

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI INSTITUT  
TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**REDESAIN *WEBSITE* KOLABORASI INSTITUT TEKNOLOGI  
DAN BISNIS PALCOMTECH**



**Diajukan Oleh :  
MGS DJAHWA HARIDSYAH  
021230055P**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan  
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG  
2024**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI INSTITUT  
TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**REDESAIN *WEBSITE* KOLABORASI INSTITUT TEKNOLOGI  
DAN BISNIS PALCOMTECH**



**Diajukan Oleh :  
MGS DJAHWA HARIDSYAH  
021230055P**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan  
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG  
2024**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

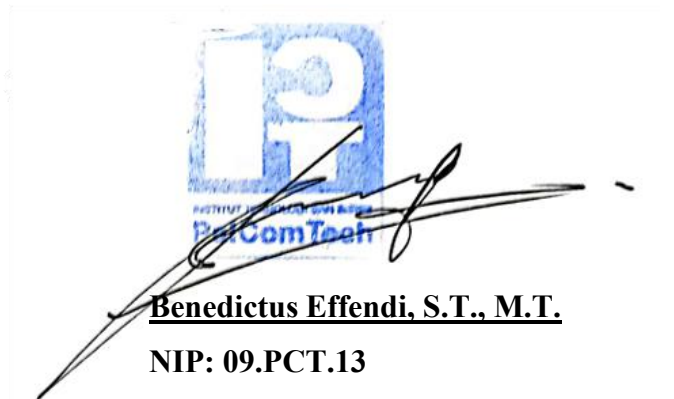
**NAMA** : MGS DJAHWA HARIDSYAH  
**NOMOR POKOK** : 021230055P  
**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI  
**PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : REDESAIN *WEBSITE* KOLABORASI  
INSTITUSI DAN BISNIS PALCOMTECH

**Tanggal: 05 Desember 2024**  
**Pembimbing**



**Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN: 0212049302**

**Mengetahui,**  
**Rektor**



**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP: 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI**  
**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : MGS DJAHWA HARIDSYAH  
**NOMOR POKOK** : 021230055P  
**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI  
**PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : REDESAIN *WEBSITE* KOLABORASI  
INSTITUSI DAN BISNIS PALCOMTECH

**Tanggal: 05 Desember 2024**

**Penguji**



**Yesi Sriveni, M.Kom.**

**NIDN: 0218038904**

**Menyetujui,**

**Rektor**



**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP: 09.PCT.13**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO :

***“ SEMUA KAN BERLALU ”***

### **Kupersembahkan Kepada :**

- 1. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan semangat dan do'a dalam setiap langkahku.*
- 2. Teman-teman dekatku seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan masukan.*
- 3. Serta pembimbing yang saya hormati, kepada Bapak Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom.. yang telah memberikan masukan dan pengarahan hingga saya dapat menyelesaikan laporan PKL ini.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan baik. Laporan ini diberi judul **“Redesain Website Kolaborasi Institusi dan Bisnis Palcomtech”**.

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun untuk memenuhi syarat guna penyusunan laporan tugas akhir. Dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik teman, dosen pembimbing dan keluarga. Oleh karena itu, penulis ini mengucapkan terima kasih yang tulus serta do'a dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan berkat Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua kami tercinta yang telah memotivasi saya selama penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL).
2. Kepada Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.
3. Kepada Dosen Pembimbing Bapak Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom.
4. Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
5. Bapak / Ibu Dosen di lingkungan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech yang telah mendidik penulis selama proses perkuliahan.
6. Kepada keluarga dan teman-teman seperjuangan, yang telah memberikan dukungan dan dorongan semangat dalam proses penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini. Atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis, semua dukungan tersebut sangat membantu penulis untuk dapat menyelesaikan laporan ini, semoga Allah SWT selalu memberi balasan atas kebaikan mereka. Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran-

saran, kritik, dan petunjuk yang membangun untuk kesempurnaan dalam penulisan. Akhir kata saya ucapkan, semoga laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dapat berguna bagi semua pihak yang membutuhkan dengan kesadaran penulis bahwa penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan masih mempunyai banyak kekurangan dan kesalahan sehingga membutuhkan kritik dan saran yang membangun agar dapat lebih baik. Atas perhatiannya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Palembang, 5 Desember 2024

Penulis



Penulis

## DAFTAR ISI

DAFTAR JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup PKL .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL.....	4
1.3.1 Tujuan .....	4
1.3.2 Manfaat .....	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	5
1.4.1 Tempat PKL.....	5
1.4.2 Waktu PKL .....	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data .....	6
1.5.1 Observasi .....	6
1.5.2 Wawancara.....	6
1.5.3 Studi Pustaka.....	7



1.5.4 Dokumentasi .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori.....	9
2.1.1 <i>Website</i> .....	9
2.1.2 <i>UI (User Interface) dan UX (User Experience)</i> .....	9
2.1.3 <i>Figma</i> .....	10
2.1.4 <i>Flowchart</i> .....	11
2.1.5 <i>Wireframe</i> .....	12
2.2 Gambaran Umum Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.....	13
2.2.1 Sejarah Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech .....	13
2.2.2 Struktur Organisasi .....	14
2.2.3 Uraian Tugas dan Wewenang.....	14
<b>BAB II PEMBAHASAN</b>	
3.1 Hasil Pengamatan.....	19
4.1.1 <i>Flowchart</i> Penggunaan <i>Website</i> Kolaborasi.....	19
4.1.2 Implementasi Rancangan <i>Design UI/UX</i> .....	29
<b>BAB III PENUTUPAN</b>	
4.1 Kesimpulan .....	40
4.2 Saran .....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Struktur Organisasi .....	14
<b>Gambar 3. 1</b> <i>Flowchart</i> Digihub .....	20
<b>Gambar 3. 2</b> <i>Flowchart</i> Digistore.....	21
<b>Gambar 3.3</b> <i>Flowchart</i> Digitraining .....	22
<b>Gambar 3. 4</b> <i>Flowchart</i> Campus Hiring .....	23
<b>Gambar 3. 5</b> <i>Wireframe</i> Halaman Awal <i>Sign Up</i> .....	25
<b>Gambar 3. 6</b> <i>Wireframe</i> halaman <i>Sign Up</i> .....	25
<b>Gambar 3. 7</b> <i>Wireframe</i> halaman <i>Sign In</i> .....	26
<b>Gambar 3. 8</b> <i>Wireframe</i> halaman Home .....	26
<b>Gambar 3. 9</b> <i>Wireframe</i> halaman Digihub Project .....	27
<b>Gambar 3. 10</b> <i>Wireframe</i> halaman Digihub Store .....	27
<b>Gambar 3. 11</b> <i>Wireframe</i> Digital Training .....	28
<b>Gambar 3. 12</b> <i>Wireframe</i> halaman Campus Hiring .....	28
<b>Gambar 3. 13</b> Halaman <i>Landing Page</i> .....	29
<b>Gambar 3. 14</b> Tampilan Awal <i>Sign Up</i> .....	30
<b>Gambar 3. 15</b> Halaman <i>Sign Up</i> .....	31
<b>Gambar 3. 16</b> Halaman <i>Sign In</i> .....	32
<b>Gambar 3. 17</b> Halaman Digihub.....	33
<b>Gambar 3. 18</b> Halaman Digistore .....	34
<b>Gambar 3. 19</b> Halaman Digitraining .....	35
<b>Gambar 3. 20</b> Halaman Detail Digitraining.....	35
<b>Gambar 3. 21</b> Halaman <i>Campus Hiring</i> .....	36

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Simbol <i>Flowchart</i> .....	11
<b>Tabel 3. 1</b> Pengujian Rancangan <i>Website</i> .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Photocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Photocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Photocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Photocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Photocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Photocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Photocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Website* Kolaborasi yang sebelumnya dibuat untuk Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech masih belum sepenuhnya selesai, dengan beberapa fitur yang belum tersedia, sehingga *website* belum dapat digunakan sesuai fungsinya. Selain itu, dari segi desain visual, *website* tersebut masih kurang merepresentasikan identitas visual kampus sebagai "Smart Campus" yang modern dan canggih. Tampilan *website*, termasuk tipografi, skema warna, dan tata letak elemen, perlu diubah agar lebih selaras dengan citra kampus yang telah dibangun. Perubahan skema warna untuk mencerminkan warna korporat kampus serta penggunaan tipografi yang lebih profesional dapat meningkatkan kesan formal dan berteknologi tinggi. Desain visual yang lebih menarik dan konsisten akan memperkuat pengalaman pengguna (UX) dengan memberikan kesan pertama yang positif serta meningkatkan keterlibatan pengguna. Berdasarkan pengamatan tersebut.

*Website* kolaborasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech sebelumnya telah dikembangkan, namun proyek ini belum sepenuhnya selesai dan sejumlah fitur yang ada belum mendapatkan pembaruan yang memadai. Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya pembaruan pada fitur yang ada serta keterbatasan dalam fungsionalitas *website*, yang menghambat efektivitas kolaborasi antar pengguna. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan redesain terhadap *website* kolaborasi tersebut sebagai solusi untuk memperbaiki masalah yang ada.

Redesain ini difokuskan pada peningkatan kualitas antarmuka, pengalaman pengguna, dan penambahan fitur-fitur baru yang relevan. Dengan demikian, diharapkan website kolaborasi PalComTech dapat lebih optimal, modern, dan fungsional dalam mendukung aktivitas institusi, serta memberikan panduan yang jelas bagi pengembang dalam mengembangkan dan memelihara *website* nantinya.

Praktik Kerja Lapangan ini bertujuan untuk meredesain *website* Kolaborasi Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, dengan fitur utama seperti Digihub Project, Digistore, Digihub training, dan Campus Hiring. Redesain ini diharapkan dapat meningkatkan fungsi *website* tersebut dan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi mahasiswa dan alumni.

Digihub Project merupakan fitur yang berfungsi menyalurkan project dari Dunia Industri dan Dunia Kerja ke mahasiswa dan alumni Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Digihub berfungsi Store, sebagai etalase untuk menampilkan produk unggulan dan showcase karya mahasiswa, Digihub Training, yang menyediakan layanan pelatihan bagi mahasiswa, alumni, serta Iduka, dan Campus Hiring, yang berfungsi sebagai platform untuk mencocokkan kebutuhan talenta digital dari perusahaan dengan mahasiswa.

Maka dari itu, penulis memberikan solusi untuk melakukan Redesain website kolaborasi dengan tujuan membantu pengembang menyelesaikan website kolaborasi dengan acuan desain yang telah dibuat. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis membuat laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan judul **“Redesain *Website* Kolaborasi Instituti Teknologi dan Bisnis Palcomtech”**.

