

**LAPORAN MAGANG
DI BANK JAKARTA DAN CMLABS DEV**

18 Agustus 2025 – 30 November 2025 &

18 Agustus 2025 – 31 Januari 2026



OLEH :

Allyssa Nur Ayu Soraya

233140707111108

**PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI
DEPARTEMEN INDUSTRI KREATIF DAN DIGITAL**

FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2025

**LAPORAN MAGANG
DI BANK JAKARTA KANTOR PUSAT**

18 Agustus 2025 – 30 November 2025



OLEH :

Allyssa Nur Ayu Soraya

233140707111108

**PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI
DEPARTEMEN INDUSTRI KREATIF DAN DIGITAL**

**FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN MAGANG

Nama Mahasiswa	: Allyssa Nur Ayu Soraya
NIM	: 233140707111108
Program Studi	: D3 Teknologi Informasi
Tempat Magang	: Bank Jakarta Kantor Pusat
Tanggal Pelaksanaan	: 18 Agustus 2025 – 30 November 2025
Lama (bulan)	: 3 Bulan 12 Hari

Pembimbing Lapang,



Hilda Harisa

NIP/NIK 48800623

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing Magang,

Ir. I Dewa Made Widia, MT., MCF

NIK. 2016096802091001

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1. Latar Belakang.....	3
1.2. Tujuan.....	4
1.3. Manfaat.....	4
BAB II METODE MAGANG.....	6
2.1 Waktu dan Pelaksanaan Magang	6
2.2 Metode Pelaksanaan Magang	6
BAB III PROFIL INSTANSI.....	7
3.2 Sejarah Singkat Instansi.....	7
3.3 Struktur Organisasi Instansi.....	8
BAB IV DESKRIPSI KEGIATAN.....	9
4. 1 Deskripsi Kegiatan Magang Kerja.....	9
4.2 Kaitan kegiatan magang dengan mata kuliah yang didapat di tempat magang	9
4.3 Ringkasan Kegiatan Logbook Magang dengan Setiap Mata Kuliah Konversi	9
4.4 Tantangan dari kegiatan yang dilakukan dari tempat magang.....	12
BAB V PENUTUP	13
5. 1 Kesimpulan	13
5.2 Saran	13
DAFTAR LAMPIRAN	14
Lampiran 1. Surat Pengantar Magang dari Fakultas Vokasi	14
Lampiran 2. Surat Penerimaan Magang (LoA) dari Perusahaan	15
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Magang	16
Lampiran 4. CV Mahasiswa	18

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era sekarang, dunia kerja sedang menghadapi tingkat persaingan yang ketat. Untuk itu Teknologi Informasi menjadi peran yang penting dalam mendukung kemudahan operasional diberbagai bidang termasuk dalam perbankan. Perbankan merupakan salah satu pilar utama dalam system keuangan nasional yang dibutuhkan oleh berbagai sektor lainnya, maka dari itu perbankan dituntut untuk memberikan pelayanan yang cepat, aman dan akurat pada Masyarakat. Karena teknologi Informasi yang handal sangat dibutuhkan oleh perbankan untuk menjaga keamanan dan kualitas layanan data nasabah.

Bank Jakarta sebagai salah satu institusi perbankan yang terus berkembang memiliki komitmen kuat dalam mendukung transformasi digital, khususnya pada Divisi Digital Banking dan Divisi IT Developer. Kedua divisi ini memiliki peran penting dalam memastikan kelancaran pengembangan layanan digital, peningkatan kualitas sistem, serta optimalisasi proses bisnis internal. Kondisi tersebut membuat kegiatan monitoring project, koordinasi antar divisi, dan pelaporan progress menjadi hal yang sangat krusial.

Berbeda dengan kondisi di lapangan yang menunjukkan bahwa proses pencatatan progress project dan monitoring perkembangan pekerjaan sebelumnya masih dilakukan secara manual melalui aplikasi perpesanan, dokumen terpisah, maupun spreadsheet. Metode tersebut memiliki sejumlah kelemahan, seperti sulitnya melacak histori update project, kurangnya transparansi dalam pelaporan, serta kesulitan kepala divisi dalam melihat perkembangan pekerjaan secara real-time. Selain itu, tidak adanya platform terpusat menyebabkan proses dokumentasi, pengumpulan lampiran (attachment), serta rekap kemajuan proyek menjadi tidak efisien.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi digital berupa sistem informasi berbasis web yang mampu mengintegrasikan proses pengelolaan project, pendataan progress tiap divisi, dokumentasi lampiran, serta monitoring kinerja dalam satu platform terpusat. Pada proyek kerja praktik ini, sistem dirancang dan dikembangkan menggunakan framework Laravel karena memiliki keunggulan dalam keamanan, manajemen database, serta kemudahan untuk membangun fitur modular sesuai kebutuhan organisasi.

Sistem yang dikembangkan menyediakan peran pengguna (role-based system) yang meliputi Digital Banking (DIG), IT Developer, dan Kepala Divisi. Masing-masing role memiliki fungsinya tersendiri: Digital Banking mengelola progress kebutuhan bisnis, IT Developer mencatat perkembangan teknis, sementara Kepala Divisi melakukan monitoring secara keseluruhan. Selain itu, sistem dilengkapi dengan dashboard KPI mingguan, manajemen progress detail, dan fitur riwayat update yang mendukung peningkatan transparansi proses kerja.

Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan proses manajemen project di lingkungan Bank Jakarta dapat berjalan lebih efektif, rapi, dan terdigitalisasi. Sistem ini juga diharapkan mampu meningkatkan akurasi dokumentasi, mempercepat proses monitoring, serta mendukung koordinasi antar-divisi dalam pengembangan layanan digital.

1.2. Tujuan

Adapun tujuan dari kegiatan magang adalah :

1. Merancang sistem manajemen progress project berbasis website dengan menggunakan framework Laravel untuk mendukung pendataan project dan progress agar memudahkan kepala divisi dalam pemantauan secara real-time.
2. Menyediakan beberapa fitur dalam sistem meliputi manajemen project pendataan progress oleh DIG dan IT Developer, upload dan manajemen attachment, riwayat update (timeline), dashboard KPI mingguan, notifikasi dasar pada penambahan project atau project selesai.
3. Menggantikan metode pencatatan project dan progress secara manual menggunakan spreadsheet dengan sistem manajemen progress project berbasis web.
4. Membantu pelaksanaan digitalisasi di lingkungan Digital Banking Bank Jakarta agar proses operasional menjadi lebih cepat dan efisien.

1.3. Manfaat

Adapun manfaat kegiatan magang adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

- Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh kesempatan untuk menerapkan teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam proses perancangan dan pengembangan sistem informasi.
- Pengalaman mengembangkan sistem informasi nyata di lingkungan kerja perbankan memberikan nilai tambah bagi penulis sebagai bekal memasuki dunia industri.

2. Bagi Instansi Magang dan Instansi Pendidikan

- Membantu mengembangkan dan memperbaiki system informasi yang digunakan, sehingga operasional bank dapat menjadi lebih efektif dan efisien.
- Sistem ini membantu Bank Jakarta, khususnya Divisi Digital Banking dan IT Developer, dalam menggantikan proses pencatatan manual menjadi sistem yang terpusat, terdokumentasi, dan mudah dipantau. Dengan demikian, efektivitas pekerjaan meningkat dan proses monitoring project menjadi lebih transparan dan efisien.
- Mendapatkan pengalaman dengan memahami alur kerja di perusahaan dan berbagai tantangan yang dihadapi dalam pengembangan website.
- Sebagai sarana untuk memperoleh informasi khususnya perkembangan Teknologi Informasi pada bidang perbankan melalui laporan kegiatan magang.

