



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan selama berlangsungnya praktek kerja magang di SALT adalah sebagai *front-end developer intern*. Pengerjaan dari proyek yang diberikan serta koordinasi dilaksanakan sesuai petunjuk dan arahan dari supervisi atau pengawas lapangan agar project yang dikerjakan sesuai dengan kebutuhan yang di inginkan dan tampilan project sesuai dengan *mockup* yang telah dibuat oleh tim desain. Tampilan (*mockup*) yang telah diberikan berisikan halaman apa saja yang nantinya harus dibuat agar project yang dikerjakan tidak jauh melenceng dari apa yang diinginkan. Kemudian proses pemanggilan data juga di arahkan oleh supervise dengan memperlihatkan data-data apa saja yang perlu dipanggil menggunakan fungsi-fungsi dari API (*Application Programming Interface*) yang penghubung ke *server*. Supervisi akan melakukan pengecekan disetiap akhir hari kerja untuk mengetahui *progress* apa saja yang telah dikerjakan oleh peserta kerja magang pada hari tersebut, jika pada hari itu peserta magang menyelesaikan pekerjaan sebelum akhir hari kerja maka peserta magang akan memberitahu supervise untuk dilakukan pengecekan apakah ada *bug* atau ketidaksesuaian tampilan dari hasil yang dibuat dengan *mockup* yang ada. Jika ketidaksesuaian tampilan atau *bug* ditemukan maka akan dilakukan perbaikan. Setelah bagian yang dikerjakan telah dinyatakan benar maka bagian tersebut akan diunggah ke *online repository* yang sudah ada.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama praktek kerja magang berlangsung, tugas yang dilakukan adalah membuat prototipe tampilan dari *web* penyajian berita sesuai dengan mockup yang telah diberikan dan membuat function yang menghubungkan prototipe tersebut dengan data yang sudah ada dari API yang sudah disediakan. API yang sudah disediakan tersebut akan dipakai untuk melakukan proses *fetching* data untuk kemudian ditampilkan di halaman *web* yang sudah dibuat. Peraturan atau prosedur yang dimiliki oleh Salt adalah *source code* dari sebuah proyek yang dibuat mau itu prototipe ataupun bukan prototipe didasari oleh peraturan ini maka *source code* tidak akan dilampirkan di laporan magang.

Dalam pembuatan prototipe tampilan *web* penyajian berita ini dilakukan beberapa tahap sebagai berikut.

1. Mempelajari *framework* angular seperti dasar-dasar pengambilan data dan pembuatan *function-function* yang dibutuhkan.
2. Memahami *requirement* yang dibutuhkan dalam pembuatan prototipe *web* serta memahami alur pembuatan tampilan *web* agar dapat sesuai dengan desain yang telah diberikan.
3. *Coding*, proses pengimplementasian pengetahuan yang telah didapatkan dari matakuliah di kampus dan juga menerapkan apa yang sudah dipelajari tentang *framework angular* dari kantor.
4. Melakukan perbandingan tampilan yang sudah dibuat apakah sudah sesuai atau sama dengan *mockup* yang sudah dibuat.

5. *Testing* melakukan pengetesan dari fungsi-fungsi yang sudah dibuat apakah sudah berjalan sesuai dengan kemauan atau masih ada kesalahan yang harus diperbaiki.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja magang berlangsung selama sembilan minggu pada perusahaan PT. Ako Media Asia. Dalam sembilan minggu tersebut *progress* pekerjaan akan dilaporkan secara mingguan.

Tabel 3.1 Realisasi Kerja Magang

Minggu Ke	Pekerjaan yang dilakukan
1	Mempelajari Materi Standarisasi SALT & Membuat landing page sesuai dengan materi standarisasi yang sudah dipelajari
2	Mempelajari <i>framework</i> angular dengan membuat aplikasi <i>intro to angular</i> dan memahami <i>layouting</i> atau <i>mockup</i> dari prototipe yang akan dibuat.
3 – 5	Memulai <i>layouting</i> dari <i>homepage</i> dan <i>detailpage</i> dari prototipe <i>web</i>
6	Menyelesaikan <i>detailpage</i> dan mulai mempelajari bagaimana cara kerja dari API untuk mengetahui data mana yang akan di tampilkan di halaman tertentu
7	Membuat function yang berfungsi untuk mengambil data dari API untuk ditampilkan kedalam <i>homepage</i>
8	Membuat routing antara <i>homepage</i> dan <i>detailpage</i> agar data yang ditampilkan sesuai <i>detailpage</i> sesuai dengan apa yang telah dipilih di <i>homepage</i> .
9	Mengubah function pengambilan data dari API agar data pada <i>detailpage</i> berubah tanpa memuat ulang keseluruhan halaman

Pelaksanaan praktek kerja pada minggu pertama diawali dengan memperkenalkan lingkungan kerja dalam perusahaan SALT dan juga rekan-rekan kerja lain yang nantinya akan bekerja sama selama proses magang sedang berlangsung. Penjelasan tentang materi standarisasi dari perusahaan SALT juga diberikan pada minggu pertama ini untuk membiasakan peserta kerja magang dengan lingkungan dan bagaimana cara kerja SALT.

Minggu kedua, *supervisor* menugaskan peserta magang untuk mempelajari *framework angular* dengan mengerjakan aplikasi *intro to angular* agar peserta magang memahami *syntax-syntax* yang nantinya dibutuhkan saat project sedang berlangsung.

Minggu ketiga setelah selesai mempelajari *framework angular* maka project pun mulai dibuat dengan memulai pembuatan *homepage* yang diawali dengan pemahaman *layouting* halaman *web* tersebut dan membuat tampilan halaman tersebut. Kemudian pada minggu keempat dan kelima *detailpage* pun dikerjakan serta adanya masukan dari supervisi mengenai perihal sudah tepat atau tidaknya tampilan yang dibuat dari mockup yang telah diberi.

Minggu keenam, *layouting* dari *detailpage* sudah selesai dan mulai mempelajari bagaimana cara kerja API terutama bagaimana cara mengakses data yang dibutuhkan dimana dilakukan tes pemanggilan data dengan aplikasi postman terlebih dahulu dan menentukan data apa saja yang akan ditampilkan di halaman *homepage* dan *detailpage*.

Minggu ketujuh, setelah sudah diketahui data apa saja yang dibutuhkan dan dimana data tersebut akan ditampilkan maka dibuatlah fungsi-fungsi yang akan dipakai untuk melakukan pemanggilan data.