## **1.1 Ruang Lingkup PKL**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penulis menjabarkan ruang lingkup agar poin-poin yang ingin disampaikan tidak melabar, sebagai berikut:

1. Redesain *website* yang dilakukan adalah tampilan antar muka yang merepresentasikan penggunaan *website* yang berfokus pada tata letak, skema warna dan tipografi yang sesuai dengan identitas visual Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
2. Melakukan integrasi fitur utama:
  - Digihub Project: Menyediakan wadah bagi proyek industri yang melibatkan mahasiswa dan alumni;
  - Digihub Store: Menampilkan karya mahasiswa dalam bentuk showcase digital;
  - Digihub Training: Menyediakan program pelatihan bagi mahasiswa, alumni, dan mitra industri;
  - Campus Hiring: Menghubungkan perusahaan dengan mahasiswa atau alumni yang sesuai.
3. Menggunakan model *flowchart* untuk menggambarkan proses dan pihak-pihak yang terlibat dalam penggunaan website.
4. Mengimplementasikan metode pengujian fungsionalitas untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan dan dapat diakses dengan lancar oleh pengguna.
5. *Tools* yang digunakan untuk melakukan re-design ini yaitu aplikasi Figma.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat PKL**

### **1.3.1 Tujuan**

Tujuan dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah redesain *website* kolaborasi Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

### **1.3.2 Manfaat**

Adapun manfaat yang didapat dalam melakukan Redesain terhadap *website* kolaborasi yang penulis jabarkan adalah sebagai berikut:

#### **1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

- 1) Memudahkan mahasiswa dan alumni dalam mengakses informasi proyek, pelatihan, dan lowongan kerja yang sesuai dengan minat mereka.
- 2) Meningkatkan keterampilan digital melalui pelatihan yang ditawarkan dalam platform, mendukung kesiapan kerja.
- 3) Memperluas peluang kolaborasi dengan industri melalui Digihub Project dan Campus Hiring.

#### **1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL**

- 1) Meningkatkan fungsi dan fitur yang ada, sehingga *website* Palcomtech dapat lebih efektif sebagai platform kolaborasi antara kampus dan industri. Penambahan fitur-fitur seperti Digihub, Digistore, Digitraining, dan Campus Hiring akan memberikan nilai tambah bagi mahasiswa, alumni, dan mitra industri.
- 2) Redesain *website* ini akan memastikan bahwa *website* kolaborasi memiliki



keselarasan desain dengan *website* utama Palcomtech, terutama dalam hal penggunaan warna putih yang sesuai dengan identitas visual Palcomtech.

### **1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik**

- 1) Memperkuat citra institusi sebagai Smart Campus yang berbasis teknologi dan kolaborasi digital.
- 2) Menyediakan fasilitas yang mendukung interaksi dan kolaborasi antara mahasiswa, alumni, dan dunia industri, membantu membangun jaringan yang bermanfaat bagi semua pihak.
- 3) Meningkatkan kualitas layanan kemahasiswaan dan pengelolaan informasi dengan sistem yang lebih terstruktur dan terpadu.

## **1.3 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1 Tempat PKL**

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan pada Divisi Kemahasiswaan Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Divisi ini dipilih karena berperan langsung dalam pengelolaan dan pemeliharaan *website* kampus, sehingga sesuai dengan fokus kegiatan PKL, yaitu meredesain *website* kolaborasi untuk mendukung kebutuhan mahasiswa, alumni, dan mitra industri. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech beralamat di Jalan Jendral Basuki Rachmat No.5 Kelurahan Ilir D II, Kecamatan Ilir Timur I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30151.

### **1.4.2 Waktu PKL**

PKL ini dilaksanakan selama satu bulan, terhitung dari tanggal 1 Agustus hingga 30 Agustus 2024. Kegiatan berlangsung setiap hari Senin hingga Jumat,

dengan jam operasional mulai pukul 07.30 hingga 16.30 WIB.

## **1.4 Teknik Pengumpulan Data**

### **1.5.1 Observasi**

Observasi merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual (Syahroni, 2020). Penulis melakukan observasi langsung terhadap website kolaborasi yang ada, mencakup struktur tampilan, navigasi, dan fungsi fitur yang tersedia. Observasi ini bertujuan untuk memahami kelemahan desain yang ada dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang perlu diperbaiki dalam redesain. Observasi juga dilakukan terhadap penggunaan *website* oleh mahasiswa dan alumni untuk mendapatkan insight terkait pengalaman pengguna (user experience) secara nyata.

### **1.5.2 Wawancara**

Teknik wawancara adalah teknik komunikasi antara dua pihak atau lebih di mana salah satu pihak, yang biasanya disebut pewawancara, mengajukan pertanyaan kepada pihak lain, yang disebut narasumber atau responden, untuk memperoleh informasi, pandangan, atau data tertentu. (Lourenza Nursabella & Astriani, 2023).

Wawancara dilakukan dengan Pusat Karir Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech yaitu bapak Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom. dan ibu Azalia Mawardani, S.DS., M.M. yang menghasilkan kesimpulan bahwa tujuan utama dari meredesain *website* kolaborasi yang terdahulu yaitu melengkapi fitur-fitur yang belum tersedia di *website* kolaborasi yang sebelumnya, dengan menambahkan fitur

yang sesuai dengan roadmap antara lain:

- a. Digihub: Halaman yang menampilkan proyek-proyek kolaborasi antara kampus dan industri, memungkinkan mahasiswa atau alumni untuk berpartisipasi dalam proyek yang relevan.
- b. Digistore: Halaman showcase digital yang menampilkan karya mahasiswa dan alumni, yang dapat dieksplorasi oleh pengguna atau mitra industri.
- c. Digitraining: Halaman yang berisi daftar program pelatihan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa, alumni, dan mitra industri.
- d. Campus Hiring: Halaman yang menampilkan lowongan kerja dari berbagai perusahaan, memungkinkan mahasiswa atau alumni untuk melamar pekerjaan yang sesuai.

Selain itu, Penggunaan warna harus sesuai dengan warna identitas Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech, sebelumnya *website* kolaborasi menggunakan warna utama hijau dan putih disesuaikan menjadi biru dan putih. Hal ini dilakukan agar menciptakan kesan konsisten dan keselarasan dalam keseluruhan desain.

### **1.5.3 Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah kegiatan penelitian untuk mengkaji beberapa teori yang bersumber pada referensi ilmiah, seperti skripsi, atau artikel yang termuat pada jurnal penelitian (Setiawan et al., 2023).

Penulis melakukan studi pustaka dengan membaca literatur terkait desain antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, dan pengembangan *website* berbasis kolaborasi. Studi ini memberikan landasan teoritis dalam perancangan desain *website* serta membantu memahami praktik-praktik terbaik dalam meningkatkan

interaksi pengguna melalui antarmuka yang efektif dan efisien.

#### **1.5.4 Dokumentasi**

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data, sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang terbentuk dokumentasi. Jadi dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh seorang peneliti dalam mencatat dan mengumpulkan segala dokumen yang menyangkut tentang permasalahan yang diteliti (Arliman Gari, 2023).

Dokumentasi yang diperoleh mencakup berbagai file yang memberikan gambaran jelas mengenai fitur-fitur baru yang akan ditambahkan pada *website*. File yang didapat berupa canva yang berisi penjelasan tentang penjelasan fitur yang akan ditambahkan. File Canva ini digunakan sebagai bahan referensi dan panduan dalam pengembangan desain dan fitur *website*, memberikan gambaran visual yang lebih jelas mengenai tujuan dan fungsi masing-masing fitur baru.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 *Website***

*Website* adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet, berisi berbagai informasi atau layanan yang ditujukan untuk pengguna di seluruh dunia. Menurut Suprpti, dkk (2022), *website* memberikan informasi yang dapat diakses secara global dan memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi secara digital melalui jaringan internet. *Website* dapat dibangun dengan tujuan beragam, termasuk edukasi, kolaborasi, dan bisnis, serta menjadi platform yang efektif dalam mendistribusikan informasi dan layanan secara cepat dan efisien. Untuk mendukung tujuan tersebut, pengembangan *website* melibatkan aspek desain, pemrograman, dan manajemen konten agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

##### **2.1.2 UI (User Interface) dan UX (User Experience)**

UI atau User Interface adalah tampilan visual dari sebuah aplikasi atau *website* yang terdiri dari elemen-elemen seperti tata letak, warna, ikon, dan tipografi, yang membantu pengguna berinteraksi dengan sistem. (Wiwesa, 2021), UI berperan dalam menciptakan antarmuka yang intuitif dan memudahkan pengguna dalam menavigasi *website* atau aplikasi. *UX* atau *User Experience* mengacu pada keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau sistem. *UX* mencakup kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan yang dirasakan pengguna. Penelitian dalam bidang UI/UX bertujuan untuk

menciptakan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional, sehingga meningkatkan kenyamanan dan efektivitas interaksi pengguna.

UI dan UX adalah dua konsep yang saling berhubungan, di mana UI fokus pada desain tampilan, sementara UX fokus pada pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* atau aplikasi. Penerapan konsep UI/UX yang baik dalam redesain *website* bertujuan untuk memberikan navigasi yang mudah, informasi yang terstruktur, dan visual yang menarik sehingga meningkatkan pengalaman pengguna dan keterlibatan mereka dengan *website*.


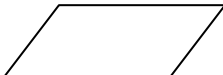

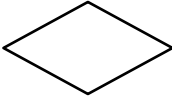
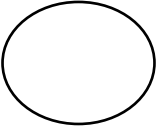
### **2.1.3 Figma**

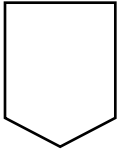
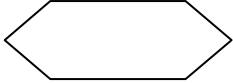


Figma merupakan perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk desain antarmuka pengguna (UI) dan prototyping, memungkinkan kolaborasi tim secara real-time. Figma menyediakan berbagai fitur seperti tools untuk desain vektor, pembuatan layout, serta integrasi komponen interaktif yang mendukung pengembangan desain yang detail dan dinamis. Menurut dokumentasi resmi Figma, perangkat lunak ini dirancang untuk memudahkan proses desain dengan menyediakan lingkungan yang dapat diakses melalui browser, sehingga memungkinkan tim untuk bekerja bersama tanpa batasan perangkat. Dengan Figma, desainer dapat membuat prototipe yang interaktif dan membagikannya dengan tim pengembang atau stakeholder untuk mendapatkan umpan balik secara langsung. Figma juga mendukung pemakaian komponen berulang, yang sangat berguna dalam menjaga konsistensi desain pada setiap halaman *website* yang dirancang (Rully Pramudita et, dkk 2021).

### 2.1.4 Flowchart

*Flowchart* adalah representasi grafis dari sebuah alur proses atau prosedur yang membantu dalam menganalisis dan mendesain sistem. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah proses secara visual sehingga lebih mudah dipahami (Fauzi, 2020), *flowchart* mempermudah identifikasi dan analisis proses, memungkinkan pengguna untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau penyederhanaan. Dalam pengembangan *website*, *flowchart* dapat membantu merencanakan struktur navigasi dan alur kerja yang jelas untuk fitur-fitur utama, seperti alur registrasi pengguna atau proses pencarian informasi. Di bawah ini merupakan tabel simbol *flowchart*, yang ditunjukkan pada tabel 2.1 sebagai berikut:

**Tabel 2. 1** Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Fungsi Simbol
1.		Awal atau akhir suatu program (Prosedur).
2.		Proses input atau output terlepas dari jenis perangkat.
3.		Proses operasional computer.
4.		Untuk menunjukkan bahwa suatu kondisi tertentu mengarah pada dua kemungkinan, ya/tidak.
5.		Koneksi penghubung proses ke proses lain pada halaman yang sama.

