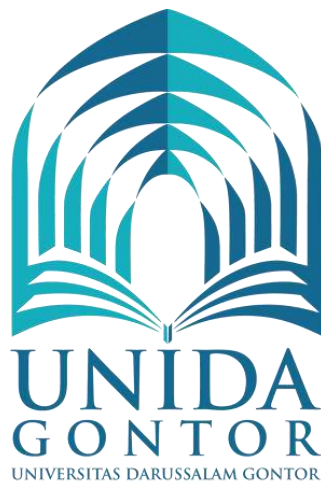


LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERANCANGAN WEBSITE FRONT-END DENGAN BOOTSTRAP
(WEBSITE CARI BATIK BATIK RIZIQ MEDONO DAN WEBSITE
LANDING PAGE NEWS MOVBLAZE)
DI GAMELAB INDONESIA
(PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA)



Disusun oleh :
YUSUF AL BANNA
NIM. 432022611068

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
PONOROGO

Lembar Pengesahan
Laporan Praktik Kerja Lapangan

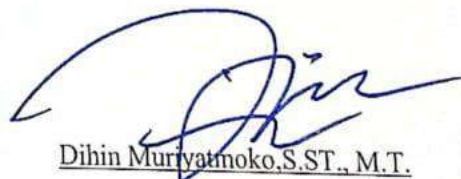
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERANCANGAN WEBSITE FRONT-END DENGAN BOOTSTRAP
(WEBSITE CARI BATIK BATIK RIZIQ MEDONO DAN WEBSITE LANDING
PAGE NEWS MOVBLAZE)
DI GAMELAB INDONESIA
(PT EDUCA SISFOMEDIA INDONESIA)

Disusun oleh :
Yusuf Al Banna
NIM: 432022611068

Disahkan pada :
Sabtu, 20 Juni 2025

Menyetujui,

Mengetahui,
Ketua Prodi Teknik Informatika UNIDA Gontor



Dihin Murtyatmoko, S.ST., M.T.

NIY. 150489

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Laporan Praktik Kerja Lapangan	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat.....	3
BAB 2 LANDASAN KEPUTUSAN	4
2.1 Profil Instansi Tempat Magang (Gamelab Indonesia – PT Educa Sisfomedia Indonesia)	4
2.2 Pengertian Web Development.....	5
2.3 Front-End Web Development	6
2.4 Responsive Web Design	8
2.5 UI (User Interface) dan UX (User Experience)	9
2.6 Bootstrap	11
2.7 Tools Pendukung Dalam Front-End Development.....	13
BAB 3 METODOLOGI	14
3.1 Metodologi Pelaksanaan Magang.....	14
3.3 Tahapan Kegiatan Magang.....	15
3.3.1 Pre-Production	15
3.3.2 Production Stage 1	16
3.3.3 Production Stage 2	16
3.3.4 Post-Production	16
3.4 Tools dan Teknologi yang Digunakan.....	17
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Deskripsi Umum Proyek.....	17
4.2 Hasil Pengerjaan Website	18
4.3 Pembahasan.....	19
BAB 5 PENUTUP	20
5.1 Kesimpulan.....	20
5.2 Saran	22
DAFTAR PUSTAKA	22

LAMPIRAN	26
----------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Kegiatan Magang	15
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tool dan Teknologi yang Digunakan.....	17
---	----

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini membawa dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk di bidang pengembangan perangkat lunak dan website. Salah satu bidang yang mengalami pertumbuhan pesat adalah web development, khususnya web front-end, yang berperan penting dalam membangun antarmuka pengguna (user interface) yang responsif, interaktif, dan menarik secara visual. Kebutuhan akan talenta yang memiliki keahlian dalam bidang web front-end semakin meningkat seiring dengan meningkatnya penggunaan internet sebagai media utama dalam menyampaikan informasi dan menjalankan aktivitas bisnis.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan praktis di bidang teknologi informasi, khususnya pada pengembangan web front-end, mahasiswa dituntut untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut di dunia kerja yang sesungguhnya. Salah satu cara untuk mengasah keterampilan tersebut adalah melalui kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) atau magang, yang menjadi jembatan antara dunia akademik dan dunia industri.

Penulis melaksanakan kegiatan magang di Gamelab Indonesia, sebuah platform pelatihan dan sertifikasi digital yang berada di bawah naungan PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio). Educa Studio dikenal sebagai perusahaan pengembang media edukatif yang telah memproduksi berbagai aplikasi, game, dan konten digital edukatif yang tersebar luas di Indonesia. Melalui program magang ini, penulis diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses perancangan dan implementasi website front-end, serta mempelajari alur kerja tim pengembang di industri kreatif berbasis teknologi.

Selama kegiatan magang, penulis terlibat dalam pembuatan beberapa proyek website front-end, mulai dari tahap perancangan layout, pemilihan tipografi dan warna, implementasi UI menggunakan HTML, CSS, JavaScript, hingga penerapan konsep responsivitas dan pengalaman pengguna (UX). Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung mengenai bagaimana sebuah website dikembangkan mulai dari nol hingga dapat digunakan oleh pengguna.

Dengan adanya pengalaman magang ini, penulis dapat mengembangkan keterampilan teknis sekaligus memahami standar industri dalam membangun website yang fungsional dan profesional. Oleh karena itu, penulis menyusun laporan ini sebagai bentuk dokumentasi sekaligus refleksi dari kegiatan magang yang telah dilaksanakan, dengan harapan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kontribusi penulis selama magang serta manfaat yang diperoleh dari kegiatan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam laporan kegiatan magang ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan website front-end yang dilakukan selama kegiatan magang di Gamelab Indonesia (PT Educa Sisfomedia Indonesia)?
2. Bagaimana tahapan implementasi website front-end yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar industri?
3. Apa saja teknologi, tools, dan metode yang digunakan dalam proses pengembangan website front-end selama kegiatan magang?
4. Apa hasil akhir yang diperoleh dari kegiatan perancangan dan implementasi website front-end selama program magang?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari pelaksanaan kegiatan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses perancangan website front-end yang dilakukan selama kegiatan magang di Gamelab Indonesia (PT Educa Sisfomedia Indonesia).
2. Untuk memahami tahapan implementasi website front-end yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar industri.
3. Untuk mengetahui teknologi, tools, dan metode yang digunakan dalam proses pengembangan website front-end selama kegiatan magang.
4. Untuk mengevaluasi hasil akhir dari kegiatan perancangan dan implementasi website front-end yang dilakukan selama program magang.

1.4 Manfaat

Penulisan laporan magang ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi penulis, instansi tempat magang, maupun pihak lain yang berkepentingan. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- Menambah pengalaman praktis dalam mengembangkan website front-end secara langsung di lingkungan kerja profesional.
- Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan berbagai tools dan teknologi yang umum digunakan dalam industri web development.
- Menjadi wadah untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata.

2. Bagi Gamelab Indonesia (PT Educa Sisfomedia Indonesia)

- Mendapatkan kontribusi tenaga magang dalam membantu proses perancangan dan pengembangan beberapa proyek website front-end.
- Memberikan perspektif baru dari mahasiswa terkait desain dan fungsionalitas tampilan antarmuka pengguna (UI/UX).

3. Bagi Pihak Lain atau Pembaca

- Memberikan gambaran mengenai praktik kerja lapangan dalam bidang web front-end development.
- Menjadi referensi atau sumber pembelajaran bagi mahasiswa lain yang akan melaksanakan magang pada bidang serupa.

BAB 2

LANDASAN KEPUTUSAN

2.1 Profil Instansi Tempat Magang (Gamelab Indonesia – PT Educa Sisfomedia Indonesia)

Gamelab Indonesia adalah platform edukasi digital dan pelatihan industri yang berada di bawah naungan PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio). Educa Studio berdiri pada tanggal 1 April 2011 di Salatiga, Jawa Tengah, dan dikenal sebagai perusahaan pengembang media edukatif digital seperti game edukasi, animasi, buku cerita interaktif, lagu anak, dan aplikasi pembelajaran yang telah digunakan secara luas di Indonesia.

Beberapa produk populernya antara lain Marbel (Game Edukasi Anak), Riri (Buku Cerita Interaktif), Kabi (Aplikasi Edukasi Islami untuk Anak Muslim), dan Kolak (Lagu Anak Interaktif). Selain itu, Educa Studio juga telah mengembangkan boardgame, animasi interaktif, serta platform pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif.

Pada tahun 2017, Educa Studio memperkenalkan Gamelab Indonesia sebagai platform pelatihan industri, pendidikan, dan sertifikasi yang dapat diakses oleh pelajar dan mahasiswa di seluruh Indonesia. Platform ini mengintegrasikan Learning Management System (LMS) yang memungkinkan peserta belajar, berlatih, dan mengerjakan proyek secara daring. Melalui Gamelab, peserta dapat mengikuti pelatihan dan magang secara remote (jarak jauh), sehingga seluruh proses koordinasi, pengerjaan proyek, dan evaluasi dilakukan secara online.

Selama magang, komunikasi dilakukan melalui grup WhatsApp antara peserta magang, trainer, dan admin. Pengerjaan proyek dilakukan menggunakan editor internal berbasis web yang telah terintegrasi di dalam LMS Gamelab. Laporan harian dikirim melalui dashboard LMS, sedangkan presentasi akhir hasil magang dilaksanakan secara virtual melalui Google Meet.

