

LAPORAN AKHIR
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT

Web Full Stack
Studi Independen
Di PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA

Hamdi Putra
211100039

Nama Dosen Pendamping Program (DPP) :
Wahyu Azhar Ritonga, S.Si.,M.Si



SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS METAMEDIA
2024

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Magang dan Studi Independen Bersertifikat ini dengan tepat waktu dan sebaik mungkin. Laporan Akhir Magang dan Studi Independen Bersertifikat ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan dan telah menjalankan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB).

Dalam penyelesaian laporan akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orang tua yang sudah memberikan support dan motivasi hingga berakhirnya program MSIB Batch 6 ini.
3. Bapak Nadiem Anwar Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sebagai penyelenggara program MSIB.
4. Ibu Nancy Extise Putri, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Metamedia sekaligus PIC MSIB di Universitas Metamedia.
5. Ibu Elisa Daniati Edison, M.Sc selaku koordinator program MBKM Universitas Metamedia.
6. Bapak Wahyu Azhar Ritonga, S.Si., M.Si selaku Dosen Pendamping Program MSIB di Gamelab Indonesia.
7. Kakak M.Rizal Al Qodri selaku mentor selama proses pembelajaran di Gamelab Indonesia.
8. Seluruh Instruktur dan admin PT Educa Sisfomedia Indonesia yang telah memberikan informasi terkait pelaksanaan program dan laporan akhir mahasiswa.
9. Seluruh teman-teman yang telah membantu dan bekerja sama sehingga selesainya laporan akhir program MSIB ini.

Penulis menyadari bahwa laporan akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sempurnanya laporan akhir ini. Penulis berharap semoga laporan akhir ini dapat bermanfaat kedepannya bagi pihak yang membutuhkan.

Padang, 20 Juni 2024

Penulis



Hamdi Putra

NIM. 211100039

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar.....	iv
I. Gambaran Umum.....	1
A. Profil Perusahaan.....	1
A. PT Educa Sisfomedia Indonesia	1
B. Deskripsi Kegiatan	6
II. Aktivitas Bulanan.....	9
III. Penutup.....	25
A. Kesimpulan.....	25
B. Saran.....	25
IV. Referensi	26
V. Lampiran	27

Daftar Gambar

Gambar 1. 1 PT Educa Sisfomedia Indonesia.....	1
Gambar 1. 2 Educa Studio	2
Gambar 1. 3 Gamelab Indonesia.....	3
Gambar 1. 4 Struktur Organisasi.....	5
Gambar 5. 1 Sertifikat Kelas Critical Thinking	27
Gambar 5. 2 Sertifikat Kelas Algoritma dan Logika Pemrograman.....	27
Gambar 5. 3 Sertifikat Kelas HTML CSS Javascript	28
Gambar 5. 4 Sertifikat Kelas Creativity	28
Gambar 5. 5 Sertifikat Kelas Javascript jQuery	29
Gambar 5. 6 Sertifikat Kelas Bootstrap dan SASS	29
Gambar 5. 7 Sertifikat Kelas Communication	30
Gambar 5. 8 Sertifikat Kelas PHP dan MYSQL.....	30
Gambar 5. 9 Sertifikat Kelas Collaboration.....	31
Gambar 5. 10 Sertifikat Kelas Laravel Framework 10	31
Gambar 5. 11 Mini Project Halaman Home.....	32
Gambar 5. 12 Mini Project Halaman About Us.....	33
Gambar 5. 13 Mini Project Halaman Product.....	33
Gambar 5. 14 Mini Project Form Pemesanan	34
Gambar 5. 15 Halaman Register	35
Gambar 5. 16 Halaman Login.....	35
Gambar 5. 17 Tampilan Dashboard Admin	36
Gambar 5. 18 Tampilan Admin Data Kendaraan.....	36
Gambar 5. 19 Tampilan Admin Feedback List.....	37
Gambar 5. 20 Tampilan Admin Data Pengambilan dan Pengembalian.....	37
Gambar 5. 21 Landing Page.....	38
Gambar 5. 22 Halaman About	39
Gambar 5. 23 Halaman Sewa.....	39
Gambar 5. 24 Halaman Detail Kendaraan	40
Gambar 5. 25 Tampilan Keranjang Belanja.....	40
Gambar 5. 26 Halaman Checkout	41

Gambar 5. 27 Midtrans Payment Success.....	41
Gambar 5. 28 Riwayat Transaksi.....	42

I. Gambaran Umum

A. Profil Perusahaan

A. PT Educa Sisfomedia Indonesia



Gambar 1. 1 PT Educa Sisfomedia Indonesia

PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa) yang didirikan pada tahun 2011 merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Education Technology (Teknologi Pendidikan) yang melingkupi Digital Edutainment (menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan dalam satu platform), R&D Collaboration Platform (Platform Kolaborasi Riset dan Pengembangan Proyek), dan Vocational Training (Pelatihan Talenta Industri Digital).

Educa Core Values :

- *Grow Continuously*

Proses untuk bertumbuh terus menerus, berkelanjutan, memperkuat diri dengan pengalaman dan pembelajaran untuk menaklukkan berbagai tantangan.

- *Dream Believer*

Selalu percaya tidak ada mimpi yang terlalu besar untuk diwujudkan, meskipun perlu usaha yang rasional sekaligus profesional.

- *Fit Habit*

Adaptif dalam menyikapi kondisi dinamis yang terus muncul, sehingga membentuk habit yang tepat dalam waktu yang cepat.

A.1 Educa Studio



Gambar 1. 2 Educa Studio

Educa Studio merupakan platform belajar interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak. Hadir dalam bentuk games, animasi, dan buku digital, Educa Studio berkomitmen penuh untuk menghadirkan proses belajar yang CEMUMU (Cepat Tepat, Mudah-Murah, dan Menyenangkan).

Educa Studio telah meraih beberapa pencapaian yaitu 1.200+ produk dirilis, 20+ penghargaan, 1,4+ juta *subscriber* Youtube, dan 43+ juta total *download*. Selain itu, Educa Studio juga bekerja sama untuk menghadirkan produk dan layanan terbaik dengan berbagai mitra ternama seperti Kominfo, Gramedia, Traveloka, Blibli, Vidio, Huawei, Line, dan masih banyak lagi.

Brand Educa Studio :

1. MarBel (Mari Belajar Sambil Bermain)

Brand game edukasi untuk anak umur 2-6 tahun. Terdiri atas pembelajaran dasar, aktivitas kreatif, pengenalan berbagai kebiasaan-kebiasaan baik untuk anak usia sekolah TK-PAUD hingga SD.

2. Riri (Cerita Anak Interaktif)

Brand buku cerita digital dan serial animasi untuk anak. Dilengkapi dengan animasi yang keren dan ilustrasi yang menarik untuk melatih empati dan kreativitas anak. Terdiri dari ratusan cerita orisinal, cerita rakyat maupun dongeng dan fabel populer.

3. Kabi (Kisah Teladan Nabi)

Brand pendidikan keluarga muslim melalui cerita, permainan, lagu, dan animasi. Kabi merupakan media belajar terinteraktif untuk belajar agama lebih menyenangkan. Terdiri dari ratusan cerita

bernuansa islami yang telah dilengkapi dengan narasi, suara, dan animasi yang menarik.

4. MarBel & Friends - Kids Game

Brand digital toys yang aman, dirancang khusus untuk anak dan media belajar terbaik untuk anak usia 2-6 tahun. Terdiri dari materi-materi dasar dan aktivitas kreatif. Juga telah dilengkapi dengan suara dan animasi yang menarik.

5. Kolak - Koleksi Lagu Anak Indonesia

Brand lagu dan animasi interaktif untuk anak. Telah berkolaborasi dengan berbagai penulis lagu anak dan dapat digunakan untuk memperkuat kemampuan berbicara anak.

6. Clevo - EduQuiz App

Clevo merupakan brand kuis pendidikan untuk mengasah pengetahuan dengan fitur-fitur yang menarik dan menyenangkan.

A.2 Gamelab Indonesia



Gambar 1. 3 Gamelab Indonesia

Gamelab Indonesia adalah lembaga pendidikan dan pelatihan kerja yang didirikan oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia sejak tahun 2017 dengan izin LPK Nomor: 503/NAKER/IMLPK/001/411/XII/2020. Berdirinya lembaga ini berawal dari kebutuhan talent di industri *game development* hingga Educa Studio menggagas sebuah *talent pool* dengan format *training course* bertajuk Gamelab Indonesia.

Berbasis pengalaman *team building* yang efisien, Gamelab Indonesia dikembangkan oleh tenaga pengajar yang kompeten dan didukung oleh sistem pengajaran berbasis online yang efektif. Sempat diragukan oleh beberapa pihak, namun pola pendidikan yang berubah setelah adanya

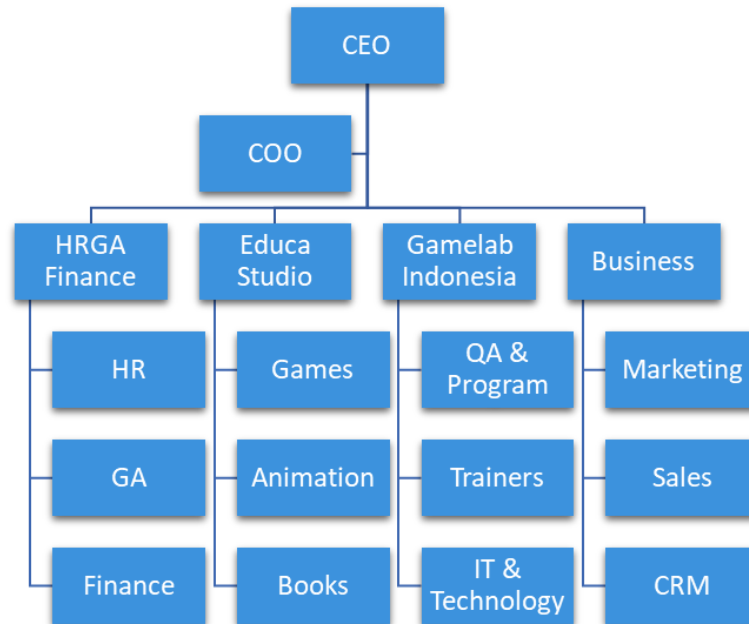
pandemik di tahun 2020 menjadikan pola pengajaran Gamelab Indonesia justru mencuri perhatian dan terbukti sangat relevan dengan kondisi saat itu.

Proses pembelajaran yang berbasis pada kebutuhan industri diterapkan dengan membagi kategori pelatihan menjadi 3 aspek yang saling mendukung, yaitu: *Technology*, *Creative* dan *Business*. Harapan yang ingin diwujudkan adalah munculnya tenaga terampil yang menguasai aspek-aspek di atas yang kemudian disebut sebagai *Digital Skills* yang merupakan keterampilan yang dibutuhkan di era digital saat ini.

