



**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KONTRIBUTOR**

**MAGANG DALAM RUANG LINGKUP BALAI PENGEMBANGAN**

**MULTIMEDIA PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN BERBASIS**

**WEBSITE**

Laporan ini digunakan sebagai salah satu syarat pada Mata Kuliah  
Kerja Praktek pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika  
Fakultas Ilmu Komputer Dian Nuswantoro

oleh :

Nama : ALFANDI OKTA DWIPUTRA

NIM : A22.2019.02790

Program Studi : Diploma III Teknik Informatika

FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO  
SEMARANG

2022

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING  
KERJA PRAKTEK**

**APLIKASI PENGELOLAAN KONTRIBUTOR MAGANG DALAM RUANG LINGKUP  
BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
BERBASIS WEBSITE**

Oleh :

**Nama** : **Alfandi Okta Dwiputra**  
**NIM** : **A22.2019.02790**  
**Program Studi** : **Diploma III Teknik Informatika**

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing kerja praktek untuk memenuhi salah satu syarat matakuliah Kerja Praktek pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

**Semarang, 26 Januari 2022**

**Menyetujui**

**Penyelia**



**Manikowati M.Pd**

**Pembimbing KP**



**Karis Widyatmoko S.SI, M. Kom**

NIP. 0686.11.1998.159

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi TI-DIII**

**Dr. Fikri Budiman M. Kom**

NIP. 0686.11.1995.070

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Magang yang berjudul **“APLIKASI PENGELOLAAN KONTRIBUTOR MAGANG DALAM RUANG LINGKUP BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN BERBASIS WEBSITE”**. Penulis menyadari bahwa sejak awal sampai selesainya penulisan proposal magang ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- 1) Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga segala sesuatu dapat berjalan dengan lancar.
- 2) Bapak Prof. Dr. Ir Edi Noersasongko M.Kom., selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro.
- 3) Bapak Dr. Guruh Fajar Shidik S.Kom., M.Cs., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
- 4) Bapak Dr. Fikri Budiman M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika pada Program Diploma III Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro.
- 5) Bapak Edi Sugiarto M.Kom selaku Dosen Wali yang selalu memberikan arahan nasihat dan saran selama menempuh studi.
- 6) Bapak Karis Widyatmoko S.SI, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah mencurahkan tenaga, waktu dan pikiran dalam memberikan bimbingan serta pengarahannya.
- 7) Kepala Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.
- 8) Allif Maulana Hafsa selaku mentor di BPMPK yang telah membimbing dan banyak memberikan ilmu serta waktunya sehingga KKI bisa berjalan baik dengan lancar.
- 9) Kedua orang tua penulis, yang selalu mendoakan, memberikan semangat, nasihat, serta kesabarannya dalam mendidik penulis hingga sekarang.
- 10) Semua pihak yang Namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari akan keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata, semoga laporan magang ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	III
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR GAMBAR .....	VII
DAFTAR TABEL.....	IX
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan KKI .....	2
1.3. Tujuan KKI .....	2
1.4. Manfaat KKI .....	3
1.4.1. Bagi Penulis .....	3
1.4.2. Bagi Akademik.....	3
1.4.3. Bagi Perusahaan .....	3
BAB II.....	4
TINJAUAN PERUSAHAAN .....	4
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan .....	4
2.1.1. Visi .....	5
2.1.2. Visi .....	5
2.2. Struktur Organisasi Perusahaan .....	5
2.3. Pelaksanaan Kerja Industri.....	6
BAB III .....	7
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI.....	7

3.1.	Kebutuhan Data.....	7
3.1.1.	Primer.....	7
3.1.2.	Sekunder.....	7
3.2.	Kebutuhan Sistem .....	7
3.2.1.	Project Plan .....	7
3.2.2.	Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak .....	8
3.2.3.	Analisis Kebutuhan Pengguna .....	8
3.3.	Metode Pengembangan Sistem .....	8
3.3.1.	UML( <i>Unified Modeling Language</i> ) Diagram .....	8
3.3.2.	Entity Relationship Diagram (ERD) dan Desain Tabel .....	16
3.4.	Desain I/O .....	21
3.5.	Implementasi.....	23
3.5.1.	Tampilan Halaman Website dan Registrasi .....	23
3.5.2.	Tampilan Login.....	24
3.5.3.	Tampilan Dashboard .....	24
3.5.4.	Tampilan Menu Profil .....	25
3.5.5.	Tampilan Menu Catatan Aktivitas .....	25
3.5.6.	Tampilan Menu Tugas .....	26
3.5.7.	Tampilan Menu Riwayat Aktivitas .....	27
3.5.8.	Tampilan Menu Testimoni .....	27
3.5.9.	Tampilan Dashboard Admin .....	28
3.5.10.	Tampilan Menu Pendaftar .....	28
3.5.11.	Tampilan Menu Peserta Magang.....	29
3.5.12.	Tampilan Menu Catatan Aktivitas .....	29
3.5.13.	Tampilan Menu Tugas .....	30

3.5.14.	Tampilan Menu Magang Selesai.....	30
3.5.15.	Tampilan Menu Kelola Pengguna.....	31
3.5.16.	Tampilan Menu Kelola Testimoni .....	31
BAB IV .....		32
KESIMPULAN DAN SARAN.....		32
4.1.	Kesimpulan .....	32
4.2.	Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA .....		33
LAMPIRAN.....		34

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi BPMPK .....	5
Gambar 2. Use Case Prakin .....	9
Gambar 3. Sequence Registrasi.....	10
Gambar 4. Sequence Login.....	10
Gambar 5. Sequence Ubah Profil.....	11
Gambar 6. Sequence Log Aktivitas .....	11
Gambar 7. Sequence Rekap Aktivitas.....	11
Gambar 8. Sequence Upload Tugas .....	12
Gambar 9. Sequence Testimoni .....	12
Gambar 10. Sequence Kelola Pendaftar.....	13
Gambar 11. Sequence Kelola Peserta Magang .....	13
Gambar 12. Sequence Kelola Rekap Aktivitas .....	13
Gambar 13. Sequence Kelola Tugas .....	14
Gambar 14. Sequence Kelola Magang Selesai.....	14
Gambar 15. Sequence Kelola Pengguna .....	15
Gambar 16. Sequence Kelola Testimoni.....	15
Gambar 17. Sequence Logout .....	15
Gambar 18. Class Diagram Prakin.....	16
Gambar 19. Entity Relationship Diagram Prakin.....	17
Gambar 20. Halaman Website .....	21
Gambar 21. Halaman Daftar .....	21
Gambar 22. Halaman Tugas.....	22
Gambar 23. Halaman Log Aktivitas .....	22
Gambar 24. Halaman Utama Website.....	23
Gambar 25. Halaman Register .....	23
Gambar 26. Halaman Login.....	24
Gambar 27. Halaman Dashboard Pengguna .....	24
Gambar 28. Halaman Menu Profil.....	25
Gambar 29. Halaman Menu Catatan Aktivitas .....	25
Gambar 30. Halaman Menu Tugas .....	26

Gambar 31. Halaman Menu Dokumentasi Tugas .....	26
Gambar 32. Halaman Menu Riwayat Aktivitas .....	27
Gambar 33. Halaman Menu Testimoni .....	27
Gambar 34. Halaman Dashboard Admin .....	28
Gambar 35. Halaman Menu Pendaftar .....	28
Gambar 36. Halaman Menu Peserta Magang.....	29
Gambar 37. Halaman Menu Catatan Aktivitas .....	29
Gambar 38. Halaman Menu Tugas .....	30
Gambar 39. Halaman Menu Magang Selesai.....	30
Gambar 40. Halaman Menu Kelola Pengguna.....	31
Gambar 41. Halaman Menu Kelola Testimoni .....	31



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Project Plan .....	7
Tabel 2. User .....	18
Tabel 3. Role .....	18
Tabel 4. Dokumen.....	18
Tabel 5. Absensi.....	19
Tabel 6. Tugas.....	19
Tabel 7. Testimoni .....	19
Tabel 8. Kuota.....	19
Tabel 9. Menu .....	20
Tabel 10. Sub Menu .....	20
Tabel 11. User Access Menu .....	20

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Teknologi memang tak bisa dipungkiri sangat bermanfaat untuk kehidupan manusia modern pada masa kini, begitupula dengan dunia Pendidikan ketika pandemi melanda dunia sistem Pendidikan sangat bergantung pada teknologi dan dipaksa untuk bisa dan menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar, baik dosen, mahasiswa, guru, siswa semua dituntut berintraksi satu sama lain dengan perantara teknologi.

Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan yang merupakan suatu lembaga pemerintah dibawah Kemendikbud Ristek yang sejak tahun 2003 telah memproduksi teknologi, konten, dan media pembelajaran sehingga adanya inovasi dalam model pembelajaran baik sebelum pandemi datang hingga kini terus berkontribusi untuk Pendidikan di Indonesia demi terjalannya sistem Pendidikan yang menyenangkan dengan menggunakan teknologi, maka tak heran banyak pengajar yang menggunakan produk hasil dari BPMPK untuk proses pembelajarannya.