Visi

Memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan produk pendidikan yang bermanfaat bagi masyarakat melalui akses konten yang lebih mudah dan lebih murah, di mana perusahaan tetap bisa tumbuh terus menerus berinovasi tanpa henti.

Misi

- **Talenta:** Menampung talenta berbakat dan memiliki passion di bidang pendidikan.
- **Inovasi:** Menjadi yang terdepan dalam inovasi.
- **Produktif:** Terus fokus dan produktif untuk menghasilkan produk terbaik.
- **Berkarakter:** Memiliki budaya yang kuat dan kerjasama tim menjadi kunci pencapaian visi perusahaan.

Dengan sistem kerja ini, Gamelab memberikan pengalaman yang mendekati lingkungan profesional di industri kreatif dan teknologi, sekaligus membekali peserta magang dengan keterampilan teknis dan soft skill yang relevan.

2.2 Pengertian Web Development

Web development atau pengembangan web adalah suatu proses membangun, mengembangkan, dan memelihara situs web yang dapat diakses melalui jaringan internet atau intranet. Proses ini mencakup berbagai aspek, mulai dari perencanaan struktur informasi, desain tampilan antarmuka, pengaturan interaksi pengguna, hingga pengelolaan server, database, dan keamanan sistem.

Secara umum, web development terbagi menjadi dua kategori utama:

1. Front-End Development

Front-end development berfokus pada bagian situs web yang terlihat dan langsung berinteraksi dengan pengguna (user interface). Tugas front-end developer mencakup pembuatan layout, desain visual, tipografi, warna, animasi, dan elemen interaktif lainnya. Teknologi yang sering digunakan pada tahap ini meliputi HTML (HyperText Markup Language) untuk struktur halaman, CSS (Cascading Style Sheets) untuk tata letak dan gaya visual, serta JavaScript untuk fungsionalitas dan interaksi dinamis. Front-end juga melibatkan konsep responsiveness, yaitu kemampuan website untuk beradaptasi dengan berbagai ukuran layar, baik di perangkat desktop, tablet, maupun smartphone.

2. Back-End Development

Back-end development berfokus pada bagian yang bekerja di balik layar dan tidak terlihat langsung oleh pengguna. Bagian ini menangani logika pemrosesan data, pengelolaan database, autentikasi pengguna, serta integrasi dengan sistem lain. Bahasa pemrograman yang umum digunakan antara lain PHP, Python, Java, Node.js, serta sistem manajemen basis data seperti MySQL, PostgreSQL, atau MongoDB. Server, API (Application Programming Interface), dan keamanan data juga menjadi tanggung jawab utama back-end developer.

Selain dua kategori utama tersebut, terdapat juga Full-Stack Development, yaitu pengembangan yang menggabungkan kemampuan front-end dan back-end secara menyeluruh.

Tujuan dari web development adalah menciptakan sebuah situs web yang interaktif, efisien, aman, dan dapat diakses dengan baik oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang. Dalam konteks industri modern, web development juga memperhatikan User Experience (UX) dan Search Engine Optimization (SEO) agar website yang dibangun tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah ditemukan dan digunakan oleh target audiens.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, web development terus berevolusi mengikuti tren desain, framework baru, serta kebutuhan pasar, sehingga developer dituntut untuk selalu memperbarui pengetahuan dan keterampilannya.

2.3 Front-End Web Development

Front-end web development adalah proses pengembangan bagian antarmuka (interface) dari sebuah situs web, yaitu bagian yang secara langsung berinteraksi dengan pengguna. Front-end merupakan jembatan antara desain visual yang dibuat oleh desainer UI/UX dengan logika pemrograman di sisi back-end, sehingga berperan penting dalam menciptakan pengalaman pengguna (user experience) yang optimal.

Seorang front-end developer bertugas untuk menerjemahkan desain visual, prototipe, atau wireframe menjadi kode program yang dapat dijalankan oleh browser. Hasil pekerjaan front-end meliputi tata letak (layout), tipografi, warna, animasi, navigasi, dan seluruh elemen interaktif yang dilihat dan digunakan oleh pengguna.

Dalam proses pengembangan front-end, terdapat tiga teknologi utama yang menjadi fondasi:

1. **HTML (HyperText Markup Language)**

HTML berfungsi sebagai kerangka dasar (struktur) halaman web. Elemen-elemen seperti teks, gambar, tautan, tabel, dan formulir didefinisikan menggunakan HTML. Tanpa HTML, sebuah halaman web tidak akan memiliki struktur yang dapat diinterpretasikan oleh browser.

2. **CSS (Cascading Style Sheets)**

CSS digunakan untuk mengatur tampilan visual halaman web, termasuk pengaturan warna, jenis huruf, jarak antar elemen, tata letak (layout), dan responsivitas. CSS juga mendukung penggunaan animasi dan transisi sehingga tampilan web menjadi lebih menarik dan interaktif.

3. **JavaScript**

JavaScript berfungsi untuk menambahkan fungsionalitas interaktif pada halaman web, seperti form validation, slider, pop-up, efek animasi, hingga manipulasi elemen secara dinamis. JavaScript juga menjadi dasar untuk mengintegrasikan berbagai library dan framework modern.

Selain tiga teknologi utama tersebut, front-end developer juga memanfaatkan berbagai framework dan library untuk mempercepat proses pengembangan dan menjaga konsistensi kode, di antaranya:

- **Bootstrap** → Framework CSS yang memudahkan pembuatan website responsif dengan komponen siap pakai.
- **Vue.js** → Framework JavaScript progresif untuk membangun antarmuka yang interaktif dan terstruktur.
- **React** → Library JavaScript yang populer untuk membangun UI berbasis komponen dengan performa tinggi.

Pengembangan front-end tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga mempertimbangkan faktor responsivitas, aksesibilitas, optimasi kecepatan loading, serta

kompatibilitas antar browser. Seorang front-end developer dituntut memahami prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) agar website yang dihasilkan tidak hanya indah secara estetika, tetapi juga nyaman digunakan oleh berbagai jenis pengguna di perangkat yang berbeda.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, front-end development terus berevolusi mengikuti tren desain modern, pembaruan framework, dan kebutuhan pasar. Oleh karena itu, seorang front-end developer harus memiliki kemampuan belajar yang berkelanjutan agar selalu relevan dengan perkembangan industri.

2.4 Responsive Web Design

Responsive Web Design (RWD) adalah pendekatan desain web yang bertujuan untuk memastikan tampilan dan fungsionalitas sebuah situs web tetap optimal di berbagai ukuran dan jenis perangkat, mulai dari layar desktop beresolusi tinggi, laptop, tablet, hingga smartphone dengan layar kecil. Konsep ini memungkinkan elemen-elemen pada halaman web untuk menyesuaikan diri secara proporsional sesuai lebar dan tinggi layar pengguna, tanpa mengorbankan keterbacaan, kenyamanan navigasi, maupun estetika visual.

Penerapan desain responsif menjadi sangat penting seiring meningkatnya penggunaan perangkat mobile untuk mengakses internet. Berdasarkan tren global, mayoritas pengguna kini mengakses situs web melalui smartphone, sehingga situs yang tidak responsif akan mengalami penurunan pengalaman pengguna (user experience) dan peringkat di mesin pencari seperti Google, yang secara khusus mengutamakan situs mobile-friendly dalam algoritme penelusurannya.

Beberapa teknik yang umum digunakan dalam pengembangan Responsive Web Design antara lain:

1. Media Queries

Fitur dalam CSS yang memungkinkan pengembang menetapkan aturan gaya (style rules) yang berbeda berdasarkan karakteristik perangkat, seperti lebar layar, orientasi (portrait atau landscape), dan resolusi. Dengan media queries, tampilan website dapat diubah secara dinamis untuk menyesuaikan kebutuhan perangkat yang berbeda.

2. Grid System dan Flexbox

- Grid System: Sistem tata letak berbasis kolom yang memudahkan pembagian ruang pada halaman web, biasanya tersedia pada framework seperti Bootstrap.
- Flexbox (Flexible Box Layout): Metode pengaturan tata letak yang memungkinkan elemen di dalam container menyesuaikan diri secara fleksibel terhadap ruang yang tersedia, baik secara horizontal maupun vertikal.

3. Unit Fleksibel

Menggunakan satuan relatif seperti persentase (%), viewport width (vw), dan viewport height (vh), yang memungkinkan ukuran elemen mengikuti dimensi layar pengguna, sehingga tata letak tetap proporsional pada berbagai perangkat.

4. Optimasi Gambar

Menggunakan format dan resolusi gambar yang sesuai dengan ukuran layar, serta menerapkan teknik seperti responsive images (srcset dan sizes) untuk menghemat bandwidth dan mempercepat waktu muat halaman.

5. Mobile-First Approach

Strategi perancangan website yang dimulai dari desain untuk perangkat mobile, kemudian dikembangkan untuk layar yang lebih besar. Pendekatan ini memastikan website tetap ringan, cepat, dan ramah pengguna di perangkat mobile.

Keunggulan utama dari penerapan Responsive Web Design adalah memberikan pengalaman pengguna yang konsisten, mengurangi kebutuhan pembuatan versi terpisah untuk perangkat yang berbeda, serta meningkatkan peringkat SEO (Search Engine Optimization). Dengan RWD, sebuah situs web dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan mempertahankan kualitas tampilannya di berbagai perangkat.