BAB II

METODE MAGANG

2.1 Waktu dan Pelaksanaan Magang

Berikut ini adalah waktu dan tempat Pelaksanaan Pedalaman Materi Praktis, yaitu:

1. Waktu Pelaksanaan Waktu pelaksanaan Pedalaman Materi Praktis ini selama 3 Bulan 12 Hari. terhitung dari tanggal 18 Agustus sampai dengan 30 November 2025. Dengan waktu kerja dari hari Senin sampai dengan hari Kamis yang dimulai dari pukul 08.00-17.00 WIB, dan Hari Jumat dimulai dari pukul 08.00-17.15
2. Tempat Pelaksanaan Pelaksanaan Pedalaman Materi Praktis ini dilaksanakan Onsite. Untuk alamat kantor di Kantor Bank Jakarta Kantor Pusat, Jl. Suryopranoto No.8, RT.2/RW.7, Petojo Sel., Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10130

2.2 Metode Pelaksanaan Magang

Kegiatan Magang Kerja di Bank Jakarta dibimbing oleh pembimbing lapang dan pembimbing akademik. Peran pembimbing lapang dalam kegiatan magang kerja ini adalah memberikan arahan, bimbingan, serta pendampingan kepada mahasiswa selama pelaksanaan magang, khususnya terkait tugas dan aktivitas kerja di lingkungan divisi Digital Banking. Pembimbing lapang juga berperan dalam memberikan evaluasi terhadap kinerja mahasiswa serta memastikan kegiatan magang berjalan sesuai dengan kebutuhan dan standar kerja instansi. Metode pelaksanaan pada kegiatan magang kerja ini meliputi sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap alur kerja, sistem yang digunakan, serta proses operasional di Divisi Digital Banking Bank Jakarta.
2. Pelaksanaan tugas dan praktik kerja, yaitu keterlibatan langsung mahasiswa dalam kegiatan pengembangan dan pengelolaan sistem, termasuk pembuatan dan pengembangan website monitoring progres proyek.
3. Diskusi dan evaluasi, yaitu kegiatan konsultasi dan diskusi dengan pembimbing lapang dan pembimbing akademik untuk memperoleh masukan, evaluasi, serta perbaikan terhadap hasil pekerjaan yang telah dilakukan.

BAB III

PROFIL INSTANSI

3.1 Deskripsi Instansi

Bank Jakarta adalah bank milik Pemerintah Daerah DKI Jakarta yang berdiri sejak 11 April 1961. Bank ini memiliki perjalanan sejarah panjang dan terus berkembang seiring dengan pertumbuhan Kota Jakarta. Pada awal berdirinya, bank ini bernama PT Bank Pembangunan Daerah Djakarta Raya. Pada tahun 1978, namanya berubah menjadi Perusahaan Daerah (PD) Bank Pembangunan Daerah DKI Jakarta. Kemudian pada tahun 1999, bank ini kembali mengalami rebranding menjadi PT Bank Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta Raya. Selanjutnya, pada tahun 2008, nama bank resmi menjadi PT Bank DKI.

Pada Juni 2025, PT Bank DKI kembali melakukan perubahan nama menjadi Bank Jakarta. Dengan visi menjadi bank daerah yang lebih modern, profesional, dan mampu bersaing di tingkat nasional maupun regional. Sebagai Badan Usaha Milik Daerah (BUMD), Bank Jakarta memiliki peran penting dalam mendukung pembangunan ekonomi dan pelayanan keuangan bagi masyarakat Jakarta.

Dalam operasionalnya, Bank Jakarta menyediakan berbagai layanan keuangan, mulai dari simpanan, pinjaman, layanan pembayaran, hingga solusi digital seperti mobile banking, internet banking, dan integrasi sistem pembayaran daerah. Transformasi digital menjadi salah satu prioritas strategis perusahaan untuk meningkatkan efisiensi proses kerja, memperkuat keamanan transaksi, serta memberikan pengalaman layanan yang lebih cepat dan mudah bagi nasabah.

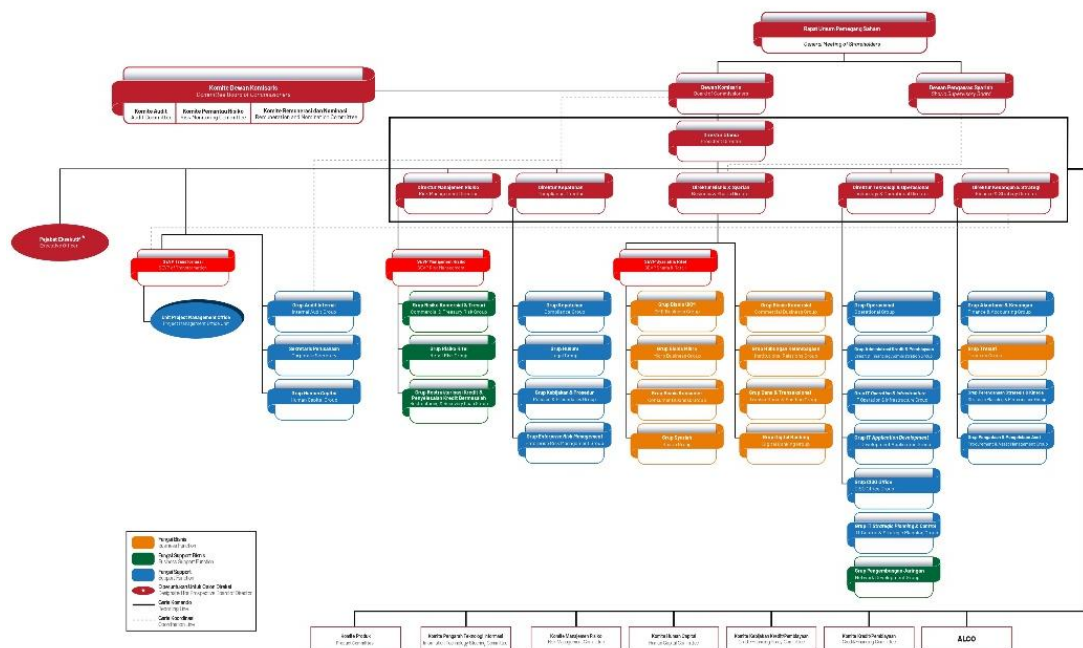
Sebagai lembaga perbankan yang berperan penting di wilayah DKI Jakarta, Bank Jakarta menjalankan kegiatan operasional dengan menjunjung tinggi prinsip kehati-hatian, tata kelola perusahaan yang baik, serta inovasi berkelanjutan. Hal ini menjadikan Bank Jakarta sebagai institusi keuangan yang mampu bersaing di tingkat nasional sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam pembangunan daerah.

3.2 Sejarah Singkat Instansi

Satuan Kerja Digital Banking merupakan salah satu unit strategis di Bank Jakarta yang dibentuk sebagai respon terhadap meningkatnya kebutuhan layanan perbankan digital dan

Unit ini berperan dalam pengembangan, pemeliharaan, serta optimalisasi berbagai aplikasi dan sistem digital, termasuk peningkatan pengalaman pengguna (user experience), keamanan transaksi, integrasi sistem, dan pengembangan fitur layanan digital yang inovatif. Sebagai lokasi magang, Satuan Kerja Digital Banking menjadi tempat bagi mahasiswa atau peserta magang untuk mempelajari proses bisnis digital perbankan, memahami alur kerja pengembangan aplikasi keuangan, serta terlibat dalam kegiatan yang mendukung operasional digital Bank Jakarta.

Struktur Organisasi Bank Jakarta sesuai dengan gambar di bawah ini:



BAB IV DESKRIPSI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Kegiatan Magang Kerja

Selama melaksanakan magang di Satuan Kerja Digital Banking Bank Jakarta, penulis terlibat dalam berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan dan pengelolaan sistem digital perbankan. Kegiatan yang dilakukan cukup beragam, mulai dari memahami alur kerja internal divisi, mempelajari kebutuhan pengguna, hingga membantu proses pengembangan fitur pada sistem yang sedang berjalan.