Keinginan untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan yang akan membawa pada kesejahteraan yang menjadi visi Gamelab Indonesia. Sehingga banyak menarik minat banyak pihak seperti pemerintah, sektor swasta maupun 100 lebih SMK yang sudah bekerjasama. Sebuah jalan panjang untuk mewujudkan generasi yang siap menghadapi dunia industri yang saat ini terus berkembang dengan keterampilan yang memadai.

Selain itu, Educa Lab (Gamelab Indonesia) telah bekerja sama dengan 165+ SMK dan 25+ Perguruan Tinggi dengan 3.300+ proyek selesai dan juga 2.800+ kolaborator. Sementara itu, Educa Academy telah meraih pencapaian dengan adanya 300+ kelas dirilis, 100+ ribu peserta, 5 Kategori Program, dan 18 bidang keahlian.

Struktur Organisasi :



Gambar 1. 4 Struktur Organisasi

A.3 Educa Academy



Gambar 1. 5 Educa Academy

Educa Academy merupakan platform belajar dan berlatih untuk meningkatkan kompetensi melalui berbagai pelatihan profesional. Saat ini, Educa Academy memiliki tiga kategori akademi. Pertama, Teachers Academy yang merupakan pelatihan future skills untuk para guru sehingga siap hadapi perkembangan zaman. Kedua, Entrepreneur Academy yang merupakan program yang membantu calon-calon entrepreneur jadi lebih siap mendirikan business by design. Ketiga, AI Academy yang merupakan program pelatihan yang mengoptimalkan Artificial Intelligence (AI) untuk berbagai kebutuhan agar cepat dan mudah.

B. Deskripsi Kegiatan

Posisi : Kelas Industri Web Full Stack Development.

Deskripsi : Program ini ditujukan untuk menghasilkan talenta yang mumpuni di bidang Web Fullstack development. Proses pembelajaran dilakukan melalui metode live learning di mana peserta harus mempraktikkan setiap modul yang diberikan untuk kemudian melakukan latihan dan submission untuk dibimbing oleh trainer yang disediakan GAMELAB.ID. Materi diberikan secara synchronous melalui live webinar dan asynchronous melalui LMS GAMELAB.ID dimana submission hasil latihan akan direview dengan interval waktu tertentu oleh trainer. Program ini terdiri dari 10 kompetensi dan 1 capstone project (6 hardskill dan 4 softskill) dari dasar sampai mahir dengan level kedalaman yang berbeda. Setiap kelas memiliki tugas dan diakhiri dengan tugas praktik sebagai evaluasi hasil belajar. Pada akhir program peserta akan mengerjakan sebuah proyek tugas akhir yang harus diselesaikan peserta sebagai hasil pencapaian kompetensi.

Kompetensi yang dikembangkan :

1. Critical Thinking Skill

Materi yang bertujuan supaya kita bisa berpikir kritis yang dibuktikan dengan mampu menyusun argumentasi konstruktif serta dapat menerapkan keterampilan berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari. Mengetahui tingkat berpikir kritis, tujuan dan manfaat berpikir kritis, dan bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2. Logika dan Algoritma Pemrograman

Mempelajari dasar logika pemrograman hingga kemampuan merancang dan menerapkan algoritma yang kompleks dalam pengembangan perangkat lunak.

3. HTML, CSS, dan Javascript

Memahami penggunaan HTML, CSS, dan Javascript dalam pengembangan aplikasi web yang kompleks. Pada modul ini mempelajari fundamental

pembuatan website yang interaktif menggunakan HTML,CSS dan mempelajari javascript seperti BOM dan DOM manipulation, event, dan web storage untuk meningkatkan fungsionalitas dan interaktivitas pada website serta penanganan eror dan debugging.

4. Creativity Skill

Mempelajari kreativitas dan mengenali potensi kreatif dalam diri, memahami konsep dasar kreativitas, sehingga dapat meningkatkan dan menerapkan keterampilan kreatif tersebut dalam berbagai bidang.

5. Javascript dan jQuery

Mempelajari dasar-dasar javascript, termasuk manipulasi DOM, event handling, serta penggunaan jQuery untuk membangun aplikasi web yang interaktif dan dinamis.

6. Bootstrap dan SASS

Mempejari penggunaan bootstrap dalam merancang antar muka pengguna web yang responsive,memenuhi fungsi, dan menarik. Dilanjutkan dengan pemakaian SASS untuk membuat halaman menjadi indah dan menarik.

7. Communication Skill

Mempelajari dasar tentang komunikasi hingga kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dalam konteks professional dan pribadi, termasuk berbicara di depan public dan menangani konflik.

8. PHP dan MySQL

Mempelajari penggunaan PHP sebagai logika back end dalam pembuatan aplikasi web dinamis. Serta penggunaan MySQL dalam manajemen basis data.

9. Collaboration Skill

Mempelajari pentingnya kolaborasi dalam dunia digital, meningkatkan keterampilan dengan tim, komunikasi efektif, manajemen proyek yang baik, dan kontribusi produktif untuk mencapai tujuan.

10. Laravel Framework

Mempelajari framework Laravel untuk membangun dan mengelola aplikasi web yang efisien, aman, dan scalable dengan menggunakan konsep-konsep

seperti MVC, routing, ORM , authentication, dan integrasi dengan berbagai layanan.

Tulis secara singkat hal yang telah dilakukan selama program :

- Pada bulan pertama, saya mempelajari materi materi Critical Thinking, Algoritma Logika Pemrograman, HTML CSS Javascript, JQuery, dan Creativity. Pengerjaan modul ini disertai dengan tugas yang harus dikerjakan supaya bisa lanjut ke materi selanjutnya.
- Pada bulan kedua, saya mempelajari materi Bootstrap SASS dan Communication. Setiap materi pada modul ini disertai dengan tugas yang harus diselesaikan untuk bisa lanjut ke materi selanjutnya. Pada bulan kedua ini saya mengerjakan mini project per kelompok untuk tugas akhir Bootstrap dan SASS. Dimana mini projectnya difokuskan pada sisi frontend terlebih dahulu. Pembuatan mini project juga dikombinasikan dengan materi sebelumnya yaitu HTML CSS dan Javascript.
- Pada bulan ketiga, saya mempelajari materi PHP MySQL, Collaboration, dan Laravel Framework 10. Setiap materi pada modul ini disertai dengan tugas yang harus dikerjakan untuk bisa lanjut ke tahap selanjutnya.
- Pada bulan keempat yaitu kami mengerjakan capstone project per kelompok. Dimana studi kasus kelompok saya yaitu aplikasi sewa mobil dan motor. Pada aplikasi ini pelanggan bisa menyewa mobil secara online, dan admin juga bisa mengelola aplikasi sewa mobil tersebut.
- Pada bulan kelima kami melakukan finishing capstone project. Setelah projectnya selesai lalu dipresentasikan di google meet yang dinilai oleh beberapa mentor Gamelab Indonesia.

II. Aktivitas Bulanan

Aktivitas bulanan selama pelaksanaan MSIB di Gamelab Indonesia :

Bulan	Kegiatan
1	<p>a. Bagaimana aktivitas mentoring dan koordinasi dengan Mentor & DPP ?</p> <p>Pada periode bulan pertama, aktivitas mentoring berjalan dengan lancar dan terkendali. Mentor mengarahkan dan mengajarkan tentang materi .Setiap hari ada sesi webinar yang sangat membantu peserta jika ada kendala pada materi atau yang tidak dipahami.</p> <p>Pada sesi webinar mentor juga menerangkan materi pada hari itu sekaligus membahas tugas harian dan review tugas. Koordinasi dengan mentor sangat mudah melalui whatapp pribadi dan grup, karena mentornya fast respon terhadap pertanyaan atau kendala siswa. Mentornya sangat memanfaatkan waktu dengan baik untuk penyampaian materi pada hari itu. Pada awal program DPP memberikan motivasi untuk semangat dalam melaksanakan program MSIB sampai akhir.</p> <p>b. Apa yang telah kamu kerjakan dan bagaimana perkembangannya ?</p> <p>Selama pelaksanaan program bulan pertama ini sudah mempelajari beberapa materi diantaranya Critical Thinking, Logika dan Algoritma Pemrograman, HTML CSS Javascript, Javascript jQuery dan Creativity Skill.</p> <ul style="list-style-type: none">- Mempelajari Materi critical thinking : Meningkatkan Kualitas Hidup Dengan Berpikir Kritis <p>Materi ini sangat bermanfaat sekali karena mempelajari cara dan kiat dalam berpikir kritis dalam penyelesaian masalah.Materi ini melatih individu dalam berpikir secara kritis karena materinya yang juga menjelaskan kiat kiat berpikir kritis dan mengkritisi suatu masalah.</p>

	<p>Beberapa sub materi yang saya pelajari pada modul Critical Thinking yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengantar Berpikir - Dua Sistem Berpikir - Elemen Berpikir - Tingkatan Berpikir LOTS dan HOTS - Tahapan Menjadi Pemikir Kritis - Kemampuan Dalam Berpikir Kritis - Karakter Berpikir Kritis - Langkah-Langkah Kunci Pemikir Kritis - Argumen - Menganalisis dan Mengevaluasi Argumen - Penalaran - Mengenali Falasi (Sesat Pikir) <p>- Mempelajari Materi Algoritma dan Logika Pemrograman</p> <p>Pada materi ini dijelaskan alur dan algoritma suatu program ,mulai contoh program yang sederhana hingga untuk pengembangan aplikasi yang kompleks. Pada modul ini sangat bermanfaat sekali, karena pada modul ini dijelaskan bagaimana seharusnya suatu program atau aplikasi itu berjalan, apa inputnya, apa prosesnya ,apa outputnya itu semua dijelaskan pada modul ini. Modul algoritma pemrograman ini sangat melatih peserta untuk memikirkan alur dari suatu program yang membantu kita nantinya untuk mengembangkan aplikasi yang lebih komplek.</p> <p>Beberapa sub materi yang saya pelajari pada modul Logika dan Algoritma Pemrograman :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menenal Logika Pemrograman - Gerbang Logika (AND, OR, NOT, NAND, NOR, XOR, XNOR) - Menenal Algoritma Pemrograman
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Diagram Alir , Contoh Algoritma dan Diagram Alir - Penyelesaian Masalah Dengan Struktur Sekuensial dan Seleksi - Penyelesaian Masalah Dengan Perulangan dan Larik - Penyelesaian Masalah Dengan Fungsi <p>- Mempelajari HTML CSS dan Javascript</p> <p>Pada modul ini saya mempelajari dasar dari suatu web yaitu HTML dan CSS dan javascript dasar, yang menambah pengetahuan saya atau memperkuat pemahaman saya terhadap struktur dari sebuah web. Materi HTML menjelaskan tentang kerangka pembentuk dan struktur suatu web, lalu penerapan css untuk memperindah tampilan halaman web, kemudian javascript untuk interaktivitas halaman web, misalnya ketika tombol ditekan apa yang terjadi dan contoh lainnya.</p> <p>Beberapa sub materi yang pelajari pada modul HTML, CSS dan Javascript yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Document ,Text,dan Images - List, Table, dan Interactive - Form dan Media - Fundamental dan Selector - Properties dan Positioning - Layout - Javascript Dasar - Browser Object Model - Document Object Model - Event dan Web Storage - Error dan Debugging <p>- Mempelajari Materi Javascript dan jQuery</p> <p>Pada modul ini saya mempelajari penggunaan javascript dalam pengembangan aplikasi web dan penggunaan jQuery sebagai library siap pakai untuk antarmuka dinamis.</p>
--	---

