

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang, keberadaan online menjadi kunci keberhasilan bagi banyak bisnis. Hal ini tidak terkecuali untuk bisnis kecil dan lokal seperti AF Kerajinan. Magang di PT. Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio) memberikan peluang berharga untuk terlibat langsung dalam proyek pembuatan landing page, sebuah halaman web khusus yang diciptakan untuk tujuan pemasaran atau promosi.

Bisnis AF Kerajinan, dengan produk kerajinan kreatif dan uniknya, membutuhkan sarana untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan visibilitasnya. Dengan keberadaan online, AF Kerajinan dapat menjangkau pelanggan lebih luas, termasuk mereka yang berada di luar wilayah geografis yang biasa dijangkau oleh bisnis konvensional.

Landing page menjadi instrumen yang sangat efektif dalam strategi pemasaran online. Dibandingkan dengan halaman web umum, landing page dirancang untuk mencapai tujuan tertentu, seperti meningkatkan penjualan, mendapatkan prospek, atau mengumpulkan informasi pelanggan. Dalam konteks AF Kerajinan, landing page dapat menjadi wadah yang ideal untuk menampilkan produk-produk unik dan menarik perhatian pelanggan potensial.

Pemilihan Bootstrap sebagai framework untuk pembuatan landing page tidak terlepas dari keunggulan yang dimilikinya. Bootstrap adalah framework front-end yang terkenal karena kemudahan penggunaan dan kemampuannya dalam menciptakan desain yang responsif. Dengan menggunakan Bootstrap, tim pengembang dapat mempercepat proses pengembangan dan memastikan tampilan yang konsisten di berbagai perangkat.

Educa Studio memberikan akses ke berbagai sumber daya dan tutorial, seperti yang terdapat pada Tutorial Lengkap Membuat Landing Page Menggunakan Bootstrap.

Tutorial ini menjadi panduan berharga bagi pengembang dalam memahami langkah-langkah pembuatan landing page dengan menggunakan HTML, CSS, dan Bootstrap.

Penggunaan teknologi dalam pembuatan landing page tidak hanya berfokus pada estetika visual, tetapi juga pada fungsionalitas dan responsivitas. Perkembangan teknologi web, seperti yang ditemukan dalam kelas membuat landing page di Educa Studio, memberikan pandangan terkini tentang cara menggunakan fitur-fitur terbaru Bootstrap untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

Dengan mengacu pada situs themeforest dan themewagon, tim pengembang dapat memperoleh inspirasi desain yang sesuai dengan karakteristik AF Kerajinan. Desain yang menarik akan meningkatkan daya tarik landing page dan memperkuat identitas merek.

Pembuatan landing page untuk AF Kerajinan menggunakan Bootstrap tidak hanya menjadi tugas teknis, tetapi juga bagian dari strategi bisnis yang lebih besar. Magang di Educa Studio memberikan peluang untuk menggabungkan pengetahuan teoritis dengan pengalaman praktis dalam menciptakan solusi digital yang efektif dan inovatif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dapat dipecahkan, yaitu :

1. Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) AF Kerajinan belum memiliki landing page.
2. Belum adanya implementasi landing page menggunakan Bootstrap pada landing page AF Kerajinan.

C. Batasan Masalah

Dalam membuat landing page AF Kerajinan, terdapat beberapa batasan masalah yang perlu diperhatikan. Berikut adalah batasan-batasan yang dapat dijadikan acuan :

1. Landing page dibuat untuk membantu pengunjung mendapatkan informasi terkait produk yang ditawarkan oleh AF Kerajinan.

2. Sistem landing page tidak meliputi proses pembayaran untuk pemesanan produk yang dilakukan oleh pengunjung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat landing page AF Kerajinan?
2. Bagaimana implementasi bootstrap pada landing page AF Kerajinan?

E. Tujuan Praktik Magang

Tujuan dari praktik magang adalah sebagai berikut :

1. Membuat landing page AF Kerajinan.
2. Mengimplementasikan bootstrap pada landing page AF Kerajinan.

F. Manfaat Praktik Magang

Manfaat dari praktik magang adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, diharapkan kerja praktik ini dapat memberikan pengalaman dan pembelajaran secara langsung atas apa yang selama ini telah dipelajari sehingga dapat bermanfaat di dunia kerja pada masa yang akan datang.
2. Bagi AF Kerajinan, diharapkan hasil kerja praktik ini seterusnya dapat membantu kelancaran bisnis UMKM kerajinan serta dapat mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi terkait produk yang ditawarkan oleh AF Kerajinan.

BAB II

Gambaran Instansi

A. Umum

Gamelab Indonesia adalah lembaga pendidikan dan pelatihan kerja yang didirikan oleh PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio) berdiri sejak tahun 2011 (13 tahun) dengan Ijin 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, 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.

Berikut ini adalah logo dan kantor dari Gamelab Indonesia :



Gambar 2.1 Logo Gamelab Indonesia



Gambar 2.2 Kantor Gamelab Indonesia

Gamelab Indonesia memiliki visi sebagai berikut :

1. Mendekatkan dunia pendidikan dan dunia industri dengan menyediakan program-program yang terus diperbaiki. Mempercepat hal tersebut melalui optimalisasi pendidikan. Membuat proses peningkatan skill menjadi lebih mudah, lebih cepat dan lebih murah.

Gamelab Indonesia memiliki misi sebagai berikut :

1. Memberikan pelatihan dan workshop untuk peningkatan skill melalui Akademi Gamelab.
2. Mempermudah member Gamelab untuk mengikuti program magang dengan mempertemukan mereka dengan berbagai industri melalui program Magang Gamelab.
3. Mempertemukan talenta yang mumpuni dengan dunia industri melalui program Karir Gamelab.

Berikut ini adalah informasi alamat dan kontak Gamelab Indonesia :

- Nama Instansi : PT. Educa Sisfomedia Indonesia
- Alamat : Jl. Gilingrejo No. 10, Desa/Kelurahan Gendongan, Kec. Tingkir, Kota Salatiga, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos: 50743.
- Kontak : support@gamelab.id, support@gamelab.id, +62 821 3701 0895.

B. Struktur organisasi ditempat magang

Gamelab Indonesia memiliki beberapa bagian yang di dalamnya memiliki tanggung jawab masing-masing untuk keberlangsungan operasi kantor. Bagian-bagian tersebut dapat dilihat pada struktur organisasi di bawah ini.



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Gamelab Indonesia

Gambar 2.3 Merupakan struktur organisasi dari Gamelab yang dipimpin oleh CEO atas nama Andi Taru Nugroho NW, S.Kom, M.Cs. Didalam Organisasi tersebut terdapat beberapa bidang seperti gambar diatas.

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Di Lokasi Magang

Gamelab Indonesia, sebagai platform magang, pelatihan, dan kelas industri, mengandalkan sumber daya manusia (SDM) dan sumber daya fisik untuk mendukung kegiatan dan layanan yang disediakan.