Minggu kedelapan, dibuat *routing* yang menghubungkan halaman *homepage* dengan halaman *detailpage* dimana data yang ditampilkan pada *detailpage* akan sesuai dengan data yang dipilih di halaman *homepage*.

Mengubah fungsi pengambilan data dari API agar ketika ada data yang berbeda dipilih halaman *detailpage* tidak dimuat ulang secara menyeluruh namun hanya data yang dimuat ulang.

Dalam proses pembuatan prototipe *web* ini, digunakan komputer yang telah disediakan oleh SALT dengan spesifikasi sebagai berikut.

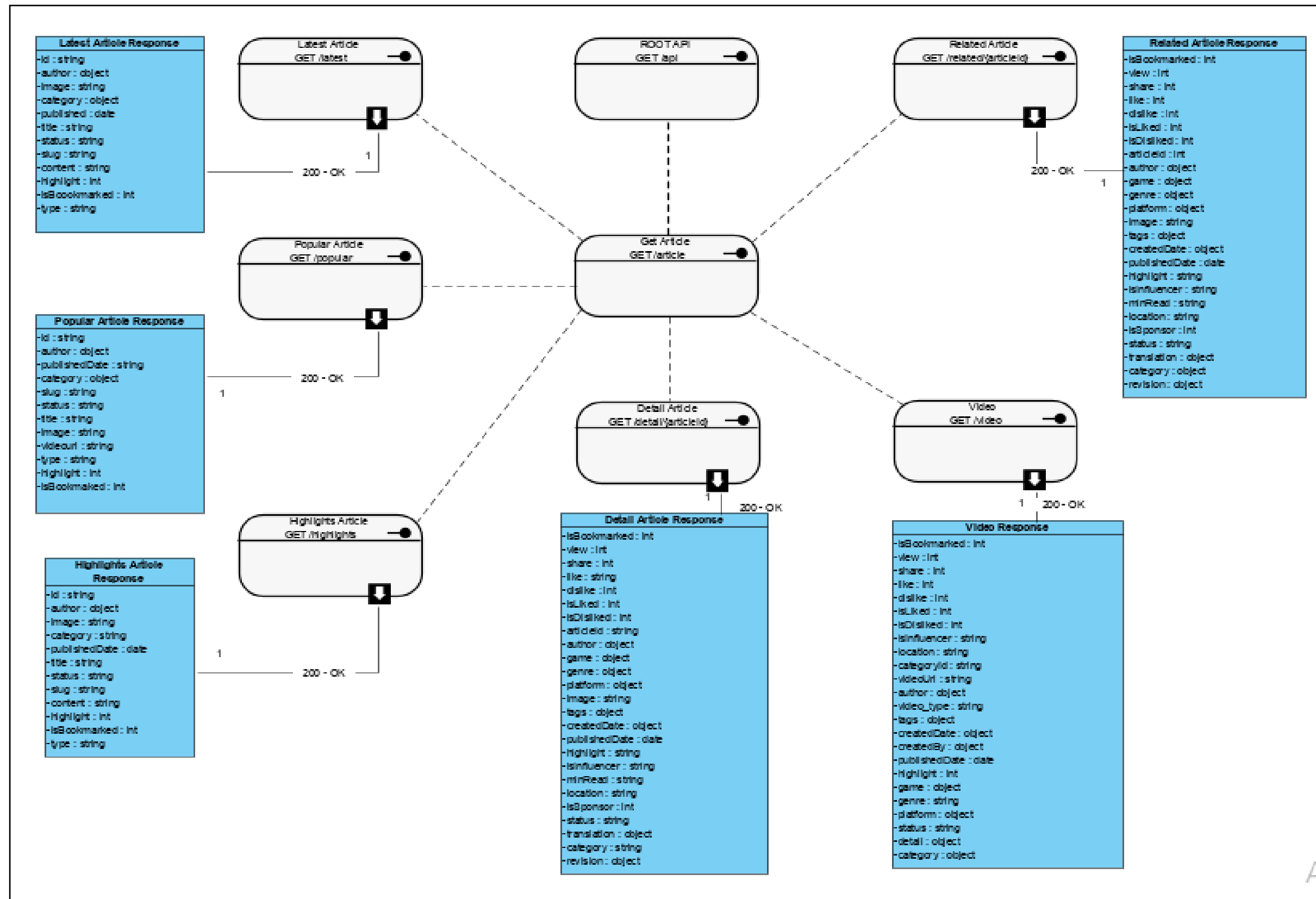
1. Prosesor : Intel Core i7-6700
2. Sistem Operasi : Microsoft Windows 10 (64-bit)
3. Memori : 2GB
4. Hardisk : 2TB

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan juga dalam proses pengembangan prototipe selama periode kerja magang sebagai berikut.

1. Visual Studio Code: *Text editor* untuk mengembangkan prototipe halaman yang sedang dikejarkan.
2. Google Chrome: *Web browser* yang digunakan untuk melihat hasil halaman yang telah dibuat oleh *text-editor*.
3. Mozilla Firefox: *Web browser* yang digunakan untuk melihat hasil halaman yang telah dibuat oleh *text-editor*.
4. Postman: Program yang digunakan untuk melakukan pengujian API yang dibutuhkan untuk pengaksesan data.
5. Microsoft Word 2016: Program pengolahan kata yang digunakan untuk menulis laporan kerja magang ini.

3.3.1 Rest API Diagram

Application Programming Interfaces atau disebut dengan API merupakan suatu cara komunikasi antara suatu program dengan *web service* yang sudah tersedia. Secara umum API berfungsi untuk memperlihatkan data dan fungsi yang menyediakan kemungkinan untuk bertukar informasi antara suatu program dengan server. Untuk memperjelas data apa dan bagaimana cara pengambilan data pada proyek ini maka disediakanlah *Rest API Diagram*.