	<p>Beberapa sub materi yang saya pelajari pada modul Javascript dan jQuery :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan Dasar Javascript - Tipe Data, Variable, dan Operator - Kontrol dan Seleksi - Perulangan - Fungsi dan Rekursi - jQuery Fundamentals - jQuery Events, Effect - jQuery & DOM - jQuery Ajax <p>- Creativity : Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif</p> <p>Mempelajari kreativitas dan mengenali potensi kreatif dalam diri, memahami konsep dasar kreativitas, sehingga dapat meningkatkan dan menerapkan keterampilan kreatif tersebut dalam berbagai bidang.</p> <p>Beberapa sub materi yang saya pelajari pada modul Creativity yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengantar dan Pentingnya Kreativitas - Elemen Kreativitas - Proses Kreativitas - Inovasi dan Kreativitas - Kreativitas Dalam Berbagai Bidang (Pendidikan, Pekerjaan, Teknologi, Sosial, Budaya) - Inteligensi dan Kreativitas - Sikap dan Kreativitas - Kepribadian dan Kreativitas - Problem Solving dan Kreativitas - Motivasi dan Kreativitas <p>c. Tantangan apa yang kamu hadapi dan berikan alternative solusi untuk menghadapinya ?</p>
--	---

	<p>Tantangan yang saya hadapi yaitu terletak pada materi yang belum pernah saya pelajari sebelumnya. Ini adalah sebuah tantangan bagi saya. Contohnya saya sebelumnya belum pernah mempelajari lebih lanjut tentang Javascript dan jQuery, saya butuh waktu yang lebih untuk memahaminya dan ini adalah sebuah tantangan bagi saya. Alternative solusi yang saya lakukan yaitu bertanya ke mentor secara pribadi atau pada saat sesi webina harian . Alternative lain yaitu mencari referensi materi lainnya di internet tentang materi yang tidak saya pahami tersebut.</p> <p>d. Apa saja dan jelaskan pengembangan kompetensi yang telah didapat ?</p> <p>Pengembangan kompetensi yang telah didapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Critical Thinking Kompetensi ini saya jadi lebih memahami bagaimana caranya berpikir kritis terhadap suatu masalah, bagaimana melihat masalah dari suatu sudut pandang. - Berpikir Kreatif Pada modul ini saya jadi lebih memahami tentang cara berpikir kreatif, bagaimana bertindak secara kreatif, bekerja secara kreatif dan memikirkan inovasi baru. - HTML, CSS Javascript Pada modul ini saya jadi lebih memahami tentang dasar dari suatu website, bagaimana suatu web bekerja, dan bagaimana web berinteraksi dengan user. Ini semua saya pelajari pada modul ini. Pada modul ini saya jadi lebih memahami tentang penggunaan HTML, CSS Javascript dalam pembuatan sebuah website. Bagaimana peran Javascript dalam pembuatan sebuah web, bagaimana javascript membuat sebuah web lebih interaktif.
--	--

2	<p>a. Bagaimana aktivitas mentoring dan koordinasi dengan Mentor & DPP?</p> <p>Aktivitas mentoring berjalan dengan lancar , trainer maupun admin memberikan setiap informasi penting di grup kelas. Koordinasi dengan mentor berjalan baik, sesi webinar harian berjalan dengan maksimal. Koordinasi dengan mentor cepat, mentornya fast respon terhadap kendala peserta. Pada sesi webinar harian mentor menjelaskan tentang materi pada hari itu dan membahasn tugas tugas pada LMS.</p> <p>Koordinasi dengan DPP berjalan dengan baik, DPP melaporkan sampai sejauh mana progres dari peserta, DPP mengingatkan peserta yang belum menyelesaikan modul .</p> <p>b. Apa yang telah kamu kerjakan dan bagaimana perkembangannya?</p> <p>Pada bulan kedua ini , saya sudah mempelajari dan mengerjakan beberapa materi diantaranya :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bootstarap dan SASS <p>Materi bootstrap ini saya belajar tentang bagaimana membuat tampilan front end web yang menarik dan dinamis serta responsive. Materi bootstrap ini langsung diimplementasikan tugas praktiknya ke dalam sebuah website sederhana sehingga memperdalam pemahaman saya tentang implementasi setiap komponen dan elemen pada bootstrap.</p> <p>Beberapa sub materi yang saya pelajari pada modul Bootstrap yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengenal Bootstrap - Layouts - Components - Forms - Contents - Responsivitas dan Pengujian Web Frontend
---	--

	<p>- SASS</p> <p>Materi SASS ini adalah sebuah pre processor dari CSS untuk menghemat waktu dalam pengembangan web yang lebih kompleks, seperti dalam hal penggunaan warna yang sering dipakai , dengan penggunaan SASS penggunaan warna ini bisa menghemat waktu dalam pemberian warna setiap komponen website yang diperlukan , kita cukup menuliskan nama variabel dari warna yang telah kita simpan sebelumnya.</p> <p>Beberapa sub materi yang saya pelajari pada modul SASS yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengenal SASS - Variable dan Tipe Data - Fungsi - Modul - Kondisi dan Perulangan Pada SASS <p>Perkembangannya sejauh ini saya sudah lumayan paham tentang penggunaan bootstrap dan sass dalam pengembangan web yang menarik dan responsive.</p> <p>- Communication : Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Untuk Menunjang Karier</p> <p>Pada modul saya mempelajari tentang komunikasi yaitu bagaimana cara berkomunikasi yang baik,keterampilan komunikasi,hambatan komunikasi,karakteristik komunikasi, dan cara mengatasi hambatan komunikasi.</p> <p>Beberapa sub materi yang saya pelajari pada modul Communication yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pentingnya Komunikasi Dalam Karier - Proses Komunikasi - Komunikasi Verbal dan Non Verbal - Komunikasi Interpersonal dan Intrapersonal
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Keterampilan Mendengarkan - Rapport atau sebuah relasi, hubungan yang harmoni,sesuai,dan serasi. - Keterampilan Bertanya dan Menanggapi - Empati atau kemampuan untuk memahami dan merasakan , pikiran, serta pengalaman orang lain. - Meningkatkan Keterampilan Komunikasi - Pengantar dan Karakteristik Komunikasi Efektif - Mengenali dan Mengatasi Hambatan Komunikasi - Komunikasi Tertulis Yang Efektif <p>c. Tantangan apa yang dihadapi dan berikan alternatif solusi untuk menghadapinya?</p> <p>Tantangan yang saya hadapi yaitu pada pemahaman materinya, SASS adalah materi yang baru saya pelajari saat ini, maka itu adalah sebuah tantangan bagi saya untuk bisa memahami penggunaan SASS dalam pengembangan web kompleks.</p> <p>Alternative solusi yang saya lakukan adalah bertanya kepada mentor dan mencari referensi lain di internet dan youtube yang berkaitan dengan materi yang kurang saya pahami.</p> <p>d. Apa saja dan jelaskan pengembangan kompetensi yang telah didapat?</p> <p>Pengembangan kompetensi yang telah saya dapat berkaitan dengan materi yang telah saya pelajari pada bulan kedua MSIB ini, yaitu kompetensi mengenai :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bootstrap dan SASS <p>Pembelajaran Bootstrap dan SASS menambah pengetahuan dan keterampilan saya dalam pemnggunaan bootstrap dan sass untuk pengembangan aplikasi web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kerjasama Tim
--	---

	<p>Karena pada pratikum kali ini dikerjakan secara berkelompok, maka metode ini melatih kemampuan saya dalam hal kerjasama tim. Dimulai dari berdiskusi dengan kelompok terkait mini ptoject yang akan dibuat, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengkodean.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Communication <p>Pengembangan kompetensi tentang pemahaman cara berkomunikasi, cara berkomunikasi, dan mengatasi hambatan berkomunikasi.</p>
3	<p>a. Bagaimana aktivitas mentoring dan koordinasi dengan Mentor dan DPP ?</p> <p>Aktivitas mentoring berjalan dengan lancar dan baik, sesi webinar harian berjalan dengan baik. Koordinasi dengan mentor mudah melalui wa pribadi atau wa grup, mentornya fast respon terhadap kendala siswa. Koordinasi dengan DPP, DPP mengingatkan siswa untuk segera menyelesaikan modul jika ada ada siswa yang masih nge stuck pada suatu modul. DPP juga melakukan gmeet untuk memantau perkembangan siswa.</p> <p>b. Apa yang telah kamu kerjakan dan bagaimana perkembangannya ?</p> <p>Pada bulan ketiga ini saya telah mempelajari 3 topik yaitu PHP MYSQL, Collaboration dan Framework Laravel.</p> <ul style="list-style-type: none"> - PHP dan MySQL <p>Pada materi php dan mysql ini saya mempelajari tentang database MySQL yaitu mulai dari cara membuat database melalui query sql ataupun melalui phpmyadmin. Kemudian saya juga mempelajari cara insert, update, delete data pada database melalui query atau phpmyadmin. Dan juga saya mempelajari tentang select dan join untuk menampilkan data dari tabel yang berelasi. Pada modul MySQL saya lumayan memahami materinya karena materinya mudah untuk dipahami</p>