Sumber Daya Manusia (SDM) :

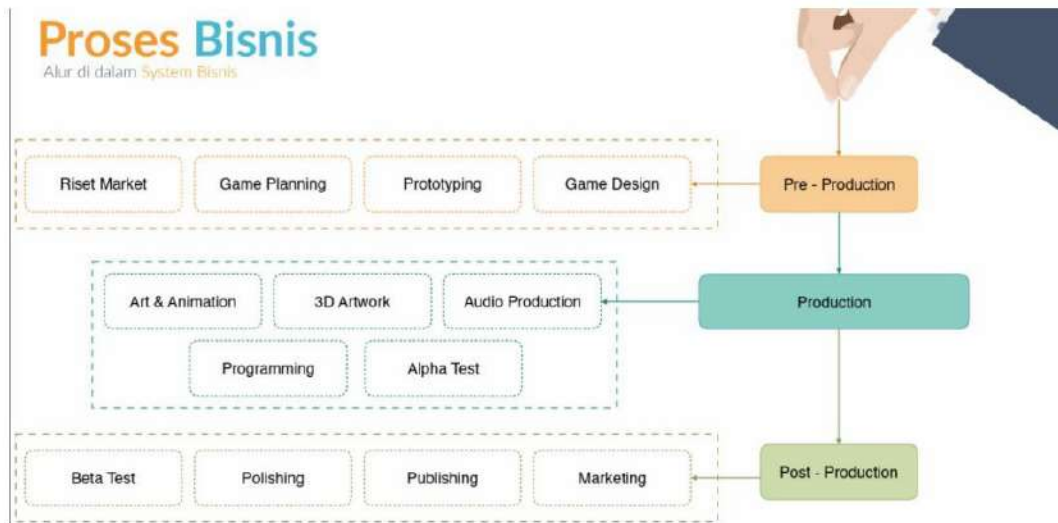
- Educa Studio mengandalkan sumber daya manusia (SDM) sebagai aset utama untuk mengembangkan aplikasi dan konten pembelajaran interaktif. Mereka menjalin kerjasama dengan instansi pendidikan, seperti Politeknik Negeri Semarang, untuk meningkatkan kualitas SDM melalui pembagian ilmu dan pelatihan. Kerja sama ini diharapkan dapat menciptakan SDM yang lebih baik dan berkualitas.
- Gamelab Indonesia menyelenggarakan pelatihan, magang, dan kelas industri untuk meningkatkan keterampilan di bidang digital, seperti teknologi dan game development.
- Melibatkan sumber daya manusia dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Perguruan Tinggi serta Mitra Industri untuk meningkatkan kualifikasi dan keahlian di industri digital.

Sumber Daya Fisik :

- Gamelab Indonesia menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang mendukung kegiatan pelatihan dan magang di bidang teknologi dan digital.
- Fasilitas yang mencakup peralatan dan teknologi terkini untuk mendukung pembelajaran di berbagai kompetensi.

D. Proses bisnis saat ini yang berhubungan dengan tema Praktik Magang

Berikut ini adalah proses bisnis Gamelab Indonesia :



Gambar 2.4 Proses Bisnis Gamelab Indonesia

1. Tahap Pre-Production :

- **Riset Market :** Pada tahap ini, Gamelab Indonesia melakukan penelitian pasar untuk memahami tren terkini, preferensi audiens, dan potensi keberhasilan suatu game di pasar. Hal ini membantu mereka dalam membuat keputusan yang lebih informasional tentang jenis game yang akan dikembangkan.
- **Game Planning :** Setelah merampungkan riset pasar, tim Gamelab membuat rencana permainan (game planning) yang mencakup konsep game, target audiens, fitur utama, dan strategi pengembangan. Ini menjadi panduan dasar untuk tahap selanjutnya.
- **Prototyping :** Tim membuat prototipe game untuk menguji konsep, mekanika, dan potensi keseruan game. Ini memberikan gambaran awal tentang bagaimana game akan berfungsi dan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atau penyesuaian sebelum memasuki tahap produksi penuh.
- **Game Design :** Pada tahap ini, desain game secara rinci dibuat, termasuk level design, alur cerita, karakter, dan elemen-elemen lainnya. Game design menjadi panduan bagi tim produksi selanjutnya.

2. Production :

- **Art & Animation :** Tim seni dan animasi bekerja untuk menciptakan elemen visual dalam game, termasuk karakter, lingkungan, dan objek.

- 3D Artwork : Jika game menggunakan grafika 3D, proses pembuatan 3D artwork dilakukan pada tahap ini.
 - Audio Production : Sisi audio game, termasuk musik dan efek suara, dikembangkan pada tahap ini.
 - Programming : Pengembang perangkat lunak bekerja untuk mengimplementasikan semua aspek desain dan memastikan bahwa game berjalan dengan lancar.
 - Alpha Test : Sebuah versi awal game diuji secara internal untuk menemukan bug, masalah kinerja, atau perbaikan lainnya.
3. Post-Production :
- Beta Test : Versi beta game dirilis ke kelompok pengguna terbatas untuk mendapatkan umpan balik lebih lanjut dan menemukan bug yang mungkin tidak terdeteksi sebelumnya.
 - Polishing : Berdasarkan umpan balik dari beta test, tim melakukan penyempurnaan pada game, mengoptimalkan kinerja, dan menanggapi masukan dari pemain.
 - Publishing : Setelah game dianggap siap untuk dirilis, proses penerbitan dimulai, termasuk penyesuaian dengan platform yang dituju dan memenuhi persyaratan distribusi.
 - Marketing : Tim pemasaran bekerja untuk mempromosikan game, membuat kampanye pemasaran, dan membangun kesadaran masyarakat sebelum dan setelah peluncuran.

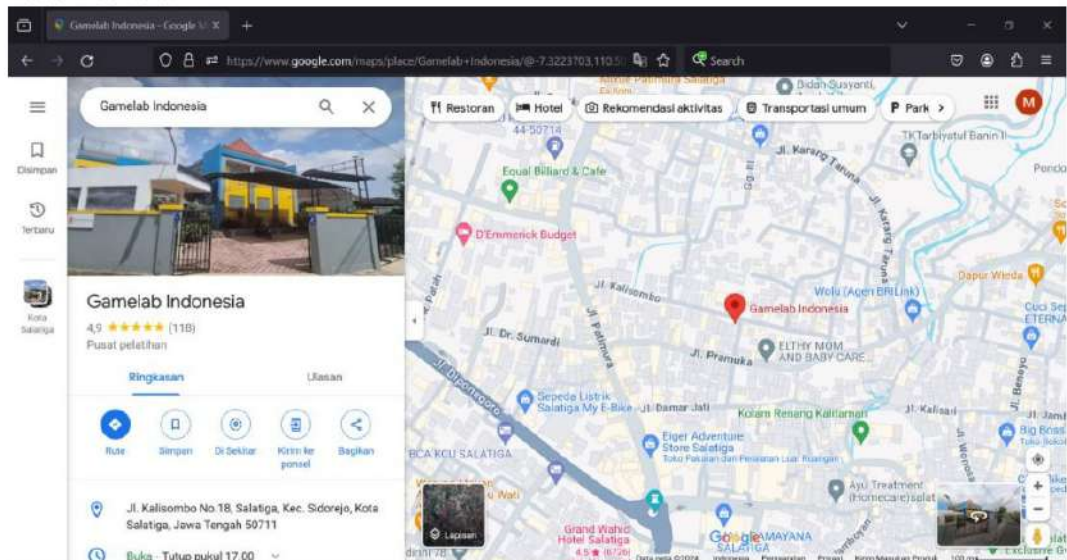
Dengan melewati semua tahap ini, Gamelab Indonesia berusaha untuk menghasilkan produk digital berkualitas yang memenuhi harapan audiens dan berhasil di pasar.

BAB III

Tahapan Kegiatan Praktik Magang

A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak

1. Lokasi Praktik Magang : PT. Educa Sisfomedia Indonesia
2. Alamat : Jl. Kalisombo No.18, Salatiga, Kec. Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah, Kode Pos : 50711.