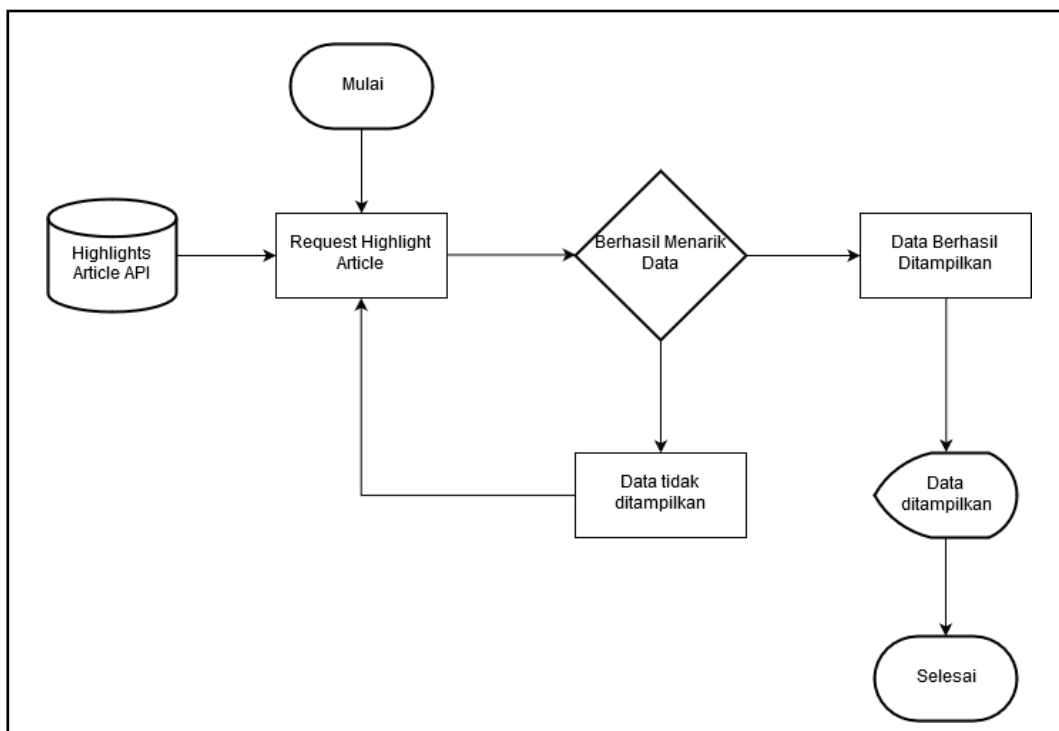
Gambar 3.1 Rest API Diagram

Gambar 3.1 menunjukkan 6 *resource* (API Service) yang dipakai untuk melakukan penarikan data dari *server* yang akan ditampilkan pada halaman *homepage* dan *detailpage*. Penarikan data ini dilakukan dengan menggunakan HTTP *request* yang dimiliki oleh *framework* angular dengan menggunakan *method* *get*.

3.3.2 Flowchart

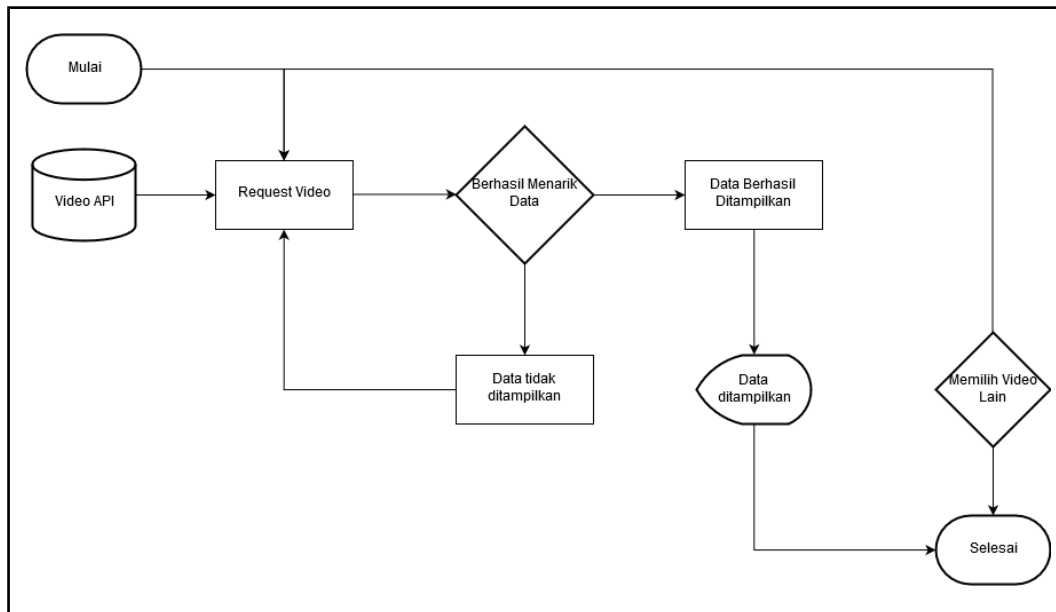
Flowchart adalah suatu bagan yang terisi dari simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara detail dan hubungan antara suatu proses dengan proses lainnya dalam suatu aplikasi.

Prototipe *web* penyajian berita mempunyai beberapa *flowchart* yang akan menjelaskan bagaimana proses pengambilan data yang ditampilkan pada halaman *web*. *Flowchart* ini berfungsi untuk menggambarkan proses interaksi *user* terhadap *web*



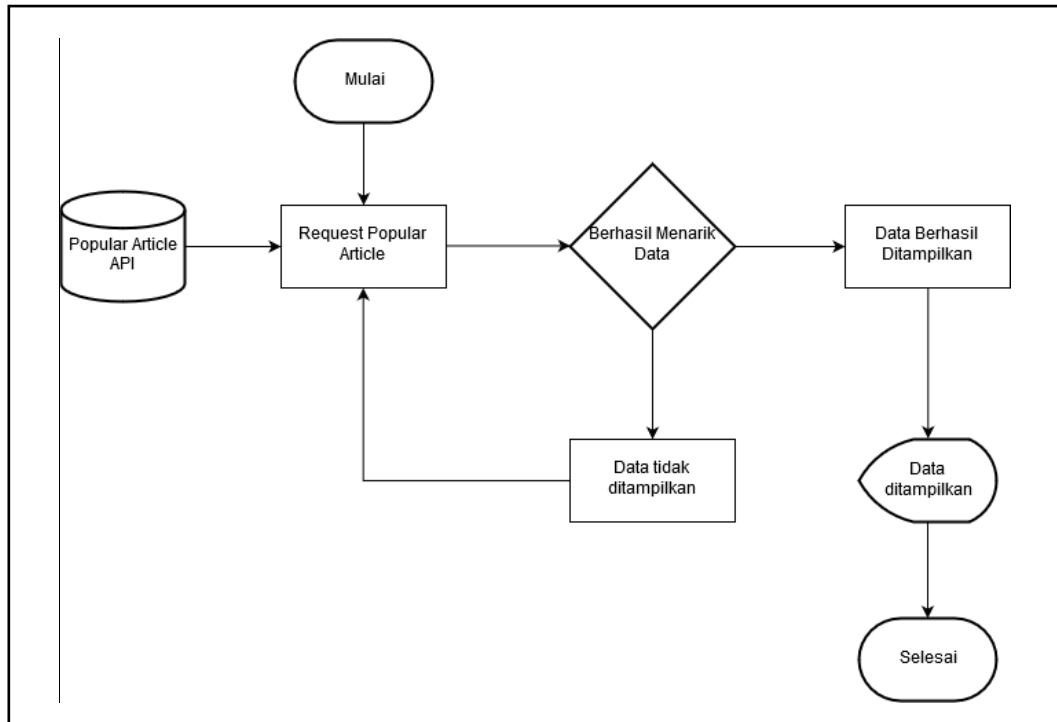
Gambar 3.2 Flowchart *Get Highlight Article homepage*