	<p>dan dipraktikkan. Setiap operasi ada step by step nya sehingga memudahkan untuk dipraktikkan secara mandiri. Kemudian pada modul PHP saya mempelajari tentang dasar dasar PHP seperti variabel, tipe data, kondisi, perulangan, operasi aritmatika dan lainnya. Lalu pada modul PHP ini saya juga mempelajari tentang operasi CRUD data pada database melalui PHP. Operasi CRUD PHP ini juga menggunakan bootstrap untuk mempercantik tampilan form CRUD nya. Pada modul PHP ini saya lumayan memahaminya karena setiap langkah ada caranya yang sudah dijelaskan pada modul sehingga memudahkan dalam mempraktikkan secara mandiri.</p> <p>Beberapa sub materi yang saya pelajari pada modul PHP dan MySQL yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan MySQL - Database dan Tabel - PhpMyadmin - Insert, Update, Replace, Delete, Select dan Join - Dasar Dasar PHP - Membuat Koneksi Database MySQL Dengan PHP - CRUD Data Dengan PHP MySQL <p>- Collaboration : Mengembangkan Kemampuan Kolaborasi Di Era Digital.</p> <p>Pada modul ini diberikan materi tentang kolaborasi yaitu bagaimana caranya berkolaborasi dengan individu atau suatu kelompok. Dan juga pada sesi ini juga diajarkan dasar git dan github untuk berkolaborasi dalam pembuatan suatu project website. Perkembangannya saya jadi mengetahui dasar git dan github dalam berkolaborasi dalam suatu project.</p> <p>Beberapa sub materi yang saya pelajari pada modul Collaboration yaitu :</p>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Interdependensi atau saling ketergantungan - Relasi antar individu - Interdependensi Positif dan Negatif - Nir-Interdependensi - Pengantar Kolaborasi - Proses Psikologis Kolaborasi dan Kompetisi - Efek Kolaborasi - Elemen Dasar Kolaborasi - Aplikasi Kolaborasi Dalam Dunia Pendidikan dan Kerja - Pengantar dan Efek Kompetisi - Kompetisi Konstruktif atau kompetensi yang bersifat membangun - Kompetisi Destruktif atau kompetisi yang bersifat merusak <p>- Laravel Framework 10</p> <p>Pada modul framework laravel ini saya mempelajari tentang konsep MVC, routing, controller, blade templating, eloquent orm, autentikasi dan middleware, dan operasi CRUD pada laravel. Pada modul ini materinya mudah untuk dipahami dan dipraktikkan. setiap step ada caranya yang sudah dijelaskan di modul.</p> <p>Beberapa sub materi yang saya pelajari pada modul Laravel 10 yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Persiapan Software dan Instalasi Laravel 10 <p>Proses instalasi Laravel 10 dengan server xampp</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsep Model View Controller (MVP) Pada Laravel <p>Konsep MVC yaitu mempelajari Model sebagai akses ke database, View untuk tampilan, dan Controller untuk menerima input pengguna, memproses data dari model,</p>
--	--

	<p>dan memberikan respons berupa view ke user.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Routing <p>Pada routing yaitu mempelajari tentang alur atau route dari suatu link.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Controller - Blade Templating Engine <p>Blade Templating Engine yaitu mempelajari sistem blade templating yang mengoptimalkan dalam penulisan kode Laravel untuk digunakan berulang ulang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eloquent ORM - Authentication dan Authorization - Middleware - Integrasi Laravel 10 dengan Dashboard AdminLTE - CRUD Data Database Dengan Laravel 10 <p>Yaitu mempelajari tentang cara operasi CRUD dengan Laravel dengan menggunakan 2 tabel yang berelasi.</p> <p>Perkembangannya saya mengetahui penggunaan Bahasa PHP yang menggunakan MySQL untuk manajemen basis data. Kemudian saya memahami penggunaan framework Laravel untuk efisiensi dalam pembuatan suatu website.</p> <p>c. Tantangan apa yang dihadapi dan berikan alternative solusi untuk menghadapinya ?</p> <p>Pada bulan ketiga ini tantangan yang saya hadapi yaitu tentang materi yang saya pelajari, contohnya pada modul framework laravel. Laravel 10 ini baru saya pelajari pada MSIB 6 ini sehingga saya membutuhkan waktu lebih untuk memahaminya. Ketika saya kurang memahami materinya dan ada yang stuck erornya, alternatif solusi yang saya lakukan adalah bertanya ke mentor dan mencari referensi di internet atau tutorial youtube terkait materi yang kurang saya pahami.</p>
--	--

	<p>d. Apa saja dan jelaskan pengembangan kompetensi yang didapat ?</p> <p>Pengembangan kompetensi yang didapat seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan kompetensi tentang PHP dan MySQL Pada modul ini pemahaman saya terkait PHP dan MySQL jadi lebih bertambah karena dijelaskan pada sesi webinar harian , dan sudah ada juga modul nya yang lengkap dengan tutorialnya. - Pengembangan kompetensi di bidang collaborasi Pada sesi ini saya mendapatkan ilmu baru yaitu bagaimana penggunaan git dan github dalam berkolaborasi dalam suatu project tim. Pada sesi ini diajarkan git dan github dasar dan operasi operasi atau perintah yang ada pada git. Metode kolaborasi ini bagus karena mengasah kemampuan dan ide kreatif kita untuk berkontribusi dalam kelompok. - Pengembangan kompetensi tentang framework laravel 10 Pada modul ini saya mendapatkan pengembangan kompetensi di bidang framework laravel. Dimana framework laravel ini memudahkan pengembang dalam pembuatan aplikasi web, karena ada fitur blade templating yang mengefisienkan waktu dalam tahap pengembangan.
4	<p>a. Bagaimana aktivitas mentoring dan koordinasi dengan mentor dan DPP?</p> <p>Aktivitas mentoring berjalan lancar, koordinasi dengan mentor cepat. Pada bulan keempat ini yaitu masuk ke pembuatan capstone project. Pada bulan ke 4 sesi webinar harian dialihkan untuk bimbingan dengan mentor. Sesi bimbingan dibagi per hari untuk setiap kelompok.</p> <p>b. Apa yang telah kamu kerjakan dan bagaimana perkembangannya?</p> <p>Pada periode bulan ke 4 ini saya mengerjakan capstone project, dimana pengerjaannya dibagi per kelompok dan satu kelompok</p>

	<p>terdiri dari 5 orang. Pengerjaan capstone nya dibagi menjadi beberapa bagian, ada yang mengerjakan front end ada backend. Dan ada juga yang mengerjakan seperti mana yang kurang cocok langsung diganti. Teknis pengerjaan capstone adalah dibagi per orang untuk mengerjakan web yang dirancang, kemudian kode yang sudah dibuat di upload ke sebuah repository di github . Sehingga anggota yang lain mudah untuk melakukan pull dan push pada kode yang dibuat. Pada minggu pertama kami berdiskusi mengenai rancangan project yaitu aplikasi rental mobil atau rent car app. Kemudian kami merancang struktur database. Setelah database selesai, baru masuk ke tahap pengkodean yaitu pembuatan halaman admin yang terdiri dari beberapa table. Halaman admin ini adalah halaman yang dikhususkan untuk admin untuk mengelola data master rental mobil. Setelah itu saya merancang bagian front end dan melakukan pengkodean untuk halaman user. Halaman user adalah halaman Ketika user atau pengguna ingin melakukan rental mobil, maka akan ditampilkan halaman ini.</p> <p>Perkembangannya setiap hari progresnya bertambah, karena dikerjakan secara berkelompok.</p> <p>c. Tantangan apa yang dihadapi dan berikan alternative solusi untuk menghadapinya?</p> <p>Tantangan yang dihadapi , tantangannya yaitu capstone project yang kasusnya sudah lumayan kompleks dan membutuhkan waktu extra untuk memahaminya, karena framework laravel yang baru saya pelajari saat studi independen ini. Alternative solusi yang dilakukan yaitu berdiskusi dengan kelompok di bagian yang tidak dipahami, kemudian bertanya kepada mentor, teman, dan mencari referensi di internet untuk mengatasinya.</p> <p>d. Apa saja dan jelaskan pengembangan kompetensi yang telah</p>
--	--

	<p>didapat?</p> <p>Pengembangan kompetensi yang saya dapat yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman dasar terhadap pemakaian git dan github untuk upload proyek <p>Sebelum membuat capstone project siswa diajarkan terlebih dahulu tentang penggunaan git dan github dalam membuat suatu proyek. Siswa diajarkan cara pull dan push proyek ke github supaya kodenya bisa digunakan oleh orang lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan kompetensi di bidang kerjasama tim <p>Pengerjaan capstone project ini melatih kompetensi di bidang kerja sama tim, karena kita dilatih untuk berkomunikasi dan memberikan ide kepada anggota lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melatih komunikasi dalam berkelompok <p>Pembuatan capstone project juga melatih komunikasi karena kita diharapkan untuk memberikan ide dan masukan secara lisan terhadap perkembangan project yang dirancang, yang metode ini secara tidak langsung menambah kecakapan kita dalam berkomunikasi.</p>
5	<p>a. Bagaimana aktivitas mentoring dan koordinasi dengan mentor dan DPP ?</p> <p>Aktivitas mentoring pada periode bulan ke 5 lebih difokuskan pada penyelesaian capstone project yang dibuat. Sesi webinar harian juga dialihkan untuk melakukan bimbingan dengan trainer, dimana bimbingan dibagi per hari untuk setiap kelompok.</p> <p>Koordinasi dengan DPP yaitu koordinasi terkait penyelesaian laporan akhir dan validasi KRS mahasiswa. DPP memastikan bahwa KRS yang diunggah asli dan merupakan KRS pada semester tersebut. Kemudian DPP juga mengingatkan mahasiswa untuk segera menyelesaikan tanggung jawabnya di MSIB ini termasuk pembuatan laporan akhir.</p>

	<p>b. Apa yang telah kamu kerjakan dan bagaimana perkembangannya ?</p> <p>Pada bulan juni ini yaitu penyelesaian capstone proect secara berkelompok, berupa diskusi dan penyelesaian task per individu. Perkembangannya alhamdulillah capstone project telah selesai dan telah melakukan presentasi atau demo day pada tanggal 19 Juni 2024 yang dinilai oleh beberapa trainer.</p> <p>c. Tantangan apa yang dihadapi dan berikan alternative solusi untuk menghadapinya ?</p> <p>Tantangan yang dihadapi lebih ke capstone project yang dibuat, misalnya pada proses pembayaran yang bersifat online, contohnya pakai midtrans. Alternative solusi yang dilakukan adalah diskusi dengan kelompok, mencari referensi di youtube dan internet tentang hal yang tidak dipahami.</p> <p>d. Apa saja dan jelaskan pengembangan kompetensi yang telah didapat ?</p> <p>Pengembangan kompetensi yang telah didapat seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bekerja sama secara tim <p>Metode ini mengasah kemampuan kita untuk dunia kerja nantinya. Selama program MSIB ini banyak hal yang telah saya dapati. Materi baru dan skill baru yang belum pernah saya pelajari sebelumnya. Pada periode terakhir ini membuat kami semakin giat dan gigh dalam penyelesaian capstone project. Waktu yang sedikit tidak membuat kami menyerah, melainkan menjadi motivasi dan semangat bagi kami untuk dapat menyelesaikan capstone project dengan tepat waktu.</p>
--	---

III. Penutup

A. Kesimpulan

Dalam pelaksanaan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat, penulis mengambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) memberikan banyak manfaat kepada mahasiswa yang mau mengupgrade skill nya sesuai kebutuhan dunia industri.
2. Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) melatih kedisiplinan dan manajemen waktu serta pemenuhan kewajiban dan tanggung jawab.
3. Jalur Full Stack Web Development memberikan pemahaman lebih mendalam terhadap pengembangan aplikasi web di sisi frontend dan back end dan bagaimana aplikasi web bekerja.
4. Dengan pembuatan capstone project diakhir program sangat mengasah kemampuan dan kreatifitas, karena project yang dibuat sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

B. Saran

Setelah melaksanakan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), beberapa saran dari penulis yaitu :

1. Sebelum mengikuti program Studi Independen Bersertifikat (SIB) mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman dasar sesuai latar belakang pendidikannya, supaya memudahkan dalam pemahaman lebih lanjut.
2. Penulis berharap kedepannya sub materi yang diajarkan lebih dalam lagi untuk bisa dijadikan contoh dalam pengembangan aplikasi web yang lebih kompleks.