Gambar 3.1 Lokasi Gamelab by Educa Studio

3. Kontak : support@gamelab.id, support@gamelab.id, +62 821 3701 0895.

B. Rencana Observasi

Rencana observasi dilakukan dengan cara melakukan Observasi dan wawancara kepada UMKM. Dalam wawancara meliputi pembahasan tentang apa saja yang dibutuhkan di landing page yang akan dibuat nantinya, kami menggali informasi terkait kebutuhan-kebutuhan dalam pembuatan sebuah landing page yang ditujukan untuk UMKM, khususnya kerajinan. Seperti Nama usaha, alamat usaha, logo usaha, nama produk, foto-foto produk, daftar dan harga produk yang perlu disertakan dalam landing page untuk memenuhi ekspektasi pasar dan memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

C. Rancangan jadwal kegiatan magang

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/Tidak	%
1	Typing Tools dan Kelas Pelatihan	Ya														Ya	100%
2	Mencari UMKM yang belum memiliki website serta Analisis dan Observasi		Ya													Ya	100%
3	Merancang Layout dan melengkapi komponen landing page			Ya												Ya	100%
4	Menambahkan form dan media landing page				Ya											Ya	100%
5	Uji dan finalisasi landing page					Ya										Ya	100%
6	Memperbaiki layout, komponen, media serta konten landing page						Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya			Ya	100%
7	Uji dan finalisasi landing page													Ya		Ya	100%
8	Pengerjaan laporan											Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	100%

Tabel 3.1 Rancangan jadwal kegiatan praktik magang

Yogyakarta, 17 Februari 2024
Menyetujui,

Dr. Ardiansyah, S.T., M.Cs.
Dosen Pembimbing Praktik Magang

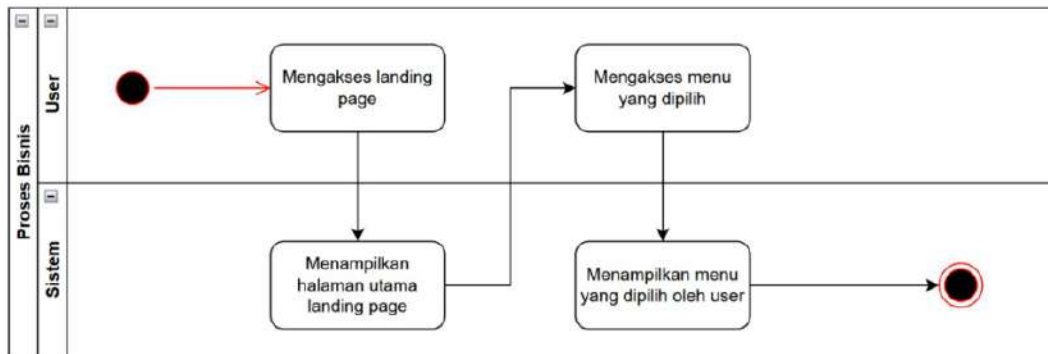
BAB IV

Hasil Pelaksanaan PRAKTIK MAGANG

A. Hasil Obervasi Magang

1. Proses Bisnis

Berikut adalah proses bisnis sistem yang diterapkan :



Gambar 4.1 Proses Bisnis

Gambar 4.1 Merupakan proses bisnis untuk sistem yang akan dibuat, pada sistem ini user yang mengakses landing page dapat memilih menu yang akan diakses kemudian sistem akan menampilkan menu yang diakses oleh user dengan berbagai informasi yang telah disediakan.

2. Rincian Pekerjaan

Berikut ini adalah rincian pekerjaan :

- a. Merancang tampilan antarmuka Landing Page.
- b. Optimasi tampilan Landing Page.
- c. Memastikan landing page kompatibel dengan browser dan berbagai perangkat.

Beberapa hal yang perlu di perhatikan tentang projek ini :

- a. Mahasiswa membuat sebuah landing page untuk UMKM yang belum memiliki website.
- b. Website di kerjakan pada Gamelab Web Editor.
- c. Lakukan riset agar UMKM yang mahasiswa bantu benar-benar tertolong.
- d. Projek ini dapat menjadi portofolio, jadi dikerjakan sebaik-baiknya.

Berikut ini adalah tata tertib magang di Gamelab Indonesia :

a. Kriteria Lulus :

- Menyelesaikan Kelas Pelatihan.
- Menyelesaikan Studi Kasus dari trainer.
- Rating minimal 4.00.
- Melakukan testimony.
- Melengkapi Laporan Akhir Magang (Jika diwajibkan dari sekolah/universitas).

b. Wajib Selama Magang Berlangsung :

- Absen pukul 07:45 dan 17:00 WIB (selain WIB bisa menyesuaikan).
- Laporan harian dilakukan 2x sehari, Laporan 1 pukul 11.25 WIB dan Laporan 2 pukul 16.25 WIB.
- Laporan ada 2 : Sistem (Preview) dan WAG (aktivitas).
- Contoh format laporan harian :

- 1) Laporan sistem (Pilih Menu Magang - Pilih Proyek - Klik nama Proyek - Klik tab Laporan Harian kemudian pilih + Laporan)

Judul : Modul yang sedang kamu kerjakan

Deskripsi : - Mengerjakan apa saja

- Ada kendala atau tidak

- Upload Screenshoot pekerjaan kamu

- 2) Whatsaap Grup (WAG)

Laporan 1, Senin 03 Januari 2022

Judul : Mengikuti kelas "Mengoperasikan CorelDraw Untuk Menjadi Perancang Grafis"

Deskripsi : membuat instagram feed progress 94,12%

Kendala :

Drive (file), Silakan upload file hasil tugas di Google drive yang sudah diberikan gamelab via email di awal magang.

- Ijin 1 bulan hanya boleh 1x (input di sistem).
- Trainer akan cek laporan peserta Magang di hari Senin dan Jumat selepas pukul 16.00 WIB.

c. Setelah Masa Magang Selesai :

- Peserta yang telah selesai masa Magang, boleh meminta dokumentasi dengan datang ke kantor Educa Studio pada hari Jumat (atur jadwal dengan trainer atau admin).
- Setiap peserta wajib menyelesaikan laporan akhir magang dalam waktu 1 bulan untuk memperoleh tanda-tangan, nilai, cap perusahaan. (Bagi yang Lulus).
- Laporan yang sudah selesai silahkan upload pada dashboard akun GameLab Indonesia masing-masing.
- Setelah Laporan di Acc boleh mengajukan permintaan Nilai, Tandatangan, cap perusahaan, guna kelengkapan Laporan Akhir Magang.

B. Pembahasan Magang

1. Problem yang ditemukan ditempat magang sebagai topic Praktik Magang

Permasalahan yang ditemukan di tempat magang adalah terbatasnya jangkauan pasar UMKM, keterbatasan informasi produk, kesulitan memperluas bisnis, UMKM yang kehilangan daya saing dengan pasar online. Oleh karena itu, mahasiswa yang sedang melakukan praktik magang berinisiatif untuk mengajukan pembuatan landing page UMKM.

