

LAPORAN AKHIR
MAGANG MANDIRI BERSERTIFIKAT
Pengembangan Fitur Manajemen Sekolah Pada
Proyek LMS “Schoolmate” Berbasis Web

Di PT Aksamedia Mulia Digital

No PKS: PKS/015/UN63.7/UPN/III / 2023



Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program Magang Mandiri Bersertifikat

oleh :

Denny Setyawan Huda / 21081010281

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2023

Lembar Pengesahan

**PENGEMBANGAN FITUR MANAJEMEN SEKOLAH PADA PROYEK
"SCHOOLMATE" BERBASIS WEB**

Di PT Aksamedia Mulia Digital

oleh :

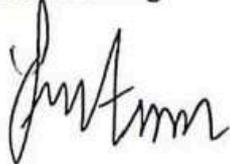
Denny Setyawan Huda / 21081010281

disetujui sebagai

Laporan Magang Mandiri Bersertifikat

Surabaya, 12 Januari 2024

Dosen Pembimbing



Pratama Wirya Atmaja, S.Kom, M.Kom

NIP. 198401062018031001

Abstraksi

Laporan kegiatan Magang Mandiri ini menjabarkan proyek yang dilakukan oleh mahasiswa sebagai bagian dari program Magang Mandiri dengan mitra kerja PT Aksamedia Mulia Digital. PT Aksamedia Mulia Digital adalah perusahaan teknologi yang mengkhususkan diri dalam pengembangan *Software* dan *Graphic Design*. Fokus utama dari proyek ini adalah pengembangan *Frontend* untuk "Schoolmate," sebuah *Learning Management System* (LMS) yang memiliki keunggulan *multi-platform*. Teknologi modern, seperti React dan Chakra UI, digunakan untuk membangun antarmuka pengguna yang responsif dan inovatif. Magang Mandiri dirancang untuk memberikan pengalaman kerja langsung kepada mahasiswa, memungkinkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia kerja dengan lebih siap. Sebagai *Frontend Engineer*, mahasiswa tidak hanya diberikan tanggung jawab dalam mengembangkan bagian depan dari "Schoolmate," tetapi juga diajak untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja profesional, meningkatkan keterampilan teknis, dan berkontribusi pada proyek yang memiliki dampak nyata. Kegiatan magang ini menjadi kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan dalam pengembangan frontend, berkolaborasi dengan para *developer* di industri, dan memahami lebih dalam proses pengembangan perangkat lunak pada skala profesional. Hasil dari magang ini bukan hanya penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan adaptasi dan kontribusi yang berarti terhadap proyek perusahaan. Dengan demikian, laporan ini mencakup deskripsi umum proyek, pelaksanaan magang, serta pencapaian hasil yang mencerminkan pertumbuhan dan kontribusi mahasiswa dalam lingkungan kerja sebenarnya. Kesimpulan umum mencakup evaluasi positif terhadap program Magang Mandiri dan harapan untuk pengembangan lebih lanjut di bidang *Frontend* dan industri teknologi.

Kata kunci: Magang Mandiri, PT Aksamedia Mulia Digital, Frontend Engineer,

Kata Pengantar

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah yang Maha Kuasa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya memiliki kesempatan untuk menjalani kegiatan Magang Mandiri serta menyelesaikan laporan kegiatan Magang Mandiri yang dilaksanakan di PT Aksamedia Digital Mulia. Melalui pengalaman yang berharga ini, saya berkesempatan untuk terlibat dalam berbagai tugas dan proses selama periode magang, yang telah memperluas wawasan dan keterampilan yang saya miliki.

Penyusunan laporan kegiatan magang ini tidak lepas dari berbagai pihak oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. CEO PT Aksamedia Digital Mulia Admirizal Jundi, S.Kom.
2. Pembimbing Lapangan Siswoyo, S.Kom.
3. Dosen Pembimbing Pratama Wiryatmaja, S.Kom, M.Kom.
4. Seluruh anggota tim PT Aksamedia Digital Mulia yang telah memberikan bimbingan selama magang.
5. Teman-teman informatika yang telah memberikan dukungan.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan akhir kegiatan magang.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Daftar Isi

Lembar Pengesahan	1
Abstraksi	2
Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
Daftar Gambar	6
Daftar Tabel	7
Bab I Pendahuluan	8
I.1 Latar belakang	8
I.2 Lingkup	10
I.3 Tujuan	11
Bab II Organisasi atau Lingkungan Organisasi Mitra MBKM	13
II.1 Struktur Organisasi	13
II.2 Lingkup Pekerjaan	14
II.3 Deskripsi Pekerjaan	15
II.4 Jadwal Kerja	16
Bab III Magang Mandiri - Frontend Engineer PT Aksamedia Mulia Digital	17
III.1 Kegiatan Magang Mandiri PT Aksamedia Mulia Digital	17
III.2 Pelaksanaan Magang Mandiri PT Aksamedia Mulia Digital	20
III.2.1 Tahap Analisis Prioritas	20
III.2.2 Pengembangan Frontend	20
III.2.3 Integrasi Frontend dan Backend	21
III.2.4 Tahap Pengujian	21
III.2.5 Hambatan yang Ditemui dan Cara Penyelesaiannya	22
III.2.6 Kakas dan Pengetahuan yang Dimanfaatkan	23
III.3 Pencapaian Pengembangan Fitur Manajemen Sekolah pada Proyek LMS “Schoolmate” Berbasis Web	30
III.3.1 Mendapatkan Pengalaman Kerja	30
III.3.2 Memperluas Wawasan Terhadap Teknologi Baru di Bidang Frontend	30
III.3.3 Menumbuhkan Etos Kerja	31
III.3.4 Nilai dan Sertifikat	32
Bab IV Rekognisi Kegiatan MBKM dengan Konversi ke Mata Kuliah Pilihan	34
IV.1 Analisis Kebutuhan	34
IV.2 Uji Coba dan Implementasi	35
IV.3 Pemrograman Framework	36
IV.4 Rekognisi Mata Kuliah KKN	37
Bab V Penutup	49

V.1 Kesimpulan	49
V.2 Saran	49
Bab VI Lampiran A. Log Activity	52

Daftar Gambar

Gambar 1 Bagan Struktur Organisasi PT Aksamedia Mulia Digital	11
Gambar 2 Website Proyek Schoolmate	13
Gambar 3 Logo PT Aksamedia Mulia Digital	15
Gambar 4 Logo Git	21
Gambar 5 Logo GitLab	22
Gambar 6 Logo WhatsApp	23
Gambar 7 Logo TypeScript	24
Gambar 8 Logo Framework React	25
Gambar 9 logo Chakra UI	26
Gambar 10 Lembar Penilaian Magang	30
Gambar 11 Sertifikat Magang	31
Gambar 12 Cover Laporan KKN	38
Gambar 13 Lembar Pengesahan	39
Gambar 14 Instagram KKN Kelompok 5	40
Gambar 15 Luaran Video Youtube 1	41
Gambar 16 Luaran Video Youtube 2	41
Gambar 17 Peta Lokasi KKN	42
Gambar 18 Surat Keterangan Mitra	43
Gambar 19 Luaran Artikel Berita 1	44
Gambar 20 Luaran Artikel Berita 2	44
Gambar 21 Modul KKN	45
Gambar 22 Logbook KKN	46

Daftar Tabel

Tabel 1 Anggota KKN Kelompok 5

36