IV. Referensi

[1] <https://gamelab.id/>

[2] <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>

V. Lampiran

1. Sertifikat Penyelesaian Kelas



Gambar 5. 1 Sertifikat Kelas Critical Thinking



Gambar 5. 2 Sertifikat Kelas Algoritma dan Logika Pemrograman



Gambar 5. 3 Sertifikat Kelas HTML CSS Javascript



Gambar 5. 4 Sertifikat Kelas Creativity



Gambar 5. 5 Sertifikat Kelas Javascript jQuery



Gambar 5. 6 Sertifikat Kelas Bootstrap dan SASS

CL6881751052



SERTIFIKAT KELULUSAN

Diberikan kepada :

HAMDI PUTRA

Atas kelulusannya mengikuti program peningkatan kompetensi pada kelas
"COMMUNICATION: MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI UNTUK MENUNJANG KARIER"
di **GAMELAB**, dengan nilai :

92

DINYATAKAN LULUS



Salatiga, 16 April 2024

Verifikasi Sertifikat
gamelab.id/certificate/GL6881751052
Berlaku hingga 16 April 2027

Chief Executive Officer
Gamelab Indonesia

Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs.

CL6881751052

Gambar 5. 7 Sertifikat Kelas Communication

CL9413571582



SERTIFIKAT KELULUSAN

Diberikan kepada :

HAMDI PUTRA

Atas kelulusannya mengikuti program peningkatan kompetensi pada kelas
"PHP DAN MYSQL" di **GAMELAB**, dengan nilai :

98,7

DINYATAKAN LULUS



Salatiga, 25 April 2024

Verifikasi Sertifikat
gamelab.id/certificate/GL9413571582
Berlaku hingga 25 April 2027

Chief Executive Officer
Gamelab Indonesia

Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs.

CL9413571582

Gambar 5. 8 Sertifikat Kelas PHP dan MYSQL

CL7721496424



SERTIFIKAT KELULUSAN

Diberikan kepada :

HAMDI PUTRA

Atas kelulusannya mengikuti program peningkatan kompetensi pada kelas
"COLLABORATION: MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOLABORASI DI ERA DIGITAL" di GAMELAB,
dengan nilai :

82

DINYATAKAN LULUS



Salatiga, 26 April 2024

Verifikasi Sertifikat
gamelab.id/certificate/GL7721496424
Berlaku hingga 26 April 2027

Chief Executive Officer
Gamelab Indonesia

Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs.

CL7721496424

Gambar 5. 9 Sertifikat Kelas Collaboration

CL1348580232



SERTIFIKAT KELULUSAN

Diberikan kepada :

HAMDI PUTRA

Atas kelulusannya mengikuti program peningkatan kompetensi pada kelas
"LARAVEL FRAMEWORK 10" di GAMELAB, dengan nilai :

98.7

DINYATAKAN LULUS



Salatiga, 12 Mei 2024

Verifikasi Sertifikat
gamelab.id/certificate/GL1348580232
Berlaku hingga 12 Mei 2027

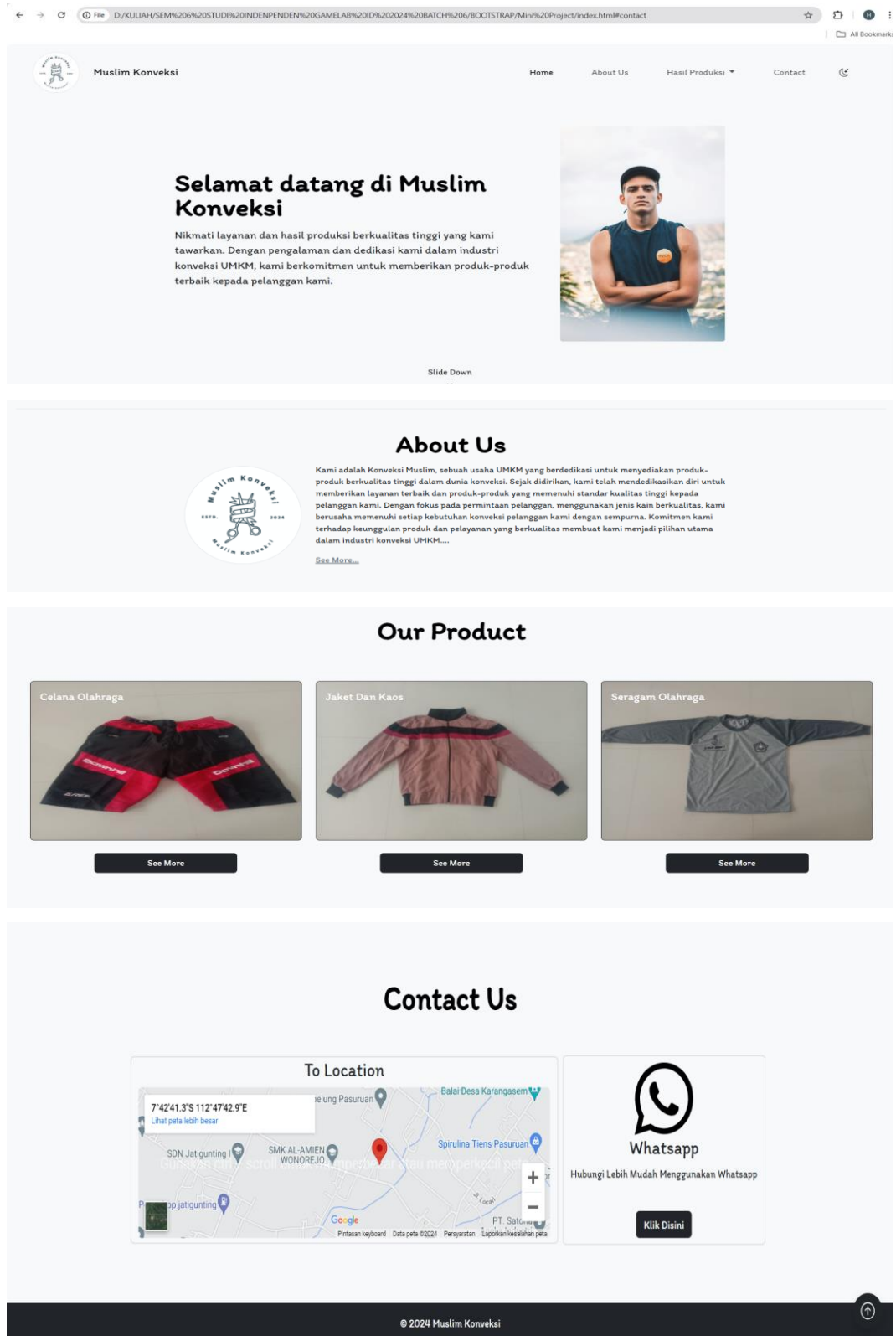
Chief Executive Officer
Gamelab Indonesia

Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs.