2. Analisis terhadap hasil observasi

Hasil observasi dari analisis kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan landing page ini sebagai berikut :

a. Kebutuhan perangkat keras (hardware) :

- Laptop ASUS
- Smartphone
- Wi-Fi

b. Kebutuhan perangkat lunak (software) :

- Sistem operasi Windows 11
- Gamelab Editor
- Visual Studio Code

- WhatsApp
- Figma
- Draw IO
- Google Chrome

3. Capaian Magang

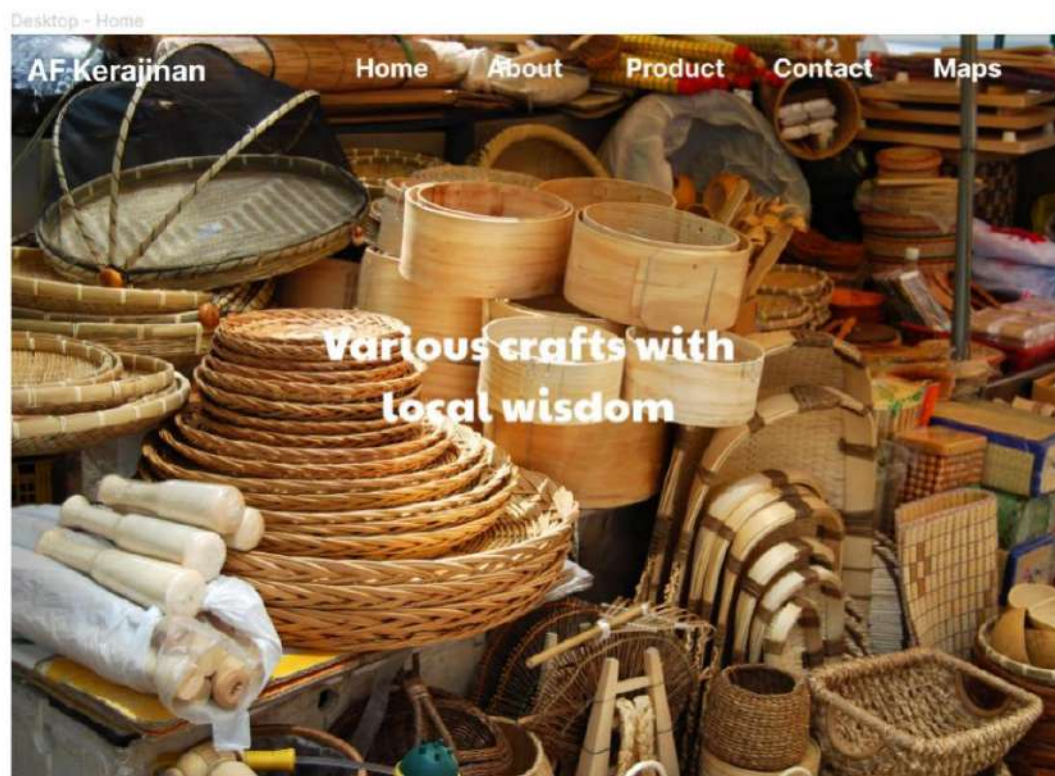
Adapun capaian magang yang didapat dari problem yang ditemukan dan dari hasil analisis terhadap hasil Observasi yaitu :

a. Sistem

Capaian pada kegiatan praktik magang ini adalah pembuatan sebuah website landing page AF Kerajinan yang sudah diselesaikan. Hal ini sangat membantu pemilik AF Kerajinan dan pelanggan dalam mengakses informasi-informasi yang berkaitan dengan produk AF Kerajinan.

b. Rancangan Landing Page

Berikut ini adalah rancangan layout Landing Page AF Kerajinan di Figma :



Gambar 4.2 Rancangan layout home



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec.



Gambar 4.3 Rancangan layout about

Our Product



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula

Gambar 4.4 Rancangan layout product

Contact Us

Come Discuss With Us
Contact us and make
change your decoration.

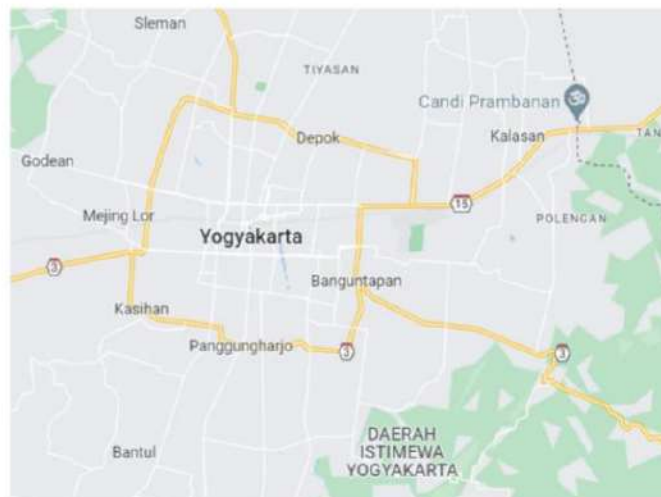
[CONTACT US MORE](#)

Gambar 4.5 Rancangan layout product

Our Location

Lorem ipsum dolor sit
 amet, consectetur
 adipiscing elit. Aenean
 commodo ligula

Lorem ipsum dolor sit
 amet, consectetur
 adipiscing elit. Aenean
 commodo ligula



Gambar 4.6 Rancangan layout maps



Gambar 4.7 Rancangan layout footer

c. Tampilan Landing Page

Berikut ini adalah tampilan dari landing page AF Kerajinan :

- 1) Halaman Home, merupakan halaman utama landing page AF Kerajinan.



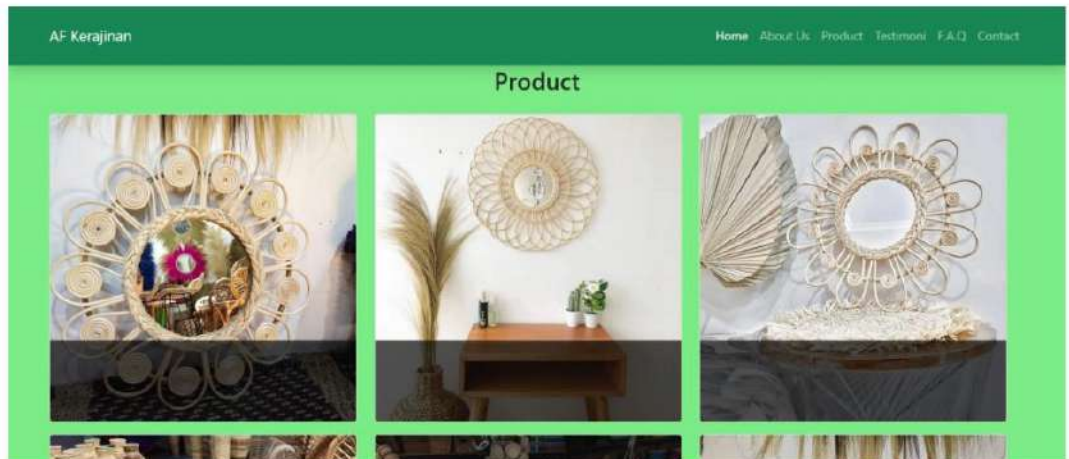
Gambar 4.8 Tampilan utama landing page

2) Halaman About Us, menampilkan tentang sejarah AF Kerajinan.

