* untuk mengakomodasi hal tersebut. Bahasa pemrograman inilah yang akhirnya dikembangkan dan diberi nama JavaScript, walaupun tidak ada hubungannya dengan bahasa antara Java dengan JavaScript.

JavaScript bisa digunakan untuk banyak tujuan, misalnya untuk membuat efek rollover baik di gambar maupun teks, dan yang penting juga adalah untuk membuat AJAX. JavaScript adalah bahasa yang digunakan untuk AJAX.

d. CSS (Cascading Style Sheet)



Gambar 3.4 Logo Cascading Style Sheet (CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman.

Sama halnya styles dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, misalnya heading, subbab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (file). Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML.

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, 15 kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur

tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

e. JQuery



Gambar 3.5 Logo JQuery

jQuery adalah pustaka JavaScript lintas-platform yang didesain untuk menyederhanakan client-side scripting pada HTML. Dewasa ini, jQuery merupakan pustaka JavaScript yang paling populer, dengan 65% pemasangan dari 10 juta situs Web dengan pengunjung tertinggi. jQuery adalah gratis, dan bersifat kode sumber terbuka dibawah lisensi MIT

Sintaks pada jQuery didesain untuk memudahkan dalam navigasi sebuah dokumen, pemilihan elemen DOM, pembuatan animasi, penanganan event, dan pengembangan aplikasi berbasis Ajax. jQuery juga menyediakan kemampuan bagi para pengembang untuk dapat membuat plug-in pada pustaka JavaScript ini. Ini memungkinkan mereka untuk membuat abstraksi pada interaksi dan animasi tingkat-rendah, efek lanjutan, serta tampilan widget yang dapat dimodifikasi. Pendekatan modular pada jQuery memungkinkan kita dalam pembuatan halaman Web yang dinamis dan aplikasi berbasis Web yang ajib.

Sekumpulan fitur inti jQuery—yakni pemilihan elemen DOM, transferal dan manipulasi—dimungkinkan berkat adanya selector engine yang bernama Sizzle (sejak versi 1.3), yang membuat sebuah "gaya pemrograman baru", memadukan antara algoritma dan data struktur DOM. Gaya ini dipengaruhi oleh arsitektur JavaScript lainnya seperti YUI v3 dan Dojo, yang nantinya menstimulasi pembuatan standar Selector API.

Microsoft dan Nokia membundle jQuery pada platfoem mereka. Microsoft mengikut sertakannya dengan Visual Studio didalam pembuatan ASP.NET AJAX dan framework ASP.NET MVC miliknya. Sementara itu, Nokia

mengintegrasikannya di dalam platform pengembangan widget Web Run-Time. jQuery juga telah digunakan di MediaWiki sejak versi 1.16.

f. CodeIgniter 4



Gambar 3.6 Logo Codeigniter4

Codeigniter 4 merupakan salah satu Framework dari bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk mengembangkan atau membuat software berbasis web, Codeigniter merupakan salah satu framework php untuk pemula karena mudah dipelajari.

Codeigniter 4 framework yang bersifat opensource dengan menggunakan metode MVC (Model, View, Contoller). Model adalah bagian penanganan yang berhubungan atau manipulasi data dengan database, misal mengambil data dari database, dan proses CRUD (*Create Reaede Update Delete*) atau instruksi yang berhubungan dengan database diletakan didalam model. View merupakan bagian dari penanganan interface atau antarmuka web, yang muncul kepada user, dengan memisahkan controller dengan model dapat memudahkan programmer untuk melaukan suatu pengembangan web pada tampilan halaman suatu website. Controller yaitu bagian instruksi aksi yang menghubungkan model dan view, jadi conteroller ini kumpulan instruksi aksi yang berfungsi sebagai jembatan dai model dan view

Manfaat menggunakan framework codeigniter 4, lebih cepat dan efisien. Dengan menggunakan codeigniter 4 dapat menghemat waktu dan dapat bekerja dengan efisien karena beberapa modul yang dibutuhkan untuk pengembangan oleh codeigniter. Terstruktur.

2.7 Wireframe

Menurut Hendriyani dalam febriantono & Taufiqqurachman (2021) wireframe atau mockup merupakan rancangan alat gambaran rangka awal suatu desain web ataupun aplikasi android yang dibuat dengan cara manual menggunakan perangkat lunak edit gambar. Wireframe digunakan dalam mendesain sebuah tampilan aplikasi karena konsep ini mempermudah perancangan selanjutnya pada suatu aplikasi seperti menentukan kombinasi warna berdasarkan konten yang sudah digambarkan sebelumnya.

Hal-hal penting yang harus diperhatikan saat merancang *wireframe* aplikasi yaitu *designer* harus tau apa saja isi yang ada didalam halaman aplikasi nantinya, isi yang harus menonjol, kemana user diarahkan, bagaimana user bisa berinteraksi dengan aplikasi dan bagaimana isi tersebut terorganisir oleh halaman yang sedang ditampilkan.

2.8 Prototype

Prototype merupakan simulasi desain terhadap suatu UI yang sudah dibuat sebelumnya. Pada proses ini ditampilkan bagaimana seorang *user* dapat berinteraksi dengan aplikasi yang akan digunakan. Konsep ini memungkinkan seorang designer UI untuk menguji *user journey* serta menemukan berbagai kendala yang ada pada produk aplikasi sebelum dapat di *publish*. Pengertian lain dari *prototype* ini adalah sebuah rancang awal suatu produk yang akan dibuat dengan tujuan untuk mendeteksi kesalahan dini dan memperoleh berbagai kemungkinan baru (Marhendra, Waspada, & Nilotama, 2021). Tools yang digunakan untuk membuat *prototype* aplikasi adalah Figma, Adobe XD, Invision, dan sebagainya.

2.9 User Interface

Menurut cooper dan Alan dalam (Tafonao, Belasunda, & Rahmansyah, 2017) *user interface* (UI) merupakan sebuah mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem. User interface dapat menerima informasi dari pengguna, dan memberikan informasi kepada pengguna yang bertujuan untuk membantu dalam mengarahkan alur navigasi sampai pengguna menemukan solusi masalah yang dicari. Singkatnya, tanpa adanya *user interface* pengguna tersebut akan kesulitan

dalam menggunakan aplikasi dan muncul perasaan tidak nyaman dalam menggunakannya.