Penulis juga berkesempatan untuk mendampingi mentor dalam rapat Bersama klien, dipercaya untuk membuat website untuk monitoring progress yang dimulai dari analisis hingga development. Selain itu, beberapa pekerjaan administratif seperti penyusunan dokumentasi, perapian data, dan pembuatan laporan teknis juga menjadi bagian dari kegiatan penulis. Melalui aktivitas tersebut, penulis mendapatkan gambaran nyata mengenai bagaimana proses kerja digital banking dijalankan dalam lingkungan profesional dan bagaimana setiap tim berkolaborasi untuk menghasilkan layanan yang stabil dan mudah digunakan oleh nasabah.

4.2 Kaitan kegiatan magang dengan mata kuliah yang didapat di tempat magang

Kegiatan magang yang dilaksanakan di Bank Jakarta memiliki keterkaitan yang erat dengan beberapa mata kuliah yang telah diperoleh selama perkuliahan. Pengetahuan dan keterampilan yang didapat dari mata kuliah Pemrograman Web dan Web Framework diterapkan dalam proses pengembangan sistem manajemen progres proyek berbasis web, mulai dari perancangan hingga implementasi fitur sistem.

Selain itu, mata kuliah UI/UX dan Interaksi Manusia dan Komputer berperan dalam membantu penulis merancang tampilan antarmuka sistem agar mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penerapan mata kuliah Manajemen Proyek juga terlihat dalam pengaturan alur pekerjaan, penjadwalan tugas, serta pemantauan progres selama proses pengembangan sistem.

Kegiatan magang ini juga berkaitan dengan mata kuliah Etika Profesi dan Teknik Komunikasi, yang tercermin dari sikap profesional, kedisiplinan, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan mentor dan tim selama pelaksanaan magang di lingkungan kerja.

4.3 Ringkasan Kegiatan Logbook Magang dengan Setiap Mata Kuliah Konversi

Kegiatan magang yang dilakukan oleh mahasiswa selama 614,15 jam (3 bulan 12 hari) akan dikoneversikan ke dalam 6 mata kuliah (20 sks) dengan rincian mata kuliah sebagai berikut :

1. Portofolio Proyek (1 sks)

Mata kuliah ini berfokus pada penyusunan, dokumentasi, dan penyajian hasil pekerjaan mahasiswa dalam bentuk portofolio profesional. Mahasiswa menunjukkan kemampuan merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi proyek yang dikerjakan selama magang maupun kegiatan akademik.

2. Teknik Manajemen dan Komunikasi (3 sks)

Membahas prinsip dasar manajemen kerja, pengorganisasian tugas, serta teknik komunikasi profesional di lingkungan industri. Termasuk kemampuan menyampaikan informasi secara efektif, berkolaborasi lintas fungsi, dan mengelola hubungan kerja.

3. Kreativitas dan Kerjasama Tim (4 sks)

Mata kuliah ini menilai kemampuan mahasiswa menghasilkan ide kreatif, memecahkan masalah, serta bekerja secara kolaboratif dalam tim. Fokus pada peran mahasiswa dalam kontribusi ide, inisiatif, adaptasi terhadap dinamika tim, dan penyelesaian tugas kelompok selama magang.

4. Internship (Magang) (6 sks)

Pembelajaran berbasis praktik di tempat kerja yang bertujuan memberikan pengalaman langsung tentang proses operasional, budaya organisasi, dan penerapan kompetensi bidang studi. Penilaian mencakup kinerja, kedisiplinan, tanggung jawab, kemampuan teknis, dan soft skills.

5. Praktik Manajemen Proyek (4 sks)

Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan konsep manajemen proyek, seperti perencanaan, penjadwalan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi proyek. Biasanya dikaitkan dengan proyek yang dikerjakan selama masa magang.

6. Etika Profesi (2 sks)

Mata kuliah ini mencakup pemahaman tentang etika kerja, integritas, profesionalisme, dan tanggung jawab sosial dalam menjalankan tugas di dunia industri. Menilai bagaimana mahasiswa mematuhi aturan, menjaga sikap profesional, serta menunjukkan perilaku etis selama magang.

Berdasarkan 6 mata kuliah tersebut ringkasan kegiatan magang sesuai logbook harian magang yang dikelompokkan sesuai mata kuliah tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 41. Ringkasan Kegiatan Logbook Magang Sesuai Mata Kuliah

No.	Mata Kuliah	Deskripsi Kegiatan Magang yang Sesuai Mata Kuliah	Jumlah Jam
1.	Portofolio Proyek (1 sks)	Menyusun dokumentasi proyek sistem manajemen progres, termasuk perancangan fitur, alur sistem, serta pengumpulan hasil pengembangan sebagai portofolio profesional selama kegiatan magang.	31 Jam
2.	Teknik Manajemen dan Komunikasi (3 sks)	Kegiatan koordinasi dan komunikasi dengan mentor kebutuhan sistem, diskusi pengembangan fitur, penyampaian progres pekerjaan, serta keterlibatan dalam rapat internal divisi Digital Banking.	92 Jam
3.	Kreativitas dan Kerjasama Tim (4 sks)	Kolaborasi dengan mentor dalam merancang solusi sistem, penyesuaian kebutuhan pengguna, pemecahan masalah selama proses pengembangan, serta adaptasi terhadap dinamika kerja tim di lingkungan profesional.	123 Jam
4.	Internship (Magang) (6 sks)	Pelaksanaan kegiatan magang secara menyeluruh, mulai dari analisis kebutuhan sistem, perancangan, pengembangan website monitoring progres proyek, hingga evaluasi sistem berdasarkan masukan pengguna.	184,15 Jam
5.	Praktik Manajemen Proyek (4 sks)	Penerapan konsep manajemen proyek dalam pengembangan sistem, meliputi perencanaan pekerjaan, pembagian tugas, pengelolaan waktu, pemantauan progres, serta penyesuaian sesuai kebutuhan divisi.	123 Jam

6.	Etika Profesi (2 sks)	Penerapan etika profesi selama magang, seperti disiplin kerja, tanggung jawab terhadap tugas, menjaga kerahasiaan data, serta bersikap profesional dalam lingkungan kerja perbankan.	61 Jam
Total Jam			614,15 jam

4.4 Tantangan dari kegiatan yang dilakukan dari tempat magang

Selama mengikuti program magang, penulis menghadapi beberapa tantangan yang cukup berpengaruh terhadap proses belajar. Salah satu tantangan terbesar adalah menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja yang profesional dan ritme pekerjaan yang cepat, terutama karena sebagian besar kegiatan divisi bersifat teknis dan melibatkan koordinasi dengan banyak pihak.

Selain itu, penulis perlu memahami sistem internal yang cukup kompleks, baik dari sisi alur kerja maupun teknis pengembangannya. Pada awal magang, proses adaptasi terhadap istilah-istilah baru, dokumentasi proyek, dan standar kerja perusahaan menjadi hal yang cukup menantang. Namun, melalui bimbingan mentor dan dukungan tim, tantangan tersebut perlahan dapat teratasi.

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, pengalaman ini justru memberikan pelajaran berharga dan meningkatkan kemampuan penulis dalam memahami dunia kerja digital banking secara lebih mendalam.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan magang kerja di Bank Jakarta yang berlangsung selama kurang lebih 3 bulan 12 hari, dapat disimpulkan bahwa kegiatan magang ini memberikan pengalaman yang bermanfaat dan sesuai dengan bidang yang saya tempuh yaitu Teknologi Informasi. Selama magang, penulis terlibat secara langsung dalam berbagai tahapan pengembangan sistem berbasis web, mulai dari memahami kebutuhan pengguna, merancang sistem, melakukan pengembangan, hingga mengevaluasi sistem manajemen progres proyek yang digunakan di Divisi Digital Banking.

Sistem yang dikembangkan untuk membantu memudahkan proses pemantauan progres pekerjaan serta membuat alur kerja menjadi lebih teratur. Selain itu, sistem ini juga mendukung koordinasi antar pihak terkait melalui pengaturan hak akses pengguna sesuai dengan peran masing-masing. Melalui kegiatan magang ini, penulis juga memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai lingkungan kerja profesional, pentingnya penerapan etika profesi, serta peran komunikasi dan kerja sama tim dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab di dunia kerja.