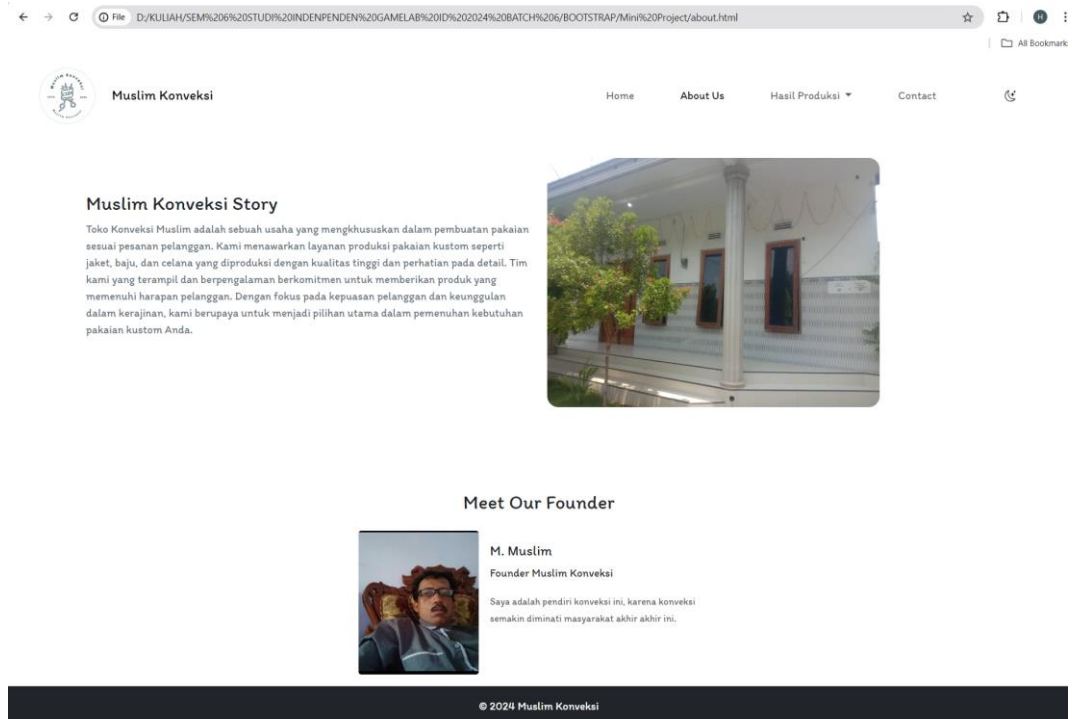
CL1348580232

Gambar 5. 10 Sertifikat Kelas Laravel Framework 10

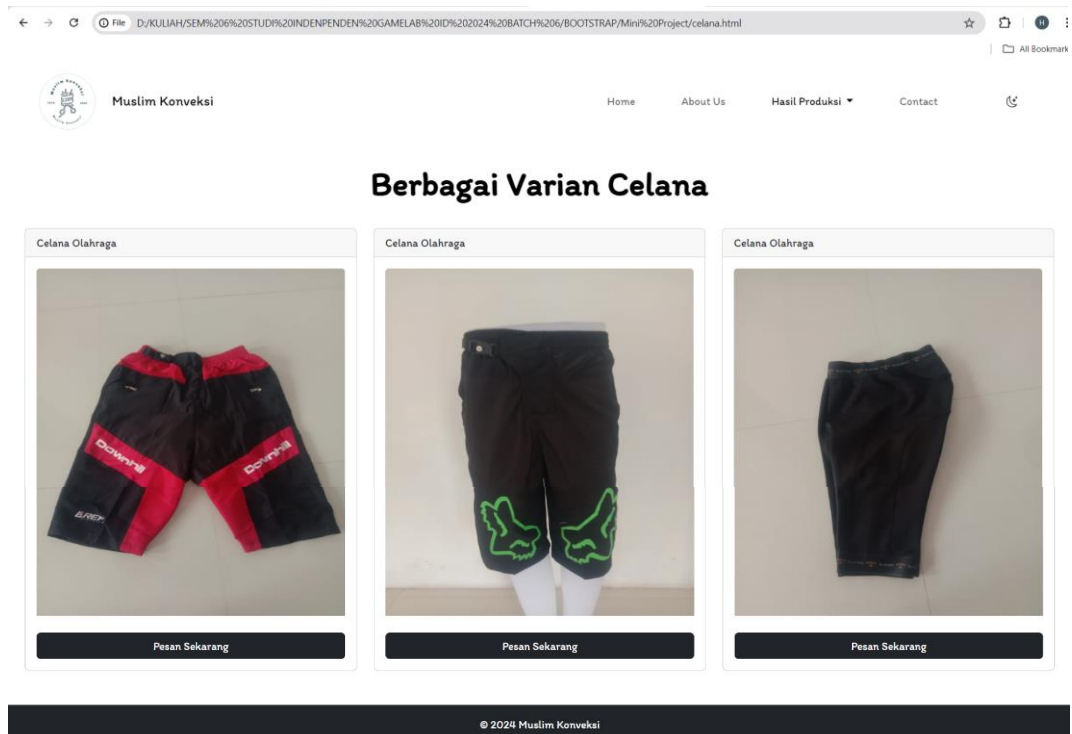
2. Mini Project



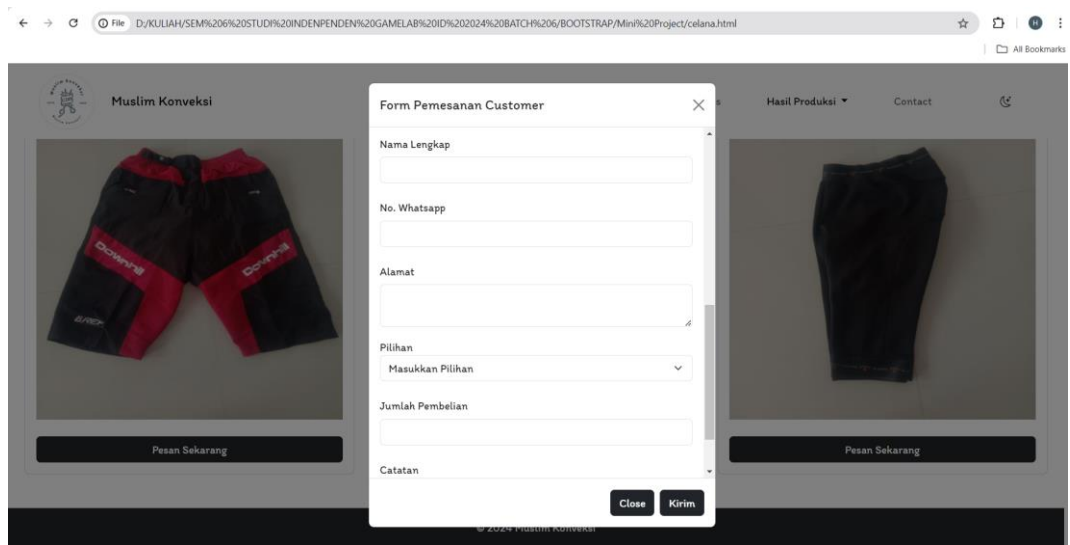
Gambar 5. 11 Mini Project Halaman Home



Gambar 5. 12 Mini Project Halaman About Us

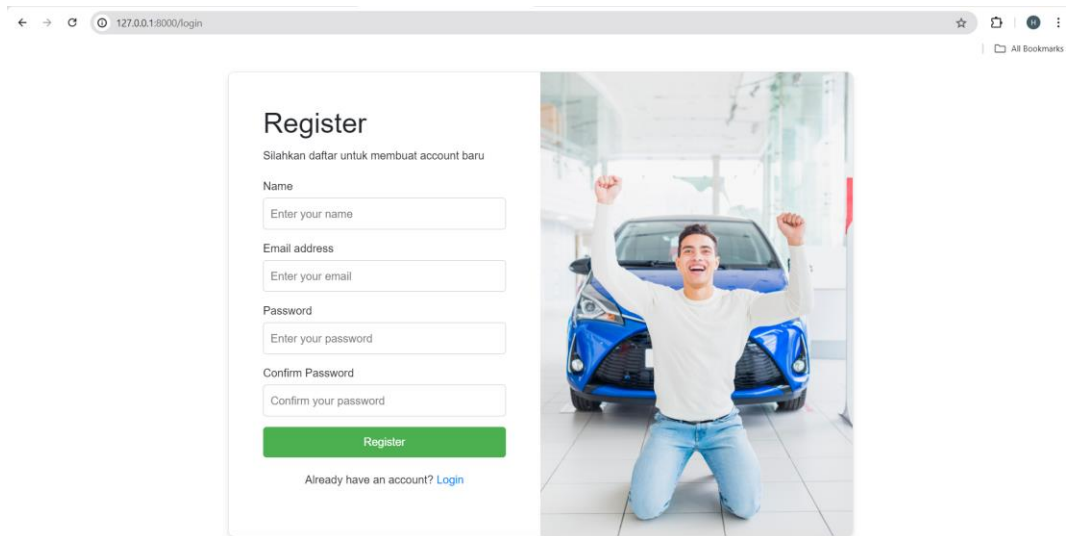


Gambar 5. 13 Mini Project Halaman Product



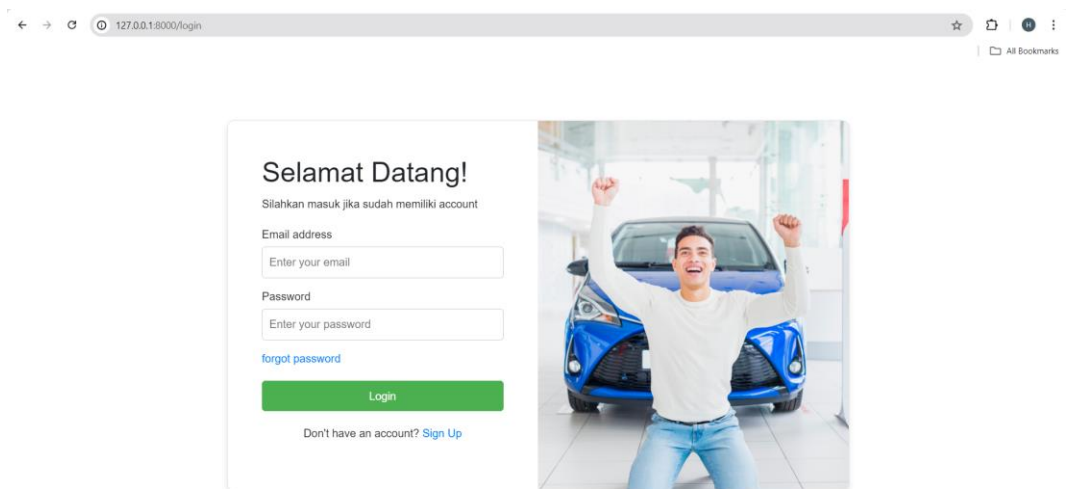
Gambar 5. 14 Mini Project Form Pemesanan

3. Capstone Project



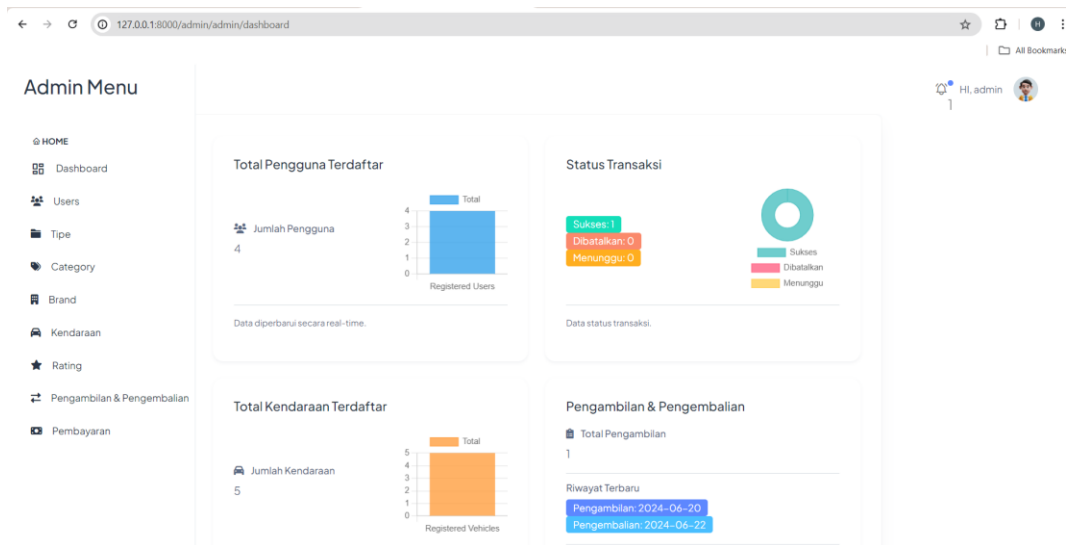
The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "127.0.0.1:8000/login". The page features a registration form on the left and a celebratory image of a man kneeling with arms raised in front of a blue car on the right. The form is titled "Register" and includes the instruction "Silahkan daftar untuk membuat account baru". It contains five input fields: "Name" (placeholder: "Enter your name"), "Email address" (placeholder: "Enter your email"), "Password" (placeholder: "Enter your password"), and "Confirm Password" (placeholder: "Confirm your password"). A green "Register" button is at the bottom of the form, followed by a link "Already have an account? [Login](#)".

Gambar 5. 15 Halaman Register



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying "127.0.0.1:8000/login". The page features a login form on the left and the same celebratory image of a man kneeling with arms raised in front of a blue car on the right. The form is titled "Selamat Datang!" and includes the instruction "Silahkan masuk jika sudah memiliki account". It contains two input fields: "Email address" (placeholder: "Enter your email") and "Password" (placeholder: "Enter your password"). A link "forgot password" is positioned below the password field. A green "Login" button is at the bottom of the form, followed by a link "Don't have an account? [Sign Up](#)".