Terdapat beberapa karakteristik UI yang baik dalam dunia desain, antara lain sebagai berikut,

- Memuaskan Pengguna

Dalam mendesain sebuah tampilan aplikasi diperlukan kreativitas dari desainer itu sendiri. Sehingga nanti desain yang dibangun memiliki layout yang bagus, berisi konten interaktif, dan yang sangat penting adalah kombinasi warna yang menarik. Istilah ini biasa disebut dengan *eye catching* dalam dunia desain. Selain itu desainer UI harus dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam produk yang akan dia sajikan. Poin pentingnya disini adalah memastikan bahwa desain UI yang sedang dibangun dapat memahami sekaligus menyelesaikan masalah pengguna sehingga tertarik menggunakan produknya

- Mudah Diakses

Desain UI sebuah produk yang dibangun harus memiliki uraian target pengguna dengan jelas. Artinya desainer tersebut harus menggolongkan calon pengguna produknya dengan jelas dan spesifik. Jadi desainer nantinya dapat mengetahui dan mengukur sejauh mana kebutuhan dari pengguna yang bermacam-macam sehingga ditemukan aksesibilitas produk yang optimal.

- Konsisten

Dalam mendesain UI sebuah produk harus serasi dengan bagian-bagian yang lain. Pada produk *website*, halaman desain utama dengan halaman lain harus dibuat kesamaan karena dalam perancangan UI harus menghindari ambigu desain sehingga muncul ketidakjelasan penyampaian informasi dari produk. Dengan kata lain, desainer UI harus konsisten dalam menggunakan layout yang serupa.

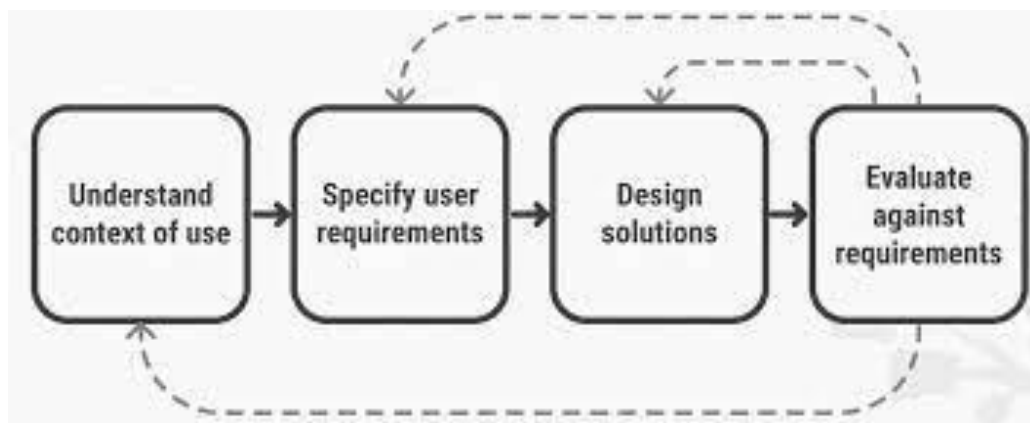
2.10 User Centered Design (UCD)

Menurut Saputri, Fadhli & Surya (2017) UCD merupakan sebuah pendekatan pengembangan system interaktif yang secara khusus fokus untuk membuat sistem yang berguna, artinya proses desain antarmuka yang dimiliki fokus terhadap tujuan kegunaan, karakter pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja di dalam desainnya. Tujuan dari UCD adalah menghasilkan produk yang sesuai dengan pengguna,

produk yang mempunyai usability tinggi sehingga pengguna akan merasa terwakili dan terbantu dengan produk yang dibuat serta pengguna akan menggunakan produk yang telah dibuat (Fajri, Kharisma, & Desi, 2017). Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan UCD adalah sebagai berikut :

- Fokus pada pengguna, artinya kita harus benar-benar paham dengan user yang akan menjadi pengguna produk akhir.
- Perencanaan yang dilakukan harus terintegrasi, artinya desain yang dirancang harus berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada setiap iterasi.
- Mengutamakan pengalaman penggunaan, artinya dari awal sampai akhir harus berlanjut pada pengujian pengguna
- Perancangan interaktif, artinya melibatkan *client* dalam pembuatan dan perancangan desain.

Secara umum terdapat 4 tahap yang ada pada proses UCD, tahapannya dapat di lihat pada gambar berikut



- *Understand Context of Use*

Pada tahap awal perancang harus paham kegunaan sebenarnya dari sistem yang akan dibangun. Misalnya seperti siapa saja yang akan menggunakan aplikasi tersebut dan mengapa harus menggunakan aplikasi tersebut

- *Specify User Requirements*

Tahap selanjutnya yaitu memaksimalkan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini perancangan harus dapat menentukan kebutuhan user dalam menggunakan produk dan tujuan yang akan dicapai.

- *Design Solution*

Tahap terakhir ini melibatkan calon pengguna pada produk yang sudah dirancang sebelumnya, evaluasi dilakukan mulai dari proses pertama sampai proses terakhir.

- Evaluate Against Requirements

Tahap ini melibatkan calon pengguna pada produk yang sudah dirancang sebelumnya, evaluasi dilakukan mulai dari proses pertama sampai proses terakhir.

BAB III

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN



Gambar 3.1 Logo LPP TVRI

3.1 Deskripsi Perusahaan

LPP TVRI merupakan stasiun televisi tertua di Indonesia dan satu-satunya televisi yang jangkauannya mencapai seluruh wilayah NKRI. memasuki era Reformasi bersamaan dengan dilikuidasinya Departemen Penerangan, melalui Keppres No.355/M/1999 tentang Pembentukan Kabinet Persatuan Nasional, maka status hukum TVRI mengambang.