6.		Koneksi Penghubung dari satu proses ke proses lain di halaman lain.
7.		Mewakili ketentuan penyimpanan untuk diproses untuk memberikan awal harga.
8.		Input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.
9		Mencetak output dalam format dokumen

Sumber : *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.

### 2.1.5 Wireframe

*Wireframe* adalah representasi sketsa atau kerangka dari halaman-halaman *website* atau aplikasi yang menunjukkan penempatan elemen-elemen seperti menu, tombol, gambar, dan teks. Wireframe digunakan sebagai panduan visual dalam tahap awal perancangan, membantu tim desain dan pengembang untuk memahami tata letak dasar sebelum detail visual ditambahkan. Menurut Pratama dan Dewi (2019), wireframe merupakan langkah awal yang penting dalam proses desain, memungkinkan evaluasi tata letak dan navigasi serta mencegah perubahan besar pada tahap desain final. Dengan wireframe, desainer dan pengembang dapat merencanakan interaksi yang intuitif, sehingga meningkatkan efektivitas desain UI/UX (Billy Indra Irawan, 2022).



## **2.2 Gambaran Umum Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech**

### **2.2.1 Sejarah Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech**

Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech merupakan Perguruan Tinggi Swasta yang berdidiri tanggal 8 juni 2006 Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Nomor: 77/D/O/2006 tentang Alih Kelola Yayasan/Badan Hukum Penyelenggara dan Perubahan Nama Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Mahameru Palembang yang diselenggarakan oleh Yayasan Pendidikan Siguntang Mahameru di Palembang menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) PalComTech Palembang yang diselenggarakan oleh Yayasan Pendidikan PalComTech. Pada tanggal 21 April 2022 Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia mengeluarkan Surat Keputusan Nomor: 280/E/O/2022 tentang Izin Penggabungan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Palcomtech Palembang Di Kota Palembang Dan Politeknik Palcomtech Palembang Di Kota Palembang Menjadi Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech Di Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan Yang Diselenggarakan Oleh Yayasan Pendidikan Palcomtech, dengan tiga program studi sarjana yang dimiliki Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech yakni: Informatika, Sistem Informasi, dan Bisnis Digital.

### **2.2.2 Visi Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech**

Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech menjadi perguruan tinggi berprestasi yang berwawasan global, Dengan penjabaran visi sebagai berikut:

1. Berprestasi bermakna perguruan tinggi, dosen dan mahasiswa yang mendapat prestasi atau pengakuan ditingkat nasional dan atau internasional;

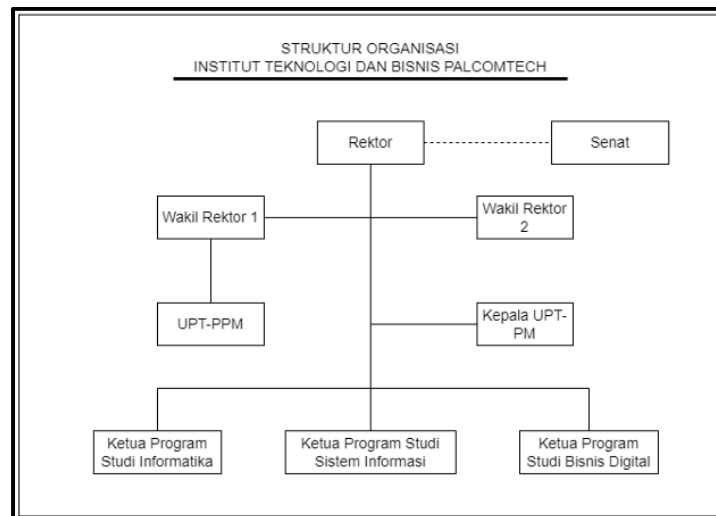
2. Wawasan global bermakna bergabung dan atau menggunakan referensi pengetahuan yang bersumber dari komunitas global yang kompeten dan diakui.

### 2.2.3 Misi Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

Melaksanakan kegiatan tridarma perguruan tinggi yang bermutu dan berwawasan global, serta menghasilkan lulusan yang berprestasi dan berbudi pekerti luhur.

### 2.2.4 Struktur Organisasi

Berikut ini adalah gambaran struktur organisasi yang ada di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, seperti ditunjukkan pada gambar 2.1:



Sumber : Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

**Gambar 2. 1** Struktur Organisasi

### 2.2.5 Uraian Tugas dan Wewenang

Berdasarkan data yang telah didapat penulis selama Praktik Kerja Lapangan di Perpustakaan Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

Palembang, Berikut ini uraian tugas wewenang:

1. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

- Memegang wewenang dan memikul tanggung jawab tertinggi terhadap seluruh kegiatan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, baik yang bersifat strategis, teknis maupun administratif.
- Melaksanakan fungsi pimpinan yang meliputi perencanaan, pembuatan keputusan, melakukan koordinasi, pengarahan, pengendalian dan pengawasan, serta penyempurnaan pelaksanaan tugas untuk mencapai seluruh tujuan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

2. Senat

- Merumuskan kebijakan akademik dan pengembangan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- Merumuskan kebijakan penilaian prestasi dan kecakapan akademik serta kepribadian sivitas akademika.
- Memberikan pertimbangan terhadap ketentuan akademik yang disusun oleh Rektor mengenai hal-hal sebagai berikut:
  - a. Kurikulum program studi;
  - b. Persyaratan akademik untuk pemberian gelar akademik;
  - c. Persyaratan akademik untuk pemberian penghargaan akademik.

3. Wakil Rektor I

- Membantu menyusun rencana strategis, rencana kerja dan

anggaran tahun Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech bidang akademik, penelitian dan pengabdian masyarakat.

- Menyusun perencanaan, menyelenggarakan, mengembangkan dan melakukan evaluasi kebijakan, kegiatan beserta anggaran bidang akademik, penelitian dan pengabdian masyarakat.
- Menyusun perencanaan, menyelenggarakan, mengembangkan dan melakukan evaluasi kebijakan di bidang sumber daya manusia yang berkaitan dengan pengembangan kualitas Tri Dharma Perguruan Tinggi.

#### 4. Wakil Rektor II

- Merencanakan, melaksanakan, memonitor, dan mengevaluasi kegiatan administrasi akademik dan kemahasiswaan.
- Melaksanakan agenda akademik yang telah disusun di tingkat program studi dan institusi, antara lain:
  - a. Menyelenggarakan pendaftaran rencana belajar mahasiswa (KRS);
  - b. Menyelenggarakan administrasi perkuliahan;
  - c. Menyelenggarakan administrasi Yudisium;
  - d. Mengelola kelancaran operasi sarana pembelajaran sampai dengan presensi;
  - e. Melakukan koordinasi dengan divisi lain untuk kelancaran perkuliahan, praktikum sampai dengan ujian-ujian.
- Mengelola pedoman-pedoman operasional akademik.

- Mengelola penerbitan dokumen akademik yang berkekuatan hukum.

#### 5. UPT-PPM

- Merencanakan dan mengarahkan penelitian Perguruan Tinggi untuk kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, berwawasan global dan bermanfaat bagi kesejahteraan umat manusia untuk mengangkat citra Perguruan Tinggi.
- Meningkatkan mutu Penelitian secara berkelanjutan melalui program penelitian unggulan perguruan tinggi bertaraf regional dan nasional.
- Membuat program pengembangan penelitian dan pengabdian masyarakat pada ilmu pengetahuan dan teknologi tertentu untuk menunjang pengembangan sistem pendidikan dan pengembangan Perguruan Tinggi dengan konsep 21's century.

#### 6. Ketua Program Studi

- Merencanakan, mengevaluasi, dan mengembangkan program studi.
- Merencanakan, mengevaluasi, dan mengembangkan kurikulum (struktur mata kuliah, bahan ajar dan RPS) sesuai program studinya.
- Menetapkan status/kondisi mahasiswa setiap semester.
- Menyusun distribusi dosen pengampu mata kuliah (termasuk praktikum).

- Bertanggung jawab terhadap penjadwalan kuliah setiap semester.
- Monev proses belajar mengajar tiap program studi sesuai dengan konsep 21st century.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1 Hasil Pengamatan**

*Website* kolaborasi yang telah dibuat sebelumnya masih belum 100% selesai dan fitur-fitur yang ada masih belum tersedia hal ini menyebabkan *website* belum dapat digunakan sebagai mana mestinya. *Website* sebelumnya dapat dilihat pada link berikut <https://kolaborasi.palcomtech.ac.id/>.

Selain itu, dari segi desain visual, *website* saat ini masih kurang merepresentasikan identitas visual Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech sebagai "Smart Campus" yang modern dan canggih. Pengamatan ini menunjukkan bahwa tampilan *website*, termasuk aspek tipografi, skema warna, dan tata letak elemen, perlu diubah agar lebih selaras dengan citra kampus yang inovatif. Skema warna yang mencerminkan warna korporat kampus serta tipografi yang lebih profesional dapat meningkatkan kesan formal dan berteknologi tinggi, yang merupakan salah satu nilai unggulan kampus. Desain visual yang lebih menarik dan konsisten juga akan memperkuat pengalaman pengguna (User Experience/UX) dengan memberikan kesan pertama yang positif dan meningkatkan keterlibatan pengguna saat menjelajahi *website*.

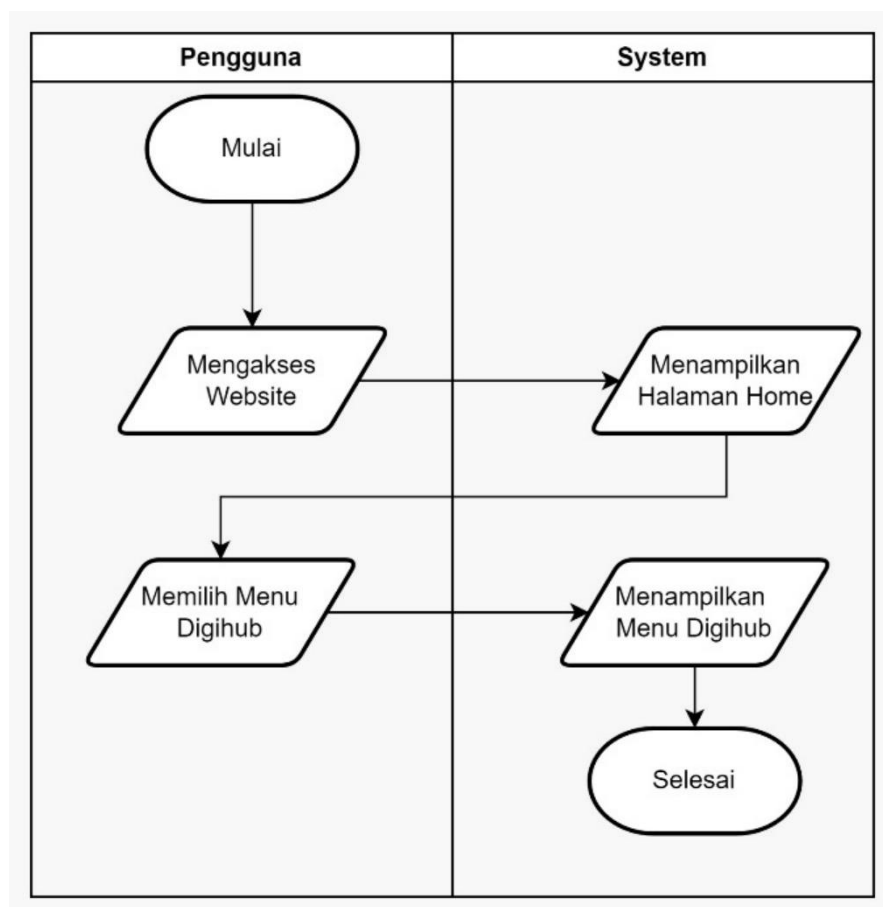
##### **3.1.1 Flowchart Penggunaan Website Kolaborasi**

*Flowchart* ini berfungsi sebagai panduan bagi pengguna dalam memahami tahapan-tahapan navigasi yang tersedia di *website*, mulai dari pertama kali mengakses halaman utama hingga memilih dan berinteraksi dengan berbagai fitur

penting. Setiap langkah dalam flowchart dirancang untuk memberikan kemudahan dan kejelasan bagi pengguna dalam menjelajahi fitur-fitur utama seperti Digihub, Digistore, Digitraining, dan Campus Hiring.