Berdasarkan hasil perbincangan dengan salah satu mentor di BPMPK ia menyampaikan bahwa sejak terjadinya pandemi permintaan untuk produksi produk teknologi yaitu sebuah aplikasi mengalami peningkatan dari pada tahun-tahun sebelumnya, Maka dari itu BPMPK membuka peluang bagi mahasiswa atau siswa untuk magang di BPMPK.

Selama Kuliah Kerja Industri di BPMPK ini penulis ditempatkan pada bagian seksi produksi model, disana penulis dilibatkan dalam produksi aplikasi berbasis website, untuk dipakai internal yaitu prakin, dimulai dari diagram class, hingga implementasi produk.

## 1.2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan KKI

Pelaksanaan Kuliah Kerja Industri dijalankan di Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan yang berlokasi di Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo

Kel. Pakintelan, Kec Gunung Pati, Semarang, yang akan di lakukan selama 8 bulan dan telah dimulai sejak tanggal 11 Oktober 2021 hingga 27 Mei 2021. Pada minggu pertama magang dilakukan secara WFH (*Work From Home*) dengan durasi kerja rata-rata 7 jam per harinya.

Pada minggu kedua bulan pertama pertemuan dilakukan secara tatap muka waktu kerja dimulai dari pukul 8.00 hingga pukul 15.00, pekerjaan yang dilakukan yakni membantu merapikan konten yang ada di website BPMPK itu sendiri sebelum website tersebut dipublikasi.

Memasuki bulan kedua, mulai diberikan kepercayaan untuk mengatur serta mengupload konten pada *platform* Edu Store yang merupakan salah satu sarana pembelajaran untuk pelajar.

Dan pada bulan ketiga penulis mulai diberi project pembuatan aplikasi Prakin, projek ini juga nantinya sebagai tugas akhir pada KKI 1 ini, selama proses pembuatan projek ini turut serta juga bantuan dan masukan dari penyelia agar nantinya aplikasi tersebut sesuai dengan apa yang dibutuhkan di BPMPK.

## 1.3. Tujuan KKI

1. Membantu Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyelesaikan satu pekerjaan atau sebuah projek.
2. Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam sebuah lingkungan kerja yang nyata.
3. Membuat website yang bermanfaat dan mudah untuk digunakan serta memiliki tampilan yang menarik

#### **1.4. Manfaat KKI**

Berikut manfaat-manfaat yang didapat dari adanya KKI :

##### **1.4.1. Bagi Penulis**

1. Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam dunia kerja
2. Meningkatkan dan mengasah kemampuan dalam hal pembuatan website utamanya sesuai dengan ilmu program studi

##### **1.4.2. Bagi Akademik**

1. Diharapkan makin terjalin hubungan baik antara Universitas Dian Nuswantoro dengan Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Universitas dapat meningkatkan mutu kualitas lulusan melalui pengalaman kerja ketika magang.

##### **1.4.3. Bagi Perusahaan**

1. Dengan adanya website Prakin akan mempermudah proses pendaftaran, seleksi calon peserta magang, serta dokumentasi pelaksanaan magang.
2. Membantu proses dalam kinerja sebuah perusahaan dengan memberikan sebuah tugas-tugas tertentu sesuai dengan bidang yang ditekuni.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PERUSAHAAN**

#### **2.1. Sejarah Singkat Perusahaan**

Balai Pengembangan Multimedia yang dulunya merupakan Balai Produksi Media Radio Semarang adalah salah satu Unit Pelaksana Teknis dari Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.

Pada tahun 2003 Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia telah mengeluarkan Keputusan Menteri Nomor 102/O/2003 tentang berubahnya BPMR Semarang menjadi BPM Semarang atau Balai Pengembangan Multimedia Semarang.

Perubahan ini tentu saja merubah fungsi BPMR Semarang yang dahulunya memproduksi program pembelajaran media audio menjadi BPM yang memproduksi program untuk pembelajaran berbasis multimedia.

Selain perubahan media yang diproduksi, BPM Semarang juga melakukan perubahan fungsi yang dahulu hanya memproduksi tetapi kini BPM Semarang juga melakukan pengembangan multimedia guna mencari model dan format sajian multimedia baru yang dapat digunakan dalam suatu sistem pembelajaran.

Pada tahun 2012 menurut Permendikbud No 22 Tahun 2012 BPM Semarang berubah nama lagi menjadi Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan.

Sejak berfungsi sebagai unit pengembang media, BPMPK hingga saat ini telah mengembangkan program Multimedia Pembelajaran Interaktif , baik dalam format online maupun offline untuk sistem pembelajaran.

Mulai tahun 2009, BPMPK mengembangkan model dan format multimedia mobile-learning dengan nama Mobile Edukasi .

BPMPK berharap nantinya dapat bermanfaat bagi insan pendidikan di Indonesia dan dengan didukung oleh tenaga ahli di bidang pengembangan multimedia serta fasilitas produksi yang memadai, ke depan, BPMPK akan terus berinovasi untuk mengembangkan berbagai model dan format multimedia pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi informasi.<sup>[1]</sup>

### 2.1.1. Visi

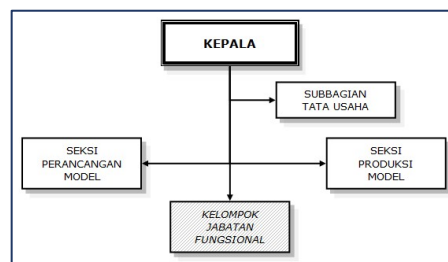
Tersedianya model pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan multimedia untuk membentuk insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan berlandaskan gotong-royong.

### 2.1.2. Visi

Menganalisis, Merancang, dan membuat serta mengevaluasi model pembelajaran berbasis multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan.

## 2.2. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan struktur organisasi pada Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.



*Gambar 1. Struktur Organisasi BPMPK*

Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan atau BPMPK dibagi menjadi 3 Seksi bagian. Kepala dikelola oleh Toni Setyawan, S.T., M.Pd., kemudian Subbagian Tata Usaha dikelola oleh Suparman, S.E., M.M. Lalu untuk Seksi Perancangan Model dikelola oleh Dody Iskandar, M.Eng. dan terakhir Seksi Produksi Model dikelola oleh Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom.

### **2.3. Pelaksanaan Kerja Industri**

Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan atau sering disebut dengan BPMPK merupakan Lembaga dibawah Kementrian Pendidikan Kebudayaan yang bertugas untuk melakukan inovasi pengembangan metode pembelajaran di Indonesia. Tugas penting dari BPMPK yaitu memberikan pelatihan, penyuluhan, serta bimbingan kepada tenaga pengajar agar mampu serta cakap dalam melakukan pembelajaran berdampingan dengan teknologi, disertai itu BPMPK terus berkerasi serta berinovasi dengan menggandeng tenaga pegajar untuk berkarya bersama dengan membuat inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dengan menghasilkan produk berupa konten digital maupun aplikasi-aplikasi pembelajaran, yang tentunya dapat dinikmati dan digunakan untuk pelajar di seluruh Indonesia.

Tahapan yang dilakukan dalam membuat suatu inovasi produk ataupun sebuah konten digital memiliki sub bidang yang menaungi untuk menyelesaikannya yakni Seksi Perancangan Model yang bertugas untuk membuat rancangan rancangan inovasi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum Pendidikan yang ada, selanjutnya yakni Seksi Produksi Model yang bertugas dalam eksekusi suatu produk dengan mengacu pada hasil kerja dari seksi perancangan model.

Proses dalam sekali produksi suatu produk tentu memakan banyak waktu demi terbentuknya produk yang matang yang dapat digunakan untuk seluruh pendidik ataupun pelajar di seluruh Indonesia.

## BAB III

### PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI

#### 3.1. Kebutuhan Data

Kebutuhan data merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan informasi serta dapat memberikan sebuah informasi mengenai suatu data. Sumber data dapat di klasifikasikan menjadi 2 jenis yakni primer dan sekunder.

##### 3.1.1. Primer

- Tahapan dalam pengajuan magang (Mengirimkan Surat Pengajuan->Riview Oleh BPMPK->Diterima / Ditolak)
- Syarat Magang
- Identitas Instansi

##### 3.1.2. Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh dari buku-buku, catatan, internet yang saling berkaitan.

#### 3.2. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan system merupakan segala sesuatu yang dibutuhkan dengan system untuk menunjang kinerja.