Gambar 5. 16 Halaman Login



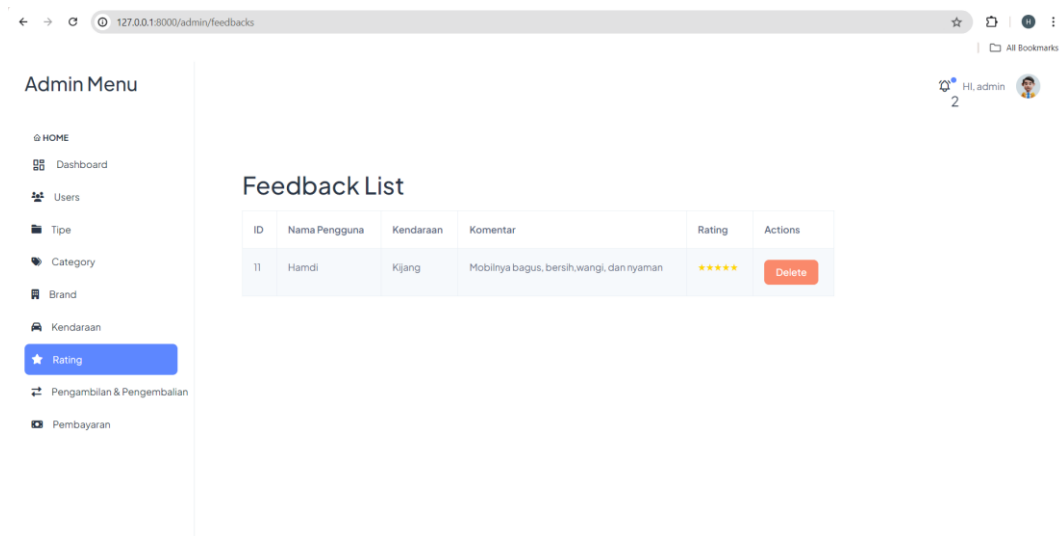
Gambar 5. 17 Tampilan Dashboard Admin

The screenshot displays the Admin Brands page at the URL `127.0.0.1:8000/admin/brands`. The interface includes a sidebar menu with options: HOME, Dashboard, Users, Tipe, Category, Brand, Kendaraan, Rating, Pengambilan & Pengembalian, and Pembayaran. The main content area features a table titled 'Brands' with an 'Add Brand' button and a search bar.

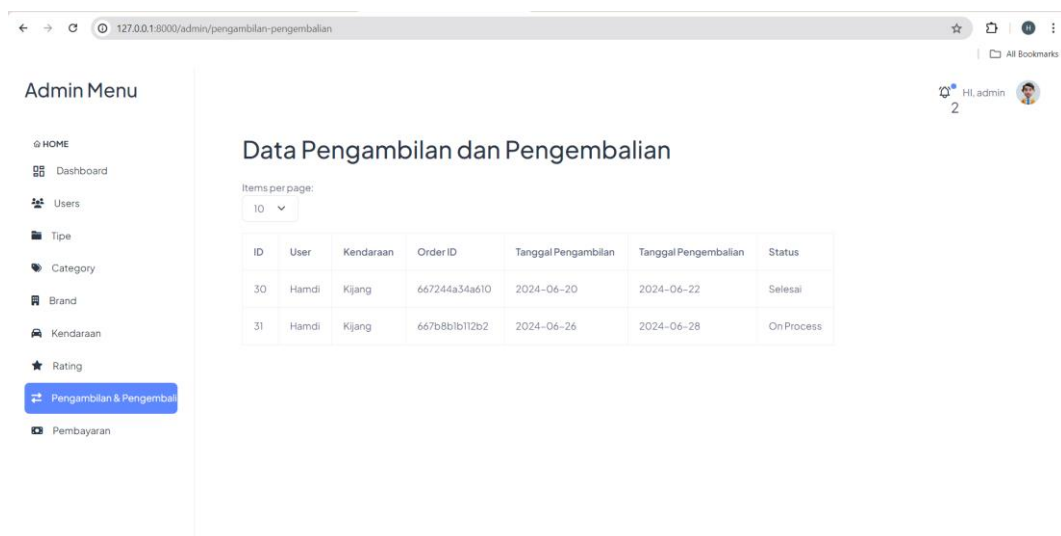
No	Gambar	Kendaraan	Actions
1		Toyota	View Edit Delete
2		Mitsubishi	View Edit Delete
3		Honda	View Edit Delete
4		Yamaha	View Edit Delete

Showing 1 to 4 of 4 entries

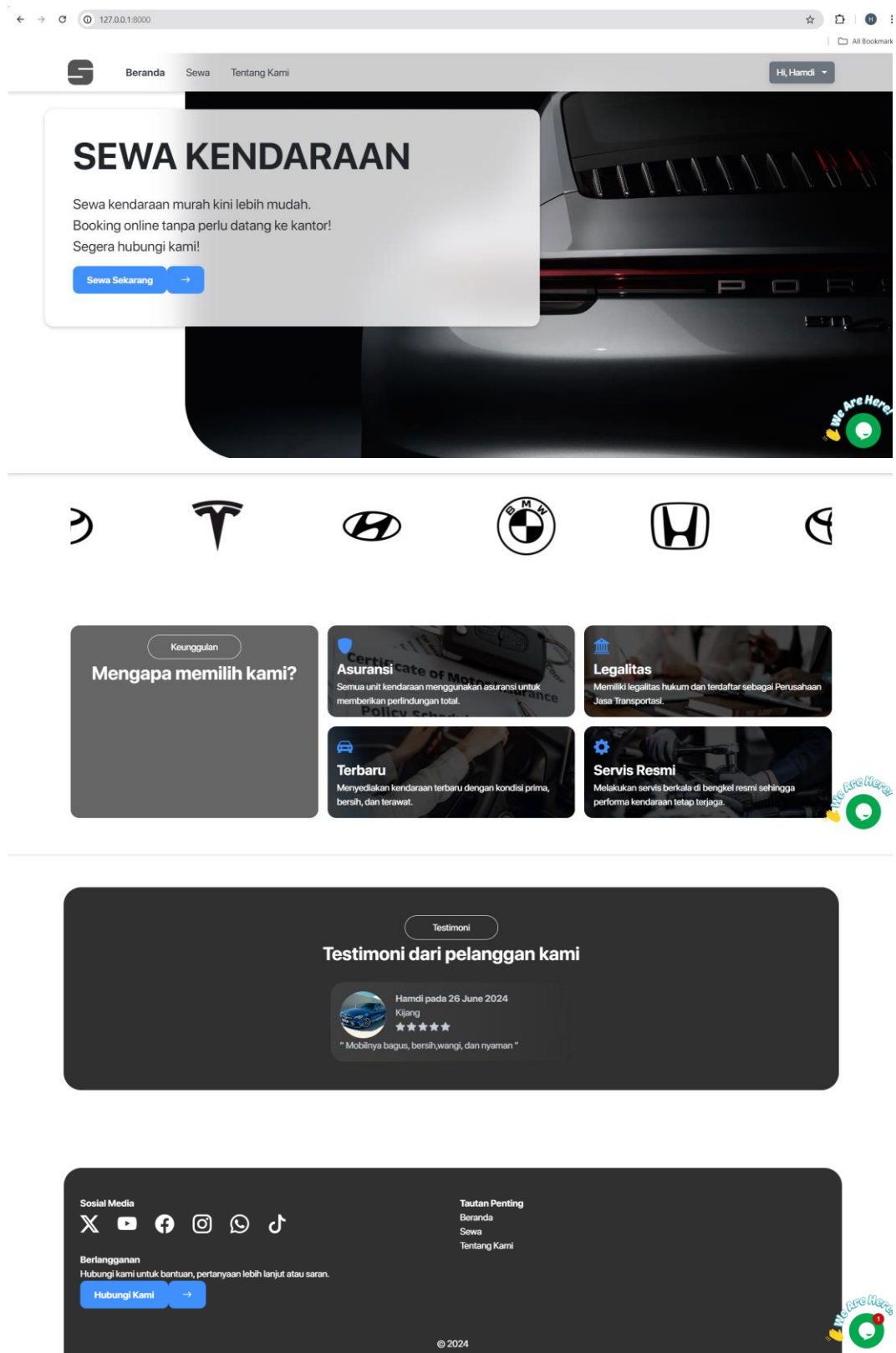
Gambar 5. 18 Tampilan Admin Data Kendaraan



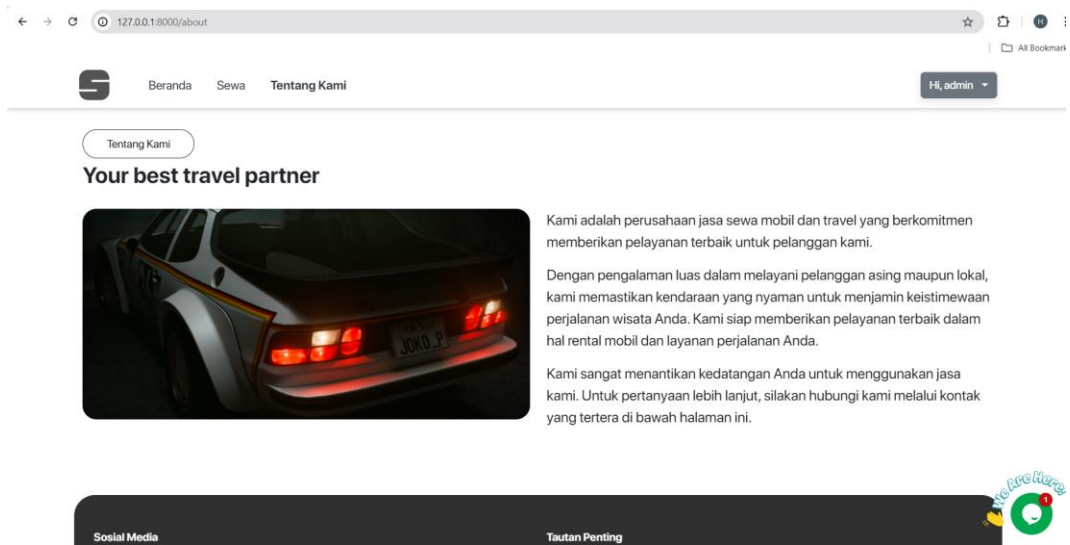
Gambar 5. 19 Tampilan Admin Feedback List



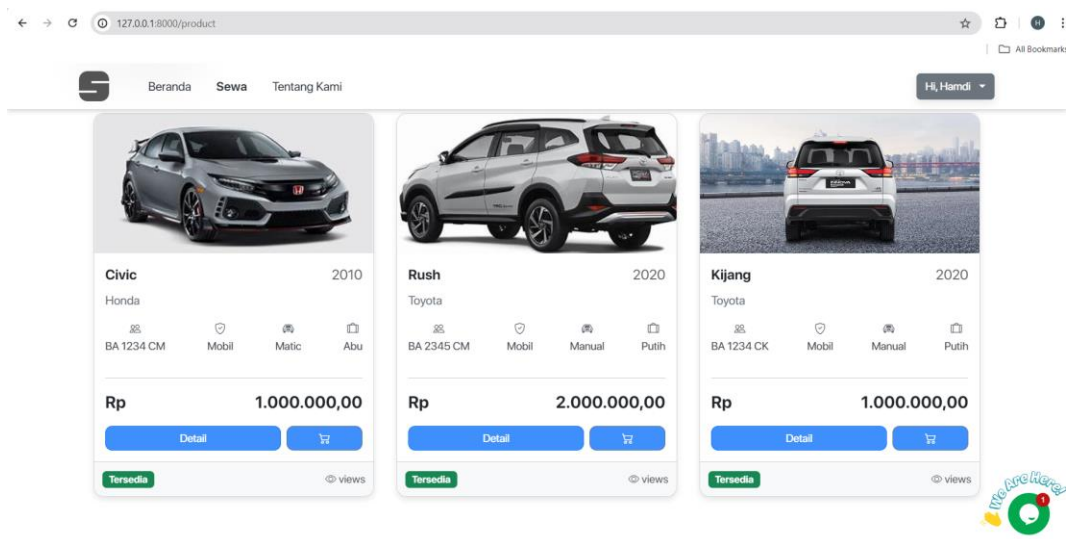
Gambar 5. 20 Tampilan Admin Data Pengambilan dan Pengembalian



