

**PERANCANGAN ANTARMUKA (UI/UX) DAN ALUR SISTEM
INFORMASI MANAJEMEN MAGANG MAHASISWA BERBASIS WEB
PADA DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA, STATISTIK DAN
PERSANDIAN PROVINSI BANTEN**

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat pelaksanaan PKL/Magang
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Hilmy Ibrahim
NIM : 231730042

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang ini telah disusun oleh:

Nama : Muhammad Hilmy Ibrahim
NIM : 231730042
Program Studi : Informatika
Judul PKL/Magang : Perancangan Antarmuka (UI/UX) dan Alur Sistem Informasi Manajemen Magang Mahasiswa Berbasis Web pada Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Provinsi Banten
Tempat PKL/Magang : Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian (Diskominfo) Provinsi Banten
Waktu Pelaksanaan : 09 Februari 2026 sampai 13 Juli 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang.

Serang, 20 Juni 2026

Dosen Pembimbing PKL/Magang,

Pembimbing Lapangan,

Dr. Aan Ansori, S.Kom., M.M., M.Kom

Dino Pramono

NIP/NIDN. 197310152007011027

Mengetahui,
Ketua Program Studi Informatika

Ahmad Tabrani, M.T.I
NIP/NIDN. 198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang yang berjudul “Perancangan Antarmuka (UI/UX) dan Alur Sistem Informasi Manajemen Magang Mahasiswa Berbasis Web pada Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Provinsi Banten” ini dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan PKL/Magang yang dilaksanakan di Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian (Diskominfo) Provinsi Banten, sekaligus sarana bagi penulis memperoleh pengalaman dan pemahaman langsung mengenai dunia kerja, khususnya dalam perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) dan alur sistem informasi di lingkungan instansi pemerintahan.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, dan mendukung pelaksanaan PKL/Magang serta penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Bapak Ahmad Tabrani, M.T.I selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. Aan Ansori, S.Kom., M.M., M.Kom selaku Dosen Pembimbing PKL/Magang atas arahan dan bimbingannya.
3. Bapak Dino Pramono selaku Pembimbing Lapangan di Diskominfo Provinsi Banten.
4. Seluruh staf dan pegawai Diskominfo Provinsi Banten, serta kedua orang tua dan semua pihak yang telah memberikan dukungan.

Penulis menyadari laporan ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca.

Serang, 20 Juni 2026

Penulis

RINGKASAN

Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian (Diskominfo) Provinsi Banten selama ini menghadapi permasalahan dalam pengelolaan administrasi program magang mahasiswa yang dilakukan secara manual dan tidak terintegrasi. Proses pendaftaran, pengisian data diri dan berkas (CV), verifikasi dokumen, pencatatan aktivitas/laporan kegiatan harian, penilaian, hingga penerbitan sertifikat peserta magang masih dilakukan melalui berkas fisik, surat elektronik, dan komunikasi manual antara admin, peserta magang, dan pembimbing lapangan, sehingga menimbulkan inefisiensi, potensi kehilangan data, serta sulitnya pemantauan perkembangan peserta secara real-time. Kondisi ideal yang diharapkan adalah tersedianya sebuah sistem informasi manajemen magang berbasis web yang terintegrasi dan mudah digunakan oleh seluruh pemangku kepentingan.

Kegiatan PKL/Magang dilaksanakan di Diskominfo Provinsi Banten selama periode 09 Februari 2026 hingga 13 Juli 2026. Pada periode magang ini, pekerjaan yang dilaksanakan penulis difokuskan pada tahap analisis kebutuhan, perancangan alur proses bisnis (flow), serta perancangan antarmuka pengguna (User Interface/User Experience) sistem menggunakan aplikasi draw.io untuk pemodelan alur sistem dan Figma untuk perancangan UI/UX, sebagai dasar bagi tahap implementasi sistem berbasis web yang direncanakan menggunakan Framework Laravel pada tahap pengembangan selanjutnya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan staf pengelola magang, dan studi dokumentasi.

Hasil pelaksanaan PKL/Magang menghasilkan sebuah rancangan alur sistem (system flow) dan desain antarmuka (UI/UX) Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web yang mencakup beberapa modul utama, yaitu: autentikasi pengguna (login dan registrasi), pengisian dan verifikasi CV/berkas pendaftaran, pencatatan dan validasi laporan kegiatan harian, penilaian peserta magang, penerbitan sertifikat, serta manajemen akun pengguna oleh admin. Rancangan yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi acuan teknis bagi tahap pengembangan (coding) sistem menggunakan Framework Laravel sehingga dapat mengotomatisasi serta mengintegrasikan seluruh alur proses administrasi magang di Diskominfo Provinsi Banten dalam satu platform berbasis web yang terpadu.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan pelayanan pemerintahan. Salah satu dampak nyata dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya kebutuhan akan sistem informasi yang mampu mengelola data secara efisien, akurat, dan terintegrasi. Di lingkungan perguruan tinggi, pengelolaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) atau magang merupakan salah satu proses administrasi yang memerlukan penanganan serius karena melibatkan banyak pihak, mulai dari mahasiswa, dosen pembimbing, hingga instansi tempat magang.

Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian (Diskominfo) Provinsi Banten merupakan instansi pemerintah daerah yang memiliki tugas dan fungsi dalam penyelenggaraan urusan pemerintahan daerah di bidang komunikasi, informatika, statistik, dan persandian. Sebagai instansi yang berperan penting dalam transformasi digital di lingkungan Pemerintah Provinsi Banten, Diskominfo Provinsi Banten setiap tahunnya menerima cukup banyak mahasiswa dari berbagai perguruan tinggi yang melaksanakan kegiatan PKL/Magang. Kegiatan magang tersebut merupakan bagian dari program kemitraan antara Diskominfo Provinsi Banten dengan institusi pendidikan dalam rangka menyiapkan tenaga kerja yang kompeten di bidang teknologi informasi.

Dalam pelaksanaan program magang tersebut, Diskominfo Provinsi Banten menghadapi tantangan dalam pengelolaan peserta magang secara administratif. Proses pendaftaran peserta magang, pengumpulan berkas dan CV, verifikasi dokumen, pencatatan aktivitas/laporan kegiatan harian, pemantauan perkembangan kegiatan, penilaian, serta penerbitan sertifikat masih dilakukan secara manual menggunakan berkas fisik, surat elektronik, dan komunikasi langsung yang tidak terintegrasi dalam satu sistem. Kondisi ini mengakibatkan tidak efisiennya proses administrasi, potensi kehilangan data peserta, sulitnya admin maupun pembimbing lapangan dalam memantau aktivitas peserta magang secara real-time, serta meningkatnya beban kerja staf yang mengelola kegiatan tersebut.

Kondisi ideal yang diharapkan adalah tersedianya sebuah sistem informasi manajemen magang berbasis web yang mampu mengintegrasikan seluruh proses mulai dari pendaftaran,

pengelolaan CV dan dokumen, pencatatan laporan kegiatan harian, penilaian, hingga penerbitan sertifikat dalam satu platform yang mudah diakses dan digunakan oleh admin, peserta magang, maupun pembimbing lapangan. Kesenjangan antara kondisi nyata dan kondisi ideal inilah yang menjadi dasar dilaksanakannya kegiatan magang sekaligus penyusunan rancangan sistem dalam laporan ini.