### 1. *Flowchart* Digihub

*Flowchart* dibawah ini merupakan alur dari sistem yang digunakan ketika mengakses menu digihub atau bisa dilihat Gambar 3.1.



**Gambar 3.1** *Flowchart* Digihub

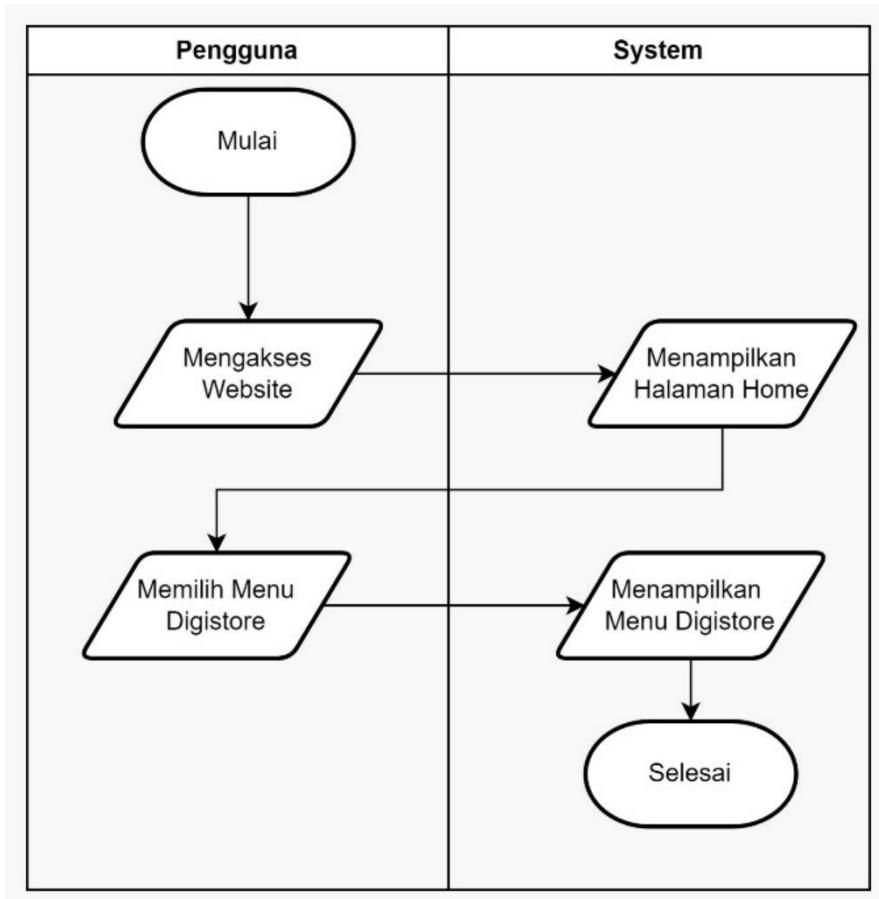
Gambar 3.1 *Flowchart* ketika mengakses menu digihub yaitu sebagai berikut :

1. Dimulai ketika mengakses *website* kolaborasi
2. Lalu menampilkan halaman home, dan memilih menu digihub
3. Lalu menampilkan menu digihub



## 2. Flowchart Digistore

Flowchart dibawah ini merupakan alur dari sistem yang digunakan ketika mengakses menu digistore atau bisa dilihat Gambar 3.2



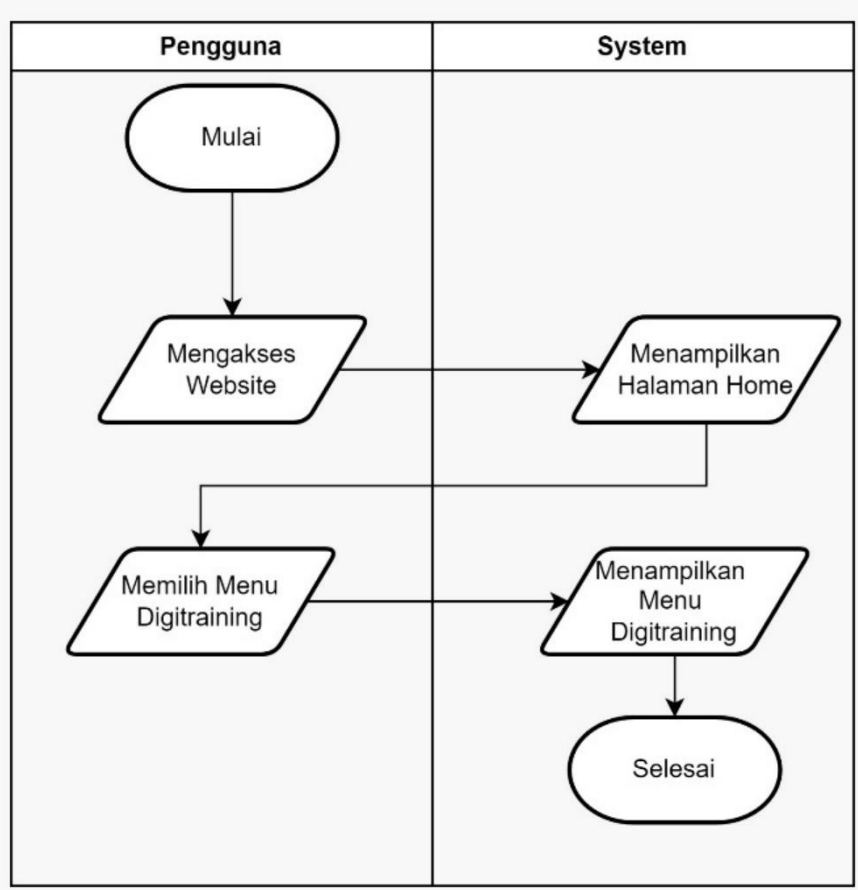
**Gambar 3. 2** Flowchart Digistore

Gambar 3.2 Flowchart ketika mengakses menu digistore yaitu sebagai berikut :

1. Dimulai ketika mengakses *website* kolaborasi
2. Lalu menampilkan halaman home, dan memilih menu digistore
3. Lalu menampilkan menu digistote

### 3. Flowchart Digitraining

Flowchart dibawah ini merupakan alur dari sistem yang digunakan ketika mengakses menu digitraining atau bisa dilihat Gambar 3.3



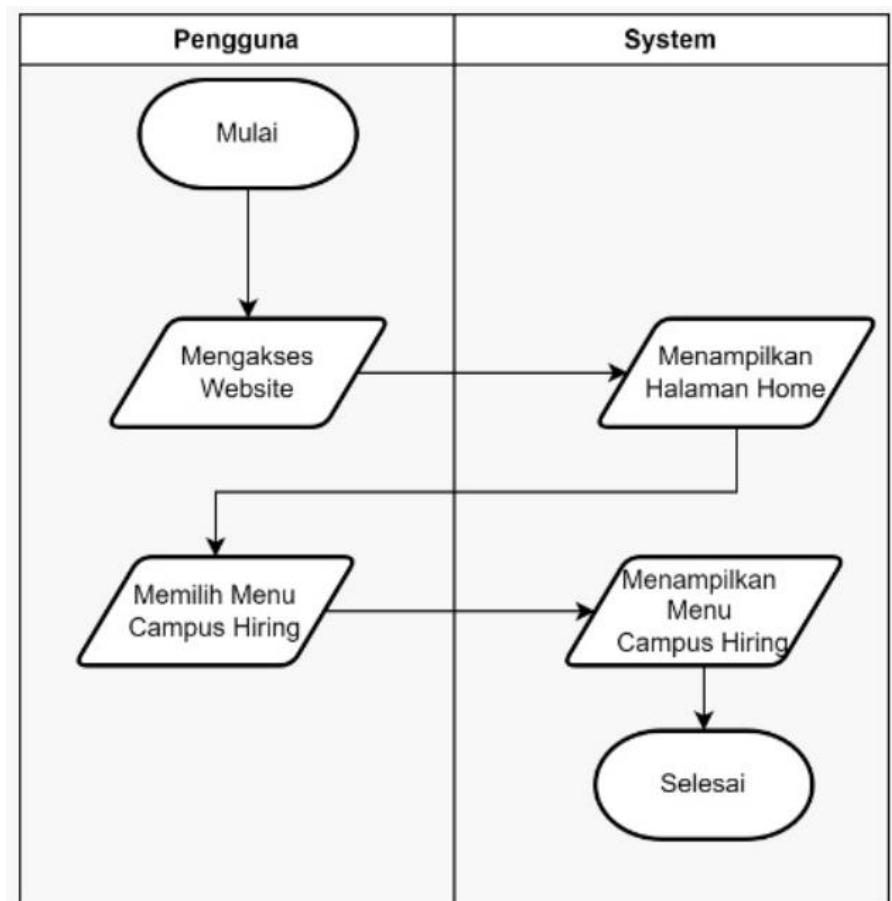
**Gambar 3.3** Flowchart Digitraining

Gambar 3.3 Flowchart ketika mengakses menu digitraining yaitu sebagai berikut :

1. Dimulai ketika mengakses *website* kolaborasi
2. Lalu menampilkan halaman home, dan memilih menu digitraining
3. Lalu menampilkan menu digitraining

#### 4. *Flowchart* Campus Hiring

*Flowchart* dibawah ini merupakan alur dari sistem yang digunakan ketika mengakses menu campus hiring atau bisa dilihat Gambar 3.1



**Gambar 3. 4 *Flowchart* Campus Hiring**

Gambar 3.4 *Flowchart* ketika mengakses menu campus hiring yaitu sebagai berikut

1. Dimulai ketika mengakses *website* kolaborasi
2. Lalu menampilkan halaman home, dan memilih menu campus hiring
3. Lalu menampilkan menu campus hiring

### 3.2 Evaluasi dan Pembahasan

Evaluasi dan pembahasan terhadap redesain *website* kolaborasi Institut

Teknologi dan Bisnis Palcomtech menunjukkan bahwa implementasi ini berhasil memenuhi tujuan utamanya, yakni menyediakan tampilan yang intuitif dan sesuai dengan identitas visual kampus, serta meningkatkan kenyamanan navigasi bagi mahasiswa, alumni, dan mitra industri. Fitur-fitur utama seperti Digihub Project, Digihub Store, Digihub Training, dan Campus Hiring telah terintegrasi dengan baik, dengan hasil uji fungsionalitas menunjukkan kinerja optimal meskipun masih ada ruang untuk peningkatan pada aspek kecepatan akses dan tampilan seluler. Pengalaman pengguna menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama dalam kemudahan akses informasi mengenai peluang kerja dan pelatihan. Namun, beberapa masukan terkait perlunya panduan fitur baru diharapkan dapat mempermudah pengguna yang kurang familiar dengan teknologi digital. Redesain ini juga sukses menjawab kebutuhan stakeholder, terbukti dari antusiasme mahasiswa dan perusahaan dalam memanfaatkan fitur kolaboratif seperti Campus Hiring dan Digihub Project. Perancangan Wireframe.