LPP TVRI direktorat Direktorat dan Berita Satuan Kerja Media Baru memiliki peranan untuk manajemen konten media sosial bagi LPP TVRI, seperti Youtube, TikTok, Instagram, Facebook, dan Twitter. Dengan adanya Direktorat dan Berita Satuan Kerja Media Baru dapat meningkatkan prospek media baru di era digital agar kedepannya LPP TVRI dapat terus berinovasi dan beradaptasi di era digitalisasi sehingga dapat terwujud LPP TVRI sebagai *World Class Public Media Service* pada tahun 2029 mendatang,

3.2 Sejarah Singkaat Institusi

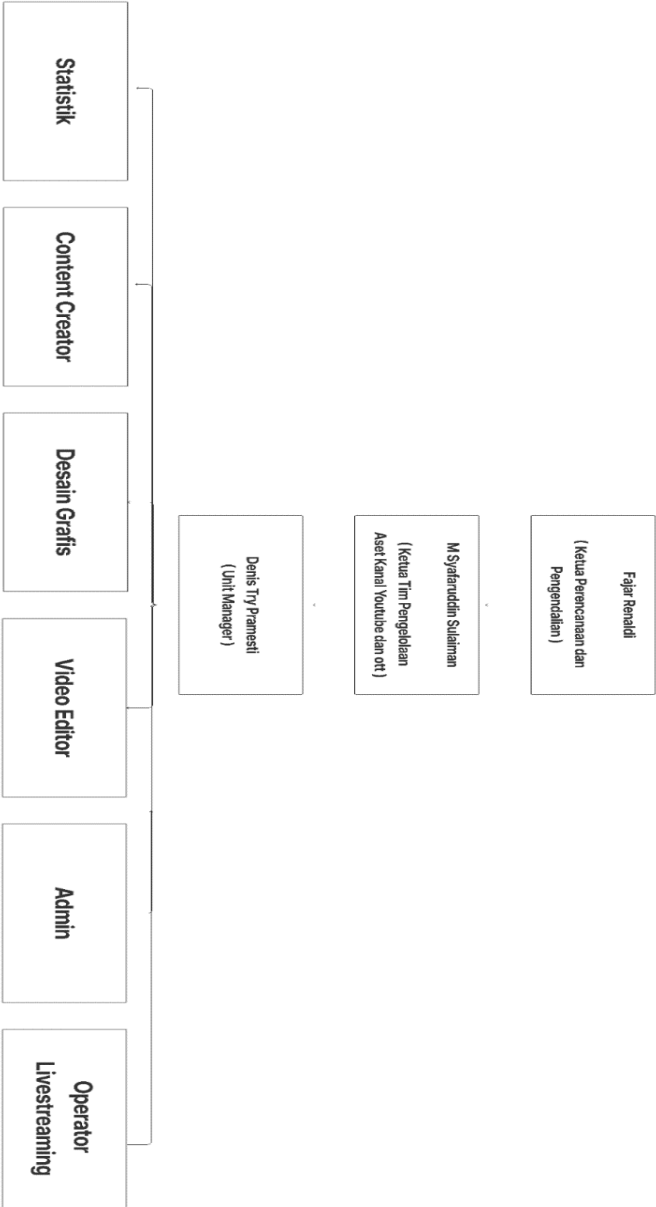
TVRI berdiri pada 24 Agustus 1962 (berdasarkan SK Menpen RI No.20/SK/VII/61) ditandai dengan siaran perdana Asian Games ke IV di Stadion Utama Gelanggang Olah Raga Bung Karno. Pembangunan infrastruktur yang disiapkan oleh Pemerintah kala itu kawasan kompleks olahraga Senayan (Kampung

Senayan, Petunduan, Kebun Kelapa dan Bendungan Hilir) serta pembangunan jalan baru yaitu Jalan M.H. Thamrin, Gatot Subroto, Jembatan Semanggi, hingga TVRI guna menunjang kebutuhan penyiaran turnamen.

Kehadiran TVRI disiapkan dalam waktu kurang dari sepuluh bulan. Menempati gedung yang semula dihajatkan sebagai Kampus Akademi Penerangan – Departemen Penerangan RI, di Gerbang Pemuda Senayan Jakarta, program siaran disiapkan, dikemas dan dipancarluaskan memakai jaringan teresterial. Kemudian, pembangunan tahap berikut di luar Jawa, meliputi Sumatera, Kalimantan, dan Sulawesi. Sehingga, genap seperempat abad, infrastruktur penyiaran televisi sudah tersebar hampir di seluruh penjuru Nusantara. Secara kronologis status TVRI Tahun 1963 Berbentuk Yayasan Televisi Republik Indonesia (TVRI) berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 215 Tahun 1963 tentang Pembentukan Yayasan Televisi Republik Indonesia. Merupakan stasiun televisi tertua di Indonesia dan satu-satunya televisi yang jangkauannya mencapai seluruh wilayah NKRI.

Memasuki era Reformasi bersamaan dengan dilikuidasinya Departemen Penerangan, melalui Keppres No.355/M/1999 tentang Pembentukan Kabinet Persatuan Nasional, maka status hukum TVRI mengambang. Tahun 1976 TVRI berubah status menjadi UPT (Unit Pelaksana Teknis) dibawah Departemen Penerangan. Namun Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara melalui Kepmen No.101/KEP/m.pan/1/2000 (5 Januari 2000) menugaskan pejabat dan pegawai di lingkungan Direktorat Televisi serta Unit Pelaksana Teknis di Jakarta dan Daerah untuk tetap melaksanakan tugas dan fungsi sesuai dengan ketentuan yang berlaku saat itu.

3.3 Struktur Organisasi



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode yang dilakukan oleh penulis dalam proses perancangan menggunakan *User Centered Design* (UCD). Metode ini digunakan sebagai landasan dalam membangun desain website dengan terstruktur

4.1 *Understand Context of Use*

Pada Table 4.1 penulis mengidentifikasi siapa saja pengguna yang akan menggunakan produk. Berdasarkan hasil analisis, maka dapat ditemukan *user persona* untuk desain antarmuka yang akan dibangun, yaitu karyawan IT Perkantoran dengan rincian sebagai berikut

No	User	Tujuan
1.	Tenaga Ahli Muda	Mencari dan memberikan informasi terkait maintenance jaringan, troubleshooting komputer , serta maintenance lainnya
2.	Tenaga Ahli Madya	Memberikan tugas untuk tenaga ahli muda untuk melakukan maintenance berdasarkan laporan informasi trouble yang diterima dari karyawan TVRI.
3.	Administrator	Mengelola data website (Nama web, nama domain, IP Server, status), dan mengelola data akun.