##### 3.2.1. Project Plan

Tabel Kegiatan Mingguan																
Bulan	Oktober			November				Desember				Januari				
Kegiatan	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Konsultasi Pemasalahan																
Konsultasi Program dan Fitur Aplikasi																
Penyusunan Kode Program																
Testing Aplikasi																
Revisi Kode Program																

Tabel 1. Project Plan



### 3.2.2. Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak

#### 1. Perangkat Keras :

- Komputer/Laptop
- Mouse
- Keyboard
- Earphone

#### 2. Perangkat Lunak :

- Xampp
- Microsoft Edge
- Visual Studio Code
- Adobe Photoshop

### 3.2.3. Analisis Kebutuhan Pengguna

Dalam setiap pengajuan sebuah surat tentunya masih menggunakan metode umum yaitu dengan mengirimkan setiap surat ke suatu instansi dengan cara tatap muka, tetapi dengan adanya perubahan tatanan hidup baru sistem pengajuan surat berubah dengan cara online, sama halnya dengan kasus melamar untuk lowongan magang di instansi, Dengan adanya aplikasi Prakin maka akan memudahkan dalam pengajuan surat untuk magang, pencatatan log aktivitas, serta pengumpulan tugas. Sehingga meminimalisir pertemuan tatap muka dan juga manipulasi data.

## 3.3. Metode Pengembangan Sistem

### 3.3.1. UML(*Unified Modeling Language*) Diagram

#### 1. *Use Case Diagram*

*Use case diagram* merupakan salah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara

sistem dan aktor. Use Case pada dasarnya dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.<sup>[2]</sup>

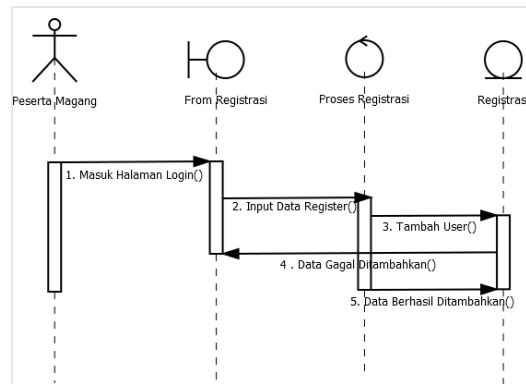


Gambar 2. Use Case Prakin

## 2. Sequence Diagram

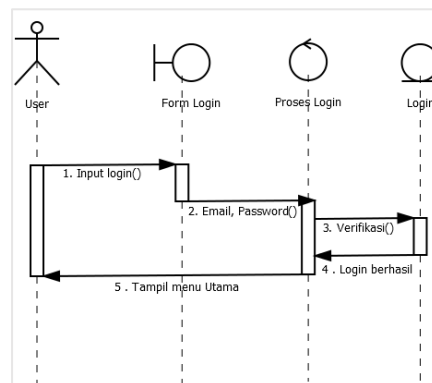
*Sequence diagram* merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan serta menampilkan interaksi antara objek dalam sebuah sistem secara terperinci. *Sequence diagram* juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan<sup>[3]</sup>, dan berikut *Sequence Diagram* dari Prakin.

a. Sequence Registrasi



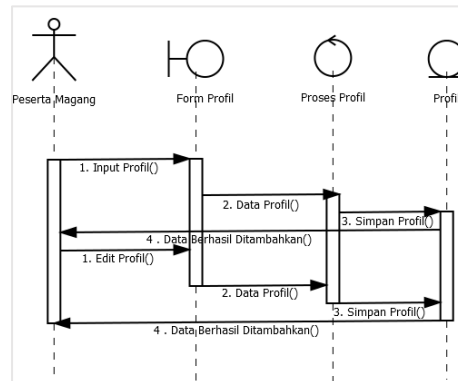
Gambar 3. Sequence Registrasi

b. Sequence Login



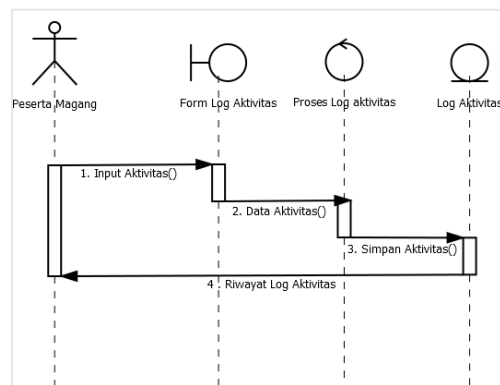
Gambar 4. Sequence Login

c. Sequence Ubah Profil



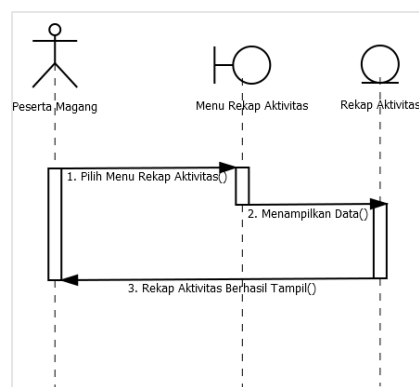
*Gambar 5. Sequence Ubah Profil*

#### d. Sequence Log Aktivitas



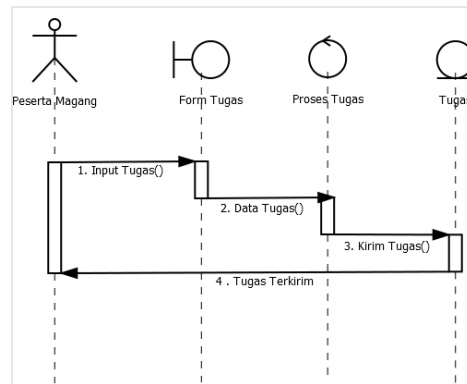
*Gambar 6. Sequence Log Aktivitas*

#### e. Sequence Rekap Aktivitas



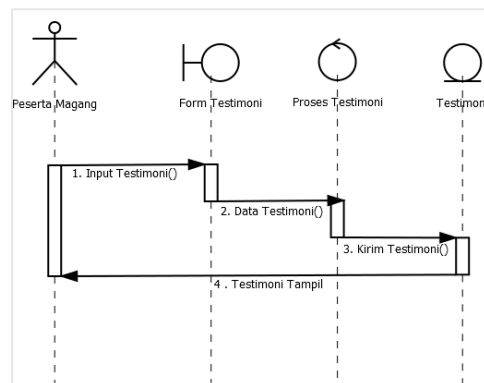
*Gambar 7. Sequence Rekap Aktivitas*

## f. Sequence Upload Tugas



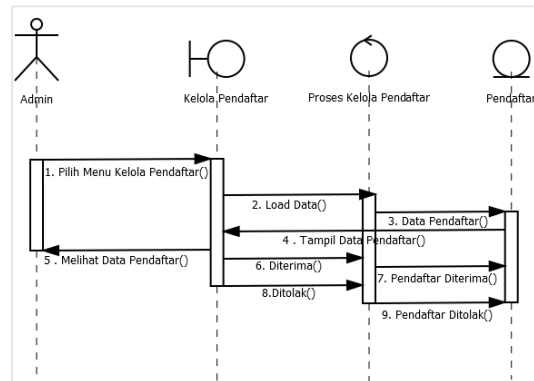
Gambar 8. Sequence Upload Tugas

## g. Sequence Testimoni



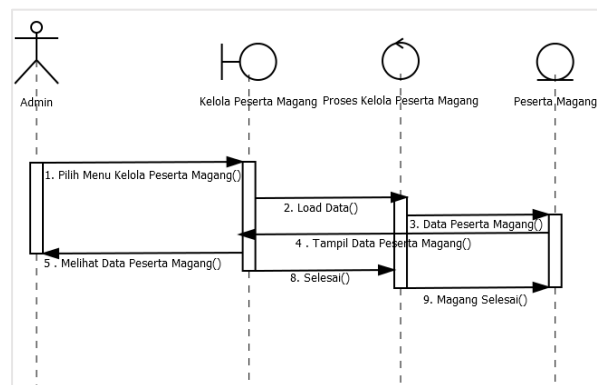
Gambar 9. Sequence Testimoni

## h. Sequence Kelola Pendaftar



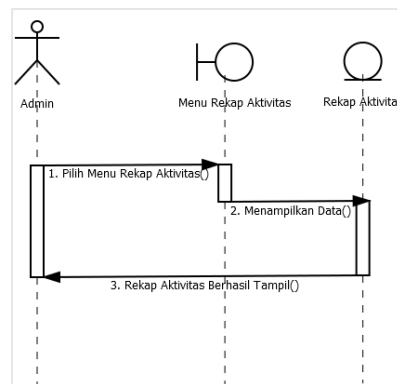
*Gambar 10. Sequence Kelola Pendaftar*

i. Sequence Kelola Peserta Magang



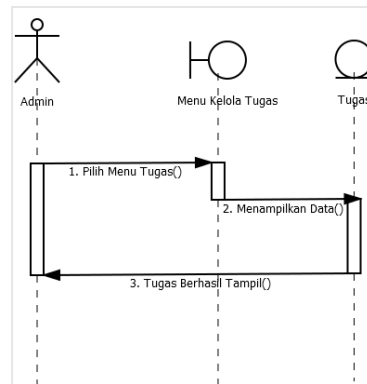
*Gambar 11. Sequence Kelola Peserta Magang*

j. Sequence Kelola Rekap Aktivitas



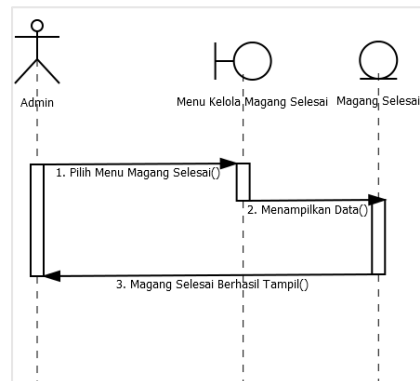
*Gambar 12. Sequence Kelola Rekap Aktivitas*