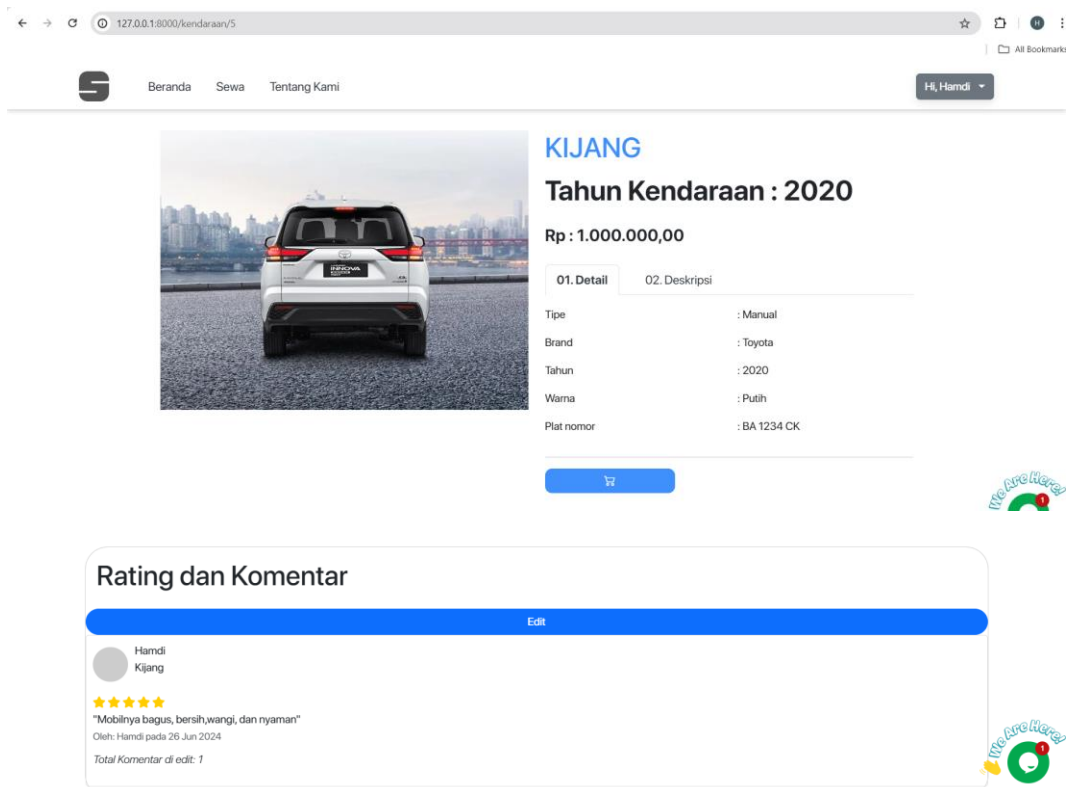
Gambar 5. 21 Landing Page



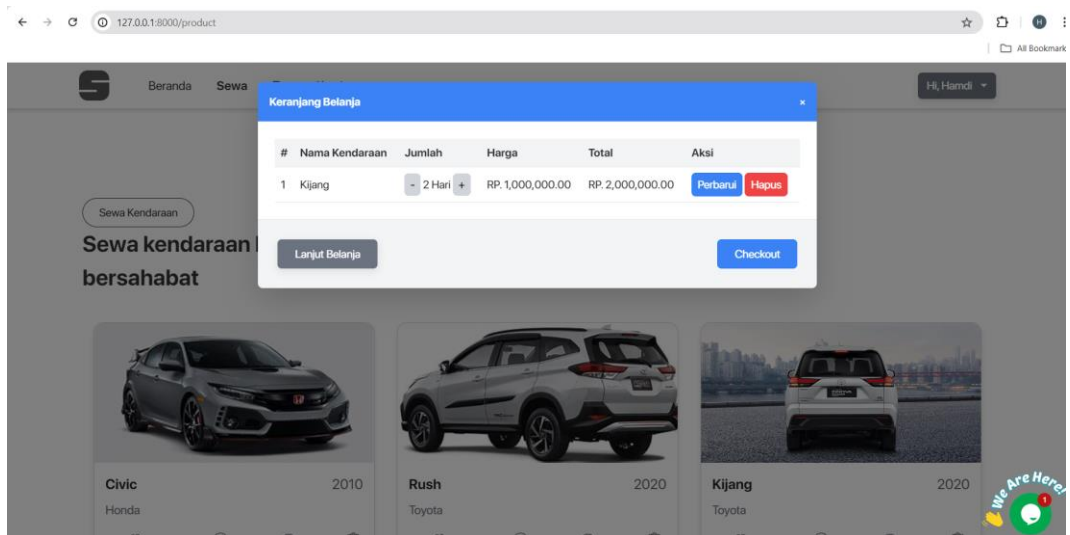
Gambar 5. 22 Halaman About



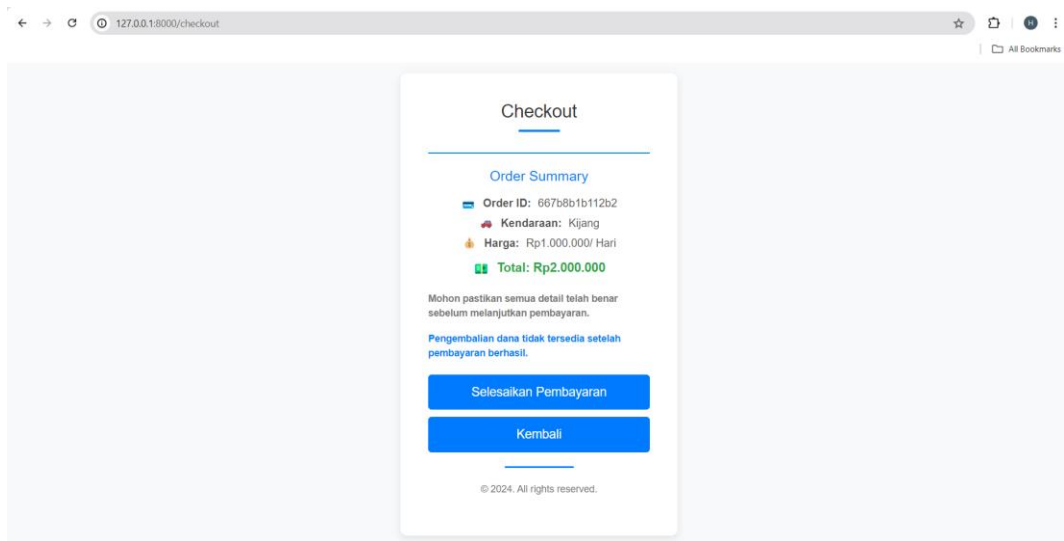
Gambar 5. 23 Halaman Sewa



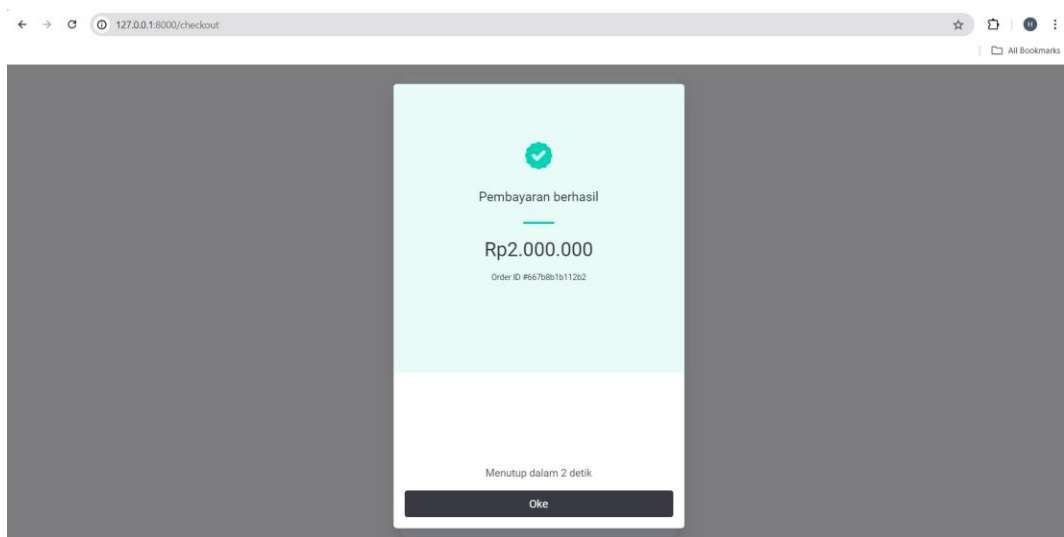
Gambar 5. 24 Halaman Detail Kendaraan



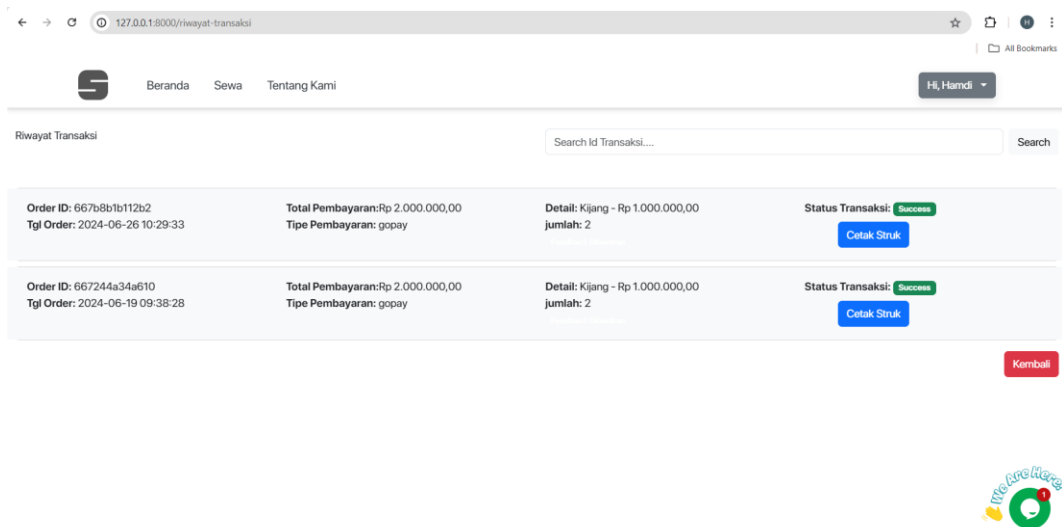
Gambar 5. 25 Tampilan Keranjang Belanja



Gambar 5. 26 Halaman Checkout



Gambar 5. 27 Midtrans Payment Success



Gambar 5. 28 Riwayat Transaksi