5.2 Saran

Berdasarkan kegiatan magang yang telah dilaksanakan, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan ke depannya. Bagi instansi, sistem monitoring progres proyek yang telah dikembangkan diharapkan dapat terus dikembangkan dan disempurnakan, khususnya melalui penambahan fitur pelaporan yang lebih rinci hingga penyempurnaan tampilan antarmuka agar sistem semakin mudah dan nyaman digunakan.

Bagi mahasiswa, kegiatan magang diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan teknis dan pemahaman dalam analisis sistem. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan lebih aktif dan memiliki inisiatif dalam memahami kebutuhan pengguna serta alur proses bisnis yang diterapkan di lingkungan kerja.

Bagi program studi, diharapkan pelaksanaan kegiatan magang dapat terus ditingkatkan, terutama dari sisi pendampingan dan evaluasi, sehingga mahasiswa dapat memperoleh pengalaman kerja yang lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan dunia industri.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Magang dari Fakultas Vokasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Fakultas Vokasi
Jalan Veteran No 12 – 14,
Malang 65145, Indonesia
Telp. +62341 551611
E-mail: vokasi@ub.ac.id
www.vokasi.ub.ac.id

Nomor : 0596/UN10.F1601/B/DI/2025
Lampiran : 1 (satu) berkas proposal
Hal : Magang

04 Agustus 2025

Yth. Kepala Bank DKI Jakarta

Gedung Prasada Sasana Karya, Jl. Suryopranoto No.8, Jakarta Pusat, 10130

Dengan hormat,

Bersama surat ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa Fakultas Vokasi tersebut di bawah ini:

No	NIM	NAMA	BIDANG KEAHLIAN
1	233140707111108	Allyssa Nur Ayu Soraya	Teknologi Informasi

Mengajukan permohonan Magang yang rencananya akan dilaksanakan pada tanggal : 18 Agustus 2025 s/d 26 Desember 2025

Kegiatan magang ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, mohon kiranya kepada mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan ijin melakukan Magang diperusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Apabila Bapak/Ibu mengizinkan, kami mohon data Pembimbing Lapang disertakan pada balasan surat.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang baik ini kami sampaikan terima kasih.

Malang, 04 Agustus 2025
a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik FV,



**Dr. A. Faidlal Rahman, SE.Par., M.Sc.,
CHE.**
NIK.2012018202081001

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Penerimaan Magang (LoA) dari Perusahaan



Kantor Pusat

Jl. Suryopranoto No. 8
Jakarta Pusat 10130
Telp. (62-21) 80655555
Fax. (62-21) 80655500

Jakarta, 8 Agustus 2025

Kepada Yth.

Wakil Dekan Bidang Akademik

Fakultas Vokasi

Universitas Brawijaya

Jl. Veteran No 12 – 14,
Malang

Nomor : 338b/MMO/HC-LC/PKL/VIII/2025

Perihal : **Pemberian Izin Praktik Kerja Lapangan (PKL)**

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya No. 0596/UN10.F1601/B/DI/2025 tanggal 4 Agustus 2025 perihal Permohonan Magang, dengan ini kami sampaikan sebagai berikut :

1. Sebagaimana registrasi dokumen kami, surat yang dimaksud dan kelengkapan dokumen persyaratan untuk melaksanakan kegiatan PKL kami terima pada tanggal 8 Agustus 2025.
2. Atas *review* yang telah dilakukan, kami memberikan izin pelaksanaan kegiatan PKL kepada mahasiswa yang Saudara usulkan sebagai berikut :

Nama : Allyssa Nur Ayu Soraya

NIM : 233140707111108

Program Studi : Teknologi Informasi

3. Penempatan Peserta PKL pada Satuan Kerja Kantor Pusat PT Bank DKI Grup Digital Banking.
4. Pelaksanaan PKL terhitung sejak tanggal **18 Agustus – 26 Desember 2025**.

Demikian, atas perhatian Saudara kami ucapkan terima kasih.

PT Bank DKI

Grup Human Capital



Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Magang

1. Rapat terkait aplikasi Jaket Boat



2. Pembuatan PPT



3. Sosialisasi bersama Pasar Jaya



4. Testing Kartu JakCard



5. Farewell



Dan masih terdapat beberapa dokumentasi dalam kegiatan magang ini.

Lampiran 4. CV Mahasiswa

ALLYSSA NUR AYU SORAYA

+62 812-1396-8518 | allyssanuras@gmail.com | Depok, Jawa Barat |
[linkedin.com/in/allyssasoraya](https://www.linkedin.com/in/allyssasoraya) | [Portofolio](#)

Tentang Saya

Mahasiswa Diploma Fakultas Vokasi Jurusan Teknologi Informasi di Universitas Brawijaya. Selama studi, saya ikut berpartisipasi dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Saya memiliki ketertarikan dibidang UI/UX Desain, dan saya berkeinginan untuk belajar dibidang lain yang masih berada di ruang lingkup IT.

Pendidikan

Universitas Brawijaya	2023 - Sekarang
• D3 Teknologi Informasi IPK : 3.93/4.00	
SMAN 5 Depok	2020 - 2023
• Jurusan IPA	

Pengalaman Organisasi

Anggota Perlengkapan, Rapat Anggota Unitantri 2024	Januari 2024
• Bertanggung jawab membantu mempersiapkan keperluan-keperluan yang akan digunakan selama rapat berlangsung.	
• Mengoperasikan jalannya rapat melalui platform zoom dan memastikan bahwa acara berjalan dengan lancar hingga akhir.	
Anggota Medis dan Komsumsi, Euphoria Seni 2024	Mei - September 2024
• Bertanggung jawab mencari vendor konsumsi yang akan diperlukan pada saat acara Euphoria Seni berlangsung.	
• Mempersiapkan dan menyediakan perlengkapan medis selama acara berlangsung serta selalu siap jika ada yang membutuhkan bantuan.	

Pengalaman Proyek

Pembuatan Ide Aplikasi “Eco Green Point” untuk Kompetisi OLIVIA IX
• Membuat konsep proyek bisnis digital berupa aplikasi ‘Eco Green Point’ yang berbasis pada pengembangan ekonomi masyarakat melalui pengelolaan sampah yang bisa ditukar dengan poin yang sudah ditentukan dalam aplikasi.
• Melakukan brainstorming dengan tim untuk menentukan klasifikasi sampah, alur penukaran, penentuan nilai poin saat penukaran item, dan fitur lainnya dalam aplikasi.
• Mengimplementasikan prototype berdasarkan hasil brainstorming dengan membuat desain UI untuk aplikasi ‘Eco Green Point’ interaktif menggunakan aplikasi Figma.
Pembuatan Desain Aplikasi Oh! Some
• Melakukan rencana pengembangan terhadap website Oh! Some menjadi sebuah aplikasi untuk mempermudah kegiatan para konsumen.
• Menyertakan beberapa ide berupa fitur-fitur di dalam aplikasi Oh! Some.

Pembuatan Ide Aplikasi ‘VeloFrent’

- Mengembangkan konsep aplikasi mobile ‘VeloRent’ sebagai implementasi dari ide untuk solusi memudahkan pencarian informasi penyewaan sepeda motor berdasarkan lokasi pengguna tersebut.
- Merancang fitur utama, termasuk pencarian sepeda motor terdekat berdasarkan tipe lokasi dan harga, mengatur sistem penyewaan, pelacakan durasi, dan mengatur metode pembayaran dan login dalam berbagai opsi.
- Membuat desain UI aplikasi yang interaktif melalui Figma, mengimplementasikan tampilan dan fungsionalitas awal aplikasi menggunakan Flutter.

Pengalaman Magang

Bisnis Digital, Bank Jakarta

Agustus - November 2025

- Merancang userflow dan UI Desain untuk website internal
- Mengembangkan web portal internal untuk unit Digital Banking dengan beberapa role-based (IT, Digital Banking dan Supervisor).
- Merumuskan kebutuhan bisnis atau web (alur persetujuan, pembaruan progress harian, arsip otomatis)

Kemampuan

Softskill : Microsoft Office, Canva, Figma, Laravel, PHP, HTML.