Perancangan wireframe dibuat bertujuan untuk membantu dalam menyusun alur pengguna (User Flow), pembuatan sketsa awal, dan penataan element. Pada tahapan ini dibuatlah wireframing berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan, adapun fitur yang digunakan di dalam *website* kolaborasi

1. Sign Up : Pada halaman ini terdapat dua bagian yaitu halaman pertama menentukan pengguna dapat dilihat pada gambar 3.2 untuk mendaftar sebagai mahasiswa, induka atau umum, halaman kedua berisi formulir pendaftaran dapat dilihat gambar 3.3.



**Gambar 3. 5** Wireframe Halaman Awal Sign Up



**Gambar 3. 6** Wireframe halaman Sign Up

2. Sign In : Halaman ini berfungsi pengguna melakukan Sign In.



**Gambar 3. 7** Wireframe halaman Sign In

3. Halaman home page : halaman ini adah tampilan awal yang pertama kali dibuka, pada halaman ini berisi informasi singkat tentang menu lainnya.



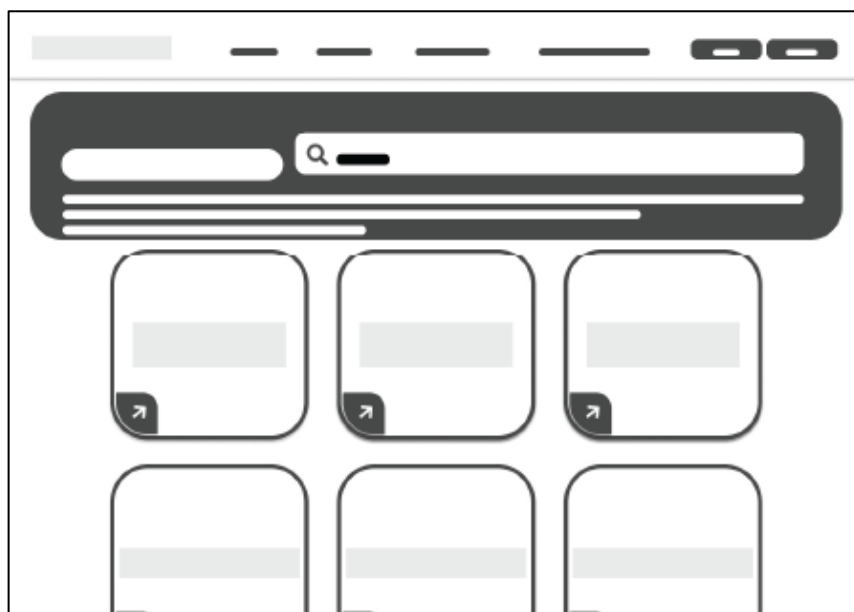
**Gambar 3. 8** Wireframe halaman Home

4. Digihub Project : Berfungsi untuk menampilkan informasi tentang project yang dapat di ambil oleh iduka.



**Gambar 3. 9** Wireframe halaman Digihub Project

5. Digihub Store : Berfungsi untuk menampilkan showcase karya unggulan mahasiswa dan etalase penjualan produk.



**Gambar 3. 10** Wireframe halaman Digihub Store

6. Digihub Training : Bergungsi untuk memberikan informasi-informasi pelatihan yaitu pelatihan IOT, AI dan Web Development.



**Gambar 3. 11** Wireframe Digital Training

7. Campus Hiring : Berfungsi untuk menampilkan informasi lowongan pekerjaan kepada mahasiswa dan alumni.



**Gambar 3. 12** Wireframe halaman Campus Hiring



## 2.2.6 Implementasi Rancangan Design UI/UX

### 2.2.6.1 Halaman Landing Page

Halaman Landing Page dirancang sebagai pintu masuk utama yang mencerminkan identitas visual kampus serta menjelaskan tujuan dan keunggulan *website* ini. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat ringkasan fitur utama seperti Digihub, Digistore, Digitraining, dan Campus Hiring. Halaman ini juga memiliki tombol navigasi yang menonjol seperti "Daftar Sekarang" dan "Masuk" untuk mempermudah pengguna baru dan lama mengakses *website*. Desain *Landing Page* menampilkan visual yang menarik dengan elemen interaktif, seperti slider atau video singkat yang menjelaskan fitur *website*



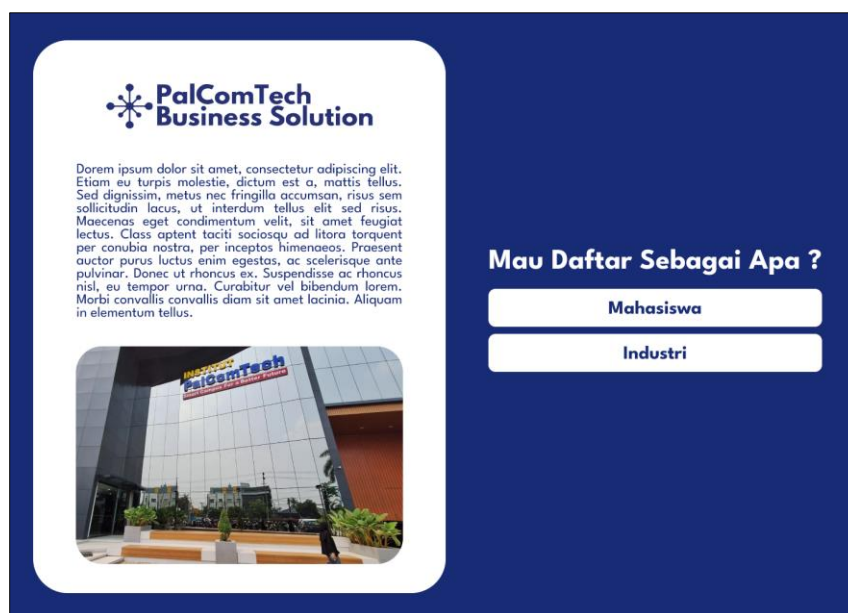
Gambar 3. 13 Halaman Landing Page

### 2.2.6.2 Halaman Sign Up

Halaman Sign Up memungkinkan pengguna baru untuk mendaftar ke platform. Formulir pendaftaran memiliki desain sederhana namun profesional dengan isian yang mencakup nama, email, nomor telepon, dan kata sandi. Ada pula

opsi untuk pendaftaran cepat menggunakan akun Google atau LinkedIn guna mempercepat proses registrasi. Pengguna juga diberi informasi mengenai kebijakan privasi dan keamanan data pada halaman ini untuk membangun rasa aman saat bergabung dengan platform.

Pada gambar 3.3 merupakan halaman awal Sign Up yang dimana pengguna harus memilih terlebih dahulu mau Sign Up sebagai Mahasiswa atau Industri



**Gambar 3. 14** Tampilan Awal Sign Up

Gambar 3.4 Merupakan halaman lanjutan ketika pengguna sudah memilih Sign Up Sebagai mahasiswa atau industri, pada halaman ini terdapat beberapa inputan yang harus di isi seperti nama, email, password dan ulangi password.

**PalComTech  
Business Solution**

Dorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam eu turpis molestie, dictum est a, mattis tellus. Sed dignissim, metus nec fringilla accumsan, risus sem sollicitudin lacus, ut interdum tellus elit sed risus. Maecenas eget condimentum velit, sit amet feugiat lectus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Praesent auctor purus luctus enim egestas, ac scelerisque ante pulvinar.

**Daftar**  
Bergabung dengan Palcomtech Business Solution

Nama

Email

Password

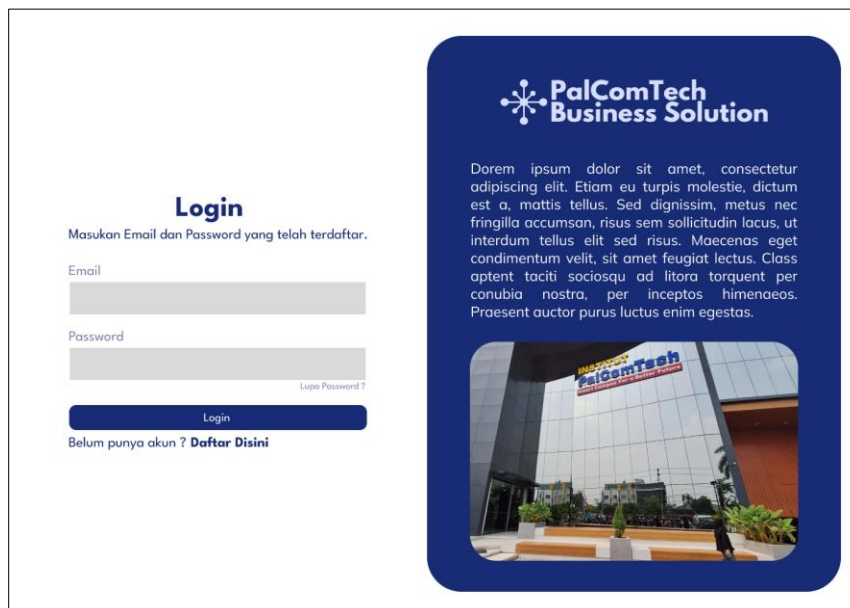
Ulangi Password

Daftar

**Gambar 3. 15** Halaman Sign Up

### 2.2.6.3 Halaman Sign In

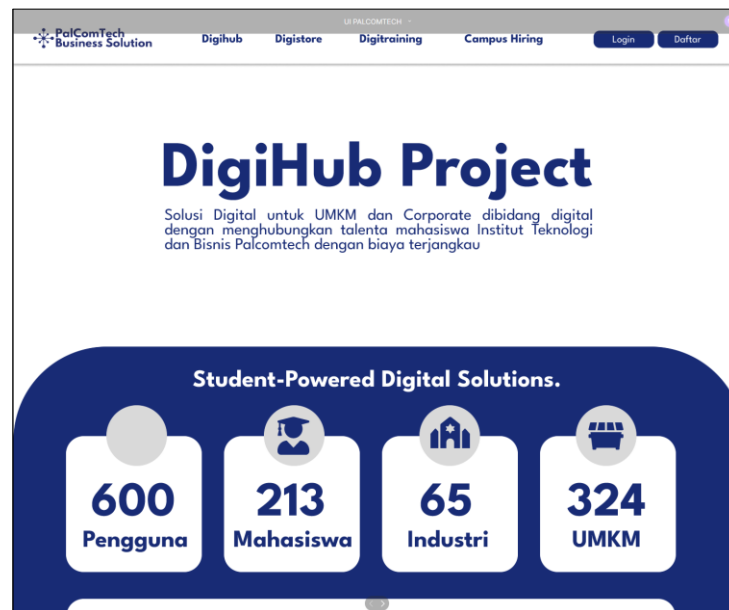
Halaman Sign In merupakan gerbang akses bagi pengguna yang sudah terdaftar. Desainnya menampilkan kotak masuk yang minimalis, dengan kolom untuk memasukkan email dan kata sandi, serta pilihan "Lupa Kata Sandi" yang mudah diakses jika pengguna memerlukan bantuan untuk memulihkan akses. Ada opsi login cepat seperti di halaman Sign Up, menggunakan Google atau LinkedIn. Desain ini mempertahankan tampilan yang bersih dan mudah dipahami agar pengguna dapat mengakses akun mereka dengan cepat.