Pada saat *user* sampai pada halaman *homepage* bagian yang paling pertama terlihat merupakan bagian yang menyajikan *highlight* artikel yang merupakan artikel yang baru saja diunggah oleh *author* atau sang penulis, apabila *request* yang dilakukan terjadi *error* maka tidak akan ada data yang bisa disajikan kepada pengguna.



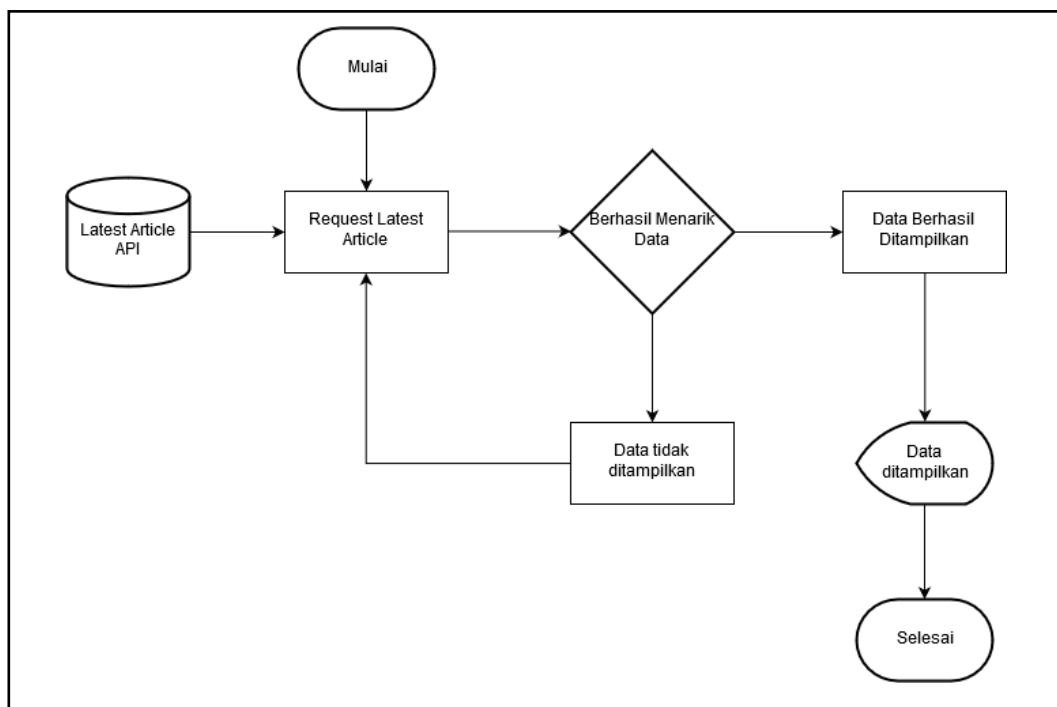
Gambar 3.3 Flowchart *Get Video*

Gambar 3.3 menjelaskan bagaimana proses pengambilan video dari API DuniaGames yang menjadi sumber data percobaan pada prototipe ini. Dibawah tampilan highlights article pada halaman *homepage* akan terlihat ada bagian *live streaming* yang akan menampilkan video-video *event live* yang baru saja terjadi.



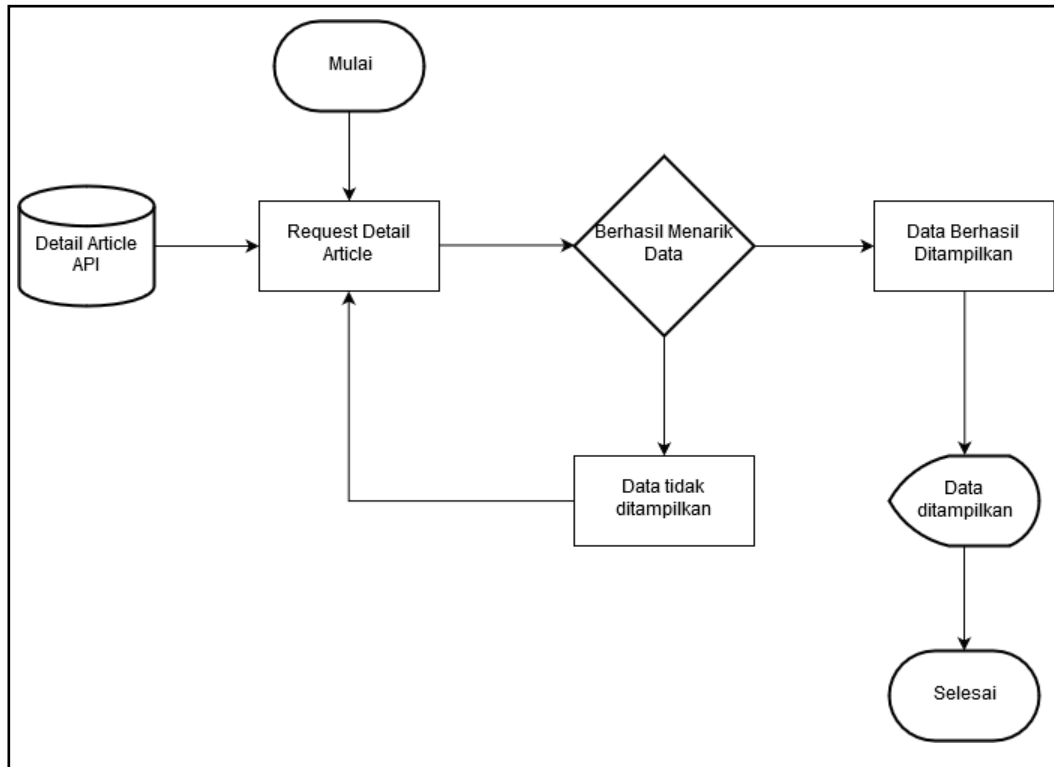
Gambar 3.4 Flowchart *Get Popular Article*