Mengingat keterbatasan waktu pelaksanaan PKL/Magang, kegiatan yang dilakukan penulis pada periode magang ini difokuskan pada tahap awal pengembangan perangkat lunak, yaitu analisis kebutuhan, perancangan alur sistem (system flow) menggunakan aplikasi draw.io, serta perancangan antarmuka pengguna (User Interface/User Experience) menggunakan aplikasi Figma. Rancangan alur dan antarmuka yang dihasilkan pada tahap ini akan menjadi acuan teknis bagi tahap implementasi (coding) sistem, yang direncanakan akan dibangun menggunakan Framework Laravel pada tahap pengembangan selanjutnya. Framework Laravel dipilih sebagai landasan pengembangan karena merupakan salah satu framework PHP yang paling populer dan banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi web modern, dengan dukungan fitur bawaan seperti sistem autentikasi, ORM Eloquent, sistem migrasi basis data, dan arsitektur MVC (Model-View-Controller) yang memudahkan pengembangan aplikasi secara terstruktur dan efisien [1].

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, kegiatan PKL/Magang ini difokuskan pada Perancangan Antarmuka (UI/UX) dan Alur Sistem Informasi Manajemen Magang Mahasiswa Berbasis Web pada Diskominfo Provinsi Banten. Diharapkan rancangan yang dihasilkan dapat menjadi solusi konkret atas permasalahan pengelolaan magang yang selama ini dihadapi serta menjadi dasar yang kuat bagi pengembangan sistem secara penuh pada tahap berikutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam kegiatan PKL/Magang ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kondisi pengelolaan administrasi magang yang berjalan saat ini di Diskominfo Provinsi Banten?
2. Apa saja permasalahan yang ditemukan dalam proses pengelolaan pendaftaran dan aktivitas peserta magang di Diskominfo Provinsi Banten?

3. Bagaimana merancang alur sistem (system flow) dan antarmuka pengguna (UI/UX) Sistem Informasi Manajemen Magang berbasis web sebagai dasar pengembangan sistem menggunakan Framework Laravel pada tahap selanjutnya?

1.3 Tujuan PKL/Magang

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari pelaksanaan PKL/Magang ini adalah untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa dalam lingkungan instansi pemerintahan, sekaligus menerapkan kompetensi di bidang teknologi informasi, khususnya dalam perancangan alur sistem dan antarmuka pengguna, yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam konteks pekerjaan profesional di Diskominfo Provinsi Banten.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari pelaksanaan PKL/Magang ini adalah sebagai berikut.

4. Mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam proses pengelolaan pendaftaran dan aktivitas peserta magang di Diskominfo Provinsi Banten.
5. Merancang alur sistem (system flow) informasi manajemen magang berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan Diskominfo Provinsi Banten menggunakan aplikasi draw.io.
6. Merancang antarmuka pengguna (UI/UX) sistem informasi manajemen magang menggunakan aplikasi Figma yang mencakup modul autentikasi, pendaftaran dan pengelolaan CV, laporan kegiatan harian, penilaian, dan penerbitan sertifikat.
7. Menyiapkan rancangan alur dan antarmuka sebagai dasar bagi pengembangan sistem secara penuh menggunakan Framework Laravel pada tahap selanjutnya.

1.4 Manfaat PKL/Magang

1.4.1 Manfaat Teoritis

Laporan PKL/Magang ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis sebagai berikut.

8. Menjadi referensi akademik dalam perancangan alur sistem dan antarmuka pengguna (UI/UX) sistem informasi manajemen berbasis web di lingkungan instansi pemerintahan.
9. Memberikan kontribusi pemikiran dalam kajian rekayasa perangkat lunak, khususnya berkaitan dengan tahap analisis kebutuhan dan perancangan sebelum proses implementasi sistem menggunakan Framework Laravel.

10. Memperkaya literatur ilmiah di Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten terkait perancangan UI/UX dan alur sistem dalam penyelesaian masalah administratif di lingkungan pemerintahan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, laporan PKL/Magang ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut.

11. Bagi Mahasiswa

- a. Memperoleh pengalaman kerja langsung dalam lingkungan instansi pemerintahan, khususnya pada bidang teknologi informasi dan komunikasi.
- b. Meningkatkan kompetensi teknis dalam perancangan alur sistem (system flow) dan antarmuka pengguna (UI/UX) menggunakan aplikasi draw.io dan Figma.
- c. Mengasah kemampuan analisis kebutuhan dan perancangan sistem sebagai dasar sebelum memasuki tahap pengembangan (coding) menggunakan Framework Laravel.
- d. Membangun pola pikir profesional dan etika kerja yang sesuai dengan standar instansi pemerintahan.

12. Bagi Instansi (Diskominfo Provinsi Banten)

- e. Tersedianya rancangan alur sistem dan desain antarmuka (UI/UX) yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web.
- f. Memberikan gambaran awal mengenai solusi digital yang dapat mengurangi beban kerja administratif staf pengelola magang.
- g. Tersedianya dokumentasi rancangan yang dapat mempermudah proses pengembangan sistem pada tahap implementasi selanjutnya.

13. Bagi Program Studi Informatika UIN SMH Banten

- h. Memperkuat kemitraan antara perguruan tinggi dan instansi pemerintahan, khususnya di bidang komunikasi dan informatika.
- i. Mendapatkan masukan nyata dari dunia kerja mengenai kompetensi yang dibutuhkan sebagai bahan evaluasi kurikulum Program Studi Informatika.

- j. Menjadi bukti nyata kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk merancang solusi sistem informasi di lingkungan instansi pemerintahan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari sumber daya manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data, serta kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi [2]. Dalam konteks yang lebih luas, sistem informasi dirancang untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, analisis, dan visualisasi kegiatan dalam suatu organisasi, termasuk organisasi pemerintahan seperti Diskominfo Provinsi Banten.

O'Brien dan Marakas [3] mendefinisikan sistem informasi sebagai kombinasi yang terorganisasi dari orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi di dalam suatu organisasi. Sistem informasi yang baik harus mampu mengolah data mentah menjadi informasi yang bermakna, akurat, dan tepat waktu agar dapat dimanfaatkan secara optimal oleh para penggunanya.

Dalam konteks pengelolaan magang, penerapan sistem informasi manajemen (SIM) bertujuan untuk mengintegrasikan seluruh alur proses administrasi mulai dari pendaftaran, pengelolaan berkas, pencatatan aktivitas, penilaian, hingga penerbitan sertifikat ke dalam satu platform terpadu, sehingga proses yang sebelumnya dilakukan secara manual dapat berjalan lebih efisien dan terdokumentasi dengan baik [4].

2.1.2 Pengembangan Sistem Berbasis Web

Aplikasi berbasis web merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui jaringan internet atau intranet menggunakan peramban web (web browser) tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan di sisi pengguna. Keunggulan utama aplikasi berbasis web dibandingkan aplikasi desktop adalah kemudahan aksesibilitas, kemampuan pemeliharaan terpusat, serta kemudahan distribusi pembaruan sistem kepada seluruh pengguna secara bersamaan [5].