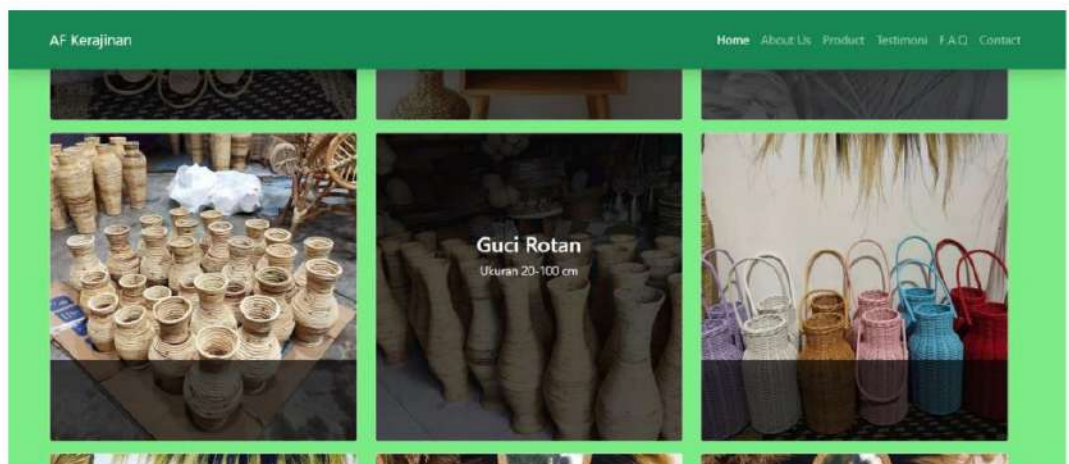


Gambar 4.9 Tampilan about us AF Kerajinan

3) Halaman Product, menampilkan produk yang ditawarkan oleh AF Kerajinan.

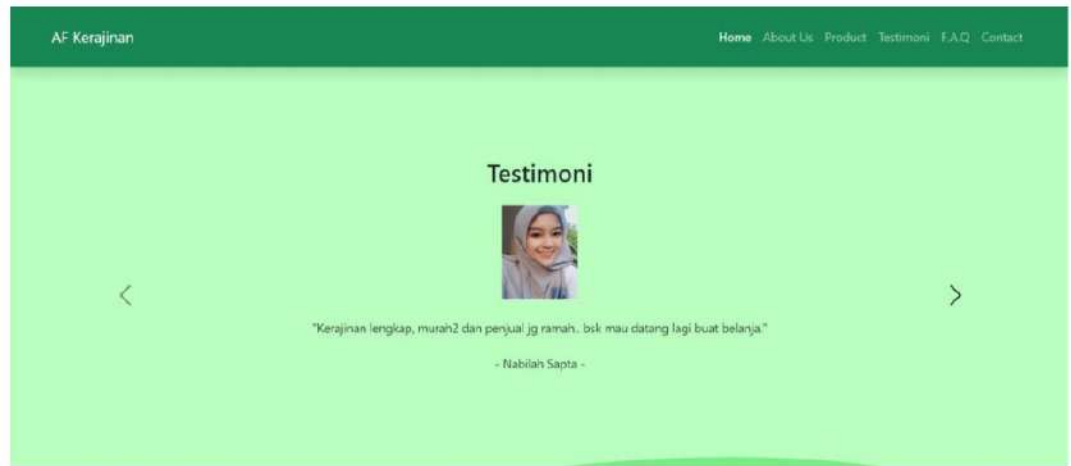


Gambar 4.10 Tampilan product AF Kerajinan



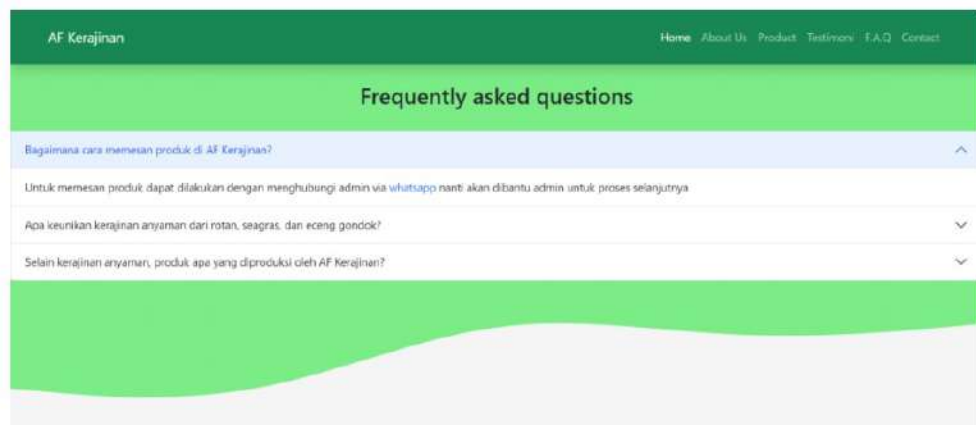
Gambar 4.11 Tampilan product AF Kerajinan

- 4) Halaman Testimoni, menampilkan testimoni dari pelanggan yang sudah menggunakan produk AF Kerajinan.



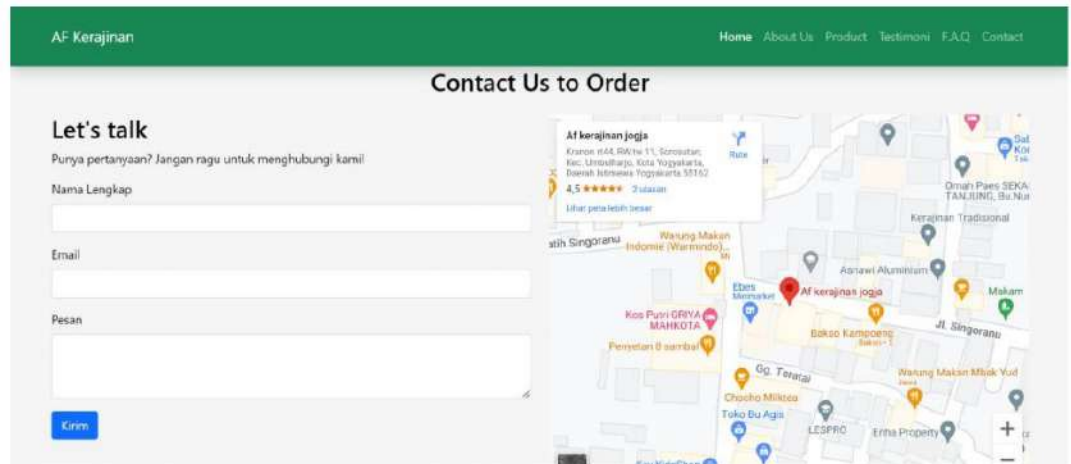
Gambar 4.12 Tampilan testimoni AF Kerajinan

- 5) Halaman FAQ, menampilkan pertanyaan-pertanyaan yang sering ditanyakan beserta jawabannya.