Table 4.1 *understand context of use*

4.2.1 *Specify User Requirements*

Tahapan ini merupakan hasil dari tahapan identifikasi *user persona*. Berdasarkan hasil identifikasi pengguna yang sudah ditentukan sebelumnya maka dapat dilakukan identifikasi kebutuhan informasi desain antarmuka yang akan dibangun

4.2.2 Analisis Kebutuhan Informasi

Hasil dari kebutuhan informasi yang didapat setelah menganalisis daftar pengguna desain antarmuka yang dibuat tertuang dalam table 4.2 berikut

No.	Kebutuhan Informasi	Keterangan	Hasil Desain
1.	Data Website	Halaman yang menampilkan informasi terkait nama domain serta informasi lainnya mengenai website yang dimiliki oleh TVRI	Halaman Data Website
2.	Data Akun	Megelola informasi tentang pengguna aplikasi ini.	Halaman Data Akun
3.	Aktivitas Log	Halaman ini menyediakan informasi tentang tugas dan hasil troubleshooting yang pernah dilakukan sebagai landasan dokumentasi untuk troubleshooting berikutnya.	Halaman Log Activity
4.	Beranda	Halaman ini berisi rangkuman informasi tentang jumlah data di semua halaman	Halaman Beranda

Table 4.2 Analisis Kebutuhan Informasi

4.2.3 Sitemap

Pada tahap ini penulis membuat *sitemap* dengan tujuan memperjelas daftar dan alur halaman yang akan diterapkan. *Sitemap* yang dibuat dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut

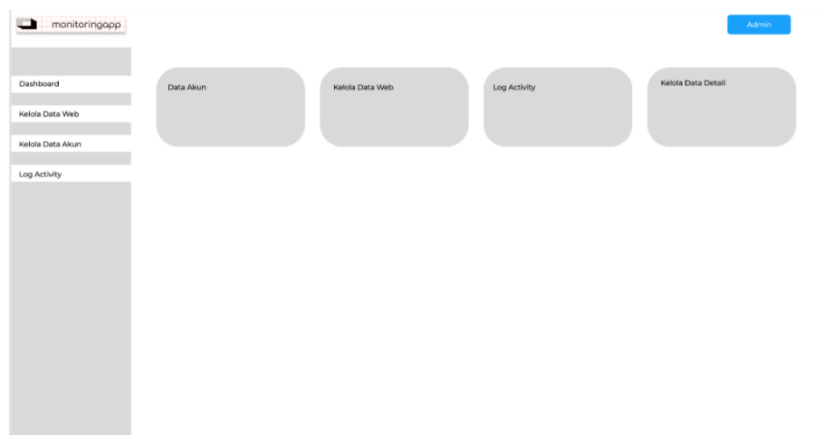


Diagram 4.1 Sitemap

4.3 *Design Solution*

Pada tahap ini penulis membangun desain antarmuka sebagai solusi dari sistem yang sedang di analisis.

4.3.1 **Wireframe**

Pada tahap ini penulis membuat rancangan awal sebuah desain aplikasi dalam peletakan komponen-komponen *website* agad pada saat *prototyping* mudah dalam pemberian warna dan hasilnya dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

a. **Wireframe Beranda**

Wireframe beranda Gambar 4.1 merupakan halaman utama *website* yang ditampilkan setelah halam login diakses oleh pengguna. Konsep dari halaman ini adalah menyajikan semua rangkuma informasi dari halaman lain. Hasil dari pembuatan *wireframe* beranda dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 4.1 Wireframe Beranda

b. **Wireframe Halaman Login**

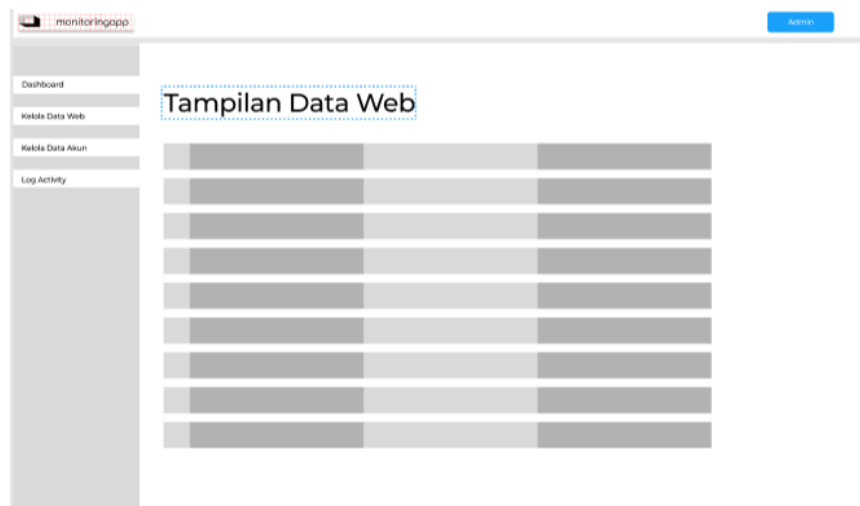
Wireframe Halaman login gambar 4.2 menyajikan tampilan awal website yang berfungsi sebagai gerbang untuk memasuki website dengan menggunakan identitas yang sudah terdaftar seperti id/email dan password user. Hasil dari pembuatan *wireframe* halaman login



Gambar 4.2 Wireframe Halaman Login

c. Wireframe Data Website

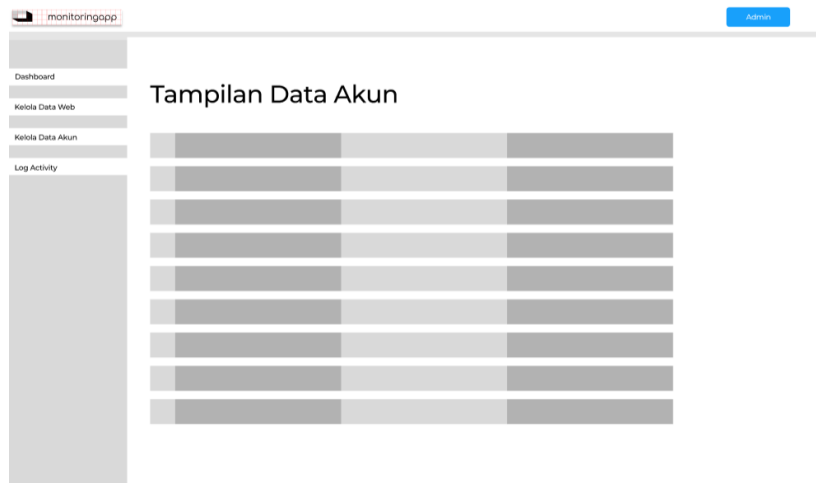
Wireframe data website gambar 4.3 merupakan penyajian dokumentasi penyajian data website yang dimiliki oleh TVRI. Hasil dari pembuatan wireframe data web