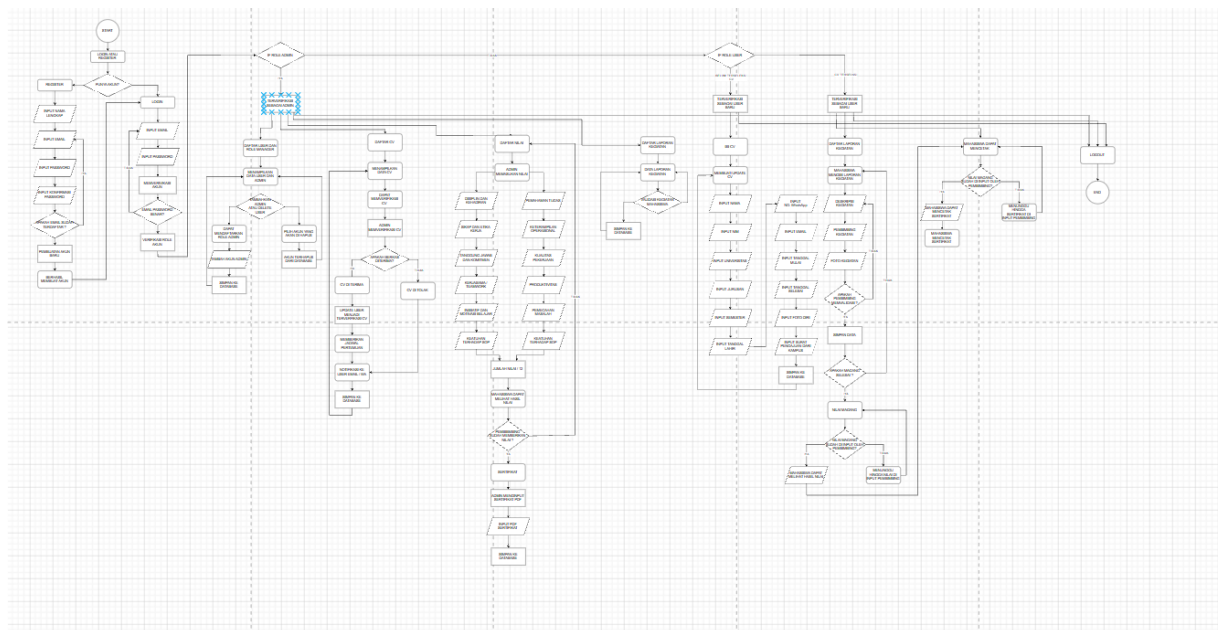
Pengembangan aplikasi web modern umumnya mengikuti arsitektur client-server, di mana klien (peramban web) mengirimkan permintaan (request) kepada server, kemudian server memproses permintaan tersebut dan mengembalikan respons berupa halaman web atau data

dalam format tertentu. Sebelum tahap pengkodean (coding) dilakukan, proses pengembangan sistem berbasis web yang baik perlu didahului oleh tahap perancangan, yaitu perancangan alur sistem (system flow) dan perancangan antarmuka pengguna (User Interface/User Experience), agar sistem yang dibangun benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna [6].

2.1.3 Perancangan Alur Sistem (System Flow)

Alur sistem atau system flow merupakan gambaran visual mengenai urutan proses, keputusan, dan aliran data yang terjadi dalam sebuah sistem dari awal hingga akhir. Perancangan alur sistem bertujuan untuk membantu pengembang maupun pemangku kepentingan dalam memahami logika kerja sistem sebelum sistem tersebut diimplementasikan dalam bentuk kode program [6]. Penggambaran alur sistem biasanya menggunakan simbol-simbol baku seperti simbol proses, keputusan (decision), terminator (start/end), serta garis penghubung yang menunjukkan arah aliran proses.

Pada kegiatan PKL/Magang ini, perancangan alur sistem dilakukan menggunakan aplikasi draw.io, yaitu sebuah perangkat lunak diagram berbasis web yang memungkinkan pembuatan flowchart, diagram alur, maupun diagram arsitektur sistem secara kolaboratif dan mudah diakses. Alur sistem yang dirancang mencakup proses autentikasi pengguna (login dan registrasi), pengisian dan verifikasi CV/berkas pendaftaran, pencatatan dan validasi laporan kegiatan harian, penilaian peserta magang, penerbitan sertifikat, hingga manajemen akun pengguna oleh admin.



Gambar 2.1. Contoh Diagram Alur Sistem (System Flow) menggunakan draw.io

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

2.1.4 User Interface dan User Experience (UI/UX)

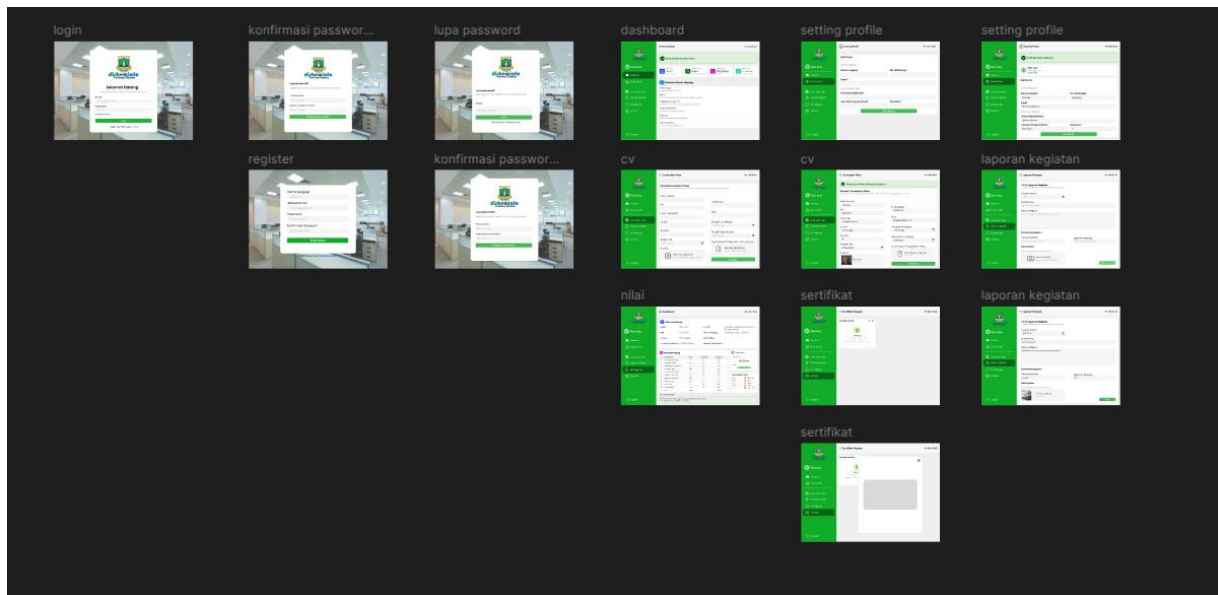
User Interface (UI) adalah segala bentuk tampilan visual yang menjadi media interaksi antara pengguna dengan sebuah sistem atau aplikasi, meliputi tata letak, warna, tipografi, ikon, dan elemen visual lainnya. User Experience (UX) merupakan keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem, mencakup kemudahan penggunaan (usability), efisiensi, serta kepuasan pengguna secara menyeluruh [7]. UI dan UX saling berkaitan erat karena tampilan antarmuka yang baik (UI) menjadi salah satu faktor utama yang menentukan kualitas pengalaman pengguna (UX) secara keseluruhan.

Perancangan UI/UX yang baik umumnya melalui beberapa tahapan, yaitu penelitian pengguna (user research), pembuatan alur pengguna (user flow), pembuatan rancangan kasar (wireframe), hingga pembuatan rancangan visual yang lebih detail (mockup/prototype). Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa antarmuka yang dirancang mudah dipahami, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan dapat digunakan secara efektif sebelum masuk ke tahap implementasi (coding).

2.1.5 Figma sebagai Alat Perancangan UI/UX

Figma merupakan perangkat lunak desain antarmuka berbasis web yang banyak digunakan oleh desainer maupun pengembang dalam merancang tampilan antarmuka aplikasi atau situs web secara kolaboratif secara real-time. Figma memungkinkan pembuatan wireframe, mockup, hingga prototype interaktif yang dapat disimulasikan untuk menguji alur penggunaan sebelum sistem benar-benar dikembangkan [7].