Gambar 3.4 menunjukkan bagaimana data dari artikel populer diambil dari API, setelah selesai dari bagian *highlights* dan *live streaming* pengunjung halaman *web* akan melihat bagian populer artikel dimana artikel yang banyak dikunjungi oleh pengguna *web* akan ditampilkan



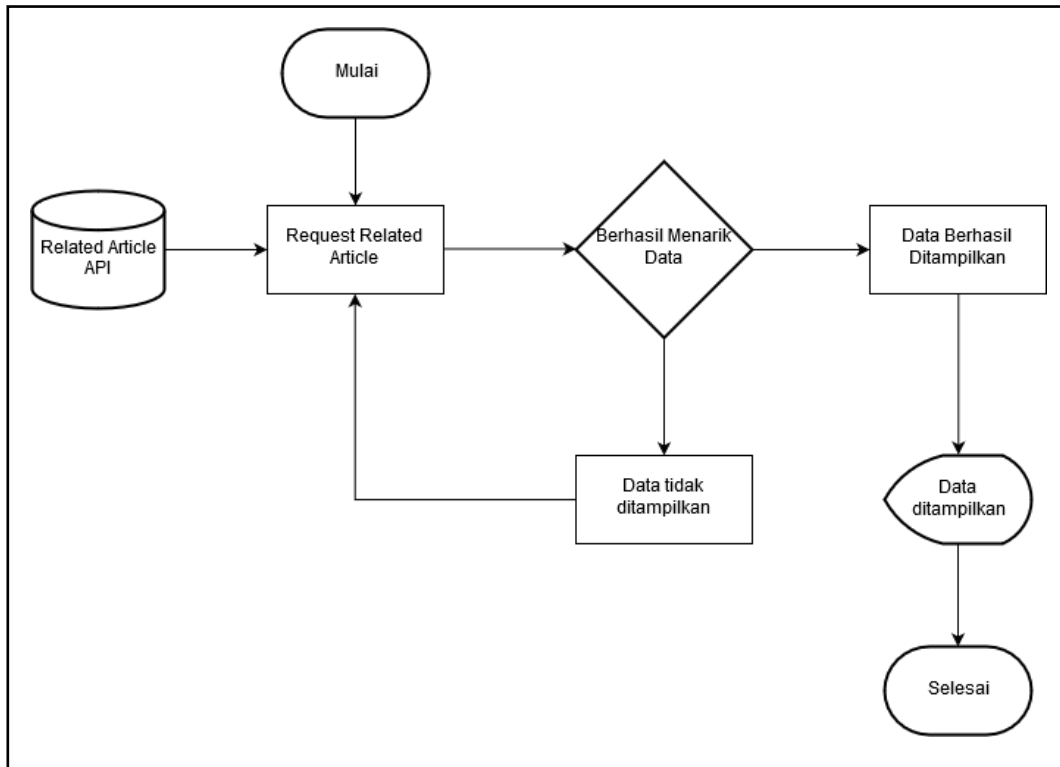
Gambar 3.5 Flowchart *Latest Article*

Artikel yang paling baru akan diambil dari API dimana prosesnya dijelaskan pada gambar 3.5. API ini akan mengembalikan data artikel yang paling baru ditambahkan kedalam server.



Gambar 3.6 Flowchart *Detail Article*

Gambar 3.6 Menjelaskan modul bagaimana cara pengambilan data detil dari sebuah artikel, data ini akan ditampilkan setelah user menekan salah satu judul dari article di halaman *homepage* setelah itu *user* akan diarahkan ke *detailpage* yang berisi informasi detil dari sebuah article.



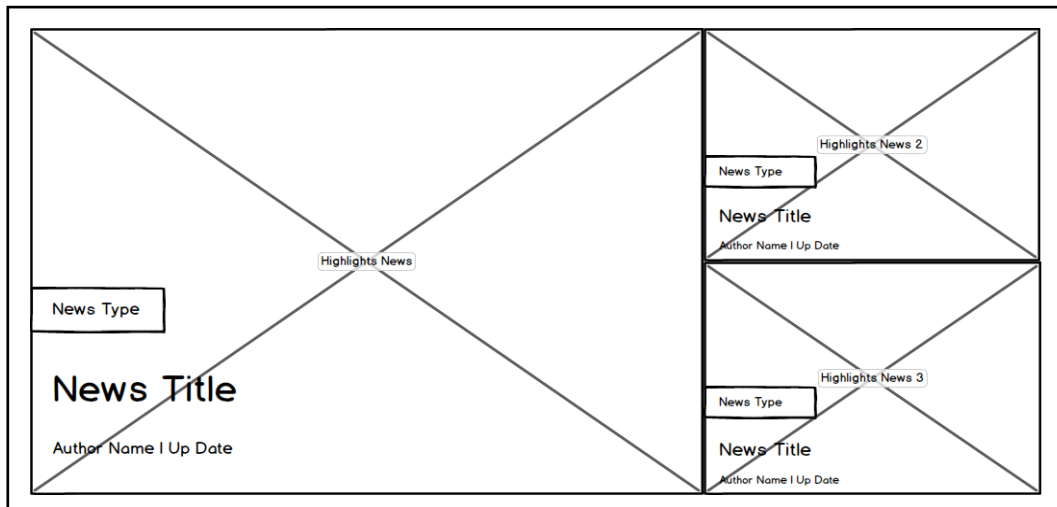
Gambar 3.7 Flowchart *Related Article*

Gambar 3.7 menjelaskan bagaimana cara proses pengambilan data *related article* di jalankan, data ini akan ditampilkan ketika user telah memilih article yang ingin mereka baca pada *detail page*. Dat-data ini akan disajikan di berbagai tampilan di halaman *detailpage* agar pengunjung web dapat membaca article lain yang belum mereka baca tanpa harus balik lagi ke bagian *homepage*.

3.3.3 Perancangan Antarmuka Sistem

Rancangan antarmuka dari halaman prototipe ini dapat dilihat di gambar berikut yang memperlihatkan rancangan antarmuka sistem yang telah dibuat oleh team desain SALT. Dari tampilan antarmuka inilah nanti akan dirancang web yang sesuai dengan gambaran mockup dibawah.