### k. Sequence Kelola Tugas



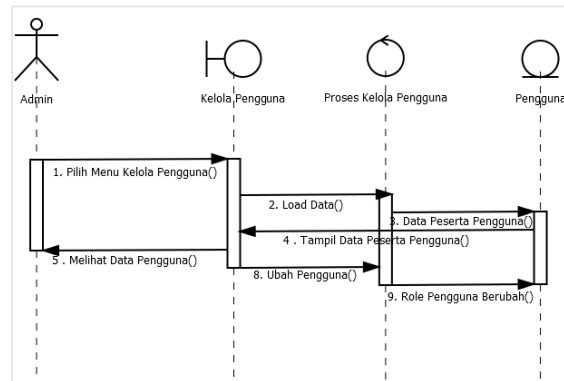
Gambar 13. Sequence Kelola Tugas

### l. Sequence Kelola Magang Selesai



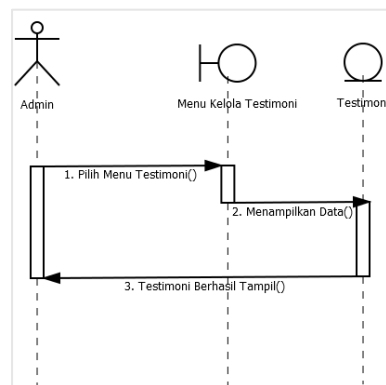
Gambar 14. Sequence Kelola Magang Selesai

### m. Sequence Kelola Pengguna



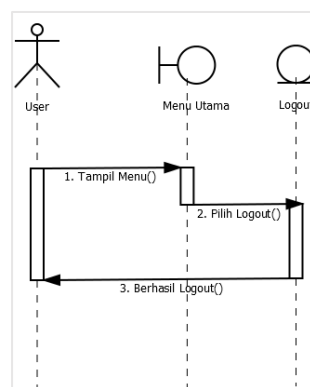
*Gambar 15. Sequence Kelola Pengguna*

#### n. Sequence Kelola Testimoni



*Gambar 16. Sequence Kelola Testimoni*

#### o. Sequence Logout

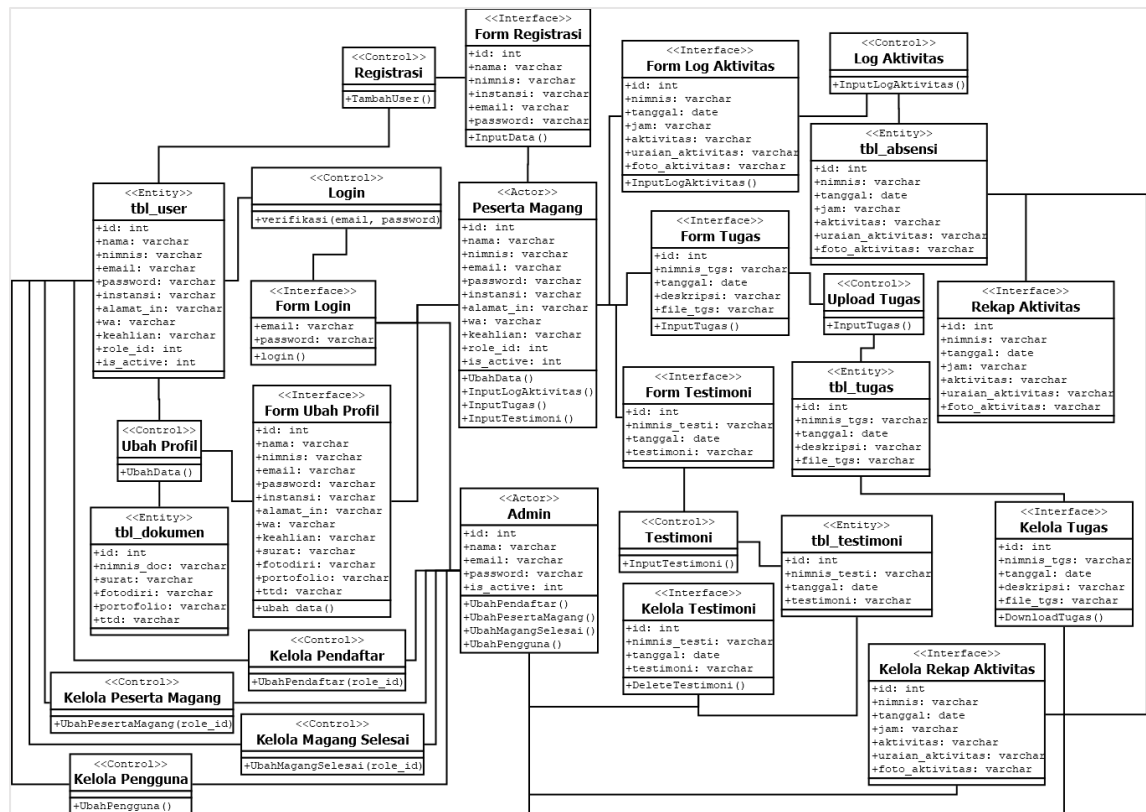


*Gambar 17. Sequence Logout*



### 3. Class Diagram

*Class diagram* merupakan salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas tentang struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan relasi dari setiap objek serta bersifat statis yang artinya menjelaskan apa yang terjadi jika kelas-kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang terjadi.<sup>[4]</sup> dan berikut *Class Diagram* dari aplikasi Prakin

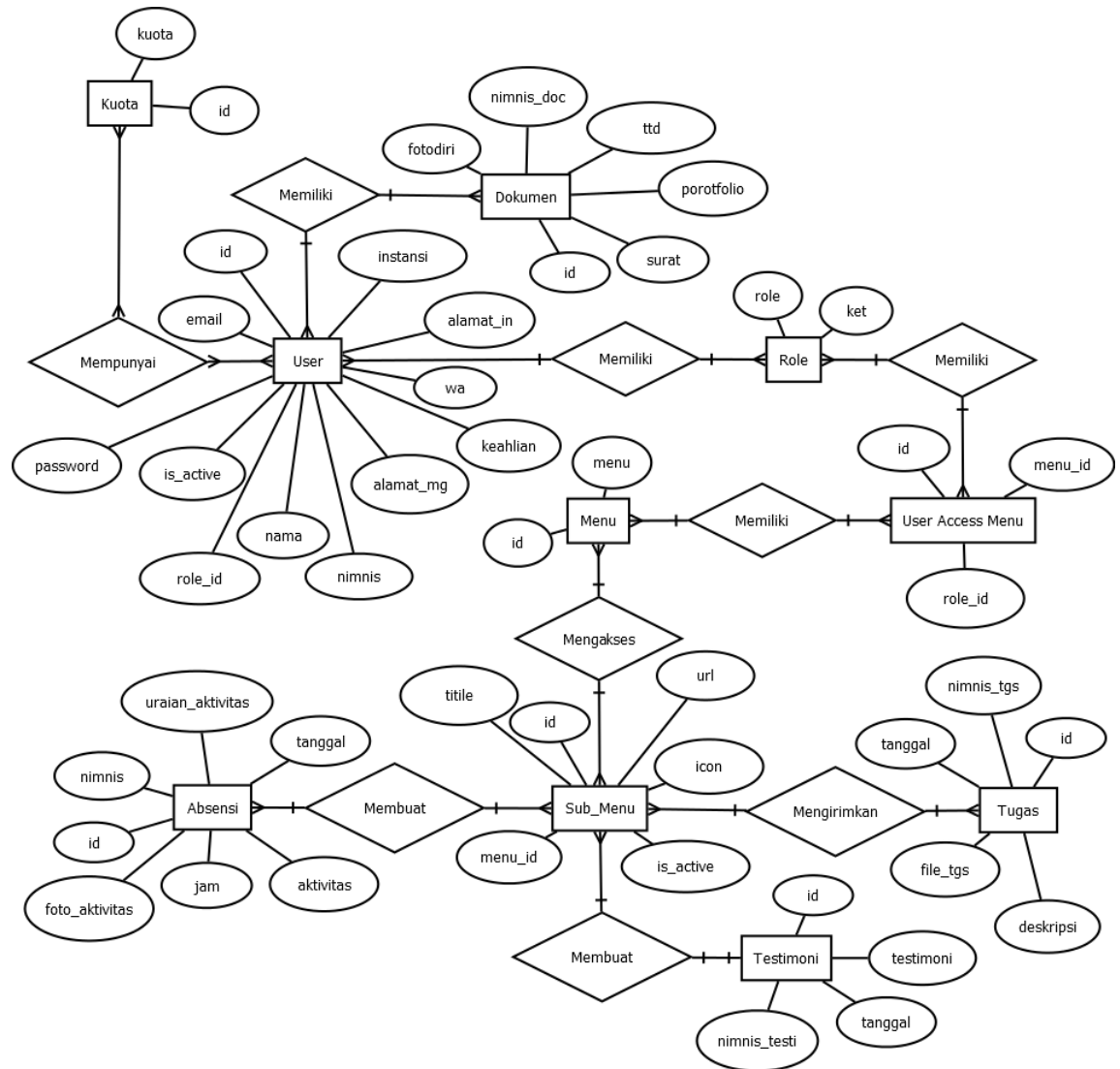


Gambar 18. Class Diagram Prakin

### 3.3.2. Entity Relationship Diagram (ERD) dan Desain Tabel

#### A. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan diagram yang digunakan untuk perancangan suatu database dan menunjukkan relasi antar objek atau entitas beserta atribut-atributnya<sup>[5]</sup>, dan berikut ERD dari aplikasi Prakin