2.5 UI (User Interface) dan UX (User Experience)

Dalam pengembangan website, User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan dua aspek yang saling melengkapi dan memiliki peran penting untuk memastikan kualitas produk digital yang dihasilkan. Keduanya sering disebut bersamaan karena meskipun memiliki

fokus yang berbeda, tujuan akhirnya sama, yaitu memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna saat berinteraksi dengan sebuah situs web.

1. User Interface (UI)

User Interface adalah bagian dari desain web yang berhubungan langsung dengan tampilan visual dan elemen interaktif yang dapat dilihat dan diakses oleh pengguna. UI mencakup komponen seperti:

- **Layout:** Penempatan elemen pada halaman agar rapi, seimbang, dan mudah dipahami.
- **Tombol dan Ikon:** Desain yang intuitif dan mudah dikenali, sehingga pengguna tahu fungsi dari setiap elemen.
- **Tipografi:** Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan jarak antar teks yang mempengaruhi keterbacaan.
- **Warna dan Kontras:** Pemilihan warna yang menarik namun tetap memperhatikan keterbacaan dan psikologi warna.
- **Gambar dan Ilustrasi:** Penggunaan visual yang relevan dan mendukung pesan yang ingin disampaikan.

UI yang baik harus memperhatikan konsistensi desain, meminimalkan kebingungan, serta menciptakan kesan estetika yang selaras dengan identitas merek (brand identity).

2. User Experience (UX)

User Experience mencakup keseluruhan pengalaman dan perasaan pengguna ketika berinteraksi dengan website. UX berfokus pada bagaimana sebuah situs web dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Beberapa aspek penting UX meliputi:

- **Kemudahan Navigasi:** Struktur menu dan tautan yang logis sehingga pengguna dapat menemukan informasi dengan cepat.
- **Kecepatan Loading:** Waktu muat yang singkat untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dan mengurangi tingkat pentalan (bounce rate).

- **Logika Alur Informasi:** Penyajian konten yang terstruktur dan runtut sesuai prioritas informasi.
- **Responsivitas:** Kemampuan website beradaptasi dengan berbagai perangkat dan ukuran layar.
- **Aksesibilitas:** Kemudahan akses bagi semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas, dengan memanfaatkan standar seperti WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).

Hubungan antara UI dan UX dapat diibaratkan seperti kemasan dan pengalaman menggunakan sebuah produk. UI adalah tampilan kemasannya yang menarik secara visual, sedangkan UX adalah kenyamanan, kemudahan, dan kepuasan saat menggunakan produk tersebut.

Dalam konteks pengembangan front-end, prinsip UI dan UX harus diterapkan secara bersamaan. Website yang memiliki UI menarik tetapi UX buruk akan membuat pengguna cepat meninggalkan halaman, sementara website dengan UX baik tetapi UI membosankan mungkin gagal menarik perhatian pengguna sejak awal. Oleh karena itu, keseimbangan antara UI dan UX adalah kunci keberhasilan sebuah website untuk mencapai tujuan bisnis maupun kebutuhan penggunanya.

2.6 Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah front-end framework open-source yang dikembangkan oleh Mark Otto dan Jacob Thornton di Twitter pada tahun 2011. Framework ini dirancang untuk mempermudah proses pengembangan antarmuka website dengan menyediakan kumpulan CSS dan JavaScript yang sudah terstruktur dan siap digunakan. Dengan menggunakan Bootstrap, pengembang dapat membuat desain website yang responsif, konsisten, dan menarik secara visual tanpa harus menulis seluruh kode dari nol.

Bootstrap menyediakan berbagai *komponen siap pakai* seperti tombol (buttons), formulir (forms), tabel (tables), navigasi (navigation bar), modal, carousel, dan elemen UI lainnya. Selain itu, Bootstrap juga dilengkapi dengan sistem tata letak (layout system) berbasis grid yang memudahkan pengaturan posisi elemen secara fleksibel sesuai ukuran layar.

Beberapa fitur utama Bootstrap yang menjadikannya populer di kalangan pengembang web antara lain:

1. **Responsive Grid System**

Bootstrap menggunakan sistem grid 12 kolom yang memungkinkan pengembang mengatur tata letak halaman agar otomatis menyesuaikan dengan lebar layar perangkat. Sistem grid ini mendukung berbagai ukuran layar seperti extra small (xs), small (sm), medium (md), large (lg), dan extra large (xl).

2. **Komponen UI Siap Pakai**

Tersedia beragam komponen antarmuka seperti alerts, buttons, cards, dropdowns, forms, modals, dan tabs yang dapat langsung digunakan hanya dengan menambahkan kelas (class) tertentu pada elemen HTML.

3. **Kustomisasi yang Mudah**

Meskipun Bootstrap menyediakan desain default, pengembang dapat menyesuaikan tampilan sesuai kebutuhan dengan mengubah variabel Sass, menimpa (*override*) kelas CSS, atau menambahkan stylesheet kustom.

4. **Integrasi JavaScript**

Bootstrap dilengkapi dengan plugin JavaScript berbasis jQuery untuk menambahkan interaktivitas seperti *modal pop-up*, *image carousel*, *tooltips*, dan *collapse menus*.

5. **Konsistensi Desain**

Karena menggunakan gaya dan komponen yang seragam, Bootstrap membantu memastikan konsistensi desain antar halaman atau proyek, terutama ketika dikerjakan oleh lebih dari satu pengembang.

6. Dokumentasi Lengkap

Bootstrap memiliki dokumentasi resmi yang sangat lengkap, dilengkapi dengan contoh kode, penjelasan fungsi, dan panduan kustomisasi sehingga memudahkan proses pembelajaran dan pengembangan.

Dalam konteks proyek yang saya kerjakan selama magang di Gamelab Indonesia, Bootstrap digunakan pada seluruh website, yaitu I&Z Pratama Collection, Batik Riziq Medono, dan MovBlaze Landing Page News. Penggunaan Bootstrap pada proyek-proyek tersebut bertujuan untuk:

- Mempercepat proses pengembangan front-end dengan memanfaatkan komponen siap pakai.
- Memastikan tampilan website tetap responsif di berbagai perangkat tanpa harus menulis CSS yang rumit.
- Menjaga konsistensi desain pada setiap halaman website.
- Mengoptimalkan waktu pengerjaan proyek agar sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh trainer.

Dengan memanfaatkan Bootstrap secara efektif, saya dapat menghemat waktu pengembangan sekaligus menghasilkan tampilan yang profesional, responsif, dan sesuai dengan standar industri.

2.7 Tools Pendukung Dalam Front-End Development

Beberapa tools yang umum digunakan dalam proses pengembangan front-end antara lain:

- **Visual Studio Code (VS Code):** text editor populer dengan banyak ekstensi untuk efisiensi pengembangan.
- **Git & GitHub:** version control system untuk mencatat perubahan kode dan kolaborasi tim.
- **Figma / Adobe XD:** tools untuk mendesain prototipe UI sebelum diimplementasikan ke dalam kode.
- **Bootstrap:** framework CSS yang menyediakan sistem grid dan komponen siap pakai untuk desain responsif.

- **Browser DevTools:** alat debugging bawaan browser untuk menguji dan menganalisis tampilan serta fungsi halaman web secara real-time.
- Penggunaan tools tersebut membantu developer dalam bekerja secara efisien, terorganisir, dan sesuai

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Metodologi Pelaksanaan Magang

Kegiatan magang ini dilaksanakan secara **daring** (remote) melalui program magang online yang diselenggarakan oleh Gamelab Indonesia, di bawah naungan PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio). Seluruh kegiatan magang dilakukan secara jarak jauh tanpa kehadiran fisik di kantor, dengan memanfaatkan platform digital sebagai media komunikasi dan pengerjaan tugas.

Magang dilaksanakan selama tiga bulan, dimulai pada tanggal 12 Mei 2025 dan berakhir pada tanggal 1 Agustus 2025. Peserta magang berperan sebagai Front-End Developer dan mengikuti seluruh tahapan pengembangan website mulai dari perancangan hingga presentasi hasil akhir proyek.

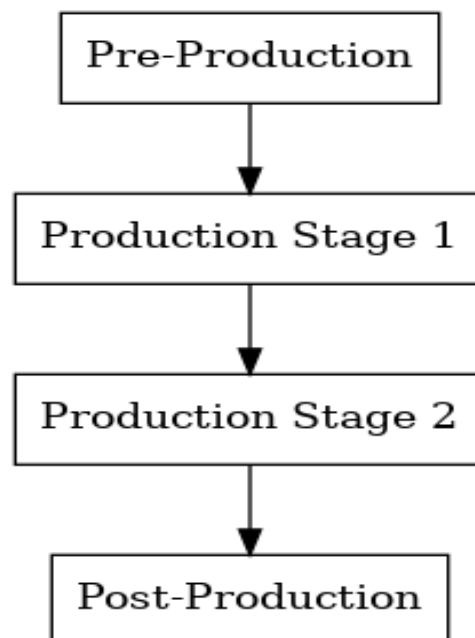
3.2 Sistem Kerja Magang

Selama kegiatan magang, sistem kerja yang diterapkan adalah sebagai berikut:

- Kegiatan magang dilaksanakan secara daring (remote) dengan waktu kerja setiap hari Senin sampai Jumat.
- Peserta diwajibkan untuk melakukan presensi (absen masuk) setiap hari sebelum pukul 08.00 WIB, dan presensi pulang dilakukan mulai pukul 17.00 WIB ke atas.
- Selain itu, peserta juga diwajibkan untuk mengisi laporan harian (jurnal) dua kali setiap hari:
 - Laporan siang: diisi pada pukul 11.00–11.25 WIB
 - Laporan sore: diisi pada pukul 16.00–16.25 WIB
- Seluruh laporan harian diunggah melalui dashboard website Gamelab, yang berfungsi sebagai dokumentasi progres dan aktivitas kerja setiap harinya.