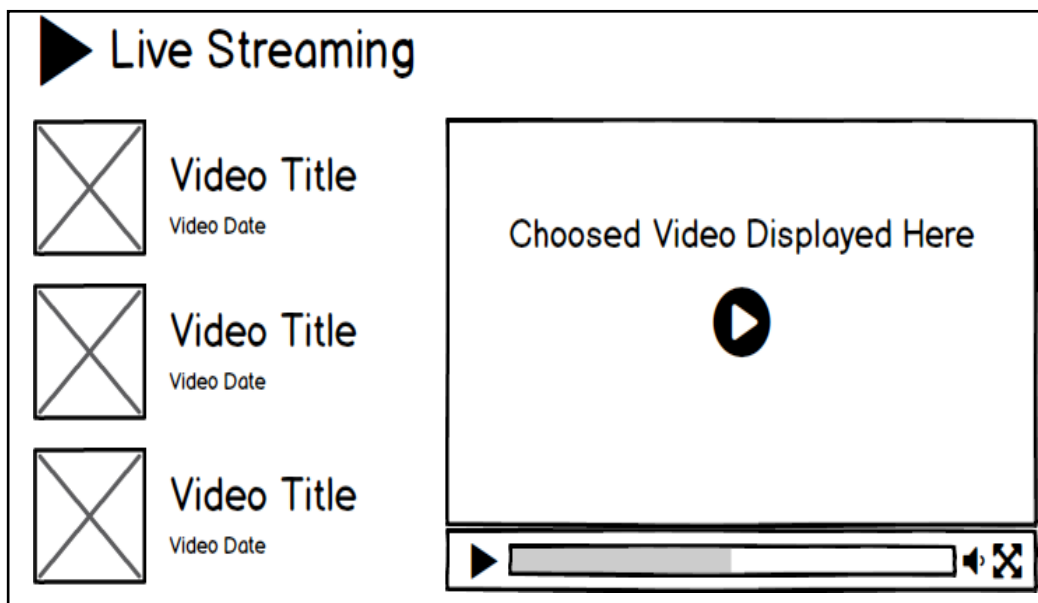
A. Halaman homepage bagian highlights.



Gambar 3.8 Rancangan Halaman *homepage* Bagian *highlights*

Gambar 3.8 merupakan hasil rancangan antarmuka bagian *highlights* pada halaman *homepage* yang menampilkan berita yang sedang menjadi sorotan. Pada bagian ini akan selalu menampilkan 3 berita beserta dengan judul, tipe artikel,

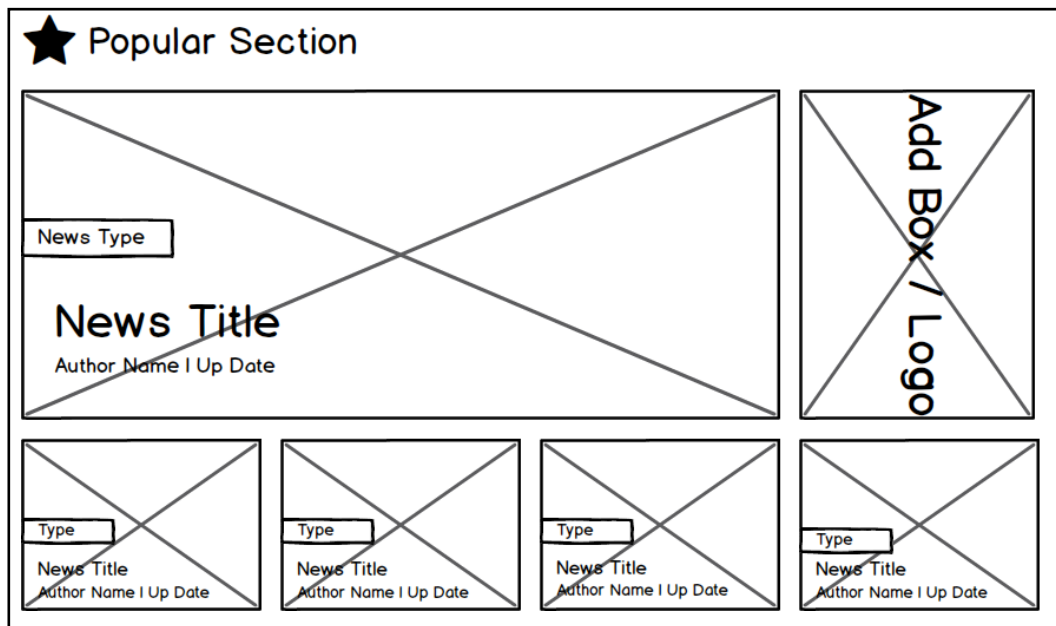
B. Halaman homepage bagian livestreaming.



Gambar 3.9 Rancangan Halaman *homepage* Bagian *live streaming*

Gambar 3.9 merupakan hasil rancangan antarmuka bagian *livestreaming* pada halaman homepage yang menampilkan video yang baru saja di unggah. Pada halaman ini terdapat 3 judul video dan 1 pemutar video.

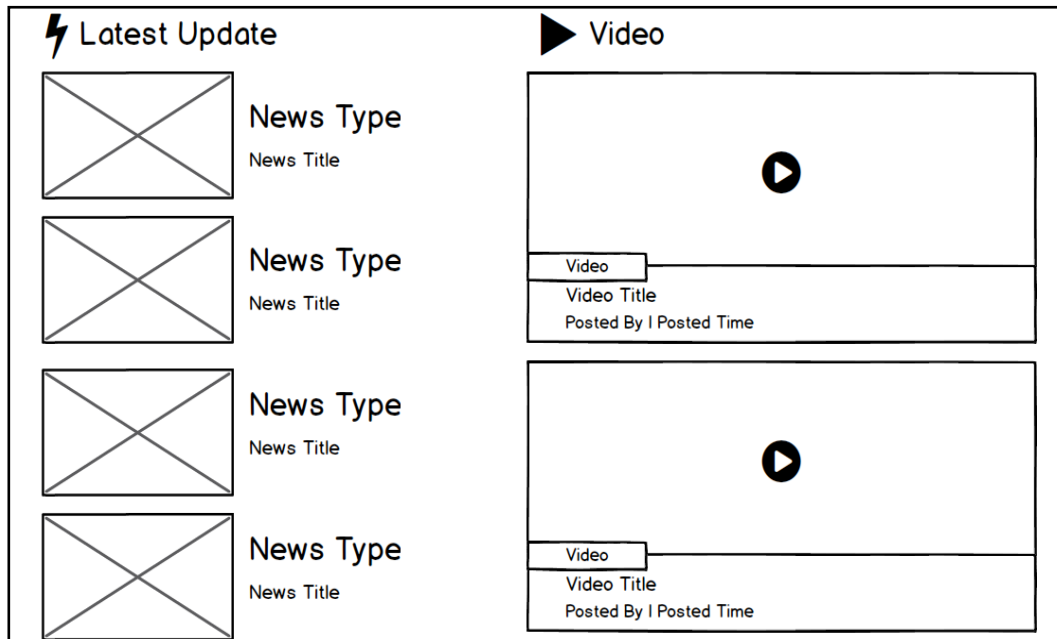
C. Halaman *homepage* bagian *popular*.