Gambar 4.3 Wireframe data website

d. Wireframe Data Akun

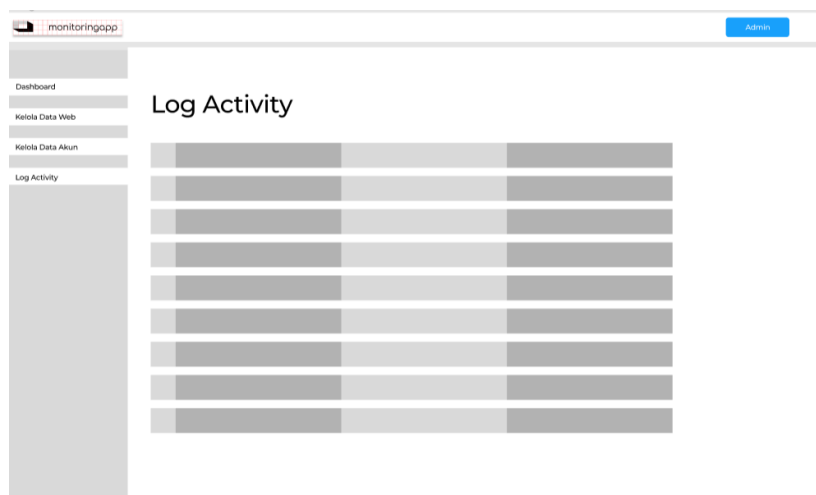
Wireframe data akun gambar 4.4 menyajikan data user yang terdaftar dalam website ini. Hasil dari pembuatan wireframe data akun dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 4.4 Wireframe Data Akun

e. Wireframe Aktivitas Log

Wireframe log activity gambar 4.5 merupakan kumpulan data hasil dari troubleshooting dan maintenane yang akan atupun pernah dilakukan oleh user yang digunakan sebagai dokumentasi dan bahan acuan untuk troubleshooting dikemudian hari.



Gambar 4.5 Wireframe Log Activity

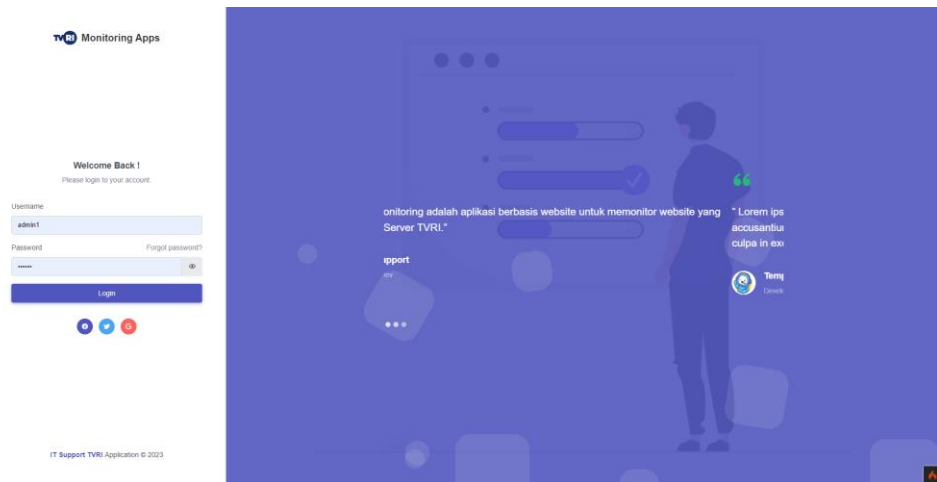
4.4 Prototype

Tahapan ini merupakan tahapan desain tingkat lanjut dari *wireframe* dimana rancangan semula yang dibuat dijadikan ekdalam desain utuh atau jadi. Pada

tahapan ini penulis *scratching* desain dari gambar visual menjadi sebuah baris *code* dengan menggunakan framework codeigniter 4.

a. Halaman Login

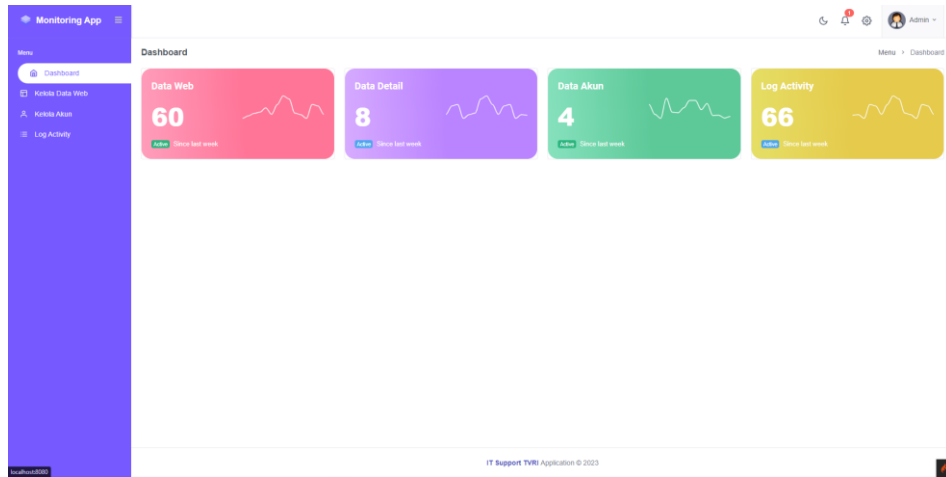
Pada halaman login gambar 4.6 disajikan fitur login bagi user yang sudah memiliki akses untuk memasuki website, dan fitur *register* jika user belum memiliki akses ke website. Terdapat juga icon sosial media dibawah tombol login yang dapat membuka pintasan ke halaman akun sosial media TVRI.



Gambar 4.6 Halaman Login

b. Halaman Beranda

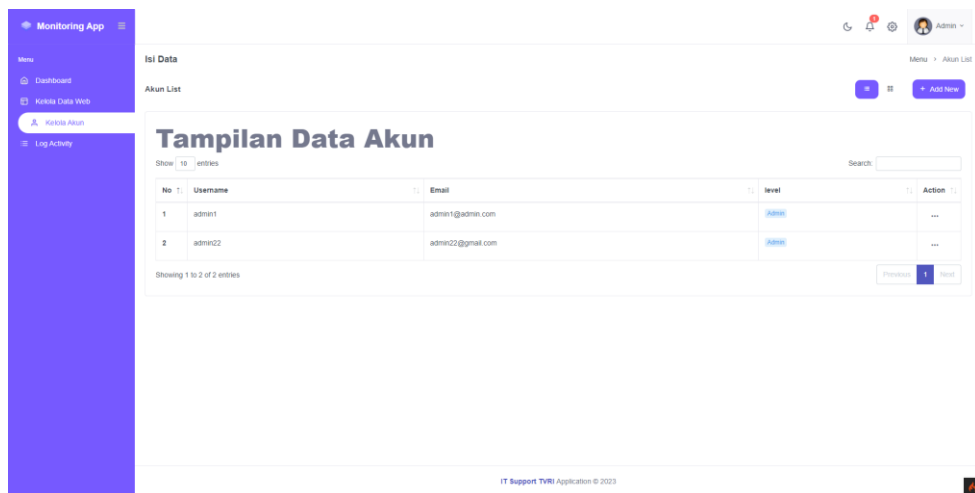
Pada halaman beranda gambar 4.7 konten yang disajikan mencakup semua informasi yang ada pada setiap halaman website. Namun pada halaman ini informasi yang disajikan singkat agar tampilan utama *website* tetap minimalis dan enak dipandang pengguna. Komponen yang digunakan disini antara lain terdapat *navigasi bar* disebelah kiri halaman yang berisi (*dashboard*, *Kelola data web*, *Kelola Akun*, dan *logactivity*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut,