Pada kegiatan PKL/Magang ini, Figma digunakan untuk merancang antarmuka pengguna Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web pada Diskominfo Provinsi Banten, yang mencakup rancangan halaman login dan registrasi, halaman pengisian CV/berkas pendaftaran, halaman laporan kegiatan harian, halaman penilaian, serta halaman dasbor admin. Rancangan yang dihasilkan pada Figma selanjutnya menjadi acuan visual bagi tahap implementasi sistem menggunakan Framework Laravel pada tahap pengembangan berikutnya.



Gambar 2.2. Contoh Tampilan Rancangan UI/UX pada Figma

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

2.1.6 Framework Laravel

Laravel adalah framework aplikasi web berbasis PHP yang bersumber terbuka (open-source) dan dikembangkan oleh Taylor Otwell. Laravel pertama kali dirilis pada tahun 2011 dan sejak saat itu berkembang menjadi salah satu framework PHP paling populer di dunia berkat sintaksnya yang ekspresif, elegan, dan mudah dipahami [1]. Laravel mengikuti pola arsitektur Model-View-Controller (MVC) yang memisahkan logika bisnis, antarmuka pengguna, dan alur kontrol aplikasi secara terstruktur.

Beberapa fitur unggulan yang dimiliki oleh Framework Laravel antara lain:

14. Eloquent ORM: merupakan implementasi Active Record yang menyederhanakan interaksi dengan basis data relasional, sehingga operasi Create, Read, Update, dan Delete (CRUD) dapat dilakukan dengan sintaks yang lebih intuitif [1].
15. Blade Templating Engine: merupakan mesin template bawaan Laravel yang memungkinkan penggunaan sintaks PHP di dalam tampilan HTML dengan cara yang lebih bersih dan terstruktur, serta mendukung pewarisan layout dan komponen yang dapat digunakan ulang.
16. Artisan CLI: antarmuka baris perintah yang disediakan oleh Laravel untuk mempercepat berbagai tugas pengembangan seperti pembuatan migrasi basis data, model, controller, dan seeder.

17. Sistem Autentikasi: Laravel menyediakan fasilitas autentikasi bawaan yang lengkap, meliputi registrasi, login, logout, manajemen sesi, serta fitur pemulihan kata sandi melalui email.
18. Migrasi Basis Data: memungkinkan pengembang mendefinisikan struktur basis data menggunakan kode PHP sehingga perubahan skema basis data dapat dikelola, dilacak, dan dikembalikan (rollback) dengan mudah menggunakan version control.

Pemilihan Framework Laravel sebagai landasan pengembangan sistem pada tahap selanjutnya didasarkan pada kemampuannya dalam menyederhanakan proses pembangunan aplikasi web yang kompleks melalui arsitektur MVC yang terstruktur, sehingga rancangan alur sistem dan antarmuka yang telah dihasilkan pada kegiatan PKL/Magang ini dapat diimplementasikan secara efisien.

2.2 Kerangka Pikir Teoritis

Kerangka pikir teoritis dalam kegiatan PKL/Magang ini menggambarkan alur pemikiran yang menghubungkan permasalahan yang ditemukan di Diskominfo Provinsi Banten dengan teori-teori yang digunakan sebagai landasan perancangan solusi. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah tidak terintegrasinya proses pengelolaan administrasi magang yang mengakibatkan inefisiensi proses dan potensi kehilangan data.

Berdasarkan kajian teori sistem informasi, kondisi tersebut dapat diatasi dengan merancang sebuah sistem informasi manajemen yang terintegrasi. Teori pengembangan sistem berbasis web menjadi landasan dalam menentukan kebutuhan tahap perancangan, yaitu perancangan alur sistem (system flow) menggunakan draw.io dan perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) menggunakan Figma, sebelum sistem diimplementasikan menggunakan Framework Laravel dengan arsitektur MVC pada tahap pengembangan selanjutnya.

Keterkaitan antara permasalahan, teori yang digunakan, dan solusi yang dirancang dapat dirangkum sebagai berikut: permasalahan administrasi magang yang tidak terintegrasi → kebutuhan akan sistem informasi manajemen berbasis web → perancangan alur sistem menggunakan draw.io → perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) menggunakan Figma → rancangan siap diimplementasikan menggunakan Framework Laravel pada tahap selanjutnya → sistem informasi manajemen magang yang terintegrasi dan fungsional.

BAB III

METODE PKL/MAGANG

3.1 Lokasi PKL/Magang

Kegiatan PKL/Magang dilaksanakan di Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian (Diskominfo) Provinsi Banten, yang berlokasi di Kota Serang, Provinsi Banten. Diskominfo Provinsi Banten merupakan instansi pemerintah daerah yang memiliki tugas dan fungsi dalam penyelenggaraan urusan pemerintahan daerah di bidang komunikasi, informatika, statistik, dan persandian, termasuk dalam mendukung transformasi digital di lingkungan Pemerintah Provinsi Banten.

Selama pelaksanaan PKL/Magang, penulis ditempatkan pada [Nama Bidang] Diskominfo Provinsi Banten. Adapun waktu pelaksanaan PKL/Magang berlangsung selama kurang lebih lima bulan, yaitu sejak tanggal 09 Februari 2026 hingga 13 Juli 2026.

3.2 Desain Pelaksanaan PKL/Magang

Pelaksanaan PKL/Magang ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu suatu pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan kondisi, proses, serta permasalahan yang ditemukan di lapangan secara sistematis berdasarkan data hasil observasi dan wawancara, tanpa menggunakan pengujian hipotesis secara statistik [8]. Pendekatan ini dipilih karena fokus kegiatan magang adalah memahami kondisi nyata pengelolaan administrasi magang di Diskominfo Provinsi Banten serta merancang solusi berupa alur sistem dan antarmuka pengguna berdasarkan kebutuhan yang ditemukan.

Pelaksanaan PKL/Magang ini dirancang secara berurutan melalui tiga tahap utama, yaitu: (1) Analisis Kebutuhan, yakni mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan sistem melalui observasi langsung terhadap proses administrasi magang yang berjalan di Diskominfo Provinsi Banten; (2) Perancangan Alur Sistem (System Flow), yakni menyusun gambaran alur proses bisnis sistem menggunakan aplikasi draw.io berdasarkan hasil analisis kebutuhan; dan (3) Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX), yakni menyusun rancangan tampilan sistem menggunakan aplikasi Figma berdasarkan alur sistem yang telah dibuat. Ketiga tahap tersebut merupakan tahap awal dari proses pengembangan perangkat lunak secara keseluruhan, yang hasilnya akan menjadi acuan bagi tahap implementasi (coding) sistem menggunakan Framework Laravel pada tahap pengembangan selanjutnya di luar periode pelaksanaan PKL/Magang ini.

3.3 Penentuan Objek PKL/Magang

Objek yang menjadi fokus utama kegiatan PKL/Magang ini adalah proses pengelolaan administrasi program magang mahasiswa di Diskominfo Provinsi Banten. Secara lebih spesifik, objek PKL/Magang mencakup alur proses administrasi magang yang meliputi autentikasi pengguna (login dan registrasi), pengisian dan verifikasi CV/berkas pendaftaran, pencatatan dan validasi laporan kegiatan harian, penilaian peserta magang, penerbitan sertifikat, serta manajemen akun pengguna oleh admin.