- Selama program magang, peserta fokus pada pengerjaan proyek landing page yang diberikan oleh trainer, dengan alur kerja mengikuti arahan dan tahapan pengembangan yang telah ditentukan.
- Komunikasi dan diskusi dilakukan melalui grup WhatsApp, yang digunakan sebagai media koordinasi, pengumuman, serta tanya jawab terkait proyek.
- Proyek dikerjakan menggunakan editor internal Gamelab yang terintegrasi dalam sistem LMS (Learning Management System), sehingga seluruh proses dapat dipantau oleh mentor secara langsung.

Tahapan–tahapan dalam kegiatan magang tersebut diilustrasikan dalam diagram alur pada Gambar 1 berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Kegiatan Magang

3.3 Tahapan Kegiatan Magang

3.3.1 Pre-Production

Pada tahap ini, peserta magang melakukan:

- Riset konten dan kebutuhan pengguna untuk proyek website
- Menyusun wireframe dan layout tampilan halaman
- Menentukan tipografi, palet warna, dan elemen antarmuka (UI)

- Menganalisis referensi desain dari berbagai website sejenis

3.3.2 Production Stage 1

Fokus pada pembangunan struktur dasar website, meliputi:

- Penyusunan struktur halaman menggunakan HTML
- Penataan tampilan dan layout menggunakan CSS
- Implementasi komponen website seperti navbar, banner, footer, form kontak, about us, dan kategori

Penyesuaian tampilan agar responsif di berbagai perangkat

3.3.3 Production Stage 2

Difokuskan untuk meningkatkan interaktivitas dan pengalaman pengguna (UX):

- Penambahan animasi scroll (scroll-based interaction)
- Efek hover pada elemen gambar, tombol, dan teks
- Penerapan efek parallax dan transisi visual
- Optimasi desain responsif serta pengujian lintas perangkat

3.3.4 Post-Production

Tahap ini merupakan tahap akhir dari keseluruhan proses kegiatan magang. Adapun aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- Penyempurnaan tampilan serta fungsionalitas proyek website berdasarkan hasil evaluasi dan masukan dari trainer.
- Pelaksanaan presentasi proyek dilakukan secara daring melalui platform Google Meet, di hadapan trainer dan tim penilai.
- Setelah presentasi, peserta akan menerima catatan atau revisi apabila terdapat kekurangan pada proyek yang disampaikan.
- Jika tidak terdapat revisi, maka peserta dapat langsung melakukan proses penyelesaian dan pengumpulan (submit) proyek akhir.
- Apabila terdapat revisi, peserta wajib menyelesaikan perbaikan tersebut sesuai arahan trainer sebelum proyek disetujui.

- Setelah proyek dinyatakan selesai dan disetujui oleh trainer, peserta diminta untuk memberikan testimoni sebagai bentuk umpan balik terhadap program magang yang telah dijalani. Salah satu bentuk testimoni yang diminta adalah membuat video testimoni dan mengunggahnya ke platform YouTube.
- Adapun penyusunan laporan akhir tidak bersifat wajib dari pihak penyelenggara magang, melainkan disesuaikan dengan kebijakan dan ketentuan dari masing-masing perguruan tinggi peserta.

3.4 Tools dan Teknologi yang Digunakan

Berikut adalah tools dan teknologi yang digunakan dalam pelaksanaan magang:

Tools / Teknologi	Keterangan
Visual Studio Code / Editor Gamelab	Editor kode berbasis web untuk HTML, CSS, JS
HTML, CSS, JavaScript	Bahasa utama dalam pengembangan tampilan web
Bootstrap	Framework CSS untuk membuat layout responsif
Figma	Tools desain antarmuka dan prototipe UI
Git & GitHub (jika digunakan)	Version control dan kolaborasi proyek (opsional)
WhatsApp	Komunikasi harian dengan admin dan mentor
Google Meet	Media presentasi hasil akhir proyek

Tabel 3. 1 Tool dan Teknologi yang Digunakan

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Umum Proyek

Selama mengikuti program magang di Gamelab Indonesia (PT Educa Sisfomedia Indonesia), saya berperan sebagai Front-End Developer yang bertugas mengembangkan antarmuka beberapa website sesuai dengan kebutuhan dan instruksi dari trainer. Adapun proyek utama yang saya kerjakan selama masa magang meliputi:

1.Website I&Z Pratama Collection

Merupakan website katalog produk fashion wanita khusus celana jeans model boyfriend dan kulot. Website ini memiliki tampilan modern dan bersih dengan efek parallax serta animasi pada saat scroll.

2.Website Batik Riziq Medono

Website ini dibuat sebagai katalog dan profil bisnis UMKM Batik asal Medono. Desain menonjolkan unsur etnik dan budaya lokal yang dikombinasikan dengan gaya minimalis modern.

3.Landing Page News MovBlaze

Merupakan halaman landing untuk portal berita film yang menyediakan daftar berita terbaru, kategori film, hingga fitur interaktif seperti hover effect, scroll animation, dan tampilan responsif berbasis kategori film.

Setiap peserta magang di Gamelab Indonesia mengerjakan proyek yang berbeda-beda sesuai dengan instruksi trainer. Dalam hal ini, saya secara mandiri menentukan dan merancang proyek-proyek tersebut, termasuk melakukan pencarian studi kasus UMKM secara langsung sebagai objek pengembangan website.

4.2 Hasil Pengerjaan Website

Pada proyek pertama, yaitu I&Z Pratama Collection, saya membuat sebuah website katalog yang berfokus pada produk celana jeans wanita dengan model boyfriend dan kulot. Website ini dirancang dengan desain yang modern dan minimalis, serta menggunakan efek parallax untuk memberikan tampilan yang dinamis. Saya membuat beberapa halaman penting seperti halaman utama dengan banner parallax, bagian tentang perusahaan, serta galeri produk. Proyek ini dibangun menggunakan HTML, CSS, dan Bootstrap, serta ditambahkan efek parallax dengan plugin JavaScript. Hasil akhirnya adalah sebuah website responsif yang dapat diakses dengan baik melalui perangkat mobile maupun desktop.

Proyek kedua yang saya kerjakan adalah website untuk Batik Riziq Medono. Website ini bertujuan untuk menampilkan profil usaha serta katalog produk batik dari sebuah UMKM lokal. Saya membuat struktur halaman yang mencakup beranda, galeri produk, testimoni pelanggan, dan informasi kontak. Desain yang saya gunakan mengedepankan nuansa

tradisional yang dipadukan dengan tata letak modern. Teknologi yang digunakan tetap konsisten dengan proyek sebelumnya, yaitu HTML, CSS, dan Bootstrap. Hasilnya adalah sebuah website yang informatif dan estetis, yang dapat membantu promosi digital UMKM tersebut.

Selanjutnya, saya membuat landing page news MovBlaze, yaitu sebuah portal berita film. Website ini menampilkan daftar berita terbaru, kategori film seperti action, horror, animation, dan sistem tampilan detail berita film secara fullscreen tanpa menggunakan JavaScript. Saya mengimplementasikan sistem overlay berbasis HTML dan CSS murni, efek hover pada gambar poster, serta animasi scroll untuk memberikan pengalaman pengguna yang interaktif. Proyek ini cukup kompleks karena memerlukan struktur HTML yang rapi dan interaksi visual yang menarik tanpa bantuan JavaScript. Website ini dirancang agar tetap responsif di berbagai ukuran layar.

4.3 Pembahasan

Selama proses perancangan dan pembuatan proyek-proyek di atas, saya mengikuti alur produksi yang telah dijelaskan pada BAB III, yaitu:

- **Tahap Perancangan (Pre-Production):**

Saya melakukan riset tampilan, menyusun wireframe, menentukan tipografi dan warna, serta mencari referensi desain UI/UX untuk masing-masing proyek.

- **Tahap Produksi 1:**

Saya menyusun struktur HTML dan styling CSS untuk halaman-halaman dasar, termasuk navigasi, konten utama, dan footer.

- **Tahap Produksi 2:**

Saya mengimplementasikan efek animasi, parallax, scroll interaction, dan layout yang responsif.

- **Tahap Post-Production:**

Setelah proyek selesai saya buat, saya mempresentasikannya melalui Google Meet, dilanjutkan dengan revisi (jika ada), hingga akhirnya proyek disetujui oleh trainer dan saya diminta memberikan testimoni video.