Gambar 4.7 Halaman Beranda

c. Halaman Data Akun

Pada bagian halaman akun gambar 4.8 menampilkan informasi terkait daftar user yang sudah memiliki akses untuk memasuki website. Pada halaman ini admin juga dapat melakukan CRUD (create, read, update, delete)



Gambar 4.8 Halaman Tampilan Data Akun

d. Halaman Data Website

Pada halaman data website gambar 4.9. Konten yang disajikan berupa data website yang ada di tvri. Semua data yang berada pada halaman ini dapat ditambah, edit, maupun delet oleh admin. Informasi detail pada data ini sebagai berikut (nama web, nama domain, IP, Link, dan status). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut

Monitoring App

Menu

- Dashboard
- Kelola Data Web
- Kelola Akun
- Log Activity

Isi Data

Data Web List

Tampilkan 10 Data Web

Tables > Data Web

+ Add New

Tampilan Data Web

Copy Excel PDF

No	Nama Web/Aplikasi	Nama Domain	IP	Link	Tanggal	Status	Action
1	Puodkit	puodkit.tvri.go.id	35.91.221.168	Link	2022-06-29	Active	...
2	TVRI MAGAZINE	magazine.tvri.go.id	118.97.97.165	Link	2022-06-29	Active	...
3	Schedule	schedule.tvri.go.id	118.97.97.165	Link	2022-06-29	Active	...
4	Pusatbang	pusatbang.tvri.go.id	118.97.97.107	Link	2022-06-29	NotActive	...
5	LPSE	lpse.tvri.co.id	118.97.97.109	Link	2022-06-29	Active	...
6	Egny	egny.tvri.go.id.9999	118.97.97.166	Link	2022-06-29	Active	...
7	Aud Puodkit	audpuodkit.tvri.go.id	118.97.97.166	Link	2022-06-29	Active	...
8	Egny	egny.tvri.go.id.9999	118.97.97.166	Link	2022-06-29	Active	...
9	Promo	promo.tvri.go.id.2020	118.97.97.166	Link	2022-06-29	Active	...
10	Espp	espp.tvri.go.id.778	118.97.97.166	Link	2021-05-21	NotActive	...

Gambar 4.9 Halaman Tampilan Data Web

e. Halaman Log Activity

Pada halaman Log Activity ini gambar 4.10 data yang di tampilkan mencakup hasil maintenance dan trouble shooting yang dilakukan oleh karyawan tvri, Hal tersebut menjadi dokumentasi dan panduan untuk trouble shooting dikemudian hari. Penambahan data dapat dilakukan dengan tombol add new, yang akan berisi form pengisian data gambar 4.11. Visualisasi gambar akan ditampilkan sebagai berikut,

Monitoring App

Menu

- Dashboard
- Kelola Data Web
- Kelola Akun
- Log Activity

Tables > Data Web

+ Add New

Log Activity

Copy Excel PDF

No	id_buket	Problem	Nip	PIC	Tanggal	Troubleshooting	Status	Action
1	2	Jaringan	2147403647	Ohya	2022-11-23	Coba di koreksi lagi ini troubleshootingnya	To Do	...
2	6	Instal ulang	123123151	Ohya	2022-11-24	Instal ulang os windows 11	Done	...
3	7	Server	123123123	Doni	2022-11-01	Coba dikembalikan seperti semula	To Do	...

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.10 Halaman Log Activity


```

19 <!-- =====>
20 <!-- Start right content here -->
21 <!-- =====>
22 <div class="main-content">
23
24   <div class="page-content">
25     <div class="container-fluid">
26
27       <!-- $page_title -->
28
29       <div class="row">
30         <div class="col-xl-3 col-md-6">
31           <!-- card -->
32           <div class="card card-h-100">
33             <!-- card body -->
34             <a href="dataweb">
35               <div class="style1 card-body">
36                 <div class="row align-items-center">
37                   <div class="col-6">
38                     <span class="title-card text-white mb-3 d-block">Data Web</span>
39                     <h4 class="mb-3">
40                       <span class="counter-value" data-target="60"></span>
41                     </h4>
42                   </div>
43                   <div class="col-6">
44                     <div id="mini-chart1" data-colors="['#fefe9e']" class="apex-charts mb-2"></div>
45                   </div>
46                   <div class="text-nowrap">
47                     <span class="badge bg-success text-white">Active</span>
48                     <span class="ms-1 text-white font-size-13">Since last week</span>
49                   </div>
50                 </div></a>
51             </div></div>
52           </div>
53         </div></div>
54       </div></div>
55
56       <div class="col-xl-3 col-md-6">
57         <!-- card -->
58         <div class="card card-h-100">
59           <!-- card body -->
60           <a href="datakelola">
61             <div class="style2 card-body">
62               <div class="row align-items-center">
63                 <div class="col-6">
64                   <span class="title-card text-white mb-3 d-block">Data Detail</span>
65                   <h4 class="mb-3">
66                     <span class="counter-value" data-target="0"></span>
67                   </h4>
68                 </div>

```

Gambar 4.13 Source Code Sample

BAB V PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan magang yang dilakukan penulis di LPP TVRI, penulis telah mencapai tujuan yang telah dirumuskan yaitu penulis telah melakukan berbagai kegiatan sesuai yang diinstruksikan oleh pembimbing mempelajari tentang cara membuat sebuah website dalam praktik nyata didunia kerja, Terutama dalam pembuatan sebuah tampilan desain yang diubah menjadi sebuah code yang dapat dibaca oleh komputer.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil desain *frontend Website Log Activity* LPP TVRI maka dapat diberikan saran sebagai berikut,

1. Diharapkan dengan adanya hasil desain *frontend Website* ini perusahaan dapat benar-benar mengaplikasikannya kedalam proyek yang tengah dibangun
2. Diharapkan hasil desain yang dibuat dapat diterima oleh seluruh pengguna website
3. Diharapkan dilain waktu perusahaan dapat melakukan pengembangan terhadap desain *frontend* yang telah dibuat untuk menjaga preforma dan tren desain *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Saputra, E., & Ahsyar, T. K. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*.
- Fajri, D. K., Kharisma, A. P., & Dewi, R. K. (2017). Perancangan Website Unit Kegiatan Mahasiswa dengan Metodologi Users Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Saputri, I. Y., Fadhi, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*.
- Tafano, J., Belasunda, R., & Rahmansyah, A. (2017). User Interface Aplikasi " Warta Digital " Berbasis Android untuk Gereja Kemenangan Iman Indonesia Cabang Bandung . *Art & Design*.