Pemilihan objek ini didasarkan pada temuan bahwa proses-proses administrasi tersebut masih dilakukan secara manual dan tidak terintegrasi, sehingga menimbulkan inefisiensi, potensi kehilangan data, serta menyulitkan pemantauan perkembangan peserta secara real-time. Oleh karena itu, objek PKL/Magang difokuskan pada perancangan alur sistem dan antarmuka pengguna (UI/UX) Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web yang nantinya akan mengotomatisasi dan mengintegrasikan seluruh alur proses administrasi tersebut dalam satu platform terpadu.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pelaksanaan PKL/Magang ini terdiri atas observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

19. Observasi, yaitu pengamatan secara langsung terhadap proses administrasi magang yang berjalan di Diskominfo Provinsi Banten, mencakup pengamatan terhadap alur kerja pendaftaran peserta, pencatatan aktivitas harian, mekanisme verifikasi dokumen, proses penilaian, serta prosedur penerbitan sertifikat.
20. Wawancara, yaitu pengumpulan informasi melalui tanya jawab dengan pembimbing lapangan dan staf pengelola magang di Diskominfo Provinsi Banten guna memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai permasalahan dan kebutuhan sistem.
21. Studi dokumentasi, yaitu pengumpulan data berupa contoh berkas pendaftaran, formulir penilaian, serta dokumen administrasi lain yang digunakan dalam pengelolaan magang sebagai bahan acuan dalam menentukan kebutuhan fungsional sistem.

Hasil pengumpulan data tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan sistem, yang selanjutnya menjadi acuan dalam tahap perancangan alur sistem dan antarmuka pengguna.

3.5 Instrumen PKL/Magang

Instrumen yang digunakan selama pelaksanaan PKL/Magang ini terdiri atas perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung proses analisis dan perancangan sistem. Perangkat keras yang digunakan adalah sebuah laptop/komputer sebagai alat utama dalam proses perancangan. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut.

22. draw.io, yaitu perangkat lunak diagram berbasis web yang digunakan untuk merancang alur sistem (system flow) dari seluruh proses bisnis Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web, mulai dari autentikasi pengguna hingga penerbitan sertifikat.
23. Figma, yaitu perangkat lunak desain antarmuka berbasis web yang digunakan untuk merancang tampilan antarmuka pengguna (UI/UX) sistem berdasarkan alur sistem yang telah dibuat pada draw.io.
24. Peramban web (web browser), yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses dan mengoperasikan aplikasi draw.io dan Figma selama proses perancangan berlangsung.
25. Buku catatan (logbook), yaitu instrumen non-digital yang digunakan untuk mencatat hasil observasi, temuan lapangan, serta catatan perkembangan pengerjaan rancangan sistem selama kegiatan PKL/Magang berlangsung.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam kegiatan PKL/Magang ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi terhadap proses administrasi magang di Diskominfo Provinsi Banten dikumpulkan, disusun secara sistematis, kemudian diinterpretasikan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang kondisi yang ada serta kebutuhan sistem yang perlu dirancang.

Proses analisis data dilakukan melalui tiga tahapan. Pertama, reduksi data, yaitu memilah dan memfokuskan data hasil observasi dan wawancara pada informasi yang paling relevan dengan permasalahan dan tujuan perancangan sistem. Kedua, penyajian data, yaitu menyusun informasi yang telah direduksi ke dalam bentuk yang terstruktur sehingga dapat dijadikan dasar identifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem. Ketiga, penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan data yang telah disajikan untuk menetapkan alur kerja dan rancangan antarmuka yang perlu dibuat dalam rangka menjawab permasalahan yang ditemukan di lapangan.

Hasil analisis data kemudian ditransformasikan menjadi rancangan alur sistem (system flow) menggunakan draw.io dan rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) menggunakan Figma, yang mencakup modul autentikasi pengguna, pendaftaran dan pengelolaan CV/berkas peserta magang, pencatatan dan validasi laporan kegiatan harian, penilaian peserta magang, penerbitan sertifikat, serta manajemen akun pengguna oleh admin. Rancangan tersebut selanjutnya menjadi acuan dalam tahap implementasi (coding) sistem menggunakan Framework Laravel pada tahap pengembangan berikutnya.

BAB IV

HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Kegiatan PKL/Magang

Kegiatan PKL/Magang di Diskominfo Provinsi Banten dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari pengenalan lingkungan kerja dan observasi terhadap proses pengelolaan administrasi magang yang berjalan saat ini. Tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan sistem, yang dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan pembimbing lapangan untuk memahami alur kerja yang ingin diintegrasikan ke dalam sistem berbasis web.

Setelah kebutuhan sistem teridentifikasi, penulis melanjutkan ke tahap perancangan alur sistem (system flow) menggunakan aplikasi draw.io, yang mencakup seluruh proses bisnis mulai dari autentikasi pengguna hingga manajemen akun oleh admin. Berdasarkan alur sistem tersebut, penulis kemudian merancang antarmuka pengguna (UI/UX) menggunakan Figma secara menyeluruh, meliputi halaman login dan registrasi, halaman lupa password, seluruh halaman pada bagian peserta magang, serta seluruh halaman pada bagian admin.

4.2 Permasalahan yang Ditemukan

Salah satu dinamika yang dihadapi selama proses analisis dan perancangan adalah penyesuaian kebutuhan dan alur sistem yang berubah pada beberapa tahap pengerjaan. Hal ini terjadi karena proses perancangan UI/UX bersifat iteratif, di mana masukan dan arahan dari pembimbing lapangan terus berkembang sejalan dengan semakin jelasnya gambaran kebutuhan pengguna di lapangan setelah rancangan awal didiskusikan. Perubahan tersebut wajar terjadi dalam proses perancangan sistem, karena tujuannya adalah memastikan alur dan antarmuka yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan riil Diskominfo Provinsi Banten sebelum memasuki tahap implementasi.

Dampak dari dinamika tersebut adalah penulis perlu beberapa kali melakukan revisi pada diagram alur sistem di draw.io maupun pada rancangan tampilan di Figma, sehingga proses perancangan membutuhkan waktu lebih lama dari perkiraan awal. Namun demikian, proses revisi ini pada akhirnya menghasilkan rancangan yang lebih matang dan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dibandingkan rancangan pada iterasi awal.

4.3 Metode Penyelesaian Masalah

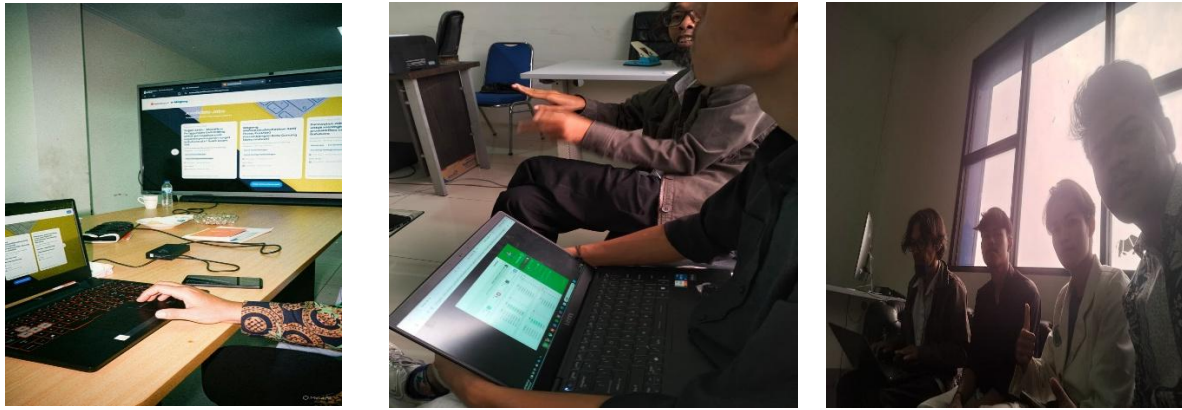
Untuk mengatasi dinamika perubahan kebutuhan dan alur tersebut, penulis menerapkan beberapa langkah penyelesaian. Pertama, penulis melakukan diskusi secara rutin dan terbuka dengan pembimbing lapangan untuk memastikan setiap perubahan kebutuhan dapat dipahami secara jelas sebelum diterapkan pada rancangan. Kedua, penulis menerapkan pendekatan perancangan secara bertahap (iteratif), yaitu menyelesaikan rancangan dasar terlebih dahulu kemudian menyempurnakannya secara berkala berdasarkan masukan yang diterima, sehingga perubahan yang terjadi tidak mengharuskan perancangan diulang dari awal secara keseluruhan.