Hardskill : Kerjasama Tim, Komunikasi, Memecahkan masalah, Adaptasi.

Link

[Pendukung CV](#)

**LAPORAN MAGANG
DI CMLABS DEVELOPER**

18 Agustus 2025 – 31 Januari 2026



OLEH :

Allyssa Nur Ayu Soraya

233140707111108

PROGRAM STUDI D-III TEKNOLOGI INFORMASI

DEPARTEMEN INDUSTRI KREATIF DAN DIGITAL

FAKULTAS VOKASI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2025

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN MAGANG

Nama Mahasiswa	: Allyssa Nur Ayu Soraya
NIM	: 233140707111108
Program Studi	: D3 Teknologi Informasi
Tempat Magang	: CMLABS Developer
Tanggal Pelaksanaan	: 18 Agustus 2025 – 31 Januari 2026
Lama (bulan)	: 5 Bulan 13 Hari

Pembimbing Lapang,

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing Magang,

Muhammad Rifqi Ardhian

NIP/NIK

Ir. I Dewa Made Widia, MT., MCF

NIK. 2016096802091001

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1. Latar Belakang.....	3
1.2. Tujuan.....	3
1.3. Manfaat.....	4
BAB II METODE MAGANG.....	5
2.1 Waktu dan Pelaksanaan Magang	5
2.2 Metode Pelaksanaan Magang.....	5
BAB III PROFIL INSTANSI.....	6
3.2 Sejarah Singkat Instansi	6
3.3 Struktur Organisasi Instansi	6
BAB IV DESKRIPSI KEGIATAN.....	8
4. 1 Deskripsi Kegiatan Magang Kerja.....	8
4.2 Kaitan kegiatan magang dengan mata kuliah yang didapat di tempat magang	8
4.3 Ringkasan Kegiatan Logbook Magang dengan Setiap Mata Kuliah Konversi	8
4.4 Tantangan dari kegiatan yang dilakukan dari tempat magang.....	11
BAB V PENUTUP	12
5. 1 Kesimpulan	12
5.2 Saran	12
DAFTAR LAMPIRAN	13
Lampiran 1. Surat Pengantar Magang dari Fakultas Vokasi	13
Lampiran 2. Surat Penerimaan Magang (LoA) dari Perusahaan	14
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Magang	14
Lampiran 4. CV Mahasiswa.....	15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

CMLABS Indonesia adalah perusahaan yang bergerak dalam pengembangan solusi digital berbasis web. Setiap proses pengembangan dilakukan secara terstruktur dengan melibatkan beberapa peran yang saling mendukung, seperti perancang tampilan, pengembang sistem, dan pengelola tim. Pola kerja ini diperlukan agar setiap fitur dapat dikembangkan secara selaras dan sesuai tujuan produk. Dalam praktiknya, pengembangan sistem tanpa koordinasi yang baik dapat menimbulkan hambatan, baik dalam komunikasi antar tim maupun dalam penyelesaian tugas. Perbedaan fokus antara sisi desain, sistem, dan kebutuhan pengguna perlu disatukan agar hasil pengembangan tetap konsisten dan dapat digunakan secara optimal.

Selama menjalani magang di CMLABS, penulis menjalankan peran sebagai ketua tim yang bertugas mengatur alur pekerjaan dan memastikan setiap anggota memahami tanggung jawabnya. Penulis juga terlibat dalam perancangan UI UX untuk menyusun tampilan dan alur aplikasi, serta menangani pengembangan backend yang berkaitan dengan pengelolaan data dan proses sistem. Aplikasi yang dikembangkan selama magang melibatkan proses perencanaan alur, pembuatan tampilan antarmuka, serta pengembangan backend sebagai pendukung fungsi utama sistem. Peran ketua tim membantu menjaga keteraturan kerja, sementara peran UI UX dan backend memastikan aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan teknis.

Melalui kegiatan ini, proses kerja tim di CMLABS dapat berjalan lebih terarah dan produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dari sisi fungsi maupun tampilan. Pengalaman magang ini juga memberikan pemahaman mengenai pentingnya kepemimpinan, perancangan antarmuka, dan pengembangan sistem dalam satu kesatuan proses kerja.

1.2. Tujuan

Adapun tujuan dari kegiatan magang adalah :

1. Merancang dan mengimplementasikan fitur aplikasi yang mendukung proses pengolahan data, alur sistem, serta integrasi antara backend dan tampilan antarmuka.

2. Mengembangkan sistem aplikasi berbasis web dengan fokus pada pengelolaan backend dan perancangan alur aplikasi agar sistem dapat berjalan sesuai kebutuhan pengguna.
3. Melatih kemampuan koordinasi, komunikasi, dan pengambilan peran sebagai ketua tim dalam proses pengembangan produk digital di lingkungan kerja profesional.

1.3. Manfaat

Adapun manfaat kegiatan magang adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa

- Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh kesempatan untuk menerapkan teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam proses perancangan dan pengembangan sistem informasi.
- Menambah pengalaman dalam mengembangkan sistem khususnya pada tampilan dan backend.
- Melatih kemampuan berkomunikasi dalam tim terkait proses perkembangan untuk lingkungan kerja.

2. Bagi Instansi Magang dan Instansi Pendidikan

- Memberikan kontribusi pada penerapan sistem pengembangan berbasis web yang terdokumentasi dengan baik dan mudah dipantau oleh tim terkait.
- Menambah referensi bagi institusi pendidikan mengenai penerapan Teknologi Informasi dalam pengembangan produk digital melalui hasil kegiatan magang.
- Mendapatkan pengalaman dengan memahami alur kerja di perusahaan dan berbagai tantangan yang dihadapi dalam pengembangan website.

BAB II

METODE MAGANG

2.1 Waktu dan Pelaksanaan Magang

Magang dilaksanakan selama 5 Bulan 13 Hari. terhitung dari tanggal 18 Agustus sampai dengan 30 November 2025. Pelaksanaan Magang ini dilakukan secara Work From Home atau (WFH). Untuk alamat kantor di Jl. Seruni No.9, Lowokwaru, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65141.

2.2 Metode Pelaksanaan Magang

Kegiatan Magang Kerja di Bank Jakarta dibimbing oleh pembimbing lapang dan pembimbing akademik. Peran pembimbing lapang dalam kegiatan magang kerja ini adalah memberikan arahan teknis, pembagian tugas, serta pendampingan selama proses pengerjaan proyek secara daring. Dosen pembimbing akademik berperan dalam memantau jalannya kegiatan magang serta memberikan arahan dari sisi akademik.

Pelaksanaan magang dilakukan secara work from home dan dikerjakan dalam bentuk kerja kelompok. Setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab masing masing sesuai dengan pembagian tugas yang telah ditentukan. Metode pelaksanaan magang meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

1. Observasi, berupa pengenalan alur kerja tim, pemahaman sistem yang digunakan, serta pola kerja pengembangan aplikasi di lingkungan CMLABS.
2. Pelaksanaan tugas dan praktik kerja, berupa keterlibatan langsung dalam pengembangan aplikasi berbasis web yang dikerjakan secara berkelompok, termasuk perancangan UI UX, frontend dan pengembangan backend.
3. Diskusi dan evaluasi, berupa kegiatan koordinasi tim dan konsultasi dengan mentor untuk membahas progres pekerjaan, kendala yang dihadapi, serta perbaikan hasil kerja yang telah dilakukan.

BAB III

PROFIL INSTANSI

3.1 Deskripsi Instansi

CMLABS Indonesia merupakan perusahaan teknologi yang bergerak di bidang pengembangan solusi digital berbasis data dan sistem terintegrasi. CMLABS berfokus pada pengembangan produk digital yang mendukung kebutuhan bisnis, pemasaran digital, serta pengolahan data untuk berbagai sektor industri. Perusahaan ini dikenal sebagai penyedia layanan teknologi yang mengutamakan kualitas sistem dan ketepatan solusi.