Gambar 3.10 Rancangan Halaman *homepage* Bagian *popular*

Pada gambar 3.10 merupakan hasil rancangan halaman *homepage* bagian *popular* yang menampilkan berita yang sedang populer. Pada halaman ini akan ditampilkan 5 artikel yang sedang populer dan juga 1 *advertisement box* atau logo dari organisasi atau perusahaan yang akan memakai prototipe ini.

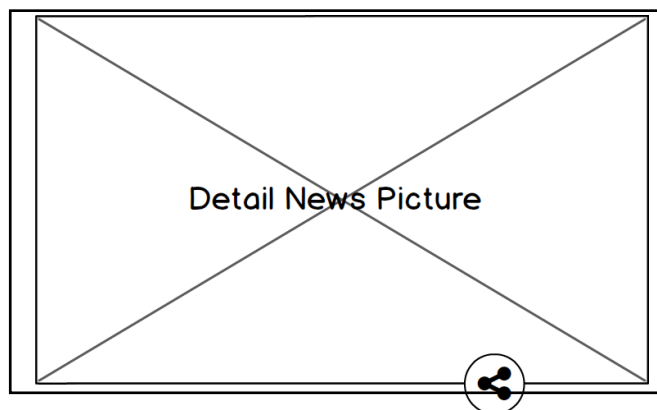
D. Halaman homepage bagian latest update.



Gambar 3.11 Rancangan Halaman *homepage* Bagian *latestupdate*

Gambar 3.11 merupakan hasil rancangan halaman *homepage* bagian *latest update* yang menampilkan artikel dan juga video-video yang baru saja diunggah. Pada halaman ini akan ditampilkan 4 artikel dan juga 2 video yang dapat langsung diputar.

E. Halaman detailpage bagian landingsection.

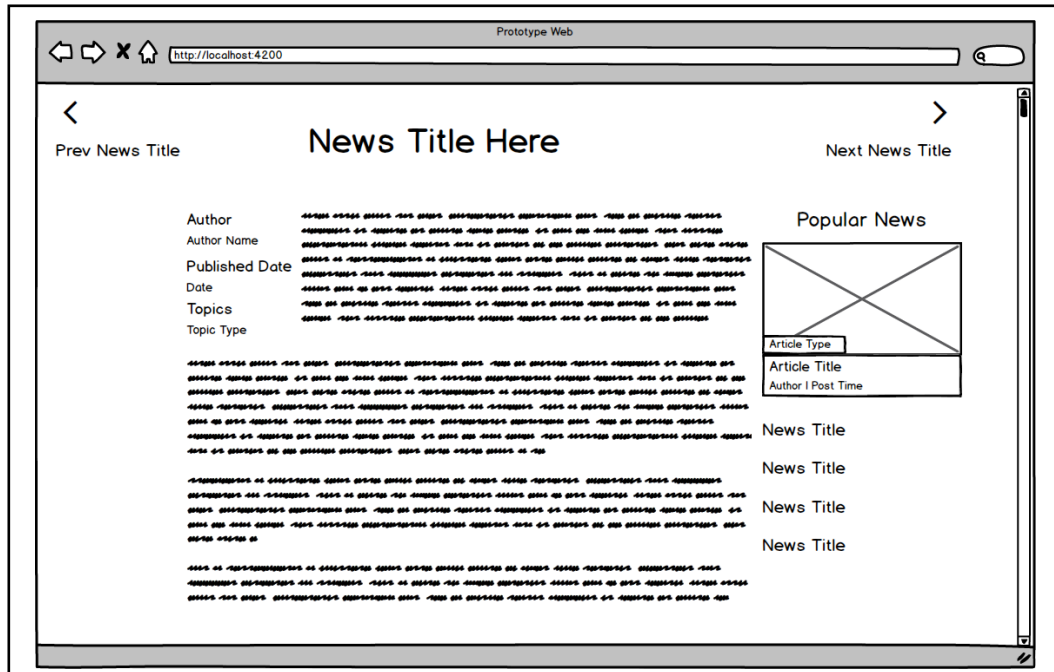


Gambar 3.12 Rancangan Halaman detailpage Bagian landingsection

Pada gambar 3.12 merupakan hasil rancangan halaman detailpage bagian landingsection. Bagian ini akan menampilkan gambar dari berita yang akan

ditampilkan. Pada bagian ini juga akan ada sebuah tombol share yang dapat ditekan untuk membagikan tautan dari berita ini kepada orang lain.

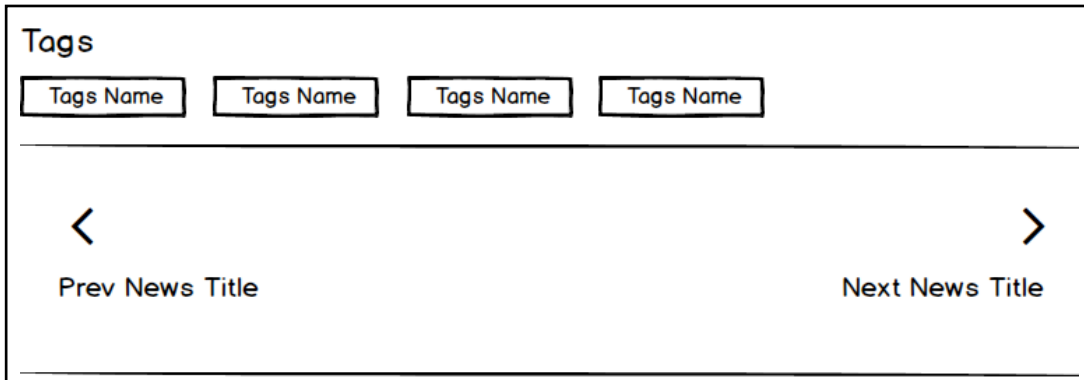
F. Halaman *detailpage* bagian *content*



Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka detailpage Bagian Konten

Pada gambar 3.13 merupakan hasil rancangan halaman detailpage bagian konten yang menampilkan data lengkap dari berita yang telah dipilih. Pada halaman ini akan ditampilkan konten dari berita yang terpilih berupa judul, nama penulis, tanggal unggah, dan topik dari berita yang telah terpilih. Ada juga fitur navigasi yang akan berpindah ke artikel sebelum dan artikel sesudah. Serta ada juga tampilan berita yang sedang populer di sisi kanan halaman *web* yang akan menampilkan daftar dari berita yang sedang populer.