Gambar 19. Entity Relationship Diagram Prakin

## B. Desain Tabel

### 1. Tabel User

No.	Nama Field	Tipe Data (Panjang)	Index
1.	id	int(25)	PK
2.	nama	varchar(50)	
3.	nimnis	varchar(25)	

4.	email	varchar(35)	
5.	password	varchar(256)	
6.	instansi	varchar(128)	
7.	alamat_in	varchar(128)	
8.	alamat_mg	varchar(128)	
9.	wa	varchar(15)	
10.	keahlian	varchar(50)	
11.	role_id	int(25)	
12.	is_active	int(25)	

Tabel 2. User

## 2. Tabel Role

No.	Nama Field	Tipe Data (Panjang)	Index
1.	role	int(10)	PK
2.	ket	varchar(15)	

Tabel 3. Role

## 3. Tabel Dokumen

No.	Nama Field	Tipe Data (Panjang)	Index
1.	id	int(11)	PK
2.	nimnis_doc	varchar(128)	
3.	surat	varchar(256)	
4.	fotodiri	varchar(256)	
5.	portofolio	varchar(256)	
6.	ttd	varchar(256)	

Tabel 4. Dokumen

## 4. Tabel Absensi

No.	Nama Field	Tipe Data (Panjang)	Index
1.	id	int(11)	PK

2.	nimnis	varchar(20)	
3.	tanggal	date	
4.	jam	varchar(25)	
5.	aktivitas	varchar(30)	
6.	uraian_aktivitas	varchar(256)	
7.	foto_aktivitas	varchar(256)	

Tabel 5. Absensi

## 5. Tabel Tugas

No.	Nama Field	Tipe Data (Panjang)	Index
1.	id	int(11)	PK
2.	nimnis_tgs	varchar(128)	
3.	tanggal	date	
4.	deskripsi	varchar(256)	
5.	file_tgs	varchar(256)	

Tabel 6. Tugas

## 6. Tabel Testimoni

No.	Nama Field	Tipe Data (Panjang)	Index
1.	id	int(11)	PK
2.	nimnis_testi	varchar(30)	
3.	tanggal	varchar(30)	
4.	testimoni	varchar(256)	

Tabel 7. Testimoni

## 7. Tabel Kuota

No.	Nama Field	Tipe Data (Panjang)	Index
1.	id	int(11)	PK
2.	kouta	int(11)	

Tabel 8. Kuota

## 8. Tabel Menu

No.	Nama Field	Tipe Data (Panjang)	Index
1.	id	int(11)	PK
2.	menu	varchar(128)	

*Tabel 9. Menu*

## 9. Tabel Sub Menu

No.	Nama Field	Tipe Data (Panjang)	Index
1.	id	int(11)	PK
2.	menu_id	int(11)	
3.	title	varchar(128)	
4.	url	varchar(128)	
5.	icon	varchar(128)	
6.	is_active	int(1)	

*Tabel 10. Sub Menu*

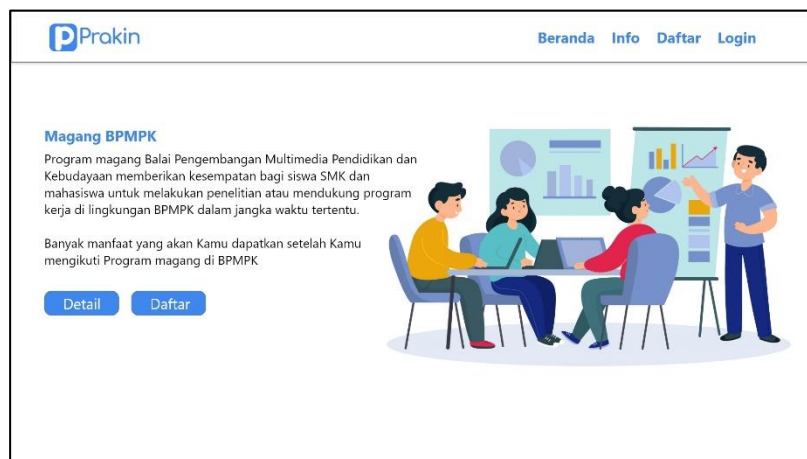
## 10. Tabel User Access Menu

No.	Nama Field	Tipe Data (Panjang)	Index
1.	id	int(11)	PK
2.	role_id	int(11)	
3.	menu_id	int(11)	

*Tabel 11. User Access Menu*

### 3.4. Desain I/O

Berikut merupakan desain input dan output dari aplikasi prakin.



Gambar 20. Halaman Website

The screenshot shows the registration page of the Prakin website. At the top, there is a navigation bar with the Prakin logo and links for Beranda, Info, Daftar, and Login. The main content area features a section titled 'Daftar Magang BPMPK' with a sub-header 'Silahkan isi formulir dibawah ini'. Below this, there are several input fields for registration: Nama Lengkap, NIM / NISN, Instansi, Jurusan, Email, No. Hp, and Sandi. A 'Daftar' button is located at the bottom of the form.

Gambar 21. Halaman Daftar

Nama	Deskripsi	Aksi	Status
Video Pelatihan	Record file	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Download</a>	Verifikasi
Video Penggunaan	Record file	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Download</a>	Belum Verifikasi

Gambar 22. Halaman Tugas

**Log Aktivitas**  
Silahkan isi formulir dibawah ini

Tanggal

Dokumentasi  [Pilih File](#)

Dalam Tugas

Tugas  [Pilih File](#)

Uraian Kegiatan

[Kirim](#)

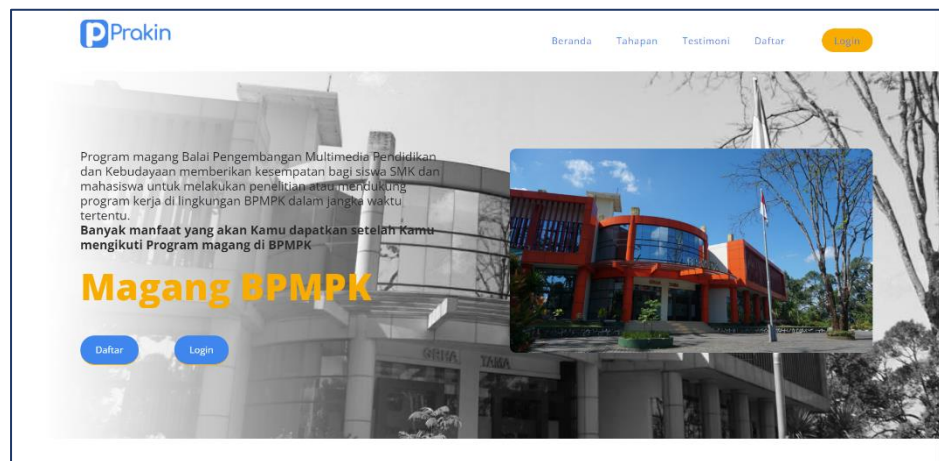
Gambar 23. Halaman Log Aktivitas

### 3.5. Implementasi

Pada tahapan implementasi ini, akan menjelaskan tentang tampilan antar muka dari aplikasi Prakin.

#### 3.5.1. Tampilan Halaman Website dan Registrasi

Pada halaman website berisikan tentang informasi mendasar pada system, yaitu terdapat informasi persyaratan untuk magang, adanya form pendaftaran, serta, testimoni dari lulusan magang. Dan berikut merupakan tampilan dari halaman utama dan register dari aplikasi prakin.