Kendala yang saya hadapi:

- Penyesuaian tampilan responsif pada berbagai device
- Penempatan animasi agar tidak mengganggu struktur HTML
- Manajemen waktu dalam sistem kerja remote

Solusi yang saya terapkan:

- Menerapkan media query dan grid system dari Bootstrap
- Menggunakan tools preview untuk uji tampilan
- Aktif berkomunikasi dengan trainer dan admin melalui grup WhatsApp

Manfaat yang saya peroleh:

- Meningkatkan kemampuan teknis front-end
- Terbiasa mengerjakan proyek mandiri dengan alur kerja profesional
- Belajar dokumentasi proyek dan presentasi hasil kerja

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diambil berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan magang (Praktik Kerja Lapangan) yang telah dilaksanakan di Gamelab Indonesia (PT Educa Sisfomedia Indonesia), mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan akhir. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang ditujukan kepada berbagai pihak agar pelaksanaan magang di masa mendatang dapat berjalan lebih optimal.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan magang yang saya jalani selama 3 bulan, mulai 12 Mei hingga 1 Agustus 2025 di Gamelab Indonesia (PT Educa Sisfomedia Indonesia), kesimpulan yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui Proses Perancangan Website Front-End

Selama magang, saya mempelajari dan mempraktikkan proses perancangan website front-end mulai dari analisis kebutuhan, pembuatan wireframe, penentuan warna dan tipografi, hingga penyiapan struktur halaman. Proses perancangan dilakukan secara mandiri berdasarkan studi kasus yang saya pilih, seperti proyek I&Z Pratama Collection, Batik Rizi Medono, dan Landing Page News MovBlaze.

2. Memahami Tahapan Implementasi Website Front-End

Implementasi dilakukan dengan mengikuti alur kerja profesional yang terdiri dari pre-production, production stage 1, production stage 2, hingga post-production. Setiap tahapan dilaksanakan sesuai standar industri, termasuk pembuatan struktur HTML, penerapan CSS, penambahan efek interaktif, hingga pengujian dan revisi sebelum proyek disetujui trainer.

3. Mengetahui Teknologi, Tools, dan Metode yang Digunakan

Dalam pengembangan website, saya memanfaatkan teknologi seperti HTML, CSS, dan Bootstrap, serta menggunakan tools pendukung seperti Visual Studio Code, GitHub, Figma, dan Browser DevTools. Penggunaan LMS Gamelab juga menjadi bagian penting dalam pengelolaan proyek, pelaporan harian, dan koordinasi dengan trainer.

4. Mengevaluasi Hasil Akhir Perancangan dan Implementasi

Setiap proyek yang dikerjakan berhasil memenuhi kriteria yang ditetapkan, baik dari segi tampilan visual (UI), kemudahan penggunaan (UX), maupun responsivitas di berbagai perangkat. Proyek diselesaikan tepat waktu, dipresentasikan melalui Google Meet, direvisi sesuai masukan, dan pada akhirnya disetujui oleh trainer sebagai hasil akhir magang.

Dengan demikian, seluruh tujuan yang telah dirumuskan pada awal kegiatan magang dapat tercapai secara optimal, baik dari segi pencapaian teknis, penerapan metodologi, maupun penguasaan keterampilan yang relevan dengan bidang front-end development.

5.2 Saran

Untuk Perusahaan (Gamelab Indonesia)

- Mempertahankan metode pembelajaran berbasis proyek karena efektif meningkatkan keterampilan praktis peserta magang.
- Menambahkan sesi pelatihan teknologi terbaru untuk memperluas wawasan peserta.

Untuk Perguruan Tinggi

- Memperkuat kerja sama dengan perusahaan teknologi agar mahasiswa memiliki lebih banyak pilihan tempat magang yang relevan.
- Memberikan pembekalan teknis sebelum mahasiswa melaksanakan magang, khususnya dalam teknologi yang digunakan di industri.

Untuk Peserta Magang Selanjutnya

- Mempersiapkan kemampuan teknis dasar (front-end development) sebelum memulai magang.
- Aktif berkomunikasi dengan mentor dan memanfaatkan waktu secara optimal.
- Memahami alur kerja remote agar adaptasi lebih cepat dan produktivitas terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, D. M., Hardianto, D., & Hidayanto, A. N. (2014). *Analysis of User Experience Quality on Responsive Web Design from its Informative Perspective*. International Journal of Software Engineering and Its Applications, 8(5), 53–62. Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/268808298_Analysis_of_User_Experience_Quality_on_Responsive_Web_Design_from_its_Informative_Perspective
- Almeida, F., & Monteiro, J. (2017). *The Role of Responsive Design in Web Development*. Webology, 14(2), 48. Tersedia di: <https://www.webology.org/2017/v14n2/a157.pdf>
- Groth, A., & Haslwanter, D. (2015). *Perceived Usability, Attractiveness and Intuitiveness of Responsive Mobile Tourism Websites*. Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/370134359_Responsive_Web_Design_and_Its_Impact_on_User_Experience

Lee, F. F. Y., Shukran, M. A., & Wong, C. K. (2014). *Responsive Web Design for Mobile Device Screen Optimization*. Applied Mechanics and Materials. Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/271988132_Responsive_Web_Design_for_Mobile_Device_Screen_Optimization

Hammouri, A. I., & Bader, W. I. (2016). *Responsive Web Design Techniques*. International Journal of Computer Applications, 150(2). Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/308182637_Responsive_Web_Design_Techniques

Wang, X. (2020). *Optimized Development of Web Front-End Development Technology*. Journal of Physics: Conference Series, 1693, 012057. Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/351505562_Optimized_Development_of_Web_Front-end_Development_Technology

Wiener, L., Ekholm, T., & Haller, P. (2015). *Modular Responsive Web Design using Element Queries*. arXiv. Tersedia di: <https://arxiv.org/abs/1511.01223>

Petrescu, M., Sterca, A., & Badarinza, I. (2023). *Student's Interests Related to Web and Mobile Technologies Study*. arXiv. Tersedia di: <https://arxiv.org/abs/2311.15293>

Gopalakrishna, A. (2024). *Framework Selection in Modern Frontend Development: A Comprehensive Analysis of Key Considerations and Emerging Trends*. International Journal of Engineering and Technology Research (IJETR), 9(2), 300–308. Tersedia di: <https://iaeme.com/Home/journal/IJETR?Volume=9&Issue=2>

Haron, N. H., Samad, N. A., Ahmad, J. A., & Miserom, F. (2025). *Responsive Web Design for Educational Institution: A Case of ALUMNIApps*. Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/496479879_Responsive_Web_Design_for_Educational_Institution_A_Case_of_ALUMNIApps

Sugiyanto, & Alqodri, C. F. (2024). *Pengembangan Frontend Website Pada Platform Survey Online Menggunakan Agile Scrum*. Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (SEMTIK). Tersedia di: <https://ejournal.itats.ac.id/semtik/article/view/6239>

Prawastiyo, C. A., & Hermawan, I. (2020). *Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta Dengan Menggunakan Metode User Centered Design*. Journal

Information Science and Library, 1(2), 1–11. Tersedia di:
<https://journals.usm.ac.id/index.php/jisl/article/view/2784>

Firantika Yogananti, A., Hasyim, N., & Muqoddas, A. (2021). *Efficiency Perubahan Desain Layout pada Website Responsif Surat Kabar di Indonesia terhadap Pengguna (Studi Kasus: Kompas, JPNN, Republika)*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 5(1). Tersedia di:
<https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1987>

Nawir, F. (2022). *Pengaruh Tingkat Usability Desain Responsif Web Mobile Perguruan Tinggi Terhadap Persepsi Pengguna*. Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual, 7(1). Tersedia di: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/1080>

Gunawan, T. I. A. O., Kraugusteeliana, & Zebua, R. S. Y. (2023). *Perancangan dan Implementasi Frontend Web untuk Sistem Pengaduan Masyarakat*. Jurnal Informasi dan Teknologi (JIDT), 5(1), 112–126. Tersedia di: <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.290>

Nurhikmat, I. K., Hadiana, A. I., & Kasyidi, F. (2024). *Optimisasi Responsivitas Web dengan Pendekatan Mobile-First Design*. Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS), 6(3), 476–485. Tersedia di: <https://jurnal.uts.ac.id/index.php/JINTEKS/article/view/4314>

Rahman, F., Samsudin, A. R., Islam, R., & Sunardi, S. (2024). *Pengembangan Website UMKM Desa Teniga dengan Laravel dan Vue.js*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia, 4(12), 597–602. Tersedia di: <https://doi.org/10.52436/1.jpti.510>

Naresvari, E., & Susetyo, Y. A. (2025). *Penerapan JavaScript React pada Perancangan Front-End Website UMKM Jemari Ragil*. IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 4(1), 16–32. Tersedia di: <https://doi.org/10.24246/itexplore.v4i1.2025.pp16-32>

Subiyakto, A., Rahmi, Y., Kumaladewi, N., Qomarul H., & Hasanati, N. (2021). *Investigating Quality of Institutional Repository Website Design Using Usability Testing Framework*. arXiv Preprint. Tersedia di: <https://arxiv.org/abs/2101.04880>

Mozilla Developer Network (MDN). *HTML: HyperText Markup Language*. Tersedia di: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>

Mozilla Developer Network (MDN). *CSS: Cascading Style Sheets*. Tersedia di:
<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS>

Mozilla Developer Network (MDN). *JavaScript*. Tersedia di:
<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>

Bootstrap Official Documentation. *Get Started with Bootstrap*. Tersedia di:
<https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/>

W3C. *Responsive Web Design Basics*. Tersedia di: <https://www.w3.org/TR/css3-mediaqueries/>

LAMPIRAN

a. Lampiran 1 . Jurnal Harian Pelaksanaan PKL

JURNAL HARIAN PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama Mahasiswa : Yusuf AL Banna