LAMPIRAN MOU MAGANG



**PERJANJIAN KERJA SAMA
ANTARA
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
DENGAN
MEDIA BARU LPP TVRI
TENTANG**

**PENYELENGGARAAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN/MAGANG
MAHASISWA DALAM RANGKA PENINGKATAN DAN PENGEMBANGAN
KAPASITAS SUMBER DAYA MANUSIA**

Pada hari ini Kamis, tanggal 26 bulan Januari tahun dua ribu dua puluh tiga (26-9-2023), bertempat di Jakarta, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

- I. Dr. Vitri Tundjungsari, ST, : Dekan Fakultas Ilmu Komputer
M.Sc Universitas Esa Unggul, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Universitas Esa Unggul, beralamat di Jalan Arjuna Utara Nomor 9 Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510, untuk selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.
- II. M. Syafaruddin Sulaiman : Ketua Tim Monev dan Pelaporan
ST. Media Baru dalam hal ini bertindak untuk atas nama Media Baru LPP TVRI yang beralamat di Jl. Gerbang Pemuda No.8, RT.1/RW.3, Gelora, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10270, untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

Untuk selanjutnya secara sendiri-sendiri disebut **PIHAK** dan secara bersama-sama disebut **PARA PIHAK**, terlebih dahulu menerangkan hal-hal sebagai berikut:

(1) Bahwa **PIHAK PERTAMA** adalah sebuah perguruan tinggi swasta yang merupakan institusi pendidikan yang berbentuk universitas yang didirikan oleh Yayasan Pendidikan Kemala Bangsa berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 110/D/O/1993 yang bergerak di bidang pendidikan.

(2) Bahwa **PIHAK KEDUA** adalah sebuah departemen LPP TVRI yang bergerak di bidang Media Baru.

Halaman 1 dari 5

PARAF PIHAK PERTAMA:

PARAF PIHAK KEDUA:

.....

.....

Bahwa berdasarkan hal tersebut di atas, **PARA PIHAK** sepakat untuk mengadakan Perjanjian Kerja Sama tentang Penyelenggaraan Praktek Kerja Lapangan/Magang Mahasiswa dalam rangka Peningkatan dan Pengembangan Kapasitas Sumber Daya Manusia, dengan ketentuan sebagai berikut.

**Pasal 1
MAKSUD DAN TUJUAN**

- (1) Maksud Perjanjian Kerja Sama untuk memenuhi kebutuhan dan memperoleh manfaat bagi **PARA PIHAK** dalam rangka peningkatan dan pengembangan kapasitas **PARA PIHAK**.
- (2) Tujuan Perjanjian Kerja Sama untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia yang kompeten dalam melaksanakan kegiatan yang dikerjasamakan khususnya bidang akademik untuk pelaksanaan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa guna mendukung peningkatan dan pengembangan kapasitas Sumber Daya Manusia.

**Pasal 2
RUANG LINGKUP**

Ruang lingkup Perjanjian Kerja Sama meliputi:

- a. penyelenggaraan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa;
- b. penyediaan data mahasiswa;
- c. penyediaan sarana dan prasarana.

**Pasal 3
HAK DAN KEWAJIBAN**

- (1) **Kewajiban PIHAK PERTAMA:**
 - a. Mengajukan surat permohonan untuk pelaksanaan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa kepada **PIHAK KEDUA**;
 - b. Mempersiapkan mahasiswa yang akan dikirim untuk mengikuti program praktek kerja lapangan/magang mahasiswa;
 - c. Mengirimkan data dan daftar nama mahasiswa yang akan mengikuti program praktek kerja lapangan/magang mahasiswa kepada **PIHAK KEDUA**.
- (2) **Kewajiban PIHAK KEDUA:**
 - a. Menerima persetujuan permohonan untuk pelaksanaan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa dari **PIHAK PERTAMA** sepanjang sumber dayanya tersedia dan relevan;
 - b. Mengajukan surat permohonan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa kepada **PIHAK PERTAMA** apabila dibutuhkan;
 - c. Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk penyelenggaraan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa.

Halaman 2 dari 5

PARAF PIHAK PERTAMA:

.....

PARAF PIHAK KEDUA:

.....


- c. Mempersiapkan sarana dan prasarana untuk penyelenggaraan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa.
- (3) **Hak PIHAK PERTAMA:**
- a. Menerima persetujuan permohonan untuk pelaksanaan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa dari **PIHAK KEDUA** sepanjang sumber dayanya tersedia dan relevan;
 - b. Menerima surat permohonan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa dari **PIHAK KEDUA** apabila dibutuhkan;
 - c. Menerima dukungan fasilitas sarana dan prasarana untuk penyelenggaraan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa.
- (4) **Hak PIHAK KEDUA:**
- a. Menerima surat permohonan praktek kerja lapangan/magang mahasiswa dari **PIHAK PERTAMA** sepanjang sumber dayanya tersedia dan relevan.
 - b. Menerima Sumber Daya Manusia yaitu mahasiswa yang melakukan praktek kerja lapangan/magang.
 - c. Menerima data dan daftar mahasiswa yang melakukan praktek kerja lapangan/magang.
- (5) **Kewajiban PARA PIHAK:**
- a. Menyetujui segala ketentuan yang telah disepakati bersama;
 - b. Melakukan diskusi setiap pelaksanaan program kerja sama atas implementasi dari Perjanjian Kerja sama ini;
 - c. Pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kerja sama.