**Gambar 3. 16** Halaman Sign In

#### 2.2.6.4 Halaman Digihub

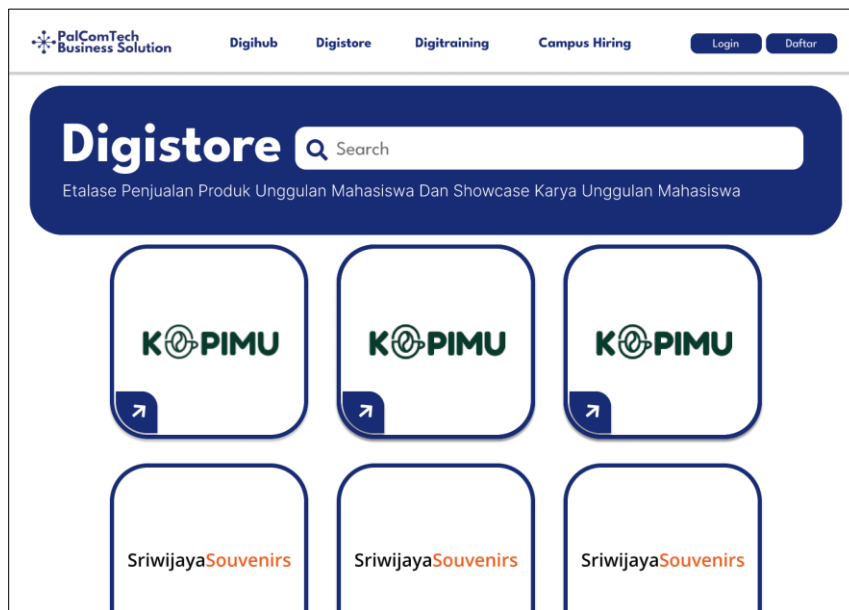
Halaman Digihub adalah ruang untuk proyek-proyek kolaborasi antara industri dan komunitas kampus. Di halaman ini, pengguna dapat menelusuri proyek berdasarkan kategori atau industri, melihat detail proyek, persyaratan keterlibatan, dan timeline proyek tersebut. Setiap proyek menampilkan deskripsi lengkap, nama perusahaan atau mitra yang berkolaborasi, serta opsi untuk "Bergabung" atau "Pelajari Lebih Lanjut." Desain halaman ini dibuat informatif dan terstruktur, sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami potensi setiap proyek yang ditawarkan.



Gambar 3. 17 Halaman DigiHub

### 3.2.1.6 Halaman Digistore

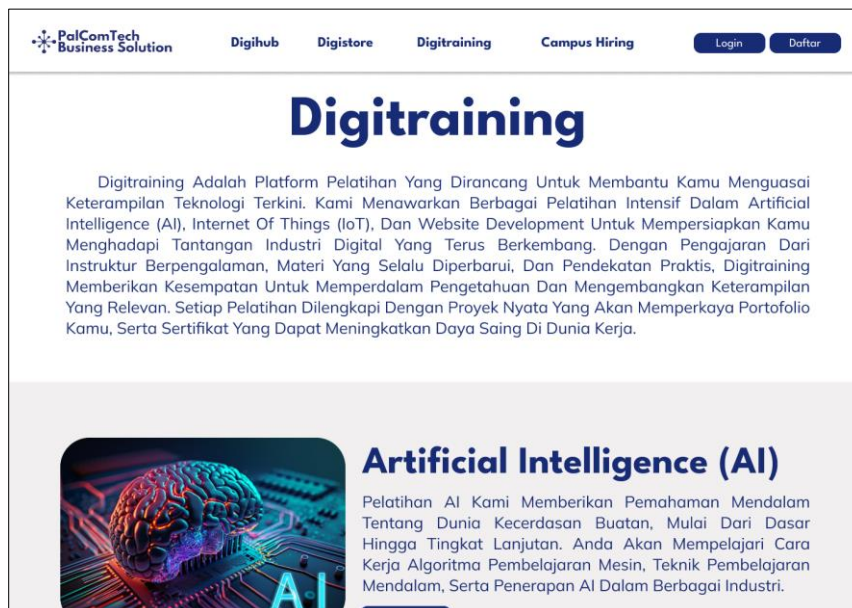
Digistore menampilkan hasil karya mahasiswa dan alumni dalam format showcase digital. Halaman ini memiliki grid visual yang memudahkan pengguna menjelajahi berbagai produk, seperti aplikasi, desain, atau produk digital lainnya yang dipamerkan. Setiap produk memiliki kartu deskripsi singkat, termasuk nama produk, kategori, dan tombol “Detail” untuk informasi lebih lanjut. Halaman ini juga dilengkapi dengan filter pencarian berdasarkan kategori atau popularitas produk. Desain Digistore mengutamakan tampilan visual yang menarik dengan penekanan pada hasil karya pengguna.



**Gambar 3. 18** Halaman Digistore

#### **2.2.6.5 Halaman Digitraining**

Digitraining merupakan platform untuk pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi mahasiswa, alumni, dan mitra industri. Pengguna dapat menelusuri berbagai program pelatihan, melihat deskripsi singkat, durasi, jadwal, dan biaya (jika ada). Setiap pelatihan menampilkan informasi tentang topik, instruktur, dan sertifikasi yang didapatkan setelah menyelesaikan pelatihan. Desain halaman ini sederhana namun informatif, dengan fokus pada kemudahan navigasi untuk menemukan dan mendaftar pelatihan yang diinginkan.



**PalComTech Business Solution** Digihub Digistore Digitraining Campus Hiring Login Daftar

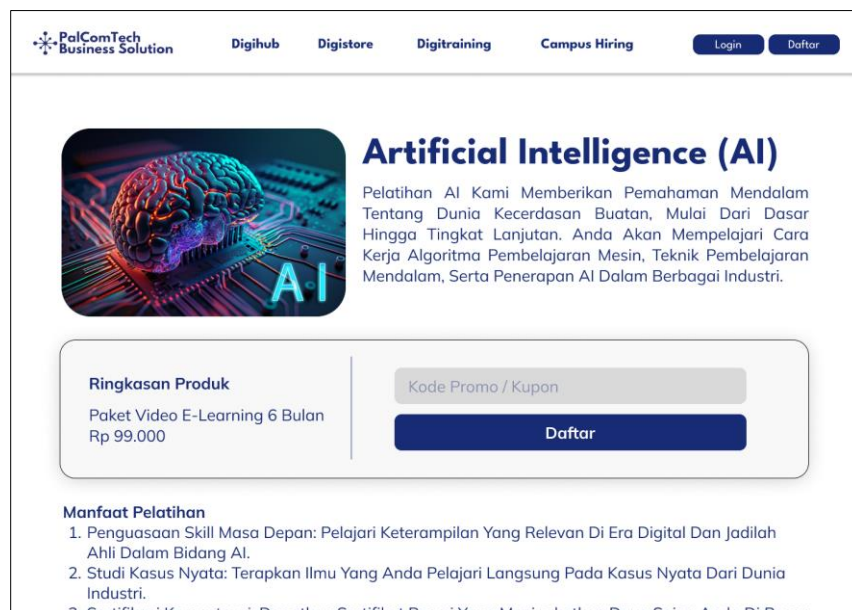
## Digitraining

Digitraining Adalah Platform Pelatihan Yang Dirancang Untuk Membantu Kamu Menguasai Keterampilan Teknologi Terkini. Kami Menawarkan Berbagai Pelatihan Intensif Dalam Artificial Intelligence (AI), Internet Of Things (IoT), Dan Website Development Untuk Mempersiapkan Kamu Menghadapi Tantangan Industri Digital Yang Terus Berkembang. Dengan Pengajaran Dari Instruktur Berpengalaman, Materi Yang Selalu Diperbarui, Dan Pendekatan Praktis, Digitraining Memberikan Kesempatan Untuk Memperdalam Pengetahuan Dan Mengembangkan Keterampilan Yang Relevan. Setiap Pelatihan Dilengkapi Dengan Proyek Nyata Yang Akan Memperkaya Portofolio Kamu, Serta Sertifikat Yang Dapat Meningkatkan Daya Saing Di Dunia Kerja.

### Artificial Intelligence (AI)

Pelatihan AI Kami Memberikan Pemahaman Mendalam Tentang Dunia Kecerdasan Buatan, Mulai Dari Dasar Hingga Tingkat Lanjutan. Anda Akan Mempelajari Cara Kerja Algoritma Pembelajaran Mesin, Teknik Pembelajaran Mendalam, Serta Penerapan AI Dalam Berbagai Industri.

Gambar 3. 19 Halaman Digitraining



**PalComTech Business Solution** Digihub Digistore Digitraining Campus Hiring Login Daftar

### Artificial Intelligence (AI)

Pelatihan AI Kami Memberikan Pemahaman Mendalam Tentang Dunia Kecerdasan Buatan, Mulai Dari Dasar Hingga Tingkat Lanjutan. Anda Akan Mempelajari Cara Kerja Algoritma Pembelajaran Mesin, Teknik Pembelajaran Mendalam, Serta Penerapan AI Dalam Berbagai Industri.