NIM/Program Studi : 432022611068 / Teknik Informatika

Pembimbing Lapangan PKL : Muhammad Ainun Yanuarsyam, S.Kom

Judul Laporan PKL : Laporan Praktik Kerja Lapangan Perancangan
Website Front-End Dengan Bootstrap
(Website Cari Batik Batik Riziq Medono dan
Website Landing Page News MovBlaze) di
Gamelab Indonesia (PT Educa Sisfomedia
Indonesia)

Waktu Pelaksanaan PKL : Senin, 12 Mei 2025 – Jumat, 1 Agustus 2025

No.	Hari, Tanggal	Kegiatan	Catatan	Tanda Tangan
1	Senin, 12 Mei 2025	Libur tanggal merah hari raya waisak	Libur Tanggal Merah Hari Raya Waisak	
2	Selasa, 13 Mei 2025	-Megikuti webinar onboarding dan Latihan typing skill php -Membaca artikel yang berada di gamelab id tentang web programmer	-Mengikuti webinar on boarding magang sampai selesai -Latihan tuping skill php dengan hasil karakter per menit 263, kata per menit 52, akurasi 90,49%,nilai B -Membaca artikel inilah	

			alasannya menguasai bahasa pemrograman bagi calon programmer di web gamelab -membaca artikel inilah 10 tugas web developer yang wajib dipahami -membaca artikel mengupas 10 tugas web designer di web gamelab -membaca artikel menyelami dunia web developer memahami berbagai tugas dan tanggung jawabnya	
3	Rabu, 14 Mei 2025	-Mengikuti kelas critical hinking:meningkatkan kualitas hidup berpikir kritis -Mengikuti kelas belajar Bahasa inggris dan mengikuti atau bergabung dengan forum komunitas gamelab indonesia	-Menyelesaikan kelas critical thinking: meningkatkan kualitas hidup dengan berpikir kritis sampai 100% di gamelab indonesia -Menyelesaikan kelas belajar Bahasa inggris sampai 100% di gamelab indonesia -Bergabung ke komunitas IT& Programming,komunitas web programmer,komunitas.	
4	Kamis, 15 Mei 2025	-Mengikuti kelas web frontend dengan bootstrap v.1.0	-Mengikuti Kelas Web Front-End dengan bootstrap v.1.0 dari 0%	

		-Membuat design website ukm Jeans I&Z Pratama Collection di figma	sampai 37% -Mengerjakan dan mengupload hasil Tugas pertama percobaan membuat pages di website Gamelab Indonesia -Mengerjakan dan Mengupload tugas #1 yaitu mencari ukm. -Membuat design website ukm jeans I&Z Pratama Collection sampai 25%	
5	Jumat,16 Mei 2025	-Melanjutkan Membuat Design website ukm di figma -Menyelesaikan design website ukm jeans I&Z Pratama Collection di figma	-Membuat design website ukm sampai 70% -Menyelesaikan design website ukm di figma sampai 100%	
6	Sabtu,17 Mei 2025	Libur Magang	Libur Magang	
7	Minggu, 18 Mei 2025	Libur Magang	Libur Magang	
8	Senin, 19 Mei 2025	-Menyelesaikan modul component kelas frontend website dengan bootstrap -Mengoding code html dan css website ukm di	-Melanjutkan kelas frontend website sampai 50% -mengoding dan menyelesaikan halaman home.html	

		source code editor gamelab indonesia		
9	Selasa, 20 Mei 2025	-Mengoding halaman product dan halaman about website ukm jeans I&Z Pratama Collection -Mengoding halaman contact.html dan halaman testimoni.html website ukm jeans I&Z Pratama Collection	-mengoding dan menyelesaikan halaman about.html sampai 100% -mengoding dan menyelesaikan halaman product.html sampai 100% -mengoding dan menyelesaikan halaman contact.html sampai 100% mengoding halaman testimoni.html sampai 50%	
10	Rabu, 21 Mei 2025	-Merevisi tugas 3 component bootstrap -Merevisi tugas 3 sampai 100%	-Merevisi tugas component sampai 30% -Merevisi codingan untuk tugas 3 component bootstrap sampai 100% dan mengupload tugasnya	
11	Kamis, 22 Mei 2025	- Merevisi Kembali tugas 3 component bootstrap -Merevisi tugas 4 kelas frontend website dengan bootstrap	-Merevisi kembali dan menyelesaikan tugas 3 sampai 100% dan menguploadnya -Merevisi tugas 4 sampai 100%	
12	Jumat, 23 Mei 2025	-Melanjutkan kelas frontend website sampai tugas 6 uji hasil -Menyelesaikan tugas 6 uji hasil	-Mengerjakan tugas 5 image kelas frontend website dengan bootstrap sampai 100% -Mengerjakan tugas 6 uji hasil sampai 30% -Menyelesaikan tugas 6	

			kelas frontend website dengan bootstrap sampai 100%	
13	Sabtu, 24 Mei 2025	Libur Magang	Libur Magang	
14	Minggu, 25 Mei 2025	Libur Magang	Libur Magang	
15	Senin, 26 Mei 2025	-Menambahkan semua yang ada di todo ceklist ke website ukm jeans I&Z Pratama Collection -Merevisi tugas akhir kelas frontend website dengan bootstrap	-Menambahkan semua yang ada di to do ceklist ke website sampai 100% -Mengupload tugas akhir kelas frontend website dengan bootstrap -Menambahkan scrollspy sampai 100% -menyamakan ukuran judul dan bentuknya sampai 50%	
16	Selasa, 27 Mei 2025	-Merevisi tugas akhir bagian hero section dan gambar -Merevisi tugas akhir bagian hero dan Sebagian footer	-Merevisi kodingan bagian hero sampai 20% -mencari refrensi atau tutorial untuk bagian hero dan gambar -mencari warna yang bagus untuk navbar dan footer -Merevisi bagian warna navbar sampai 100%(belum termasuk box shadow untuk supaya tidak terlihat menyatu	

			navbar dan hero section) -merevisi bagian footer sampai 100%(masih harus direvisi mengikuti saran trainer)	
17	Rabu, 28 Mei 2025	-Mengoding ulang website ukm agar memenuhi semua todo ceklist -Merevisi tugas akhir bagian footer dan posisi content	-Mengoding dari awal kodingan karena tidak sengaja terhapus sampai 80% -Melengkapi todos sampai 80% -Mengupload tugas akhir(Masih ada yang direvisi oleh trainer) -Merevisi bagian footer sampai 100% -Merevisi bagian content yang ada di home section sampai 10%	
18	Kamis, 29 Mei 2025	Libur tanggal merah peringatan hari kenaikan yesus kristus	Libur tanggal merah peringatan hari kenaikan yesus kristus	
19	Jumat, 30 Mei 2025	-Merevisi Kembali tugas akhir bagian footer dan posisi content -Menyelesaikan Kelas Frontend website	-Merevisi tugas akhir bagian footer sampai 100% -merevisi content bagian hero section sampai 100% -Menyelesaikan kelas Frontend website sampai 100% -Mempelajari refrensi pemilihan warna sampai	

			100%	
20	Sabtu, 31 Mei 2025	Libur Magang	Libur Magang	
21	Minggu, 1 Juni 2025	Libur Magang	Libur Magang	
22	Senin, 2 Juni 2025	-Mencari product UKM batik -Membuat riset UKM batik	-Mencari UKM batik yang ingin dijadikan project website -Bertanya dan meminta izin lewat whatsapp dan medsos lain ke pemilik ukm untuk memakai UKMnya untuk dijadikan project magang. -Mencari Kembali UKM Batik -Membuat riset UKM batik sampai 20%	
23	Selasa, 3 Juni 2025	-Membuat design UKM Batik Riziq Medono di figma -Membuat design landing page batik di figma	-Membuat riset dan mengumpulkannya sampai 100% -Membuat design website ukm batik sampai 3% -Mencari refrensi design ui/ux landing page batik -Membuat design ukm batik sampai 50%	
24	Rabu, 4 Juni 2025	-Melanjutkan membuat design website ukm di figma	-Membuat design website ukm batik di figma sampai 97%	

		-Mengoding website UKM Batik Riziq Medono	-Mendisign website UKM batik di figma sampai 100% -Mengerjakan tugas pemilihan warna dan pemilihan typografi dan menguploadnya sampai 100% -Mengoding bagian navbar sampai 50%	
25	Kamis, 5 Juni 2025	-Membuat navbar dan banner website cari batik UKM Batik Riziq Medono -Mengoding bagian banner	-Mengoding bagian navbar sampai 100% -Mengoding bagian banner sampai 50% -Mengoding bagian banner sampai 100%	
26	Jumat, 6 Juni 2025	Libur Peringatan Hari Raya Idul Adha	Libur Peringatan Hari Raya Idul Adha	
27	Sabtu, 7 Juni 2025	Libur Magang	Libur Magang	
28	Minggu, 8 Juni 2025	Libur Magang	Libur Magang	
29	Senin, 9 Juni 2025	-Mengoding contact section dan menambahkan parallax	-Mengoding bagian contact section sampai 100% -Menambahkan parallax	