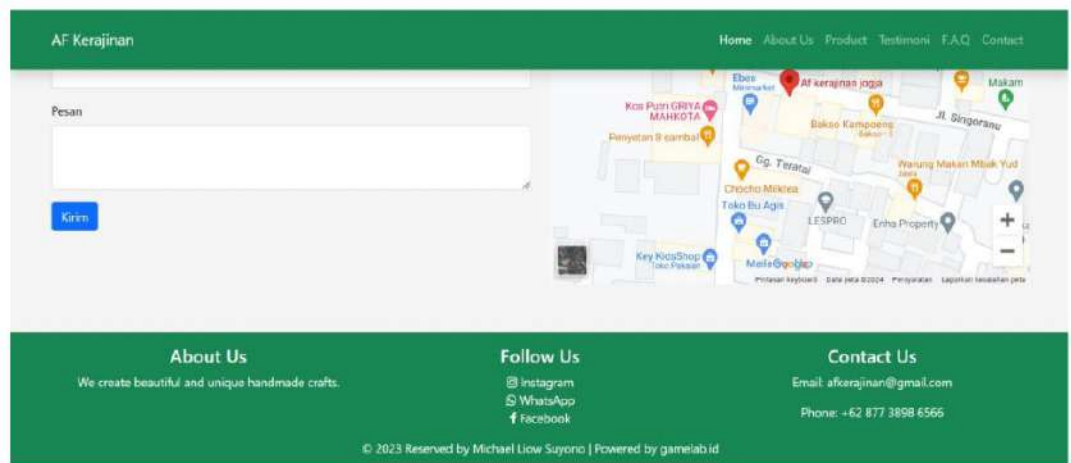
Gambar 4.13 Tampilan faq AF Kerajinan

- 6) Halaman Contact, menampilkan form yang dapat diisi jika ada pertanyaan atau memesan produk serta lokasi AF Kerajinan.



Gambar 4.14 Tampilan contact AF Kerajinan

- 7) Footer, menampilkan social media AF Kerajinan dan kontak yang dapat dihubungi.



Gambar 4.15 Tampilan footer AF Kerajinan

4. Keberlanjutan

AF Kerajinan yang merupakan UMKM yang ditawarkan pembuatan website landing page dibuatkan secara gratis. Landing page yang dibuat tentunya terdapat 3 aspek penilaian yang diberikan oleh pembimbing lapangan Gamelab ID yaitu :

No	Bidang Penilaian	Penilaian		Penilaian
		Maksimal	Minimal	
1.	Layout dan responsiveness di berbagai device	40	30	35
2.	Kelengkapan data usaha dan produk	35	25	25
3.	Desain yang sesuai dengan produk	25	20	20
Jumlah		100	75	80

Tabel 4.1 Penilaian landing page

Nilai minimal website Gamelab Indonesia adalah 75 sehingga Landing Page yang mahasiswa buat sudah mencapai standar Gamelab Indonesia dengan mendapat nilai 80 dan selanjutnya landing page AF Kerajinan akan dikelola oleh Gamelab Indonesia by Educa Studio.

BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan Bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan praktik magang berhasil membuat Landing Page AF Kerajinan untuk membantu dalam pemasaran produk secara lebih luas dan mudah untuk diakses serta memudahkan proses pemesanan produk. Pelanggan juga dapat dengan mudah melihat informasi tentang berbagai produk yang ditawarkan oleh AF Kerajinan.

B. Saran

Dalam pembuatan landing page AF Kerajinan ini dikatakan belum sepenuhnya sempurna. Penulis menyadari bahwa landing page yang telah dibuat ini harus dilakukan pengembangan lebih lanjut lagi. Landing page ini perlu dilakukan pengembangan tampilan agar lebih meningkatkan pengalaman pengguna dan menarik perhatian pengunjung landing page.

Lampiran

A. Surat Izin Praktik Magang dari TU/Fakultas



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

KAMPUS 4 : Jl. Ahmad Yani, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. 55191
☎ 0274 563515, 511830 ext 41211 📠 0819 9079 0454 🌐 fti.uad.ac.id ✉ fti@uad.ac.id

Nomor: F2.1/168/D.33/X/2023
Hal : Permohonan Izin Kerja

10 Oktober 2023

Kepada

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

PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA

Jl. Gilingrejo No. 10,
Gendongan, Tingkir, Salatiga, Jawa Tengah 50743

Dengan hormat,

Dalam rangka memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan keadaan sebenarnya, Pimpinan Fakultas Teknologi Industri mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan ijin kepada mahasiswa kami tersebut di bawah ini untuk melaksanakan *Kerja* di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

No	Nama	NIM
1.	Michael Liow Suyono	2000018360

Program Studi : **S1 Informatika**

Fakultas : **Teknologi Industri**

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu kami sampaikan bahwa sebagai konsekuensinya, mahasiswa yang bersangkutan bersedia memenuhi persyaratan administratif yang diperlukan.

Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek Mulai Tanggal 16 Oktober 2023 - 5 Januari 2024.

Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Hormat kami,
a.n Dekan
Wakil Dekan



Ir. Sri Winiarti, S.T., M.Cs.
NIPM.19751216 200103 011 0880702

B. Sertifikat Magang



SERTIFIKAT KELULUSAN

Diberikan kepada :

MICHAEL LIOW SUYONO

Atas kelulusannya mengikuti **Program Kerja Praktik di EDUCA STUDIO** pada bidang **PROGRAMMING** yang dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2023 - 5 Januari 2024. Terimakasih atas partisipasinya, semoga menjadi ilmu bermanfaat.

A DINYATAKAN LULUS

Salatiga, 20 Februari 2024

Verifikasi Sertifikat
gamelab.id/certificate/GL2016126543
Berlaku hingga 20 Februari 2027



Chief Executive Officer
Gamelab Indonesia



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



GL2016126543



SERTIFIKAT KELULUSAN

Diberikan kepada :

MICHAEL LIOW SUYONO

Atas kelulusannya mengikuti program peningkatan kompetensi pada kelas "**MEMBANGUN WEB FRONTEND DENGAN BOOTSTRAP**" di **GAMELAB**, dengan nilai :

78,6 DINYATAKAN LULUS

Salatiga, 29 Desember 2023

Verifikasi Sertifikat
gamelab.id/certificate/GL7086231540
Berlaku hingga 29 Desember 2026



Chief Executive Officer
Gamelab Indonesia



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

GL7086231540

Laporan Nilai

Nama : Michael Liow Suyono
Instansi : Universitas Ahmad Dahlan
Divisi : Programming

No	Kategori	Nilai dalam Angka (0-100)
1.	Sikap	98
2.	Pengetahuan	78
3.	Keterampilan	87
RATA - RATA		87,7

Melihat dari semua proses pelaksanaan magang dilihat dari proses belajar di kelas, absensi harian, laporan harian, rating harian, proses dan hasil pengerjaan proyek serta hal-hal lainnya yang bersifat non teknis, maka kami menyimpulkan bahwa **Michael Liow Suyono** dinyatakan:

LULUS
MAGANG DENGAN NILAI
A

Program Manager



Sepriyana S.Ds

C. Logbook




**LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023 / 2024
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)**



Nim : 2000018360
 Nama Mahasiswa : Michael Liow Suyono
 Judul Praktik Magang : Membuat Website UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah)
 Dosen Pembimbing : Dr. Ardiansyah, S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Eka Prasetyo

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	Typing Tools, Kelas Pelatihan PT. Educa Sisfomedia Indonesia	Senin, 16 Oktober 2023	40 jam (5 hari)	Menyelesaikan typing tools dan kelas pelatihan	-		
2	Mencari UMKM yang belum memiliki website PT. Educa Sisfomedia Indonesia	Senin, 23 Oktober 2023	40 jam (5 hari)	Menemukan UMKM yang belum memiliki website (AF Kerajinan)	-		
3	Merancang layout dan melengkapi komponen website PT. Educa Sisfomedia Indonesia	Senin, 30 Oktober 2023	40 jam (5 hari)	Rancangan layout dan melengkapi komponen website selesai	-		

4	Menambahkan form dan media website PT. Educa Sisfomedia Indonesia	Senin, 6 November 2023	40 jam (5 hari)	Menambahkan form dan media website UMKM	-		
5	Uji dan Finalisasi website PT. Educa Sisfomedia Indonesia	Senin, 13 November 2023	40 jam (5 hari)	Uji dan Finalisasi website sudah dilakukan dan masih ada bagian yang perlu diperbaiki	-		

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

.....