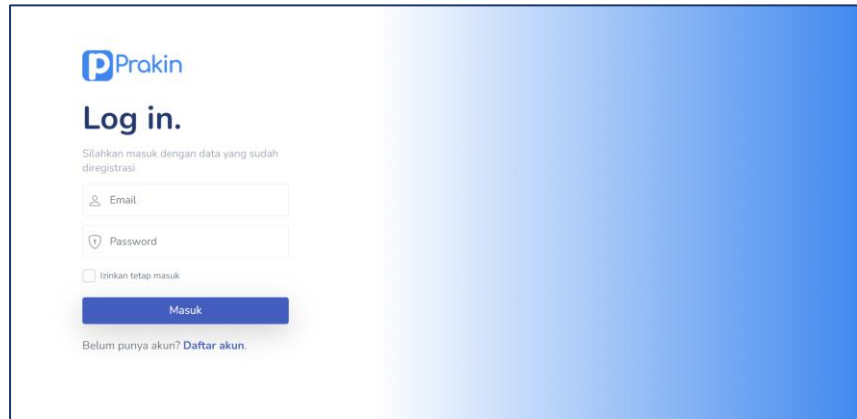
Gambar 24. Halaman Utama Website

Gambar 25. Halaman Register



### 3.5.2. Tampilan Login

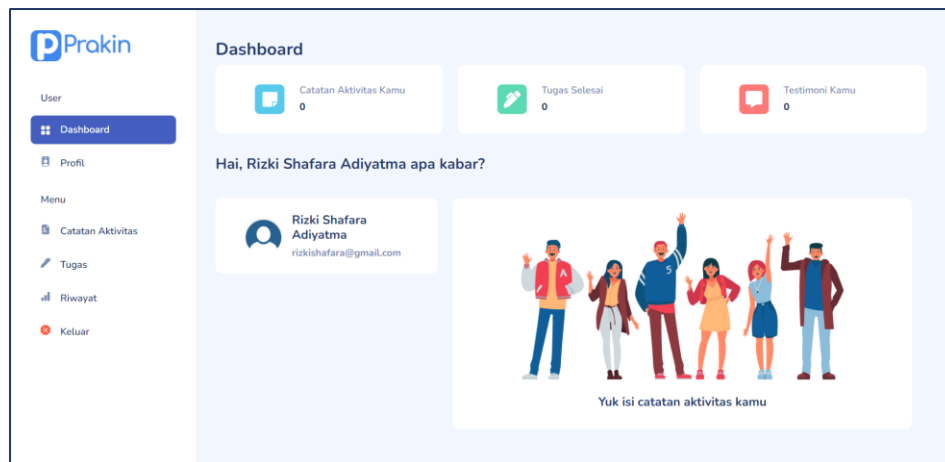
Pada halaman login digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi sehingga aplikasi dapat digunakan, pengguna dapat masuk ketika sudah memiliki akun jika belum maka diwajibkan untuk mendaftar. Berikut merupakan tampilan dari halaman Login dari aplikasi prakin.



Gambar 26. Halaman Login

### 3.5.3. Tampilan Dashboard

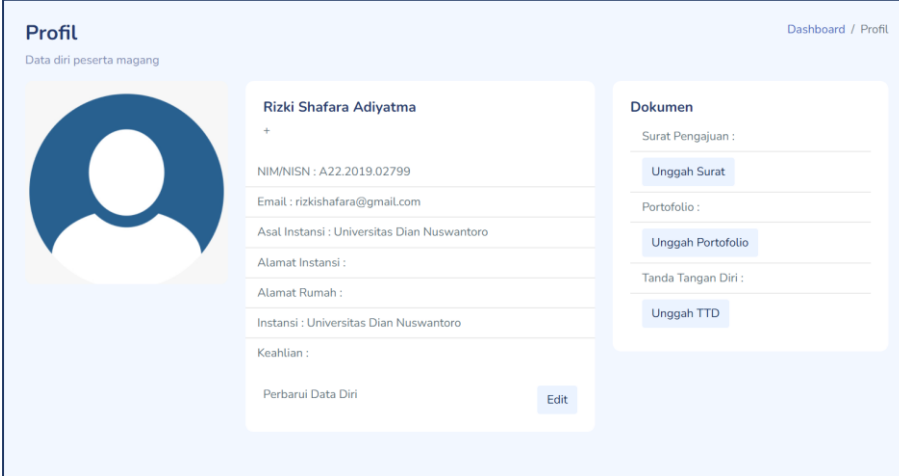
Pada halaman dashboard berisikan menu di side bar dan informasi catatan aktivitas, tugas selesai, testimoni berbentuk card, serta terdapat juga pengumuman yang berbentuk card. Berikut merupakan tampilan dari halaman Dashboard Pengguna dari aplikasi prakin.



Gambar 27. Halaman Dashboard Pengguna

### 3.5.4. Tampilan Menu Profil

Pada halaman profil berisikan tentang informasi data diri dan juga file dokumen pelengkap, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu profil dari aplikasi prakin.



**Profil**  
Data diri peserta magang

Dashboard / Profil

**Rizki Shafara Adiyatma**  
+

NIM/NISN : A22.2019.02799

Email : rizkishafara@gmail.com

Asal Instansi : Universitas Dian Nuswantoro

Alamat Instansi :

Alamat Rumah :

Instansi : Universitas Dian Nuswantoro

Keahlian :

Perbarui Data Diri

**Dokumen**

Surat Pengajuan :

Unggah Surat

Portofolio :

Unggah Portofolio

Tanda Tangan Diri :

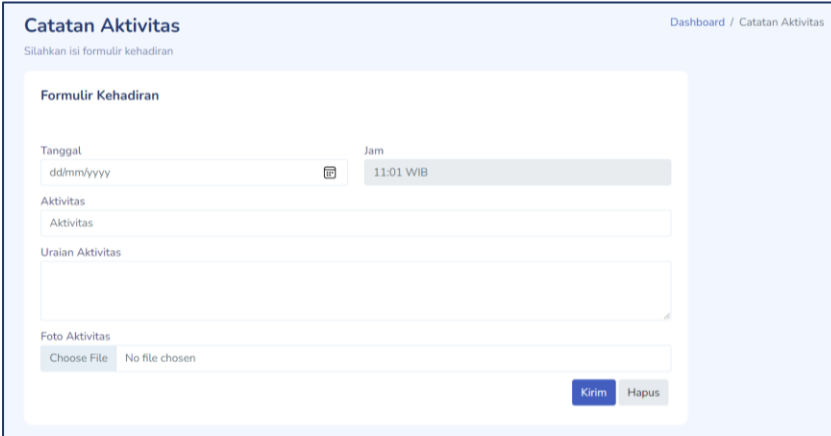
Unggah TTD

Edit

Gambar 28. Halaman Menu Profil

### 3.5.5. Tampilan Menu Catatan Aktivitas

Pada halaman catatan aktivitas berisi form aktivitas yang harus diisi oleh peserta magang setiap harinya yang nantinya akan direkap pada riwayat aktivitas, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu catatan aktivitas dari aplikasi prakin.



**Catatan Aktivitas**  
Silahkan isi formulir kehadiran

Dashboard / Catatan Aktivitas

**Formulir Kehadiran**

Tanggal  
dd/mm/yyyy

Jam  
11:01 WIB

Aktivitas  
Aktivitas

Uraian Aktivitas

Foto Aktivitas  
Choose File No file chosen

Kirim Hapus

Gambar 29. Halaman Menu Catatan Aktivitas

### 3.5.6. Tampilan Menu Tugas

Pada halaman tugas berisi form tugas yang harus diisi peserta magang yang nantinya akan direkap pada dokumentasi tugas, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu tugas dari aplikasi prakin.

**Tugas** Dashboard / Tugas

Silahkan isi formulir berikut

**Formulir Pengumpulan Tugas**

Tanggal  
10 January 2022

Nama Tugas  
Nama Tugas

Deskripsi Tugas

File  
Choose File No file chosen

Kirim Hapus

Gambar 30. Halaman Menu Tugas

Ketika peserta magang sudah selesai maka menu tugas akan berubah menjadi dokumentasi tugas, berikut merupakan tampilan dari halaman menu dokumentasi tugas dari aplikasi prakin.

**Tugas Peserta Magang** Dashboard / Tugas

Dokumentasi Tugas Peserta Magang

10 Data Per Halaman Search...

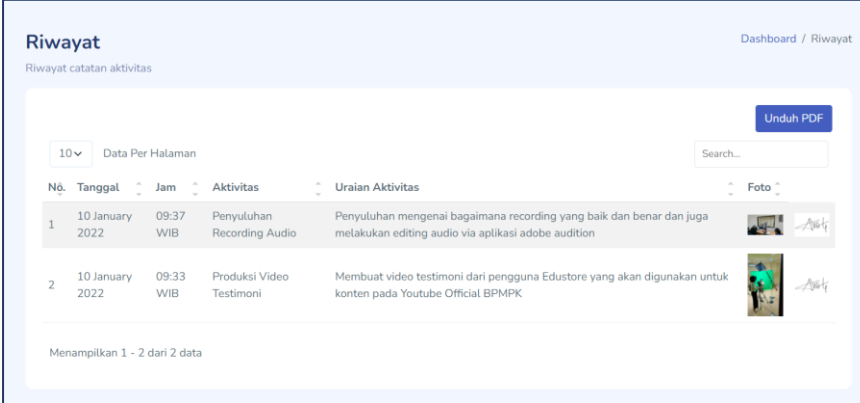
No.	Tanggal	Nama	Deskripsi	File Tugas	Aksi
1	10 January 2022	Riski	Membuat cover book dari aplikasi prakin	background_prakin.ai	<span>Download</span>



Menampilkan 1 - 1 dari 1 data

Gambar 31. Halaman Menu Dokumentasi Tugas

### 3.5.7. Tampilan Menu Riwayat Aktivitas

Pada halaman riwayat aktivitas berisikan tentang rekap aktivitas yang berbentuk tabel, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu riwayat aktivitas dari aplikasi prakin.