		-Mengoding about section	pada contact section sampai 100% -Mengoding about section sampai 100% -Menambahkan map di bagian contact section sampai 100%	
30	Selasa, 10 Juni 2025	-Merevisi bagian about us section -Mengoding bagian product section	-Merevisi bagian about section sampai 100% -menambahkan animation pada about section sampai 100% -Menambahkan deskripsi batik di product section sampai 100% -Mengoding product best selling sampai 10%	
31	Rabu, 11 Juni 2025	-Melanjutkan mengoding bagian product section -Mengoding bagian testimoni section	-Mengoding bagian product section sampai 80% -Menamnahkan best seller di product section sampai 80% -Menambahkan kategori batik cap di product section sampai 80% -Menambahkan kategori batik print di product section sampai 80% -Mengoding dan merevisi bagian product section sampai 100% -Mengoding bagian	

			testimoni section sampai 50%	
32	Kamis, 12 Juni 2025	-Mengoding bagian testimoni section dan FAQ section -Melanjutkan mengoding bagian FAQ section dan footer	-Mengoding bagian testimoni section sampai 100% -Mengoding FAQ section sampai 85% -Mengoding bagian footer sampai 10%	
33	Jumat, 13 Juni 2025	-Mengoding bagian footer -Melanjutkan membuat bagian footer dan merevisi bagian navbar	-Mengoding bagian footer sampai 50% -Mengoding bagian footer dan footer bottom sampai 100% -Merevisi bagian responsive terutama navbar sampai 5%	
34	Sabtu, 14 Juni 2025	Libur Magang	Libur Magang	
35	Minggu, 15 Juni 2025	Libur Magang	Libur Magang	
36	Senin, 16 Juni 2025	-Membuat ulang navbar untuk memunculkan efek scrollspy -Merevisi navbar untuk hamburger dan scrollspy	-Mengulang navbar dari awal untuk memunculkan scrollspy sampai 80% -Mengulang navbar untuk memunculkan toggler atau efek hamburger ketika mode android atau tab sampai 50%	

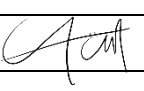
			-Merevisi bagian navbar sesuai dengan bantuan trainer sampai 100%(belum bisa scrollspy ,harus merevisi ulang lagi)	
37	Selasa, 17 Juni 2025	-Merevisi bagian hamburger,scrollspy, menambahkan parallax pada section home -Merevisi tinggi navbar ketika mode mobile	-Merevisi scroll spy sampai bisa aktif sampai 100% -Merevisi bagian toggler atau hamburger ketika mode mobile dan tablet sampai 100% -Menambahkan parallax pada section home sampai 100% -Merevisi jarak paragraph pada section home sampai 100% -Merevisi tinggi navbar untuk mobile sampai 5% -Merevisi tinggi navbar ketika mode mobile sampai 100%	
38	Rabu, 18 Juni 2025	-Membuat slide ppt untuk presentasi project website cari batik batik riziq medono -Melanjutkan membuat slide ppt presentasi	-Membuat slide ppt untuk presentasi sampai 50% -Melanjutkan membuat slide ppt presentasi sampai 70%	
39	Kamis, 19 Juni 2025	-Melanjutkan Kembali membuat slide ppt presentasi project	-Melanjutkan membuat slide presentasi project sampai 85%	

		-Melanjutkan membuat slide ppt presentasi project	-Menyelesaikan slide ppt presentasi project sampai 100%	
40	Jumat, 20 Juni 2025	-Mempersiapkan dan mempelajari lagi ppt untuk presentasi project -Presentasi project website UKM Cari Batik: Batik Riziq Medono	-Mempelajari dan mempersiapkan hal yang mau dipresentasikan ketika presentasi project sampai 100% -Melakukan presentasi project website	
41	Sabtu, 21 Juni 2025	Libur Magang	Libur Magang	
42	Minggu, 22 Juni 2025	Libur Magang	Libur Magang	
43	Senin, 23 Juni 2025	-Merevisi bagian box shadow navbar, bentuk font, dan padding -Merevisi kembali posisi content di contact section dan home	-Merevisi box shadow pada navbar sampai 100% -Merevisi font sampai 100% -Merevisi posisi content yang ada di home section dan contact section sampai 100% -Merevisi kembali posisi content di home section dan contact section sampai 100%	
44	Selasa, 24 Juni 2025	-Belajar dom api javascript di petanicode -Mempelajari integrasi api javascript	-Belajar dom API javascript di petani kode -Mempelajari integrasi api javascript di youtube sambal	

			menunggu revisi trainer	
45	Rabu, 25 Juni 2025	-Belajar cara integrasi API javascript di free code camp -Belajar integrasi API javascript di jocodev.id	-Belajar API javascript di situs free code camp -Belajar integrasi API javascript di jocodev.id sambil menunggu project tambahan dari trainer	
46	Kamis, 26 Juni 2025	-Belajar cara menggunakan API javascript di apidog.com -Belajar integrasi API WA dengan javascript melalui kirmi.id	-Belajar cara menggunakan API di javascript melalui website apidog.com -Belajar integrasi API WA dengan javascript di blog kirmi.id sambil menunggu project tambahan dari trainer	
47	Jumat, 27 Juni 2025	Libur Peringatan 1 Muharram Tahun Baru Islam 1447 Hijriah	Libur Peringatan 1 Muharram Tahun Baru Islam 1447 Hijriah	
48	Sabtu, 28 Juni 2025	Libur Magang	Libur Magang	
49	Minggu, 29 Juni 2025	Libur Magang	Libur Magang	
50	Senin, 30 Juni 2025	-Memastikan dan mengfixkan project batik dan submit -Melakukan riset untuk website landing page news	-Mengfixkan dan memastikan project sudah sesuai SOP,sesuai intruksi trainer,proyek lengkap dengan menceklis yang ada di todo ceklist kemudian mensubmitnya dari tahap pre-production sampai	

			post-production sampai 100% -Membuat riset untuk landing page news sampai 100%	
51	Selasa, 1 Juli 2025	- membuat design figma landing pages news - melanjutkan design figma	-membuat design figma landingpage sampai 10% -mencari refrensi website news dan contoh landing page news -melanjutkan design figma sampai 20%	
52	Rabu, 2 Juli 2025	- melanjutkan membuat design landing pages di figma - menyelesaikan design figma landing page news	-membuat design landing pages news sampai 70% -menyelesaikan design figma landing page website news sampai 100% -menyelesaikan tugas mencari refrensi ui ux landing page news sampai 100% -mengerjakan todos pemilihan typografi dan warna sampai 100%	
53	Kamis, 3 Juli 2025	- mengoding navbar dan banner - mengoding bagian about,news,faq,contact section	-mengoding bagian navbar sampai 100% -megoding bagian hero section atau banner sampai 100% -mengoding bagian about section sampai 100% -menambahkan parralax di banner sampai 100%	

			-mengoding bagian latest news atau berita terbaru sampai 100%(belum termasuk overlay yang akan muncul ketika diklik posternya yg berisi berita dan trailer) -mengoding bagian categories news sampai 100%(belum termasuk overlay yang berisi berita dan trailer) -mengoding bagian berita film terbaru sampai 100%(belum termasuk overlay yg berisi berita dan trailer) -mengoding bagian faq section sampai 100% -mengoding bagian contact section sampai 100% -mengoding footer sampai 2%	
54	Jumat, 4 Juli 2025	- mengoding footer dan menambahkan javascript - mencoba menyelesaikan error pada scrollspy	-mengoding bagian footer sampai 100% -mengoding java script untuk memunculkan overlay dan menjalankan filter category sampai 100% -mencoba menyelesaikan error pada scroll spy sampai 10%	

55	Sabtu, 5 Juli 2025	Libur Magang	Libur Magang	
56	Minggu, 6 Juli 2025	Libur Magang	Libur Magang	
57	Senin, 7 Juli 2025	- memperbaiki error yang ada di toggler atau hamburger - mengoding memperbaiki kodingan scrollspy	-memperbaiki error pada navbar toggler untuk memunculkan efek hamburger sampai 100% -mencoba meperbaiki error pada scrollspy supaya bisa jalan atau active sampai 70% -memperbaiki kodingan scrollspy sampai 98% (karena belum bisa aktif)	
58	Selasa, 8 Juli 2025	- mencari refrensi dan mengubah konsep filter category js - melanjutkan mengganti konsep categorie news	- mencari refrensi untuk mengubah konsep filter categories yg sebelumnya datanya ada di javascript dipindahkan datanya menjadi html -mengubah konsep filter categories sampai 5% -mengoding mengganti konsep categories sampai 98%(karena filter categories blm bisa berjalan fungsinya)	
59	Rabu, 9 Juli 2025	- mengoding isi berita	-mengoding isi berita	

		kategori action - mengoding bagian isi berita kategori horror dan animation	kategori action sampai 100% -mengoding isi berita kategori horror dan kategori animation 100%	
60	Kamis, 10 Juli 2025	- memperbaiki javascript openFilm dan filter categories - melanjutkan merapihkan paragraf pada berita movie	- memperbaiki javascript untuk openFilm sampai 100% sampai bisa memunculkan berita film ketika diklik poster filmnya -memperbaiki javascript untuk filtercategories sampai 100% sampai bisa aktif fungsi filter categoriesnya -memperbaiki scroll spy sampai 98%(karena belum bisa aktif scrollspynya) -merapihkan paragraf pada berita movie sampai 5%	
61	Jumat, 11 Juli 2025	-membaca artikel di gamelab dan meneruskan merapihkanparagraf - meneruskan merapihkan paragraf berita	-membaca artikel 50 istilah dalam dunia kerja di gamelab -melanjutkan merapihkan paragraf pada berita sampai 7% -meneruskan merapihkan paragraf pada berita sampai 50%	