Ketiga, penulis membuat dokumentasi sederhana atas setiap revisi yang dilakukan pada draw.io dan Figma, agar setiap perubahan dapat dilacak dan dijadikan acuan apabila diperlukan peninjauan ulang. Melalui langkah-langkah tersebut, proses perancangan dapat tetap berjalan secara terarah meskipun terdapat penyesuaian kebutuhan di tengah proses pengerjaan.

4.4 Hasil Pelaksanaan PKL/Magang

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan PKL/Magang ini berupa rancangan alur sistem (system flow) yang lengkap pada aplikasi draw.io, mencakup seluruh proses bisnis Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web pada Diskominfo Provinsi Banten, mulai dari autentikasi pengguna, pengisian dan verifikasi CV/berkas pendaftaran, pencatatan dan validasi laporan kegiatan harian, penilaian peserta magang, penerbitan sertifikat, hingga manajemen akun pengguna oleh admin.

Selain itu, penulis juga berhasil menyelesaikan rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) secara menyeluruh pada aplikasi Figma, yang meliputi halaman login dan registrasi, halaman lupa password, seluruh halaman pada bagian peserta magang (seperti pengisian CV, pengisian laporan kegiatan harian, dan pemantauan status), serta seluruh halaman pada bagian admin (seperti verifikasi pendaftaran, rekap laporan kegiatan, penilaian, dan penerbitan sertifikat). Rancangan UI/UX yang telah diselesaikan tersebut menjadi acuan visual yang siap digunakan pada tahap implementasi (coding) sistem menggunakan Framework Laravel pada tahap pengembangan selanjutnya.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan PKL/Magang
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

4.5 Pembahasan

Hasil pelaksanaan PKL/Magang ini secara umum sejalan dengan kajian teori yang telah diuraikan pada Bab II. Penerapan teori sistem informasi dan pengembangan sistem berbasis web terlihat pada upaya mengintegrasikan seluruh proses administrasi magang yang sebelumnya berjalan secara manual ke dalam satu rancangan alur sistem yang terpadu. Hal ini menegaskan bahwa tahap perancangan, sebelum implementasi, memang merupakan fondasi penting dalam pengembangan sistem informasi yang baik [6].

Penerapan teori User Interface dan User Experience (UI/UX) juga tercermin dari proses perancangan tampilan pada Figma yang dilakukan secara bertahap dan iteratif, mulai dari memahami kebutuhan pengguna, menyusun alur antarmuka, hingga menghasilkan rancangan tampilan yang lengkap untuk seluruh peran pengguna (peserta magang dan admin). Proses revisi yang berulang selama perancangan sejalan dengan karakteristik perancangan UI/UX pada umumnya, yang memang bersifat iteratif demi memastikan kesesuaian antara rancangan dan kebutuhan pengguna sebenarnya.

Adapun penggunaan draw.io untuk merancang alur sistem dan rencana penerapan Framework Laravel dengan arsitektur MVC pada tahap pengembangan selanjutnya juga konsisten dengan kajian teori pada Bab II, di mana alur sistem yang telah dirancang akan menjadi acuan logika bisnis (Model dan Controller), sementara rancangan UI/UX pada Figma akan menjadi acuan tampilan (View) pada saat implementasi sistem dilakukan.

4.6 Pelajaran yang Diperoleh

Pelaksanaan PKL/Magang di Diskominfo Provinsi Banten memberikan berbagai pelajaran berharga, baik dari aspek hard skill maupun soft skill. Dari aspek hard skill, penulis memperoleh pengalaman langsung dalam merancang alur sistem (system flow) menggunakan draw.io serta merancang antarmuka pengguna (UI/UX) secara menyeluruh menggunakan Figma, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga menghasilkan rancangan yang siap diimplementasikan menggunakan Framework Laravel. Kemampuan ini memperkuat pemahaman penulis mengenai pentingnya tahap perancangan sebelum proses pengkodean dalam pengembangan perangkat lunak.

Dari aspek soft skill, penulis belajar untuk berkomunikasi secara efektif dengan pembimbing lapangan dalam menerima dan menindaklanjuti masukan atau perubahan kebutuhan selama proses perancangan. Penulis juga melatih kesabaran dan fleksibilitas dalam menghadapi revisi yang berulang, kedisiplinan dalam menyelesaikan setiap tahapan pekerjaan sesuai target, serta kemampuan mengelola waktu agar seluruh rancangan alur sistem dan UI/UX dapat diselesaikan secara menyeluruh dalam periode PKL/Magang yang telah ditentukan. Pengalaman ini menjadi bekal yang berharga bagi penulis dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja profesional di bidang teknologi informasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKL/Magang yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

26. Pengelolaan administrasi program magang mahasiswa di Diskominfo Provinsi Banten selama ini masih dilakukan secara manual dan tidak terintegrasi, meliputi proses pendaftaran, pengisian berkas/CV, verifikasi dokumen, pencatatan laporan kegiatan harian, penilaian, hingga penerbitan sertifikat, sehingga menimbulkan inefisiensi dan kesulitan dalam pemantauan perkembangan peserta secara real-time.
27. Permasalahan utama yang ditemukan adalah belum tersedianya satu platform terpadu yang dapat mengintegrasikan seluruh alur administrasi magang tersebut, serta adanya dinamika kebutuhan dan alur sistem yang berkembang selama proses perancangan sebagai bagian dari proses desain yang bersifat iteratif.
28. Upaya penyelesaian terhadap permasalahan tersebut diwujudkan melalui perancangan alur sistem (system flow) secara menyeluruh menggunakan aplikasi draw.io, serta perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) secara lengkap menggunakan aplikasi Figma, yang mencakup halaman login dan registrasi, halaman lupa password, seluruh halaman bagian peserta magang, dan seluruh halaman bagian admin. Rancangan tersebut telah berhasil diselesaikan secara menyeluruh dan siap dijadikan acuan bagi tahap implementasi (coding) sistem menggunakan Framework Laravel pada tahap pengembangan selanjutnya.

5.2 Keterbatasan

Pelaksanaan PKL/Magang ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan. Pertama, dari segi waktu, periode pelaksanaan PKL/Magang yang berlangsung selama kurang lebih lima bulan hanya cukup untuk menyelesaikan tahap analisis kebutuhan serta perancangan alur sistem dan UI/UX, sehingga tahap implementasi (coding) sistem menggunakan Framework Laravel belum dapat dilaksanakan dan direncanakan sebagai kelanjutan pada tahap pengembangan berikutnya.