Dalam menjalankan kegiatannya, CMLABS mengembangkan berbagai produk dan layanan berbasis web yang dirancang untuk membantu perusahaan dalam mengelola data, meningkatkan performa digital, serta mendukung pengambilan keputusan. Proses pengembangan dilakukan dengan pendekatan terstruktur dan kolaboratif antara tim desain, pengembang sistem, dan pengelola proyek.

CMLABS juga menerapkan pola kerja modern yang menyesuaikan dengan perkembangan industri teknologi. Pemanfaatan teknologi terbaru, sistem kerja berbasis tim, serta komunikasi yang terbuka menjadi bagian dari budaya kerja perusahaan. Hal ini bertujuan untuk memastikan setiap produk yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Sebagai perusahaan teknologi, CMLABS berkomitmen untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan Teknologi Informasi. Perusahaan ini juga menjadi wadah pembelajaran bagi mahasiswa dan talenta muda untuk memahami proses kerja profesional dalam pengembangan produk digital.

3.2 Sejarah Singkat Instansi

CMLABS didirikan sebagai perusahaan teknologi yang berfokus pada pengembangan solusi digital berbasis data. Seiring meningkatnya kebutuhan bisnis terhadap sistem digital yang terintegrasi, CMLABS terus mengembangkan layanan dan produk yang relevan dengan perkembangan industri teknologi.

Dalam perjalanannya, CMLABS memperluas fokus pengembangan pada berbagai aspek teknologi digital, termasuk pengelolaan data, pengembangan aplikasi berbasis web,

serta optimalisasi sistem digital. Perusahaan ini mengedepankan proses pengembangan yang terstruktur dengan pembagian peran yang jelas dalam setiap tim.

Sebagai tempat pelaksanaan magang, CMLABS memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proses pengembangan produk digital

3.3 Struktur Organisasi Instansi

Untuk Struktur organisasi di CMLABS Indonesia disusun secara fungsional untuk mendukung proses pengembangan produk digital. Setiap tim memiliki peran dan tanggung jawab yang jelas agar proses kerja dapat berjalan efektif dan terkoordinasi.

Secara umum, struktur organisasi CMLABS terdiri dari:

- Manajemen Perusahaan
- Project Manager atau Product Manager
- UI UX Designer
- Backend Developer
- Frontend Developer
- Quality Assurance

Dalam pelaksanaan magang, penulis tergabung dalam satu tim proyek yang bekerja secara berkelompok. Setiap anggota tim memiliki peran masing masing, dengan koordinasi yang dipimpin oleh ketua tim. Alur kerja dilakukan secara daring dengan komunikasi rutin antar anggota tim dan mentor perusahaan. Struktur ini memungkinkan setiap proses pengembangan aplikasi berjalan lebih terarah, mulai dari perancangan tampilan, pengembangan sistem, hingga pengujian aplikasi sebelum digunakan.

BAB IV DESKRIPSI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Kegiatan Magang Kerja

Selama menjalani magang di CMLABS Indonesia, penulis terlibat dalam kegiatan pengembangan aplikasi berbasis web yang dikerjakan secara berkelompok. Kegiatan diawali dengan memahami kebutuhan proyek, pembagian peran dalam tim, serta penyesuaian alur kerja yang digunakan selama proses pengembangan berlangsung.

Sebagai ketua tim, penulis bertanggung jawab mengatur koordinasi antar anggota, memastikan pembagian tugas berjalan dengan jelas, serta memantau progres pekerjaan agar sesuai dengan target yang telah ditentukan. Selain itu, penulis juga terlibat langsung dalam perancangan UI UX dengan menyusun alur aplikasi dan tampilan antarmuka agar mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan pada sisi teknis, penulis mengerjakan pengembangan backend yang meliputi pembuatan dan pengelolaan API, pengolahan data, serta pengaturan koneksi dengan basis data. Penulis juga melakukan penyesuaian logika sistem agar aplikasi dapat berjalan dengan baik dan terintegrasi dengan bagian frontend.

Selain kegiatan pengembangan, penulis mengikuti diskusi rutin bersama tim untuk membahas progres pekerjaan, kendala teknis, serta perbaikan sistem. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, penulis memperoleh pemahaman mengenai proses kerja di perusahaan teknologi, pentingnya kerja tim, serta penerapan peran kepemimpinan, desain, dan pengembangan sistem dalam satu proyek yang saling berkaitan.

4.2 Kaitan kegiatan magang dengan mata kuliah yang didapat di tempat magang

Kegiatan magang yang dilaksanakan di CMLABS memiliki keterkaitan yang erat dengan beberapa mata kuliah yang telah diperoleh selama perkuliahan. Pengetahuan dan keterampilan yang didapat dari mata kuliah yaitu Manajemen Proyek, Pemrograman Web dan Web Framework, UI/UX Design dan Interaksi Manusia dan Komputer. Beberapa mata kuliah tersebut diterapkan dalam progress pengembangan web yang dikerjakan oleh penulis dan tim.

4.3 Ringkasan Kegiatan Logbook Magang dengan Setiap Mata Kuliah Konversi

Kegiatan magang yang dilakukan oleh mahasiswa selama 210 jam (4 Bulan) merupakan waktu magang tambahan yang dilaksanakan di CMLABS Indonesia sebagai kelanjutan dari kegiatan magang sebelumnya di Bank Jakarta. Hingga laporan ini disusun, pelaksanaan magang di CMLABS Indonesia masih berlangsung sehingga jumlah jam magang yang tercatat bersifat sementara dan dapat bertambah seiring berjalannya kegiatan magang. Seluruh kegiatan magang tersebut selanjutnya akan dikonversikan ke dalam 6 mata kuliah dengan total 20 SKS dengan rincian sebagai berikut:

1. Portofolio Proyek (1 sks)

Mata kuliah ini berfokus pada penyusunan, dokumentasi, dan penyajian hasil pekerjaan mahasiswa dalam bentuk portofolio profesional. Mahasiswa menunjukkan kemampuan merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi proyek yang dikerjakan selama magang maupun kegiatan akademik.

2. Teknik Manajemen dan Komunikasi (3 sks)

Membahas prinsip dasar manajemen kerja, pengorganisasian tugas, serta teknik komunikasi profesional di lingkungan industri. Termasuk kemampuan menyampaikan informasi secara efektif, berkolaborasi lintas fungsi, dan mengelola hubungan kerja.

3. Kreativitas dan Kerjasama Tim (4 sks)

Mata kuliah ini menilai kemampuan mahasiswa menghasilkan ide kreatif, memecahkan masalah, serta bekerja secara kolaboratif dalam tim. Fokus pada peran mahasiswa dalam kontribusi ide, inisiatif, adaptasi terhadap dinamika tim, dan penyelesaian tugas kelompok selama magang.

4. Internship (Magang) (6 sks)

Pembelajaran berbasis praktik di tempat kerja yang bertujuan memberikan pengalaman langsung tentang proses operasional, budaya organisasi, dan penerapan kompetensi bidang studi. Penilaian mencakup kinerja, kedisiplinan, tanggung jawab, kemampuan teknis, dan soft skills.

5. Praktik Manajemen Proyek (4 sks)

Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menerapkan konsep manajemen proyek, seperti perencanaan, penjadwalan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi proyek. Biasanya dikaitkan dengan proyek yang dikerjakan selama masa magang.

6. Etika Profesi (2 sks)

Mata kuliah ini mencakup pemahaman tentang etika kerja, integritas, profesionalisme, dan tanggung jawab sosial dalam menjalankan tugas di dunia industri. Menilai bagaimana mahasiswa mematuhi aturan, menjaga sikap profesional, serta menunjukkan perilaku etis selama magang.