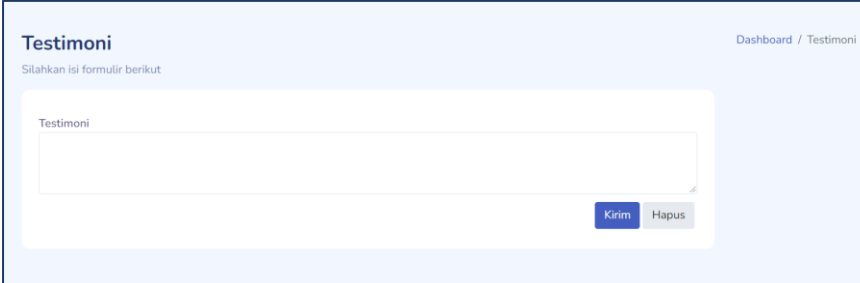


No.	Tanggal	Jam	Aktivitas	Uraian Aktivitas	Foto
1	10 January 2022	09:37 WIB	Penyuluhan Recording Audio	Penyuluhan mengenai bagaimana recording yang baik dan benar dan juga melakukan editing audio via aplikasi adobe audition	
2	10 January 2022	09:33 WIB	Produksi Video Testimoni	Membuat video testimoni dari pengguna Edustore yang akan digunakan untuk konten pada Youtube Official BPMPK	

Gambar 32. Halaman Menu Riwayat Aktivitas

### 3.5.8. Tampilan Menu Testimoni

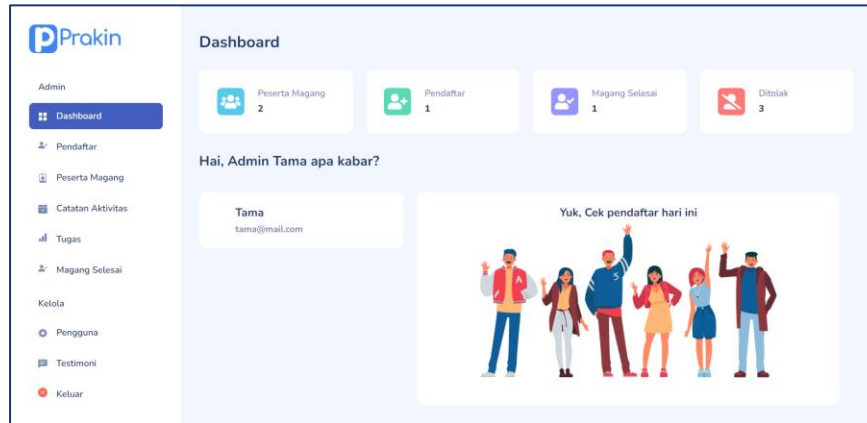
Pada halaman testimoni berisikan form tetimoni yang harus di isi oleh peserta magang setelah selesai magang, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu testimoni dari aplikasi prakin.



Gambar 33. Halaman Menu Testimoni

### 3.5.9. Tampilan Dashboard Admin

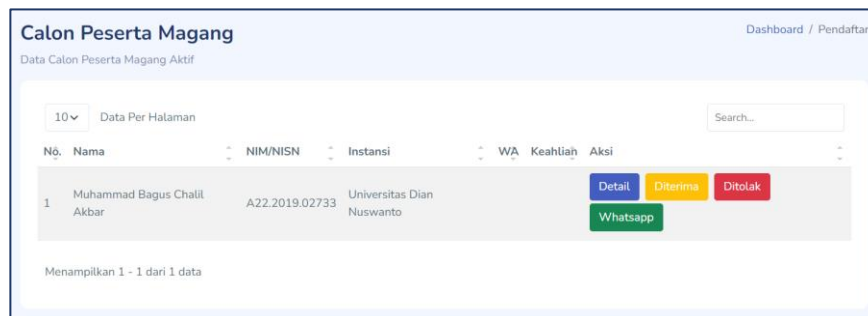
Pada halaman dashboard admin berisikan menu di side bar dan informasi peserta magang, pendaftar, magang selesai, ditolak berbentuk card, serta terdapat juga pengumuman yang berbentuk card, dan berikut merupakan tampilan dari halaman Dashboard Pengguna dari aplikasi prakin.



Gambar 34. Halaman Dashboard Admin

### 3.5.10. Tampilan Menu Pendaftar

Pada halaman pendaftar berisikan tentang pendaftar yang telah mendaftar berbentuk tabel, serta nantinya terdapat button sebagai aksi untuk pendaftar dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu pendaftar dari aplikasi prakin.



Gambar 35. Halaman Menu Pendaftar

### 3.5.11. Tampilan Menu Peserta Magang

Pada halaman peserta magang berisikan tentang peserta magang aktif yang berbentuk tabel, serta nantinya terdapat button sebagai aksi untuk peserta magang, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu pendaftar dari aplikasi prakin.

No.	Nama	NIM/NISN	Instansi	WA	Keahlian	Aksi
1	Alfandi Okta Dwiputra	A22.2019.02790	UDINUS	6285800481838	Desain	<a href="#">Detail</a> <a href="#">Selesai</a> <a href="#">Whatsapp</a>

Menampilkan 1 - 1 dari 1 data

Gambar 36. Halaman Menu Peserta Magang

### 3.5.12. Tampilan Menu Catatan Aktivitas

Pada halaman catatan aktivitas admin berisikan tentang rekap aktivitas peserta magang keseluruhan yang berbentuk tabel, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu catatan aktivitas admin dari aplikasi prakin.

No.	Tanggal	Jam	Nama	NIM/NISN	Aktivitas	Uraian Aktivitas	Foto	TTD
1	10 January 2022	09:37 WIB	Didan	D23	Penyuluhan Recording Audio	Penyuluhan mengenai bagaimana recording yang baik dan benar dan juga melakukan editing audio via aplikasi adobe audition		
2	10 January 2022	09:33 WIB	Didan	D23	Produksi Video Testimoni	Membuat video testimoni dari pengguna Edustore yang akan digunakan untuk konten pada Youtube Official BPMPK		

Gambar 37. Halaman Menu Catatan Aktivitas

### 3.5.13. Tampilan Menu Tugas

Pada halaman tugas berisikan tentang rekap tugas peserta magang yang berbentuk tabel, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu tugas dari aplikasi prakin.

No.	Tanggal	Nama	Deskripsi	File Tugas	Aksi
1	10 January 2022	Riski	Membuat cover book dari aplikasi prakin	background_prakin.ai	<a href="#">Download</a>
2	06 January 2022	Alfandi Okta Dwiputra	Logo	Lambang_NK.psd	<a href="#">Download</a>

Gambar 38. Halaman Menu Tugas

### 3.5.14. Tampilan Menu Magang Selesai

Pada halaman magang selesai berisikan tentang data peserta magang selesai yang berbentuk tabel, serta nantinya terdapat button sebagai aksi untuk peserta magang, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu magang selesai dari aplikasi prakin.

No.	Nama	NIM/NISN	Instansi	WA	Keahlian	Aksi
1	Muhammad Bagus Chalil Akbar	A22.2019.02733	Universitas Dian Nuswanto			<a href="#">Detail</a> <a href="#">Whatsapp</a> <a href="#">Hapus</a>

Menampilkan 1 - 1 dari 1 data

Gambar 39. Halaman Menu Magang Selesai

### 3.5.15. Tampilan Menu Kelola Pengguna

Pada halaman kelola pengguna berisikan tentang data pengguna yang berbentuk tabel, serta nantinya terdapat button sebagai aksi untuk pengguna, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu kelola pengguna dari aplikasi prakin.

No.	Nama	NIM/NISN	Instansi	WA	Status	Aksi
1	Didan Hafiz Putra Pratama	A22.2019.02777	Universitas Dian Nuswantoro		Pendaftar	Edit Hapus
2	Ferisa Salsabila Putri	A22.2019.02739	Universitas Dian Nuswantoro		Pendaftar	Edit Hapus
3	Rizki Shafara Adiyatma	A22.2019.02799	Universitas Dian Nuswantoro		Peserta Magang	Edit Hapus
4	Muhammad Bagus Chalil Akbar	A22.2019.02733	Universitas Dian Nuswantoro	6287825814146	Selesai Magang	Edit Hapus

Gambar 40. Halaman Menu Kelola Pengguna

### 3.5.16. Tampilan Menu Kelola Testimoni

Pada halaman kelola testimoni berisikan tentang data testimoni magang selesai yang berbentuk tabel, serta nantinya terdapat button sebagai aksi untuk testimoni, dan berikut merupakan tampilan dari halaman menu pendaftar dari aplikasi prakin.