Kedua, dari segi akses data, beberapa data terkait jumlah dan riwayat peserta magang pada periode-periode sebelumnya tidak seluruhnya dapat diakses secara lengkap oleh penulis karena bersifat dokumen internal instansi, sehingga analisis kebutuhan lebih banyak bersumber dari observasi langsung dan wawancara dengan pembimbing lapangan. Ketiga, dari segi pengalaman penulis, sebagai mahasiswa yang baru pertama kali merancang sistem informasi dalam skala instansi pemerintahan, penulis masih dalam proses pembelajaran dalam menyusun alur sistem dan antarmuka yang optimal, sehingga rancangan yang dihasilkan masih memungkinkan untuk disempurnakan lebih lanjut.

5.3 Implikasi

Hasil PKL/Magang ini memberikan implikasi bagi beberapa pihak. Bagi penulis, kegiatan ini meningkatkan kemampuan teknis dalam perancangan alur sistem dan UI/UX serta memberikan pengalaman nyata bekerja dalam lingkungan instansi pemerintahan, yang menjadi bekal penting sebelum memasuki dunia kerja profesional di bidang teknologi informasi.

Bagi Diskominfo Provinsi Banten, rancangan alur sistem dan antarmuka pengguna yang telah dihasilkan dapat menjadi acuan teknis yang siap digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web menggunakan Framework Laravel, sehingga dapat mempercepat proses digitalisasi pengelolaan administrasi magang di instansi tersebut. Bagi Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, hasil PKL/Magang ini dapat memperkuat kemitraan dengan instansi pemerintahan serta menjadi bahan evaluasi mengenai relevansi kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja dengan kurikulum yang diajarkan.

5.4 Saran

Berdasarkan hasil dan keterbatasan yang telah diuraikan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

29. Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PKL/Magang pada bidang perancangan sistem informasi, disarankan untuk memperdalam pemahaman mengenai penggunaan aplikasi draw.io dan Figma sejak awal, serta membangun komunikasi yang aktif dengan pembimbing lapangan agar setiap perubahan kebutuhan dapat diantisipasi lebih awal.
30. Bagi Diskominfo Provinsi Banten, disarankan untuk melanjutkan rancangan alur sistem dan UI/UX yang telah dihasilkan ke tahap implementasi (coding) menggunakan Framework Laravel, agar Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web dapat

segera diterapkan dan dimanfaatkan secara nyata dalam mendukung pengelolaan administrasi magang.

31. Bagi Program Studi Informatika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, disarankan untuk terus memperluas kemitraan dengan instansi pemerintahan seperti Diskominfo Provinsi Banten guna memberikan kesempatan magang yang relevan dengan bidang rekayasa perangkat lunak dan perancangan sistem informasi bagi mahasiswa pada periode berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Otwell, Laravel: The PHP Framework for Web Artisans, Documentation Laravel 11.x. [Online]. Tersedia: <https://laravel.com/docs>
- [2] A. Kadir, Pengenalan Sistem Informasi, Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi, 2014.
- [3] J. A. O'Brien dan G. M. Marakas, Management Information Systems, 10th ed. New York: McGraw-Hill, 2011.
- [4] Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Provinsi Banten, Profil dan Tata Kelola Administrasi Magang, Serang: Diskominfo Provinsi Banten, 2026.
- [5] R. S. Pressman dan B. R. Maxim, Software Engineering: A Practitioner's Approach, 8th ed. New York: McGraw-Hill Education, 2015.
- [6] I. Sommerville, Software Engineering, 10th ed. Boston: Pearson, 2016.
- [7] J. Garrett, The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, 2nd ed. Berkeley: New Riders, 2011.
- [8] J. W. Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches, 4th ed. Los Angeles: SAGE Publications, 2014.

LAMPIRAN

Lampiran berikut berisi dokumen pendukung yang berkaitan dengan kegiatan PKL/Magang di Diskominfo Provinsi Banten.

Lampiran 1. Surat Keterangan/Penerimaan PKL/Magang

PEMERINTAH PROVINSI BANTEN
DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA STATISTIK DAN PERSANDIAN
Kawasan Pusat Pemerintahan Provinsi Banten (KP3B)
Jl. Syekh Nawawi Al-Bantani, KP3B, Serang, Kota Serang - Provinsi Banten
Laman : <https://diskominfo.bantenprov.go.id>, Pos-el diskominfo@bantenprov.go.id

Serang, 18 Juni 2026

Nomor : 800/Qty - Diskominfo SP/2026
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan
Magang/Kerja Praktik

Kepada,
Yth. Ketua Prodi Informatika UIN
Sultan Maulana Hasanuddin
Banten
di-
Tempat.

Menindaklanjuti Surat dari UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten Nomor: 75/Un.17/F.VLJ.302/2026 Tanggal 27 Februari 2026, Perihal : Permohonan Magang/Kerja Praktik. Bersama ini kami sampaikan bahwa, kami tidak keberatan menerima untuk melaksanakan Magang/Kerja Praktik atas nama :

No.	NAMA	L/P	NIM	JURUSAN
1.	Muhammad Hilmy Ibrahim	L	231730042	Informatika

Untuk melakukan Magang/Kerja Praktik di Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Provinsi Banten, Mulai bulan 09 Februari sampai dengan 14 Juli 2026.

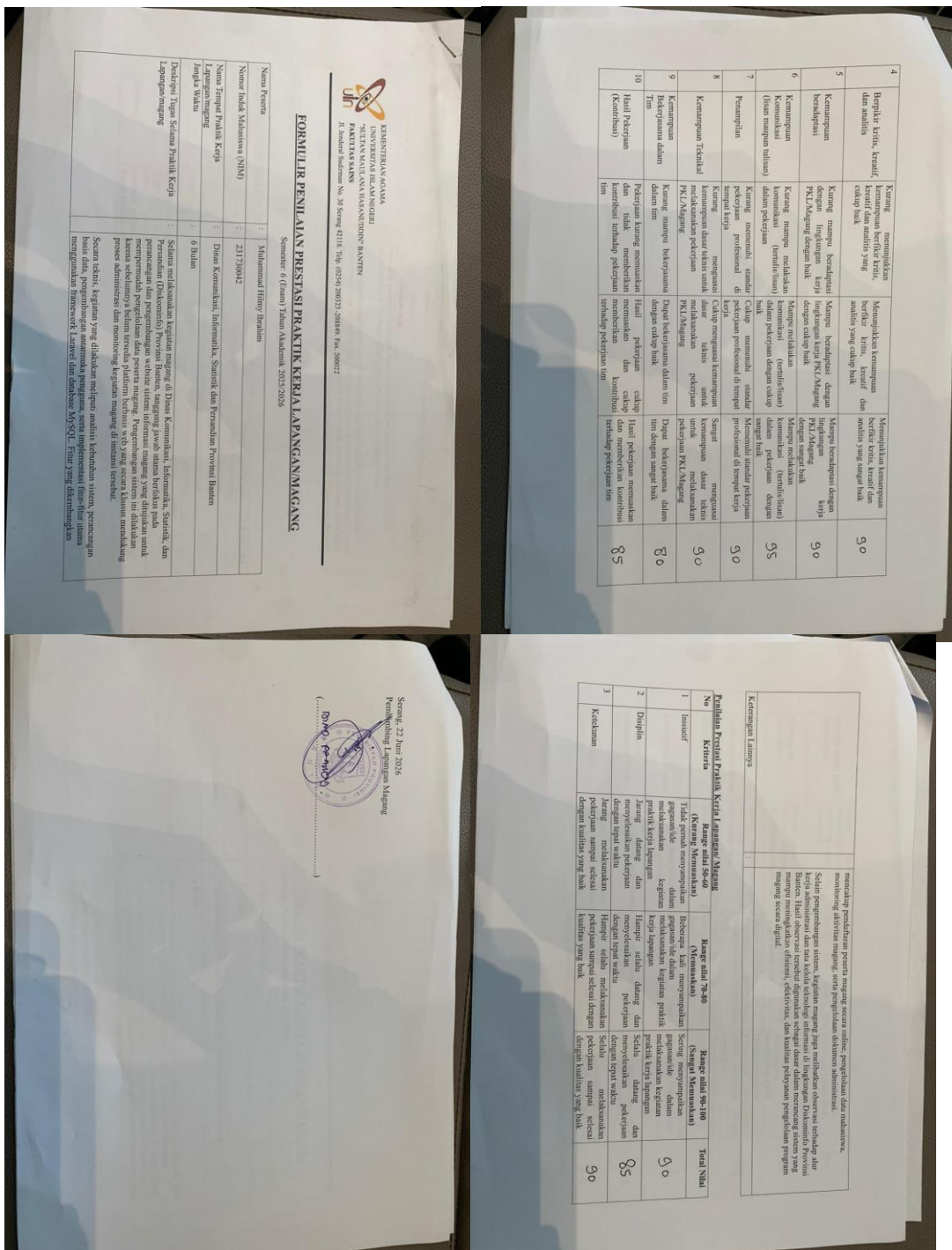
Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n. Kepala Dinas
Kepala Sub Bagian Urusan dan Kepegawaian