Berdasarkan 6 mata kuliah tersebut ringkasan kegiatan magang sesuai logbook harian magang yang dikelompokkan sesuai mata kuliah tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 41. Ringkasan Kegiatan Logbook Magang Sesuai Mata Kuliah

No.	Mata Kuliah	Deskripsi Kegiatan Magang yang Sesuai Mata Kuliah	Jumlah Jam
1.	Portofolio Proyek (1 sks)	Menyusun dokumentasi proyek pengembangan sistem Human Resource Information System (HRIS), meliputi perancangan fitur, alur sistem, serta pengumpulan hasil pengembangan sebagai portofolio profesional selama pelaksanaan kegiatan magang di CMLABS.	15 Jam
2.	Teknik Manajemen dan Komunikasi (3 sks)	Melakukan koordinasi dan komunikasi dengan tim terkait kebutuhan sistem HRIS, diskusi pengembangan fitur, penyampaian progres pekerjaan, serta keterlibatan dalam diskusi tim guna memastikan kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna..	35 Jam
3.	Kreativitas dan Kerjasama Tim (4 sks)	Berkolaborasi dengan anggota tim dalam merancang dan mengembangkan fitur sistem HRIS, menyesuaikan kebutuhan pengguna, memecahkan permasalahan selama proses pengembangan, serta beradaptasi dengan dinamika kerja tim di lingkungan kerja profesional.	40 Jam
4.	Internship (Magang) (6 sks)	Melaksanakan kegiatan magang secara langsung di CMLABS Indonesia dengan terlibat dalam proses analisis kebutuhan,	50 Jam

		perancangan, pengembangan, serta pengujian sistem HRIS sebagai bentuk penerapan kompetensi Teknologi Informasi di dunia ke	
5.	Praktik Manajemen Proyek (4 sks)	Menerapkan konsep manajemen proyek dalam pengembangan sistem HRIS, seperti perencanaan pekerjaan, pengaturan alur tugas, pemantauan progres pengembangan, serta penyesuaian jadwal pekerjaan sesuai dengan target yang telah ditetapkan.	40 Jam
6.	Etika Profesi (2 sks)	Menerapkan etika profesi selama pelaksanaan magang di CMLABS Indonesia, termasuk disiplin dalam menyelesaikan tugas, tanggung jawab terhadap pekerjaan yang diberikan, menjaga komunikasi yang baik, serta bersikap profesional dalam lingkungan kerja.	30 Jam
Total Jam			210 jam

4.4 Tantangan dari kegiatan yang dilakukan dari tempat magang

Selama mengikuti program magang, penulis menghadapi beberapa tantangan yang cukup berpengaruh terhadap website yang akan dibuat. Salah satu tantangan terbesar adalah menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja berkelompok yang dimana memiliki tujuan yaitu membuat sebuah website dan menjadi seorang ketua yang harus mencoba merangkul anggota kelompok. Selain itu, penulis perlu memahami sistem teknis yang cukup kompleks, baik dari sisi alur kerja website hingga eksekusi backend.

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, pengalaman ini justru memberikan pelajaran berharga dan meningkatkan kemampuan penulis dalam memahami dunia kerja digital secara lebih mendalam.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan magang kerja di CMLABS yang berlangsung selama kurang lebih 4 Bulan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan magang ini memberikan pengalaman yang bermanfaat dan sesuai dengan bidang yang penulis tempuh yaitu Teknologi Informasi. Penulis memperoleh pengalaman yang relevan dengan bidang pengembangan aplikasi berbasis web. Selama magang, penulis terlibat dalam kerja tim yang mencakup peran koordinasi, perancangan UI UX, serta pengembangan backend. Kegiatan ini memberikan pemahaman mengenai alur kerja perusahaan teknologi, pembagian tugas dalam tim, serta pentingnya komunikasi dalam penyelesaian proyek.

Melalui magang ini, penulis juga memahami proses pengembangan aplikasi secara bertahap, mulai dari perencanaan hingga penyesuaian sistem. Pengalaman tersebut membantu meningkatkan kemampuan teknis dan kesiapan penulis dalam menghadapi dunia kerja di bidang teknologi informasi.

5.2 Saran

Kegiatan magang di CMLABS Indonesia dapat terus dikembangkan dengan pemberian ruang diskusi yang lebih rutin agar proses koordinasi tim berjalan semakin baik. Pengembangan sistem yang dikerjakan juga dapat dilengkapi dengan dokumentasi yang lebih terstruktur untuk memudahkan proses pembelajaran peserta magang berikutnya.

Bagi mahasiswa, kegiatan magang diharapkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kedisiplinan, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja dalam tim. Mahasiswa juga perlu aktif dalam memahami alur kerja dan peran masing masing agar hasil kerja dapat optima

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Magang dari Fakultas Vokasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Fakultas Vokasi
Jalan Veteran No 12 – 14,
Malang 65145, Indonesia
Telp. +62341 551611
E-mail: vokasi@ub.ac.id
www.vokasi.ub.ac.id

Nomor : 0900/UN10.F1601/B/DI/2025
Lampiran : 1 (satu) berkas proposal
Hal : Magang

25 Agustus 2025

Yth. Kepala CMLABS DEVELOPER

Jl. Seruni No.9, Lowokwaru, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65141

Dengan hormat,

Bersama surat ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa Fakultas Vokasi tersebut di bawah ini:

No	NIM	NAMA	BIDANG KEAHLIAN
1	233140707111108	Allyssa Nur Ayu Soraya	Teknologi Informasi

Mengajukan permohonan Magang yang rencananya akan dilaksanakan pada tanggal : 18 Agustus 2025 s/d 31 Januari 2026

Kegiatan magang ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Fakultas Vokasi Universitas Brawijaya.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, mohon kiranya kepada mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan ijin melakukan Magang diperusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Apabila Bapak/Ibu mengijinkan, kami mohon data Pembimbing Lapang disertakan pada balasan surat.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang baik ini kami sampaikan terima kasih.