**Pasal 4
KORESPONDENSI**

PARA PIHAK menunjuk Pejabat Penghubung yang bertindak mewakili **PARA PIHAK**, yaitu:

a. **PIHAK PERTAMA**

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Esa Unggul

Alamat : Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk
Jakarta Barat 11510

Nomor Telepon : 021- 5674223 Ext. 205/249

E-mail : pmb@esaunggul.ac.id

b. **PIHAK KEDUA**

Media Baru LPP TVRI

Alamat :Jl. Gerbang Pemuda No.8, RT.1/RW.3, Gelora,
Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10270

Nomor Telepon : 0215732160

Halaman 3 dari 5

PARAF PIHAK PERTAMA:

.....

PARAF PIHAK KEDUA:

.....

**Pasal 5
JANGKA WAKTU**

- (1) Perjanjian Kerja Sama ini berlaku selama 5 (Lima) tahun dan dapat diperpanjang dengan persetujuan **PARA PIHAK**.
- (2) **PIHAK** yang ingin melakukan perubahan atau pengakhiran Perjanjian Kerja Sama sebagaimana dimaksud pada ayat (1), harus memberitahukan kepada **PIHAK** lainnya paling lambat 3 (tiga) bulan sebelumnya.

**Pasal 6
PEMBIAYAAN**

Biaya yang diperlukan dalam pelaksanaan Perjanjian Kerja Sama ini dibebankan kepada anggaran **PARA PIHAK** dan atau berasal dari sumber lain yang sah dan tidak mengikat sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan atau berdasarkan kesepakatan **PARA PIHAK**.

**PASAL 7
PENYELESAIAN PERSELISIHAN**

Apabila terjadi perbedaan pendapat ataupun tuntutan yang timbul atas pelanggaran terhadap Perjanjian Kerja Sama ini, maka **PARA PIHAK** akan menyelesaikan secara musyawarah dan mufakat.

**PASAL 8
FORCE MAJEURE**

Force Majeure adalah suatu keadaan yang terjadi di luar kehendak **PARA PIHAK** seperti gempa bumi, topan, banjir atau hujan terus menerus, wabah penyakit, adanya perang, peledakan, sabotase, revolusi, pemberontakan, huru hara, adanya tindakan pemerintahan dalam bidang ekonomi dan moneter serta adanya perubahan Peraturan Perundang-Undangan yang secara nyata berpengaruh terhadap pelaksanaan Perjanjian ini;

- (1) Apabila terjadi *Force Majeure* maka Pihak yang lebih dahulu mengetahui wajib memberitahukan kepada Pihak lainnya selambat-lambatnya dalam waktu 14 (empat belas hari) setelah terjadinya *Force Majeure*;
- (2) Keadaan *Force Majeure* sebagaimana dimaksud Ayat (1) perjanjian ini tidak menghapuskan atau mengakhiri perjanjian ini. Setelah keadaan *Force Majeure* berakhir dan kondisinya masih memungkinkan kegiatan dapat dilaksanakan oleh **PARA PIHAK**, maka pelaksanaan

Halaman 4 dari 5

PARAF PIHAK PERTAMA:

.....

PARAF PIHAK KEDUA:

.....

perjanjian ini akan dilanjutkan sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang diatur dalam perjanjian ini.

**Pasal 9
LAIN-LAIN**

- (1) Hal-hal yang dianggap perlu dan belum diatur di dalam Perjanjian Kerja Sama ini akan diatur dan ditetapkan oleh **PARA PIHAK** dengan (*addendum*) Perjanjian Kerja Sama yang akan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dan mempunyai kekuatan hukum yang sama dengan Perjanjian Kerja Sama ini.
- (2) Apabila terdapat perbedaan penafsiran dalam pelaksanaan Perjanjian Kerja Sama ini, maka penyelesaiannya dilakukan bersama-sama dengan cara musyawarah untuk mufakat oleh **PARA PIHAK**.

**Pasal 10
PENUTUP**

Perjanjian Kerja Sama ini ditandatangani oleh **PARA PIHAK** dalam rangkap 2 (dua) masing-masing bermeterai cukup, dibubuhi cap serta mempunyai kekuatan hukum dan mengikat untuk **PARA PIHAK**.

**PIHAK PERTAMA
DEKAN
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ESA UNGGUL,**



Dr. Vitri Tundjungsari, ST, M.Sc

**PIHAK KEDUA
KETUA TIM MONEV DAN PELAPORAN
MEDIA BARU,**



M Syafaruddin Sulaiman S.T.

Halaman 5 dari 5

PARAF PIHAK PERTAMA:

.....

PARAF PIHAK KEDUA:

.....

LAMPIRAN LEARNING AGREEMENT

LEARNING AGREEMENT MBKM MANDIRI

Nama	Abid Ardiyanto	Perusahaan Mitra	LPP TVRI
NIM	20180801015	Bidang	Web Development
Semester	9 (Sembilan)	Periode	12 Sep 2022 - 26 Jan 2023

PILIHAN PROGRAM MBKM

No	Nama Program	Ceklis
1	Pertukaran Pelajar	<input type="checkbox"/>
2	Magang/ Praktik Kerja	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Mengajar di Sekolah	<input type="checkbox"/>
4	Penelitian/ Riset	<input type="checkbox"/>
5	Proyek Kemanusiaan	<input type="checkbox"/>
6	Kegiatan Wirausaha	<input type="checkbox"/>
7	Studi/Proyek Independen	<input type="checkbox"/>
8	Kuliah Kerja Nyata/ KKN Tematik	<input type="checkbox"/>

RENCANA LEARNING AGREEMENT

Diisi dengan rencana pemetaan mata kuliah yang tergabung dalam Program MBKM. Untuk mengisi bagian ini, Anda harus berkonsultasi dengan pihak Program Studi/Jurusan.

Mata Kuliah		
Kode	Nama MK	SKS
CT1413	Magang	3
CT1410	Kecerdasan Buatan	3
CT1421	Isu Sosial dan Keprosian Teknologi Informasi	3
CT1311	Data Mining	3
UNV321	Bahasa Inggris 2	3
MBK002	Tanggung Jawab	2
UNV211	Kewirausahaan 1	3
TOTAL SKS		20

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Akademik



(RIYA WIDAYANTI, S.Kom, MMSI)
Tanggal: 21 Februari 2023

Diisi oleh,
Pendaftar



(Abid Ardiyanto)
Tanggal: 21 Februari 2023

Mengetahui,

Wakil Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



(Dr. Vitri Tundjungsari, ST, M. Sc)
Tanggal: 21 Februari 2023

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



(Muhammad Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom)
Tanggal: 21 Februari 2023