**Ringkasan Produk**

Paket Video E-Learning 6 Bulan  
Rp 99.000

Kode Promo / Kupon

**Daftar**

**Manfaat Pelatihan**

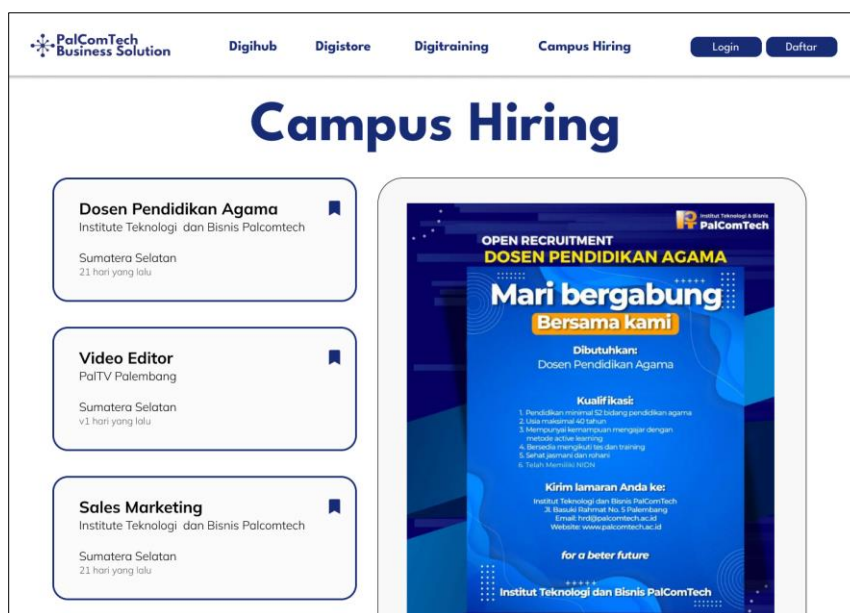
1. Penguasaan Skill Masa Depan: Pelajari Keterampilan Yang Relevan Di Era Digital Dan Jadilah Ahli Dalam Bidang AI.
2. Studi Kasus Nyata: Terapkan Ilmu Yang Anda Pelajari Langsung Pada Kasus Nyata Dari Dunia Industri.
3. Sertifikasi Kompetensi: Dapatkan Sertifikat Resmi Yang Meningkatkan Daya Saing Anda Di Pasar

Gambar 3. 20 Halaman Detail Digitraining

### 2.2.6.6 Halaman Campus Hiring

Halaman Campus Hiring dirancang untuk menghubungkan perusahaan dengan mahasiswa dan alumni yang memiliki keterampilan relevan. Di halaman ini, perusahaan dapat memposting lowongan pekerjaan yang kemudian dapat

diakses oleh mahasiswa dan alumni. Setiap lowongan memiliki rincian lengkap, termasuk deskripsi pekerjaan, persyaratan, lokasi, dan opsi "Lamar Sekarang." Pengguna dapat menelusuri lowongan berdasarkan kategori, industri, atau perusahaan tertentu. Desain halaman ini terstruktur dengan fokus pada kenyamanan pencarian, memungkinkan pengguna untuk menemukan lowongan yang sesuai dengan keterampilan mereka.



Gambar 3. 21 Halaman Campus Hiring

### 2.2.6.7 Pengujian Rancangan Website

Pengujian ini mencakup skema pengujian untuk memastikan setiap elemen dan fitur berfungsi sesuai dengan perancangan awal, hasil yang diharapkan dari setiap pengujian, serta keterangan mengenai keberhasilan atau kendala yang ditemukan selama proses pengujian. Tabel ini memberikan gambaran rinci mengenai performa setiap halaman dan komponen utama dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian ini menggunakan metode pengujian *BlackBox*



**Tabel 3. 1** Pengujian Rancangan *Website*

No	Halaman	Skema Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
1	Landing Page	Memeriksa apakah semua elemen utama, seperti menu navigasi, tombol daftar/masuk, dan informasi fitur, tampil lengkap dan berfungsi sesuai peruntukannya	Semua elemen tampil dan dapat diklik untuk mengarahkan pengguna ke halaman tujuan tanpa kesalahan	Semua elemen bekerja sesuai harapan
2	Sign Up	Menguji input data pengguna baru (nama, email, nomor telepon, kata sandi) serta validasi input, termasuk pemberitahuan jika ada data yang tidak sesuai	Data pengguna baru berhasil disimpan, notifikasi sukses muncul, dan validasi bekerja dengan benar	Pendaftaran dapat dilakukan dengan lancar
3	Sign In	Memverifikasi akses pengguna	Pengguna dapat login	Sistem login berfungsi

		dengan email dan kata sandi, serta menampilkan notifikasi jika email atau kata sandi salah	dengan benar dan diarahkan ke Dashboard; muncul notifikasi jika data salah	sesuai harapan
4	Dashboard	Memastikan informasi pengguna (profil, aktivitas, notifikasi) dan shortcut fitur utama tampil sesuai kebutuhan	Informasi dan shortcut fitur utama tampil sesuai dengan data pengguna	Semua informasi tampil sesuai kebutuhan pengguna
5	Digihub	Menguji tampilan daftar proyek, pembukaan detail proyek, dan pengajuan partisipasi dalam proyek yang diinginkan	Daftar proyek tampil, detail proyek dapat dibuka, dan tombol "Bergabung" berfungsi jika pengguna memenuhi syarat	Tampilan dan fungsi Digihub berjalan sesuai skenario
6	Digistore	Memeriksa	Produk tampil	Semua produk

		tampilan etalase karya mahasiswa/alumni, filter pencarian, dan detail produk	dalam grid visual, filter berfungsi, dan detail produk tampil sesuai data	dapat ditampilkan dan difilter sesuai kategori
7	Digitraining	Menguji tampilan daftar pelatihan, deskripsi, dan pendaftaran pelatihan	Semua pelatihan ditampilkan, deskripsi sesuai, dan pendaftaran dapat dilakukan	Tampilan dan proses pendaftaran Digitraining berfungsi tanpa kendala
8	Campus Hiring	Memeriksa Halaman Campus Hiring memiliki tampilan gambar lowongan pekerjaan, deskripsi pekerjaan, persyaratan, lokasi, dan opsi lamar sekarang.	Informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan.	Semua element sudah sesuai tanpa ada kendala

## **BAB IV**

### **PENUTUPAN**

#### **3.2 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa redesain *website* kolaborasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses redesain ini telah memperbaiki tampilan visual *website*, menyelaraskannya dengan identitas kampus sebagai "Smart Campus", serta meningkatkan pengalaman pengguna (UX) secara keseluruhan. Fitur-fitur utama seperti Digihub Project, Digistore, Digihub Training, dan Campus Hiring berfungsi dengan baik dan memberikan manfaat yang signifikan bagi mahasiswa, alumni, dan mitra industri. Selain itu, pengujian black box menunjukkan bahwa semua elemen dan fitur pada setiap halaman berfungsi sesuai dengan rancangan, menyediakan informasi yang relevan, serta memungkinkan navigasi yang lancar dan responsif. Meskipun demikian, beberapa masukan terkait optimasi kecepatan akses dan navigasi pada perangkat seluler dapat menjadi bahan perbaikan di masa depan. Secara keseluruhan, redesain *website* ini telah berhasil meningkatkan fungsionalitas dan memberikan nilai tambah yang nyata bagi pengembang dan pengguna, serta mendukung kolaborasi yang lebih efektif antara institusi, mahasiswa, alumni, dan dunia industri.

#### **3.3 Saran**

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melaksanakan PKL, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Redesain ini belum di implementasikan sehingga membutuhkan

beberapa revisi yang sesuai dengan roadmap Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.


2. Jadwal diskusi antar tim dan pengembang diharapkan memiliki jadwal yang lebih teratur sehingga proses diskusi dan pengerjaan mendapatkan hasil yang maksimal.
3. Selain fokus pada desain, integrasi fitur yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa dan alumni, seperti sistem pencocokan kerja yang lebih cerdas atau layanan pelatihan berbasis kecerdasan buatan, akan memberikan nilai tambah yang besar bagi *website* kolaborasi kampus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arliman Gari. (2023). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DISKUSI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMA SWASTA KAMPUS TELUKDALAM KELAS XI MIA-B. *Civic Society Research and Education: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 42–51. <https://doi.org/10.57094/jpkn.v4i1.821>
- Billy Indra Irawan, G. P. M. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan Metode User Centered Design. *Automata*, 3(2).
- Fauzi, J. R. (2020). Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah Disusun Oleh Universitas Janabadra Yogyakarta 2020. *Jurnal Teknik Informatika*, 20330044, 4–6.
- Lourenza Nursabella, M., & Astriani, L. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Teknik Wawancara Siswa Kelas 5 SDN Benda Baru 03. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 669–676.
- Pemrograman, A. D. A. N. (2020). Pseudocode. *Definitions*. <https://doi.org/10.32388/tf77dy>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>

- Setiawan, W., Hatip, A., Tri Eka, S. S., Gozali, A., & Anggraini, A. (2023). Studi Pustaka Tentang Penggunaan Model Pembelajaran Sebagai Bagian Dari Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(2), 179–183.  
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>
- Suprapti, T., Hartati, T., Arie Wijaya, Y., & Lukman Rohmat, C. (2022). Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Untuk Peningkatan Layanan Usaha Laundry. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 73–82.
- Syahroni, M. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Manfaat Metode Pembelajaran Observasi Lapangan Pada Mata Kuliah Profesi Kependidikan. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 4(1), 417.  
<https://doi.org/10.31002/ijel.v4i1.3253>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.



## LAMPIRAN

	<b>FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK &amp; JUDUL PKL</b>
Kode Formulir : <b>FM-IPCT-BAAK-PSB-010</b>	Institusi : <b>INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH</b> Prodi : <b>SISTEM INFORMASI</b>




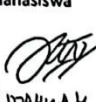
Kepada Yth. Palembang, 15 Agustus 2024  
 Ka.Prodi  
 di tempat.

Dengan hormat,  
 Saya yang Bertandatangani di bawah ini :

Nama	: <u>MGS. DAHWA HARISYAH</u>
Nomor Pokok	: <u>021730056P</u>
Semester	: <u>3 (TIGA)</u>
IPK	: <u>3,43</u>
Sesi Belajar	: <u>Pagi/Siang/Sore/Malam (* Pilih Salah Satu)</u>
Program Studi	: <u>SISTEM INFORMASI</u>
No.HP	: <u>089 9336 9101</u>

Mengajukan PKL dengan topik :	
Rekomendasi Nama Pembimbing : <u>YARZA APRIZAL, S.KOM., M.KOM.</u>	
Menyetujui, Wakil Rektor 1, 	Mengetahui, Ka. Prodi, 

Mengajukan permohonan / pergantian Judul Laporan Praktik Kerja Lapangan :	
1. <u>REDESAN WEBSITE KOLABORASI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH</u>	2. _____
Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.	
Diusulkan Judul nomor : <u>1 (SATU)</u>	

Keterangan (Bila ada perubahan topik atau Judul)			
Mengesahkan, Wakil Rektor 1, 	Mengetahui, Ka. Prodi, 	Menyetujui, Pembimbing, 	Pemohon, Mahasiswa,  <u>MGS. DAHWA H</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa</li> <li>Form Ini wajib dikembalikan ke BAAK saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian PKL</li> </ul>			





**Institut Teknologi dan Bisnis  
PalComTech**

A. Baski Rahmat No.25 Palembang 20127  
Telepon: (071) 338916, (071) 339092, Fax: (071) 334808  
website: www.palcomtech.ac.id email: info@palcomtech.ac.id

Nomor : 1166/IPCT/R/XII/2024

Palembang, 06 Desember 2024

Perihal : Izin Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Kepada. Sdra  
Mgs. Djahwa Haridsyah  
di Palembang

Menindaklanjuti surat Saudara tanggal 30 Juli 2024 mengenai Permohonan Praktik Kerja Lapangan (PKL), atas nama:

Nama	Jurusan	NPM
Mgs. Djahwa Haridsyah	Sistem Informasi Program Sarjana	021230055P

Maka kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami dapat menyetujui untuk menjalankan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan ketentuan mahasiswa mengikuti aturan yang ada pada Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.