No.	Nama	Testimoni	Aksi
1	Riski	Magang di bpmk memberikan pengalaman yang menakjubkan	Hapus

Gambar 41. Halaman Menu Kelola Testimoni



## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1.Kesimpulan**

Tak dipungkiri teknologi memang sangat bermantaat bagi kehidupan manusia, dengan adanya pandemi covid-19 mengubah persepsi manusia tentang betapa pentingnya teknologi untuk menunjang kehidupan, maka dari itu Sistem Informasi Pengelolaan Kontributor Magang Dalam Lingkup Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan Berbasis Website yang telah menghasilkan aplikasi Bernama Prakin senantiasa dapat membantu memudahkan BPMPK dalam pengelolaan sistem magang, sehingga lebih terdata dan efisien. Serta nantinya akan lebih mudah dengan adanya pemanfaatan teknologi pada aplikasi Prakin ini akan memotivasi peserta magang dalam semangat belajar nyata di dalam lingkungan kerja BPMPK.

#### **4.2.Saran**

Dalam pengembangan aplikasi Prakin tentu saja tidak luput dari kesalahan, maka dari itu saran dan masukan sangat diterima dalam kemajuan dari aplikasi prakin ini. Saran dari penguji yakni perlunya ada pengkhususan dalam input data untuk menghindari redudansi data, dan ketika peserta magang mendaftar dengan kasus kuota terpenuhi maka menu diharuskan untuk muncul supaya pengguna dapat mendaftar Kembali.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M-Edukasi. “Sejarah”. <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=sejarah>. [Accessed 24 Januari 2022]
- [2] Rendi Juliarto. “Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasan”. 19 Mei 2021 [online]. <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>. [Accessed 24 Januari 2022]
- [3] Rony Setiawan. “Apa Itu Sequence Diagram dan Contohnya”. 21 Agustus 2021 [online]. <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>. [Accessed 24 Januari 2022]
- [4] Rony Setiawan. “Memahami Class Diagram Lebih Baik”. 13 Oktober 2021 [online]. <https://www.dicoding.com/blog/memahami-class-diagram-lebih-baik/>. [Accessed 24 Januari 2022]
- [5] Rony Setiawan. “Bagaimana Cara Membuat ERD dan Contohnya”. 28 Agustus 2021 [online]. <https://www.dicoding.com/blog/cara-membuat-erd-dan-contohnya/>. [Accessed 24 Januari 2022]

## LAMPIRAN

### 1. Surat pengantar magang

#### FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO



Nomor : 000734/A.30/UDN-02/IX/2021 Semarang, 03 September 2021  
Hal. : Ijin Kuliah Kerja Industri

Kepada Yth.  
Kepala Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan  
Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo  
Kel. Pakintelan, Kec Gunung Pati, Kodya Semarang 50227  
Jawa Tengah


Dengan Hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan Kuliah Kerja Industri pada Program Studi Teknik Informatika - D3 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro, setiap mahasiswa perlu melaksanakan Kuliah Kerja Industri di sebuah Instansi/Perusahaan. Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon agar Bapak / Ibu memberikan izin dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Adapun mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Alfandi Okta Dwiputra  
NIM : A22.2019.02790  
E-mail : 122201902790@mhs.dinus.ac.id  
No. Telepon : 085800481838

Perlu kami sampaikan mengingat adanya pandemi Virus Corona (COVID 19) dalam pelaksanaan kegiatan di atas disarankan tetap waspada dan mengikuti protokol kesehatan guna menghindari penyebaran virus.

Besar harapan kami atas terkabulnya surat permohonan ijin ini, dan atas perhatian serta bantuannya, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika - D3  
  
**Fikri Budiman, M.Kom**  
NPP. 0686.11.1995.070

## 2. Log kegiatan

### DAFTAR KEGIATAN HARIAN KULIAH KERJA INDUSTRI










Nama : Alfandi Okta Dwiputra  
 NIM : A22.2019.02790  
 Progam Studi : Diploma III Teknik Informatika  
 Instansi Perusahaan : Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan  
 Alamat : Jl. Mr. Koesnoebiyono Tjondro Wibowo Kel. Pakintelan, Kec Gunung Pati, Kodya Semarang 50227 Jawa Tengah - Indonesia  
 No. Telepon : 024-8314292  
 Penyelia : Manikowati, M.Pd.

Tanggal	Hari	Jenis Kegiatan	Paraf
11/10/2021	Senin	Upload aplikasi lomba ke web edutore-medikasi	
12/10/2021	Selasa	Arsip aplikasi lomba ke google drive	
13/10/2021	Rabu	Arsip aplikasi lomba ke google drive	
14/10/2021	Kamis	Arsip aplikasi lomba ke google drive	
15/10/2021	Jumat	Upload aplikasi lomba ke web edutore-medikasi	
18/10/2021	Senin	Upload aplikasi lomba ke web edutore-medikasi	
19/10/2021	Selasa	Membuat Video demo aplikasi	
20/10/2021	Rabu	(Libur)	
21/10/2021	Kamis	Upload aplikasi lomba ke web edutore-medikasi	

22/10/2021	Jumat	Membuat proposal aplikasi	
25/10/2021	Senin	Membuat proposal aplikasi	
26/10/2021	Selasa	Membuat proposal aplikasi	
27/10/2021	Rabu	Mendesain mockup aplikasi	
28/10/2021	Kamis	Produksi Video iklan edutore	
29/10/2021	Jumat	Produksi Video iklan edutore	
01/11/2021	Senin	Produksi Video iklan edutore	
02/11/2021	Selasa	Mendesain mockup aplikasi	
03/11/2021	Rabu	Mendesain mockup aplikasi	
04/11/2021	Kamis	Membuat proposal aplikasi (perbaikan)	
05/11/2021	Jumat	Membuat proposal aplikasi (perbaikan)	
08/11/2021	Senin	Membuat desain database	
09/11/2021	Selasa	Membuat website (konfigurasi folder C1)	
10/11/2021	Rabu	Membuat website (landing page)	
11/11/2021	Kamis	Membuat website (landing page)	
12/11/2021	Jumat	Membuat website (register)	
15/11/2021	Senin	Kegiatan bimbingan	
16/11/2021	Selasa	Membuat website (Register & login)	
17/11/2021	Rabu	Membuat website (login)	

18/11/2021	Kamis	Membuat website	
19/11/2021	Jumat	Membuat website	
22/11/2021	Senin	Revisi Proposal	
23/11/2021	Selasa	Revisi Proposal	
24/11/2021	Rabu	Ujian Proposal	
25/11/2021	Kamis	Membuat website	
26/11/2021	Jumat	Membuat website	
29/11/2021	Senin	Membuat website	
30/11/2021	Selasa	Membuat website	
01/12/2021	Rabu	Membuat website	
02/12/2021	Kamis	Membuat website	
03/12/2021	Jumat	Membuat website	
06/12/2021	Senin	Membuat website	
07/12/2021	Selasa	Membuat website	
08/12/2021	Rabu	Membuat website	
09/12/2021	Kamis	Membuat website	
10/12/2021	Jumat	Membuat website	
13/12/2021	Senin	Membuat website	
14/12/2021	Selasa	Membuat website	

15/12/2021	Rabu	Membuat website	
16/12/2021	Kamis	Membuat website	
17/12/2021	Jumat	Membuat website	
20/12/2021	Senin	Membuat website	
21/12/2021	Selasa	Membuat website	
22/12/2021	Rabu	Membuat website	
23/12/2021	Kamis	Membuat website	
24/12/2021	Jumat	Membuat website	
27/12/2021	Senin	Membuat website	
28/12/2021	Selasa	Membuat website	
29/12/2021	Rabu	Membuat website	
30/12/2021	Kamis	Membuat website	
31/12/2021	Jumat	Membuat website	
03/01/2022	Senin	Membuat website	
04/01/2022	Selasa	Membuat website	
05/01/2022	Rabu	Membuat website	
06/01/2022	Kamis	Membuat website	
07/01/2022	Jumat	Membuat buku panduan	
10/01/2022	Senin	Membuat buku panduan	

11/01/2022	Selasa	Membuat buku panduan	
12/01/2022	Rabu	Kegiatan bimbingan	
13/01/2022	Kamis	Revisi buku panduan dan perbaikan website	
14/01/2022	Jumat	Revisi buku panduan dan perbaikan website	
17/01/2022	Senin	Ujian Sertifikasi	
18/01/2022	Selasa	Ujian Sertifikasi	
19/01/2022	Rabu	Ujian Sertifikasi	
20/01/2022	Kamis	Membuat website	
21/01/2022	Jumat	Membuat website	

### 3. Dokumentasi