.....

.....

.....

Yogyakarta, 17 November 2023

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang


(Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.)

Mahasiswa


(Michael Liow Suyono)

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, UAD T.A 2023 / 2024
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)



Nim : 2000018360
 Nama Mahasiswa : Michael Liow Suyono
 Judul Praktik Magang : Pembuatan Landing Page AF Kerajinan Menggunakan Bootstrap
 Dosen Pembimbing : Dr. Ardiansyah, S.T., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : Eka Prasetyo

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 3x

Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	Memperbaiki layout pada website PT. Educa Sisfomedia Indonesia	Senin, 20 November 2023	80 jam (10 hari)	Menyelesaikan perbaikan layout pada website	-		
2	Memperbaiki komponen pada website PT. Educa Sisfomedia Indonesia	Senin, 4 Desember 2023	80 jam (10 hari)	Menyelesaikan perbaikan komponen pada website	-		

3	Memperbaiki form dan media pada website PT. Educa Sisfomedia Indonesia	Senin, 18 Desember 2023	80 jam (10 hari)	Menyelesaikan perbaikan form dan media pada website	-		
4	Uji dan Finalisasi pada website PT. Educa Sisfomedia Indonesia	Senin, 1 Januari 2024	40 jam (5 hari)	Menyelesaikan uji dan finalisasi pada website	-		

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:


.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang


 (Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.)

Yogyakarta, 13 Februari 2024

Mahasiswa

 (Michael Liow Suyono)

D. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang

This screenshot shows a Google Meet interface during an onboarding session. The main window displays a presentation slide titled "Program Magang GAMELAB.ID". The slide content includes a flowchart with the following steps: "Tugas & Deskripsi", "Mempersiapkan Diri Sebelum", "Mempersiapkan Tugas & Materi", "Berinteraksi dengan GameLab", and "Membuat Atribut dan Member". The flowchart also includes a decision diamond labeled "Apakah sudah selesai?". The meeting title is "Gamelab Indonesia - Hanifa Siti Azzahrah (Presentasi)". The time is 10:14 AM on 10/16/2023. The temperature is 80°F and sunny. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with a search bar and various application icons.

This screenshot shows the same Google Meet session at a later time. The main window displays a presentation slide titled "Apa yang harus saya lakukan ketika menunggu review dari Trainer?". The slide lists three points: "Siapa Berhak dan Bertugas", "Lakukan yang Baik", and "Mau sama sama di Train". The meeting title remains "Gamelab Indonesia - Hanifa Siti Azzahrah (Presentasi)". The time is now 10:18 AM on 10/16/2023. The temperature is still 80°F and sunny. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with a search bar and various application icons.

Membangun Web Frontend di x +

gamelab.id/project/103444-detail

GAMELAB INDONESIA Programs School Solutions Corporate Solutions Hub

Selamat Siang, Michael Liow Suyono
Level 3 | Rank >100 | XP : 94 | Point : 10

Start	Deadline	End	Status
16 Oktober 2023	30 Oktober 2023	29 Desember 2023	Finished

Membuat Landing Page - UKM

Tujuan dari Pembuatan Proyek ini adalah :

- Peserta menyelesaikan kelas Magang
- Peserta mengimplementasikan ilmunya pada proyek ini.
- Peserta diharapkan untuk berkontribusi terhadap UKM yang belum memiliki website produk yang bagus. Berikut adalah contoh website UKM yang akan dibuat : <https://www.gamelab.id/sites/magang>

Beberapa hal yang perlu di perhatikan tentang proyek ini :

1. Buatlah sebuah landing page untuk UKM yang belum memiliki Website.
2. Website di kerjakan Pada Gamelab Web Editor.
3. Lakukan riset agar UKM yang kamu bantu benar - benar tertolong
4. Proyek ini dapat menjadi portofolionmu, jadi kerjakan sebaik - baiknya ya.

83°F Partly sunny 127 PM 2/15/2024

Proyek | Gamelab.ID | Dptmdu x +

gamelab.id/project?1=0&status=2&type=-1&mode=-1&search=


GAMELAB INDONESIA Programs School Solutions Corporate Solutions Hub

Selamat Siang, Michael Liow Suyono
Level 3 | Rank >100 | XP : 94 | Point : 10

Dashboard / Magang / Proyek

Masakan kata kunci

On Going Finished



Membangun Web Frontend dengan Bootstrap

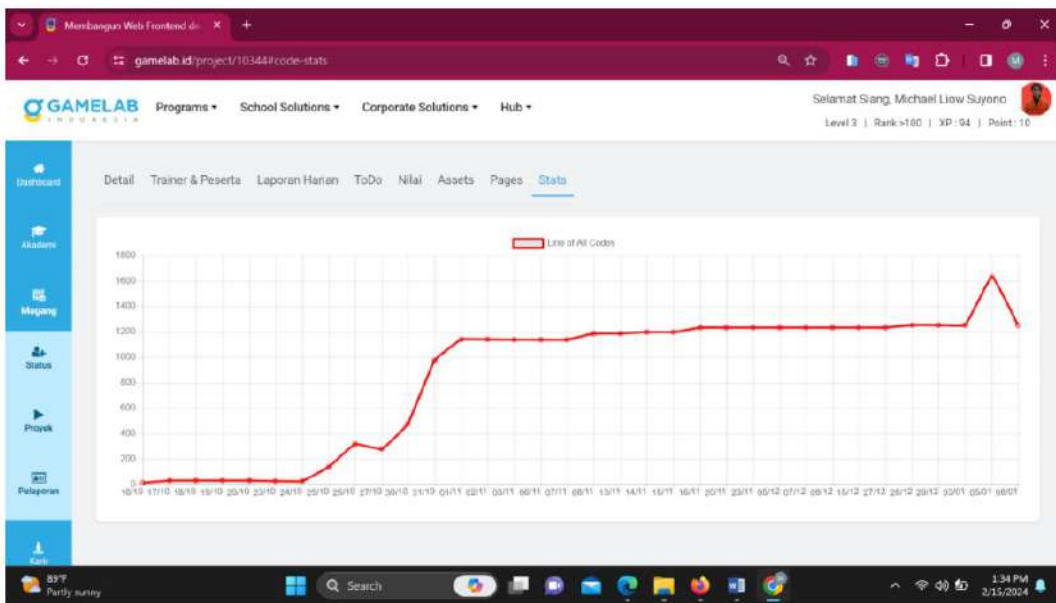
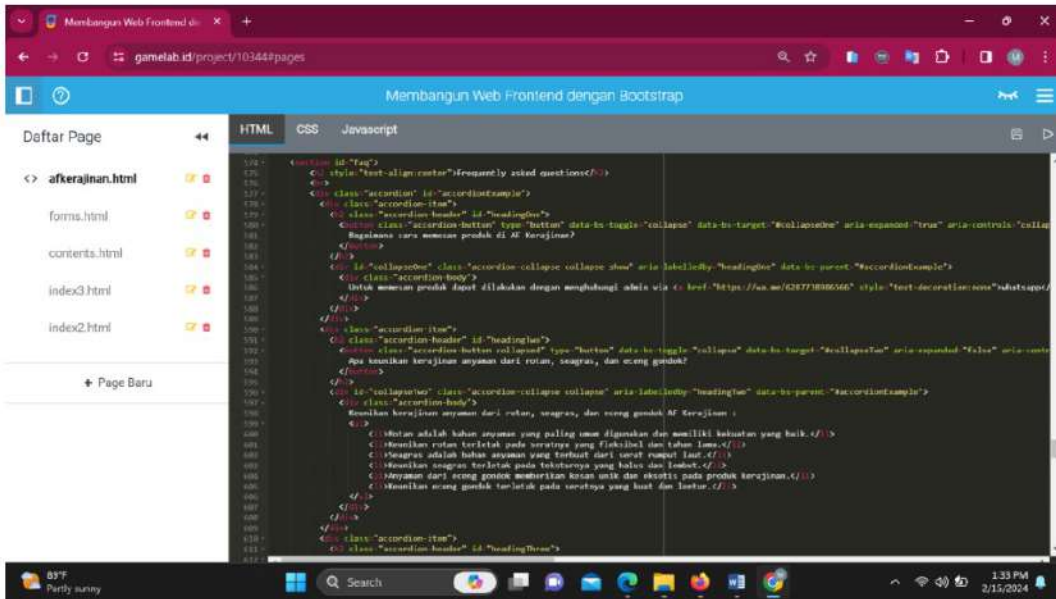
Proyek telah diselesaikan Progress 100%