62	Sabtu, 12 Juli 2025	Libur Magang	Libur Magang	
63	Minggu, 13 Juli 2025	Libur Magang	Libur Magang	
64	Senin, 14 Juli 2025	- menambahkan efek hover ganti poster pada poster berita - menambahkan table pada tampilan openFilm agar rapih	-menambahkan efek hover supaya gambar itu berganti ketika di hover atau diarahkan cursornya ke poster news pada latest news sampai 100% -menambahkan efek hover supaya gambar itu berganti ketika cursornya ke arah poster news pada categories movies sampai 10% -menambahkan efek hover untuk mengubah gambar ketika di cursor ke poster yang ada pada categories dan trending movie news sampai 100% -menambahkan table untuk content atau berita yang berada di tampilan openFilm sampai 20%	
65	Selasa, 15 Juli 2025	- melanjutkan menambahkan table untuk berita openFilm	-melanjutkan menambahkan table untuk berita yang ada pada	

		- melanjutkan menambahkan animation on scroll dan berita	tampilan openFilm agar rapih sampai 100% -memperbaiki error pada scrollspy sampai bisa aktif sampai 100% -menambahkan animation on scroll pada konten di masing masing section sampai 5% -melanjutkan menambahkan animation on scroll sampai 100% -melanjutkan menambahkan isi berita pada tampilan openFilm sampai 30%	
66	Rabu, 16 Juli 2025	- Melanjutkan menambahkan berita pada tampilan openFilm - Memberikan kodingan agar ada jarak antar kata & antar huruf	-melanjutkan menambahkan berita pada konten yang ada di tampilan openFilm sampai 100% -memberikan kodingan agar ada jarak antar huruf maupun antar kata pada setiap tulisan yang ada pada konten yang berada di tiap sectionnya sampai 100%	
67	Kamis, 17 Juli 2025	-Merevisi bagian navbar ketika mode mobile & ukuran gambar -Membaca artikel	-merevisi bagian navbar yaitu mengatur jarak agar tidak mepet pojok ketika mode mobile sampai 100%	

		gamelab sambil menunggu review selanjutnya	sesuai arahan trainer -merevisi bagian gambar pada poster film dengan memperpendek lebar gambarnya sesuai arahan trainer sampai 100% -membaca artikel gamelab inilah alasan menguasai banyak bahasa pemrograman bagi calon programmer dan artikel lainnya yg ada di gamelab sambil menunggu review selanjutnya dari trainer	
68	Jumat, 18 Juli 2025	-Membaca artikel gamelab sambil menunggu review trainer -Membaca artikel gamelan sambil menunggu review trainer terbaru dari trainer	-Membaca artikel memahami hard skill dan soft skill: pengertian, mperbedaan, dan kenapa keduanya penting untuk Dunia kerja dan artikel lainnya yang ada di gamelab sambil menunggu review selanjutnya dari trainer -Membaca artikel 5 Rekomendasi Aplikasi untuk Desain Grafis yang Terbaik di Tahun 2025! dan artikel lainnya yang ada di gamelab sambil menunggu review dan revisi trainer selanjutnya	

69	Sabtu, 19 Juli 2025	Libur Magang	Libur Magang	
70	Minggu, 20 Juli 2025	Libur Magang	Libur Magang	
71	Senin, 21 Juli 2025	-Membuat PPT presentasi project -Memperbaiki ukuran gambar& Melanjutkan PPT	-Membuat PPT presentasi project landing page news MovBlaze sampai 50% -Melanjutkan membuat ppt sampai 100% -memperbaiki ukuran gambar sampai 90%	
72	Selasa, 22 Juli 2025	-Melanjutkan revisi card dan mempersiapkan ppt lagi -Mempersiapkan dan mempelajari lagi apa yang ada di ppt	-Merevisi ukuran card pada categories section ketika all movie news dan membuatnya tiap baris masing masing ada 3 card poster berita film sampai 100% -Mempersiapkan dan mempelajari lagi apa yang ada di ppt presentasi project yang sudah dibuat sampai 100%	
73	Rabu, 23 Juli 2025	-Menyiapkan kembali materi ppt presentasi project landing page news MovBlaze -Menambahkan animasi pada ppt presentasi project	-Mempersiapkan dan mempelajari lagi ppt presentasi project landing page sampai 100% -Mempersiapkan dan mempelajari lagi isi ppt dan menambahkan animasi	

			pada ppt sampai 100%	
74	Kamis, 24 Juli 2025	-Menyiapkan & Mempelajari lagi ppt presentasi project landing page news MovBlaze -Melanjutkan mempelajari lagi ppt presentasi project	-Mempelajari dan memahami lagi apa yang ada di ppt presentasi project landing page news sampai 100% -Mengfixkan dan mempelajari lagi ppt presentasi project sampai 100%	
75	Jumat, 25 Juli 2025	-Mempersiapkan proyek presentasi ppt untuk presentasi project landing page news MovBlaze -Presentasi Project Landing Page News MovBlaze	-Mempersiapkan diri dan mempelajari lagi ppt sampai 100% -Mempresentasikan project landing page news sampai 100%	
76	Sabtu, 26 Juli 2025	Libur Magang	Libur Magang	
77	Minggu, 27 Juli 2025	Libur Magang	Libur Magang	
78	Senin, 28 Juli 2025	-Membuat script testimoni video -Membuat template video untuk testimoni video	-Membuat script testimoni video sampai 20% -Membuat testimoni video sampai 5% -Membuat template video	

			untuk testimoni video sampai 100%(belum dimasukkan videonya)	
79	Selasa, 29 Juli 2025	-Membuat testimoni video -Melanjutkan membuat testimoni video	-Membuat testimoni video sampai 50% -Melanjutkan membuat testimoni video sampai 60%	
80	Rabu, 30 Juli 2025	-Membuat testimoni video di canva video -Mengupload testimoni video di youtube	-Membuat testimoni video sampai 90% di canva video -Membuat testimoni video sampai 100% di canva -Mengupload testimoni video di youtube	
81	Kamis, 31 Juli 2025	-Merapihkan kodingan project landing page news -Merapihkan kembali kodingan project landing page news movblaze	-Merapihkan kodingan yang ada di landing page news sampai 20% -Merapihkan kodingan sampai 50%	
82	Jumat, 1 Agustus 2025	-Melanjutkan merapikan kodingan -Melanjutkan kembali merapihkan kodingan	-Melanjutkan merapihkan kodingan sampai 80% -Merapihkan kodingan sampai 100%	

b. Lampiran 2 . Surat Keterangan Selesai PKL



Gamelab Indonesia
Jl. Fallisombo No. 18, Kota Salatiga,
Ket. Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah
Telp. (0291) 328125
support@gamelab.id
www.gamelab.id

SURAT KETERANGAN KERJA PRAKTEK
No. 11875/GKP/VIII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Andi Taru NNW, S.Kom., M.Cs. selaku Direktur PT. Educa Sisfomedia Indonesia (Educa Studio) yang beralamat di Jl. Gilingrejo No.10, Gendongan, Tirngkir, Kota Salatiga menerangkan bahwa:

Nama / NIM : Yusuf Al Banna / 432022611068
Program Studi : Teknik Informatika
Universitas/Sekolah : Universitas Darussalam Gontor

Telah selesai melaksanakan Kerja Praktek Industri:

Periode : 12 Mei 2025 - 01 Agustus 2025
Divisi : Programming

Selama melaksanakan Kerja Praktek Industri di perusahaan kami, yang bersangkutan merupakan peserta yang baik, mampu melaksanakan tugas, dan dinyatakan **LULUS**.

Demikian Surat Persetujuan Kerja Praktek ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Salatiga
Tanggal : 01 Agustus 2025


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

Supported by

 **Educa Studio**
Pusat Pengembangan Pembelajaran

c. Lampiran 3 . Sertifikat Kelulusan Magang



GAMELAB
INDONESIA



SERTIFIKAT KELULUSAN

Diberikan kepada :

YUSUF AL BANNA

Atas kelulusannya mengikuti **Program Kerja Praktik di EDUCA STUDIO** pada bidang **PROGRAMMING** yang dilakukan pada tanggal 12 Mei 2025 - 01 Agustus 2025. Terimakasih atas partisipasinya, semoga menjadi ilmu bermanfaat.

A

DINYATAKAN LULUS

Salatiga, 12 Agustus 2025

Verifikasi Sertifikat:
gamelab.id/certificate/GL1004887998
Berlaku hingga 12 Agustus 2026



Chief Executive Officer
Gamelab Indonesia

Septi Yuliana, S.Ds.

GL1004887998



d. **Lampiran 4 . Laporan Nilai Magang**



Gamelab Indonesia
Jl. Kalisombo No. 18, Kal. Salatiga, Kec. Sidorejo
Kota Salatiga, Jawa Tengah Indonesia

(0298) 328125
support@gamelab.id
www.gamelab.id

Laporan Nilai

Nama : Yusuf Al Banna
Institusi : Universitas Darussalam Gontor
Divisi : Programming

No	Kategori	Nilai dalam Angka (0-100)
1.	Sikap	95
2.	Pengetahuan	94
3.	Keterampilan	89
RATA - RATA		92,7

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

LULUS
MAGANG DENGAN NILAI
A

Program Manager


Septi Muliandhi, S.Pd

Supported by  Educa Studio

1

e. **Lampiran 5 .Project Hasil Magang**