Temaggoro Wahyu Pratomo, SE, M.Si
NIP. 19720530 200112 1 001

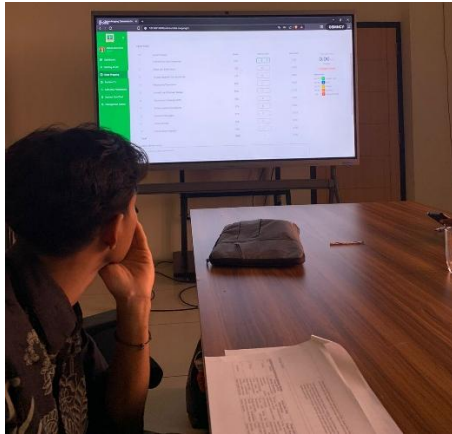
Gambar L1. Surat Keterangan/Penerimaan PKL/Magang
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 2. Lembar Penilaian dari Pembimbing Lapangan



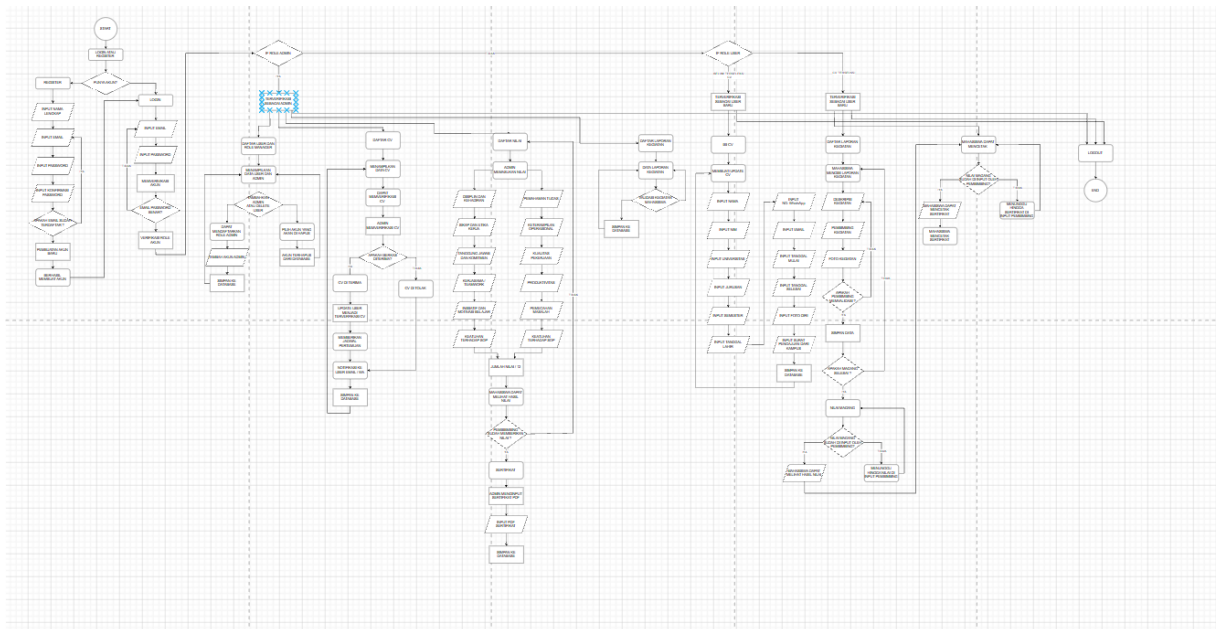
Gambar L2. Lembar Penilaian dari Pembimbing Lapangan
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan PKL/Magang



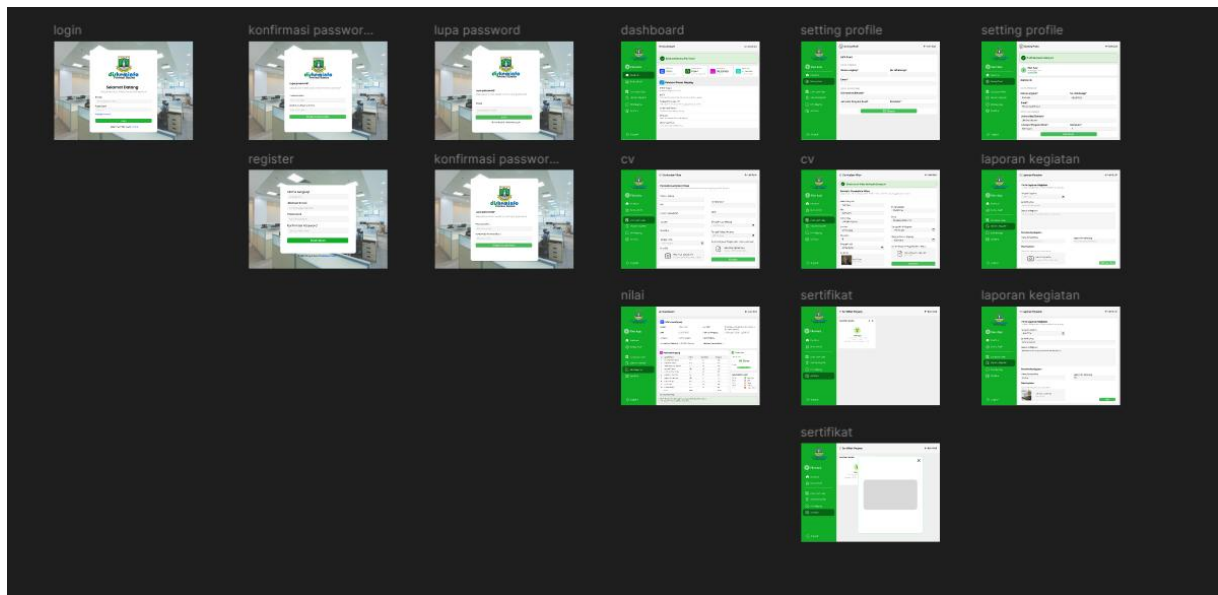
Gambar L3. Dokumentasi Kegiatan PKL/Magang
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 4. Rancangan Alur Sistem (System Flow) pada draw.io



Gambar L4. Rancangan Alur Sistem (System Flow) pada draw.io
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 5. Rancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) pada Figma



Gambar L5. Rancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX) pada Figma
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026