Eka Prasetyo Michael Liow Suyono

Mulai 14 Okt 2023 Selesai 29 Okt 2023 Selesai 29 Okt 2023

Prev 1 Next

83°F Partly sunny 129 PM 2/15/2024



Laporan Absensi

Nama : Michael Liow Suyono
Institusi : Universitas Ahmad Dahlan
Divisi : Programming

No	Tanggal	Absen Datang	Absen Pulang	Laporan 1	Laporan 2
1.	16 Oktober 2023	07:44	17:03	Tepat Waktu	Tepat Waktu
2.	17 Oktober 2023	07:50	17:07	Tepat Waktu	Tepat Waktu
3.	18 Oktober 2023	07:26	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
4.	19 Oktober 2023	07:45	17:05	Tepat Waktu	Tepat Waktu
5.	20 Oktober 2023	07:50	17:28	Tepat Waktu	Tepat Waktu
6.	23 Oktober 2023	07:46	17:05	Tepat Waktu	Tepat Waktu
7.	24 Oktober 2023	07:56	17:04	Tepat Waktu	Tepat Waktu
8.	25 Oktober 2023	07:50	17:07	Tepat Waktu	Tepat Waktu
9.	26 Oktober 2023	07:44	17:09	Tepat Waktu	Tepat Waktu
10.	27 Oktober 2023	07:50	17:35	Tepat Waktu	Tepat Waktu
11.	30 Oktober 2023	07:45	17:05	Tepat Waktu	Tepat Waktu
12.	31 Oktober 2023	07:53	17:12	Tepat Waktu	Tepat Waktu
13.	1 November 2023	07:48	17:07	Tepat Waktu	Tepat Waktu
14.	2 November 2023	07:48	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
15.	3 November 2023	07:45	17:02	Tepat Waktu	Tepat Waktu
16.	6 November 2023	07:46	17:10	Terlambat	Tepat Waktu
17.	7 November 2023	07:45	17:14	Tepat Waktu	Tepat Waktu
18.	8 November 2023	07:47	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
19.	9 November 2023	07:46	17:04	Tepat Waktu	Tepat Waktu
20.	10 November 2023	07:54	17:02	Tepat Waktu	Tepat Waktu
21.	13 November 2023	07:49	17:08	Tepat Waktu	Tepat Waktu
22.	14 November 2023	07:48	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
23.	15 November 2023	07:48	17:32	Tepat Waktu	Tepat Waktu

23.	15 November 2023	07:48	17:32	Tepat Waktu	Tepat Waktu
24.	16 November 2023	08:03	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
25.	17 November 2023	07:45	17:07	Tepat Waktu	Tepat Waktu
26.	20 November 2023	07:41	17:06	Tepat Waktu	Tepat Waktu
27.	21 November 2023	01:17	17:02	Tepat Waktu	Tepat Waktu
28.	22 November 2023	07:45	17:02	Tepat Waktu	Tepat Waktu
29.	23 November 2023	07:46	17:06	Tepat Waktu	Tepat Waktu
30.	24 November 2023	07:51	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
31.	27 November 2023	07:51	17:19	Tepat Waktu	Tepat Waktu
32.	28 November 2023	07:46	17:04	Tepat Waktu	Tepat Waktu
33.	29 November 2023	07:47	17:08	Tepat Waktu	Tepat Waktu
34.	30 November 2023	07:52	17:00	Tepat Waktu	Tepat Waktu
35.	1 Desember 2023	07:46	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
36.	4 Desember 2023	07:45	17:18	Tepat Waktu	Tepat Waktu
37.	5 Desember 2023	07:49	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
38.	6 Desember 2023	07:47	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
39.	7 Desember 2023	07:52	17:08	Tepat Waktu	Tepat Waktu
40.	8 Desember 2023	07:45	17:08	Terlambat	Tepat Waktu
41.	11 Desember 2023	07:47	17:09	Tepat Waktu	Tepat Waktu
42.	12 Desember 2023	07:51	17:07	Tepat Waktu	Tepat Waktu
43.	13 Desember 2023	07:46	17:06	Tepat Waktu	Tepat Waktu
44.	14 Desember 2023	07:45	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
45.	15 Desember 2023	07:45	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
46.	18 Desember 2023	07:46	17:08	Tepat Waktu	Tepat Waktu
47.	19 Desember 2023	07:48	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
48.	20 Desember 2023	07:42	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu

No	Tanggal	Absen Datang	Absen Pulang	Laporan 1	Laporan 2
49.	21 Desember 2023	07:45	17:04	Tepat Waktu	Tepat Waktu
50.	22 Desember 2023	07:48	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
51.	27 Desember 2023	07:45	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
52.	28 Desember 2023	07:46	17:10	Tepat Waktu	Tepat Waktu
53.	29 Desember 2023	07:48	17:26	Tepat Waktu	Tepat Waktu
54.	2 Januari 2024	07:45	17:27	Tepat Waktu	Tepat Waktu
55.	3 Januari 2024	07:47	17:12	Tepat Waktu	Tepat Waktu
56.	4 Januari 2024	07:46	17:11	Tepat Waktu	Tepat Waktu
57.	5 Januari 2024	07:45	17:04	Tepat Waktu	Tepat Waktu

Program Manager


Septi Muliana, S.Pd



Membran Web Frontend di +

gamelab.id/project/10344/nilai

GAMELAB INDONESIA Programs School Solutions Corporate Solutions Hub

Selamat Sang, Michael Liow Suyono
Level 3 | Rank: 100 | XP: 94 | Point: 10

Detail Trainer & Peserta Laporan Harian ToDo Nilai Assets Pages Stats

No	Rubrik Penilaian	Kriteria	Skor
1	Sikap	Mengikuti instruksi atau langkah pengerjaan sesuai dengan ketentuan sangat baik.	50
2	Pengertian	Memahami dan menerapkan beberapa instruksi atau langkah pengerjaan sesuai dengan ketentuan	24
3	Keterampilan	Menyusun, menjalankan dan menampilkan program dengan benar dan rapi sesuai dengan fungsionalitas.	40
Total Nilai			94

89°F Partly sunny 1:34 PM 2/15/2024