Demikian atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Rektor,

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
NIP. 09.PCT.13



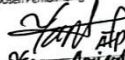
*Pendidikan Generasi Internet*

 PalComTech	FORMULIR	
	KONSULTASI LAPORAN PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS	
Kode Formulir	INSTITUSI	: INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
FM-IPCT-BAAK-PSB-014	TAHUN AKADEMIK	: 2024 / 2025

Nama Mahasiswa : MGS - DJAHWA HARIDSYAH  
 NPM : 021230055P  
 Program Studi : SISTEM INFORMASI  
 Semester : 3 (TIGA)  
 Judul Laporan PKL : REDESAIN WEBSITE KOLABORASI INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH  
 No HP / Telp : 0813 7376 9161

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
I	14/8/2024	16/8/2024	Konsultasi permasalahan yang akan diangkat	✓
II	6/9/2024	12/9/2024	diskusi project desain beserta kerahasiaan	✓
III	13/9/2024	30/9/2024	Perbaikan latar belakang	✓
IV	20/9/2024	30/9/2024	Tinjau kembali latar belakang dan Tujuan	✓
V	26/9/2024	1/10/2024	* Tinjau kembali design UI/UX * Lanjut ke BAB II	✓
VI	2/10/2024	7/10/2024	Bab - I done Selesaikan Bab II	✓
VII	7/10/2024	10/10/2024	Tinjau kembali Bab II	✓
VIII	10/10/2024	14/10/2024	* Bab 4 - done * Selesaikan perancangan UI/UX	✓
IX	14/10/2024	17/10/2024	* Selesaikan desain UI/UX * Perbaiki alur pelaksanaan program	✓
X	17/10/2024	21/10/2024	Diskusi perbaikan alur desain	✓
XI	21/10/2024	28/10/2024	desain - Selesai Perbaiki simpulan	✓
XII	28/10/24	-	Laporan Selesai, ACC ujian evaluasi	✓

Palembang, 1 November 2024  
 Dosen Pembimbing

  
 Yusra Aprilia

**SURAT PERNYATAAN  
UJIAN LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MGS DJAHWA HARIDSYAH  
Tempat/Tanggal Lahir : PALEMBANG / 17 JUNI 2002  
Prodi : SISTEM INFORMASI  
NPM : 0211230055P  
Semester : 3 (TIGA)  
No.Telp/Hp : 0813 737C 9161  
Alamat : JL. PIPA REJA LR. INDAH JAYA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan PKL ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan PKL berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA Sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan PKL ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk Lap.PKL ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

PALEMBANG, 6 NOVEMBER 2024

atakan,



MGS DJAHWA HARIDSYAH



FORMULIR

DAFTAR PENILAIAN PKL MAHASISWA/INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PAlCoMTeCh

Kelas Semester	Instansi	INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PAlCoMTeCh
Mahasiswa No. 008	Tahun Akademik	: 2014 / 2015

Nama Pengantar / Instansi  
 Alamat Pengantar / Instansi

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PAlCoMTeCh  
 Jl. JENDERAL GASUKI RAHMAT NO. 5

No.	Nama Mahasiswa	No. Revisi	PRODI	Konsentrasi	Uraian yang diada			
					Kehadiran <sup>1)</sup>	Disiplin <sup>1)</sup>	Produktivitas Kerja <sup>1)</sup>	Laporan PKL <sup>1)</sup>
	Mrs. Dyah Herdysih	01130055P	Sistem Irigasi		D5	85 <sup>nu</sup>	85	89 <sup>y</sup>

Keterangan:  
<sup>1)</sup> dalam skor 100  
<sup>2)</sup> nilai PKL sangat baik  
 BINA PAlCoMTeCh


Mengetahui  
 Kepala

Pembimbing  
 yang memberikan penilaian,  
 Pembimbing Lapangan

	NILAI KUNYU	BOBOT	NILAI ANGKA
A. SANGAT BAIK	4	4	85-100
B. BAIK	3	3	70-84,99
C. CUKUP	2	2	60-69,99
D. KURANG	1	1	40-59,99
E. SANGAT KURANG	0	0	0-39,99

( DINI HARI PERIWL.S.KOM .M.KOM)

( RAQVA . M. AQUANEDAH . S.DS.M.M)

	<b>FORMULIR</b>	
	<b>DAFTAR HADIR MAHASISWA/ PKL          INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH</b>	
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-007	Institusi Tahun Akademik	: Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech : 2024 / 2025

Name Perusahaan/Instansi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH  
 Alamat Perusahaan/Instansi : Jl. JENDERAL BASUKI RAHMAT NO.5  
 Nama Mahasiswa : MGS. DJAHWA HARIDSYAH  
 NPM : 021230055P  
 Program Studi : SISTEM INFORMASI

No	Tanggal	Hari	Laporan Kegiatan	Paraf Pembimbing Laporan
1.	1 Agustus 2024	Kamis	Pengumpulan data	<i>[Signature]</i>
2.	2 Agustus 2024	Jumat	Pengumpulan data	<i>[Signature]</i>
3.	5 Agustus 2024	Senin	Pengumpulan data	<i>[Signature]</i>
4.	6 Agustus 2024	Selasa	Pengumpulan data	<i>[Signature]</i>
5.	7 Agustus 2024	Rabu	Pengumpulan data	<i>[Signature]</i>
6.	8 Agustus 2024	Kamis	Konsep desain	<i>[Signature]</i>
7.	9 Agustus 2024	Jumat	Konsep desain	<i>[Signature]</i>
8.	12 Agustus 2024	Senin	Konsep desain	<i>[Signature]</i>
9.	13 Agustus 2024	Selasa	Konsep desain	<i>[Signature]</i>
10.	14 Agustus 2024	Rabu	Konsep desain	<i>[Signature]</i>
11.	15 Agustus 2024	Kamis	Desain UI	<i>[Signature]</i>
12.	16 Agustus 2024	Jumat	Desain UI	<i>[Signature]</i>
13.	19 Agustus 2024	Senin	Desain UI	<i>[Signature]</i>
14.	20 Agustus 2024	Selasa	Desain UI	<i>[Signature]</i>
15.	21 Agustus 2024	Rabu	Desain UI	<i>[Signature]</i>
16.	22 Agustus 2024	Kamis	Pengembangan prototype	<i>[Signature]</i>
17.	23 Agustus 2024	Jumat	Pengembangan prototype	<i>[Signature]</i>
18.	26 Agustus 2024	Senin	Pengembangan prototype	<i>[Signature]</i>
19.	27 Agustus 2024	Selasa	Pengembangan prototype	<i>[Signature]</i>
20.	28 Agustus 2024	Rabu	Pengembangan prototype	<i>[Signature]</i>
21.	29 Agustus 2024	Kamis	Dokumentasi dan finalisasi	<i>[Signature]</i>
22.	30 Agustus 2024	Jumat	Dokumentasi dan finalisasi	<i>[Signature]</i>
23.	2 September 2024	Senin	Dokumentasi dan finalisasi	<i>[Signature]</i>
24.	3 September 2024	Selasa	Dokumentasi dan finalisasi	<i>[Signature]</i>
25.	4 September 2024	Rabu	Dokumentasi dan finalisasi	<i>[Signature]</i>
26.				
27.				
28.				
29.				
30.				
31.				

Ka. Prodi

*[Signature]*


(DINI HARI PERTIWI, S.Kom/M-Kom)

Palembang 6 NOVEMBER 2024  
Pembimbing Lapangan,

*[Signature]*

(Azalia Mawarindani, S.Ps, MM)



	<b>FORMULIR KEGIATAN HARIAN PKL</b>	
	Kode Formulir : <b>FM-IPCT -BAAK -PSB -033</b>	Institusi : <b>INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH</b> Prodi : <b>Sistem Informasi Program Sarjana</b>

**Topik : Desain Web**

Nama : **Mgs. DJAHWA HARIDSYAH**  
 Nomor Pokok : **021230055P**  
 Semester : **3 (TIGA)**  
 IPK : **3,93**  
 Sesi Belajar : **Pagi/Siang/Sore/Malam (\* Pilih Salah Satu)**  
 Program Studi : **SISTEM INFORMASI**  
 No.HP : **0813 7376 9161**

Hari/ Tanggal	Kegiatan	Paraf Pembimbing Lapangan
1	Mengetahui struktur organisasi perusahaan (nama, jabatan, dll) profile perusahaan dan dilengkapi dengan lampiran struktur organisasi. Visio / Word	<i>Azul</i>
2	- Mengetahui prosedur-prosedur yang berjalan pada divisi atau departemen tempat PKL - Menggambarkan prosedur yang berjalan ke dalam bentuk flowchart sistem	<i>Azul</i>
3	Memahami aliran data proses dan memodelkannya dalam bentuk diagram aliran data. (seperti DFD, class diagram, etc).	<i>Azul</i>
4	Merealisasikan aliran data ke dalam kamus data dan menggambarkan hubungan antar data	<i>Azul</i>
5	Menterjemahkan kamus data ke dalam bentuk diagram table-table dan atribut pendukungnya.	<i>Azul</i>
6	Menggambarkan proses input dan output dan media yang digunakan untuk input dan output.	<i>Azul</i>
7	Evaluasi terhadap Sistem Informasi yang telah diterapkan diterapkan di perusahaan	<i>Azul</i>

Ka.Prodi S1 SI


*Dini*

(DINI HARI PERTIWI, S.Kom.M. Kom)

Palembang, 6 NOVEMBER 2024  
Pembimbing Lapangan,

*Azul*


(AZALIA MAWARINDANI, S.Ds.M.M)

 PalComTech	FORMULIR REVISI UJIAN PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Kode Formulir <b>FM-IPCT-BAAK-PSB-026</b>

**Hasil Ujian PKL**  
**Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech**

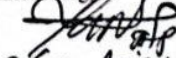
Nama : Mgs. Djahwa Haridsyah  
 Nomor Pokok Mahasiswa : 021230055P  
 Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana  
 Semester : III (Tiga)  
 Ujian ke- : I (Satu)  
 Judul PKL : Redesain Website Kolaborasi Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

**PELAKSANAAN KOREKSI**

No	Uraian Perbaikan	Nama Penguji	Paraf
1	Revisi laporan sesuai panduan	Yen Saigei	 9/12/24
2	lebar tabel		
3	Pembahasan, "hak" untuk tampilan awal website		
4	kesimpulan & saran		

Palembang, 05 Desember 2024

Pembimbing,

  
Yusna Aprilia  
 (Tanda tangan & nama jelas)