Malang, 25 Agustus 2025

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik FV,

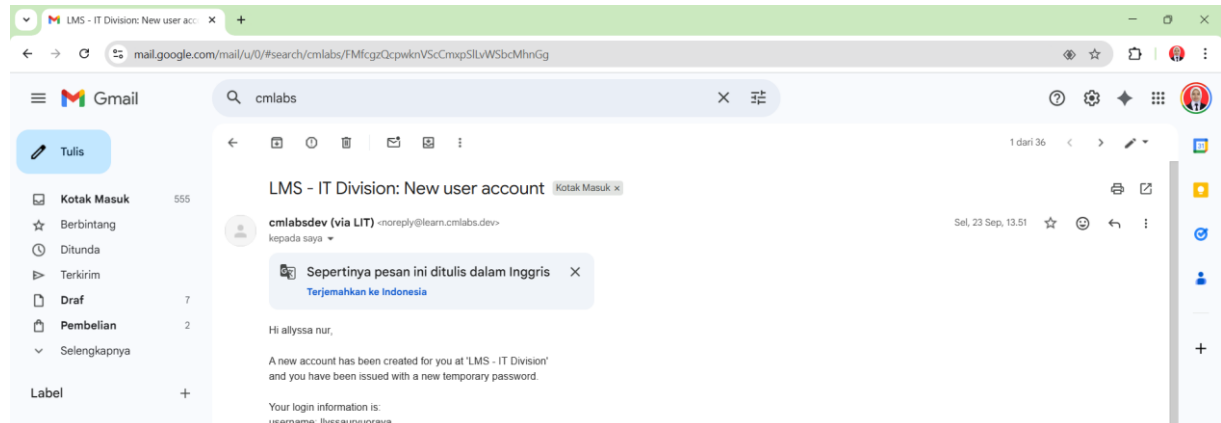


**Dr. A. Faidlal Rahman, SE.Par., M.Sc.,
CHE.**
NIK.2012018202081001

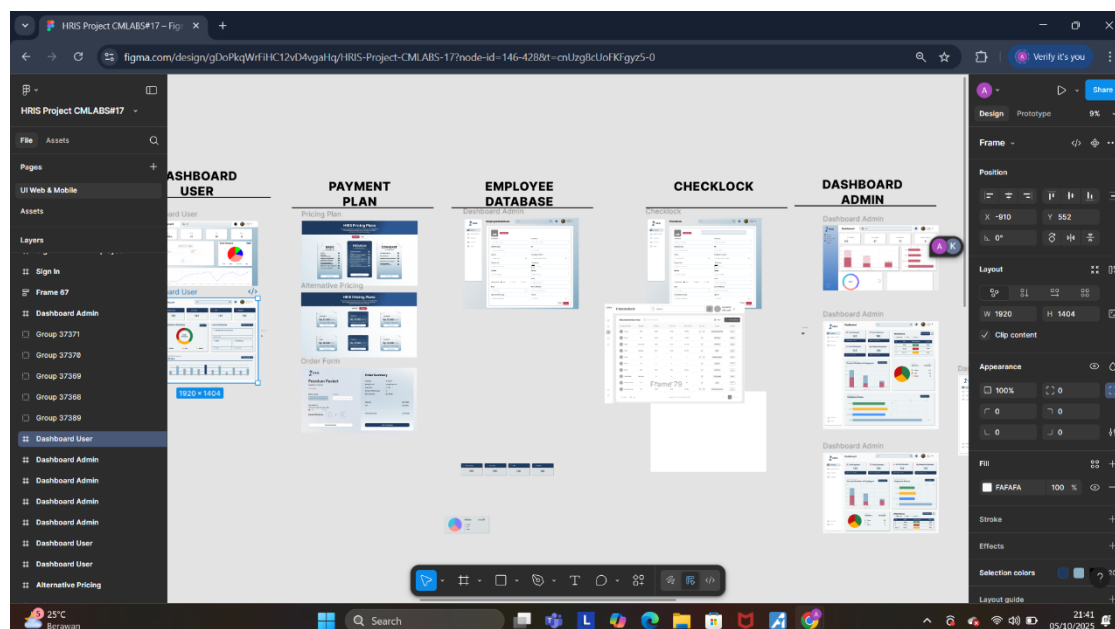
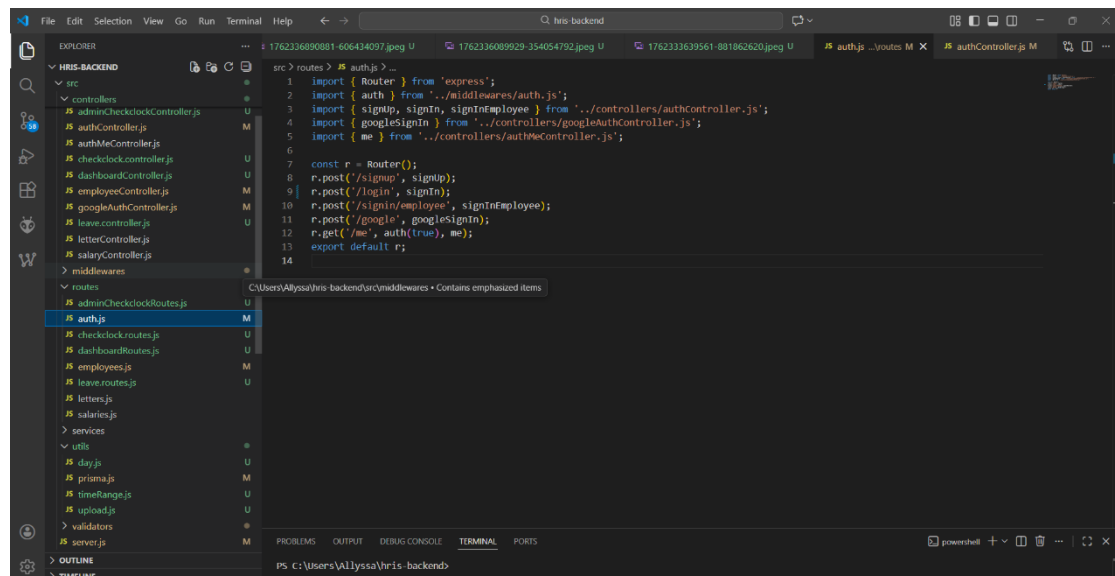
Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip

Lampiran 2. Surat Penerimaan Magang (LoA) dari Perusahaan



Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Magang



Lampiran 4. CV Mahasiswa

ALLYSSA NUR AYU SORAYA

+62 812-1396-8518 | allyssanuras@gmail.com | Depok, Jawa Barat |
[linkedin.com/in/allyssasoraya](https://www.linkedin.com/in/allyssasoraya) | [Portofolio](#)

Tentang Saya

Mahasiswa Diploma Fakultas Vokasi Jurusan Teknologi Informasi di Universitas Brawijaya. Selama studi, saya ikut berpartisipasi dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Saya memiliki ketertarikan dibidang UI/UX Desain, dan saya berkeinginan untuk belajar dibidang lain yang masih berada di ruang lingkup IT.

Pendidikan

Universitas Brawijaya	2023 - Sekarang
• D3 Teknologi Informasi IPK : 3.93/4.00	
SMAN 5 Depok	2020 - 2023
• Jurusan IPA	

Pengalaman Organisasi

Anggota Perlengkapan, Rapat Anggota Unitantri 2024	Januari 2024
• Bertanggung jawab membantu mempersiapkan keperluan-keperluan yang akan digunakan selama rapat berlangsung.	
• Mengoperasikan jalannya rapat melalui platform zoom dan memastikan bahwa acara berjalan dengan lancar hingga akhir.	
Anggota Medis dan Komsumsi, Euphoria Seni 2024	Mei - September 2024
• Bertanggung jawab mencari vendor konsumsi yang akan diperlukan pada saat acara Euphoria Seni berlangsung.	
• Mempersiapkan dan menyediakan perlengkapan medis selama acara berlangsung serta selalu siap jika ada yang membutuhkan bantuan.	

Pengalaman Proyek

Pembuatan Ide Aplikasi “Eco Green Point” untuk Kompetisi OLIVIA IX
• Membuat konsep proyek bisnis digital berupa aplikasi ‘Eco Green Point’ yang berbasis pada pengembangan ekonomi masyarakat melalui pengelolaan sampah yang bisa ditukar dengan poin yang sudah ditentukan dalam aplikasi.
• Melakukan brainstorming dengan tim untuk menentukan klasifikasi sampah, alur penukaran, penentuan nilai poin saat penukaran item, dan fitur lainnya dalam aplikasi.
• Mengimplementasikan prototype berdasarkan hasil brainstorming dengan membuat desain UI untuk aplikasi ‘Eco Green Point’ interaktif menggunakan aplikasi Figma.
Pembuatan Desain Aplikasi Oh! Some
• Melakukan rencana pengembangan terhadap website Oh! Some menjadi sebuah aplikasi untuk mempermudah kegiatan para konsumen.
• Menyertakan beberapa ide berupa fitur-fitur di dalam aplikasi Oh! Some.

Pembuatan Ide Aplikasi ‘VeloFrent’

- Mengembangkan konsep aplikasi mobile ‘VeloRent’ sebagai implementasi dari ide untuk solusi memudahkan pencarian informasi penyewaan sepeda motor berdasarkan lokasi pengguna tersebut.
- Merancang fitur utama, termasuk pencarian sepeda motor terdekat berdasarkan tipe lokasi dan harga, mengatur sistem penyewaan, pelacakan durasi, dan mengatur metode pembayaran dan login dalam berbagai opsi.
- Membuat desain UI aplikasi yang interaktif melalui Figma, mengimplementasikan tampilan dan fungsionalitas awal aplikasi menggunakan Flutter.

Pengalaman Magang

Bisnis Digital, Bank Jakarta

Agustus - November 2025

- Merancang userflow dan UI Desain untuk website internal
- Mengembangkan web portal internal untuk unit Digital Banking dengan beberapa role-based (IT, Digital Banking dan Supervisor).
- Merumuskan kebutuhan bisnis atau web (alur persetujuan, pembaruan progress harian, arsip otomatis)

Kemampuan

Softskill : Microsoft Office, Canva, Figma, Laravel, PHP, HTML.

Hardskill : Kerjasama Tim, Komunikasi, Memecahkan masalah, Adaptasi.

Link

[Pendukung CV](#)