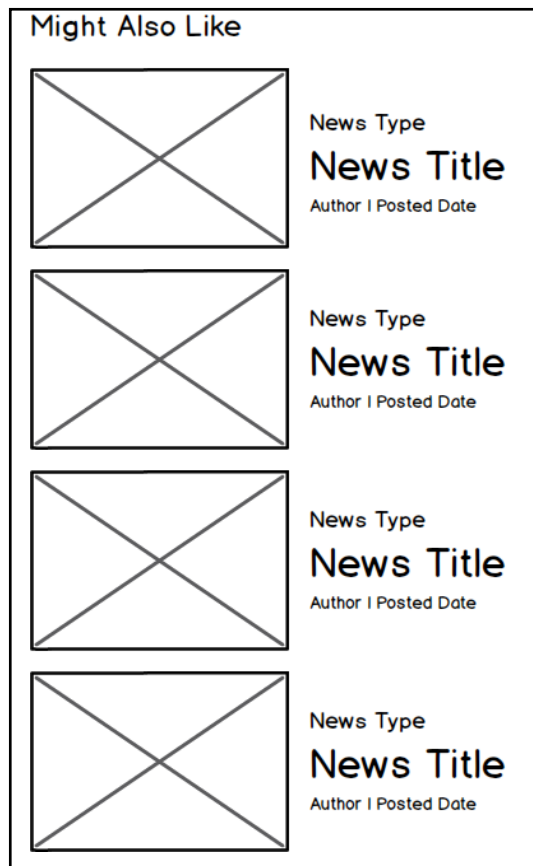
G. Halaman detailpage bagian bagian tags



Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka detailpage Bagian tags

Gambar 3.14 merupakan hasil rancangan halaman *detailpage* bagian tags yang menampilkan tag-tag apa saja yang dapat dipilih untuk menampilkan berita sesuai dengan tag yang telah dipilih. Pada bagian ini juga terdapat tombol navigasi yang ketika ditekan akan menampilkan berita yang telah ditekan.

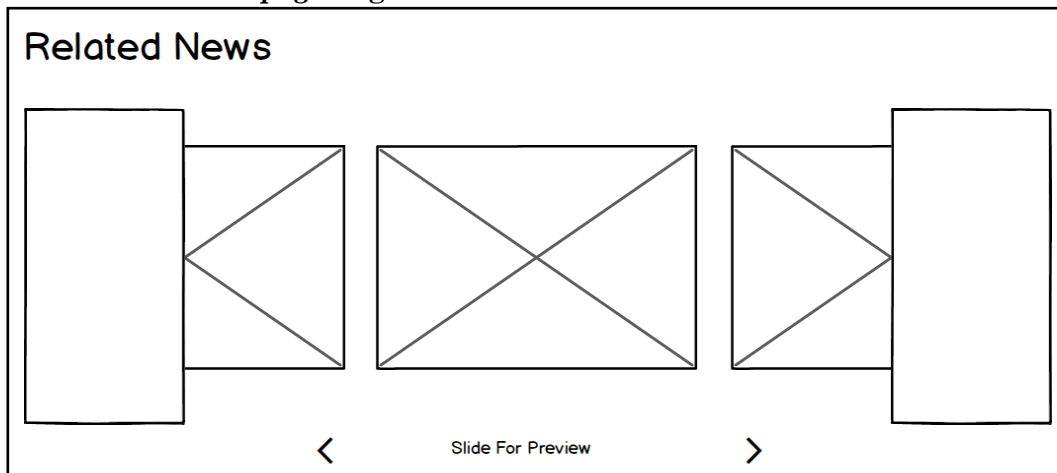
H. Halaman *detailpage* bagian *news recommendation*



Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka detailpage bagian newsrecomendation

Gambar 3.15 merupakan hasil rancangan halaman *detailpage* bagian *newsrecomendation* yang menampilkan berita yang dianggap akan disukai. Pada bagian ini akan ditampilkan 4 artikel dimana akan ditampilkan, gambar, judul, tipe berita dan juga nama penulis serta kapan berita itu diunggah.

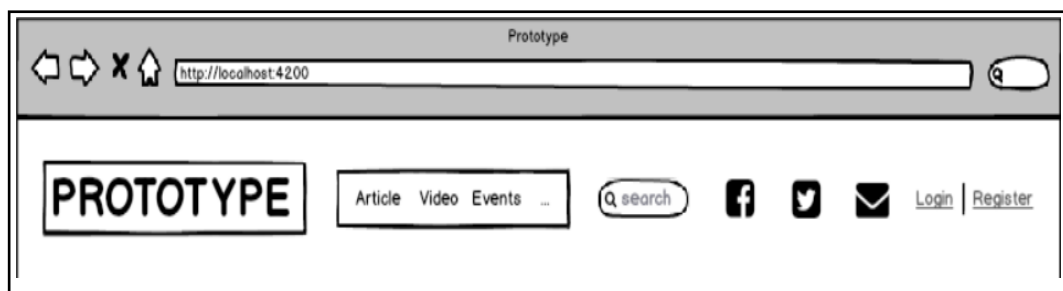
I. Halaman *detailpage* bagian *relatedarticle*



Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka *detailpage* bagian *relatednews*

Gambar 3.16 merupakan hasil rancangan halaman *detailpage* bagian *relatednews* yang menampilkan *carousel* yang berisikan berita. Pada halaman *carousel* ini berita yang akan ditampilkan adalah berita terkait dengan berita yang sedang terbuka di halaman detail.

J. Header



Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Header

Gambar 3.17 merupakan tampilan hasil rancangan antarmuka dari bagian header yang akan ditampilkan pada semua halaman. Pada rancangan ini terdapat

logo dari perusahaan dan juga label dropdown yang menampilkan informasi apa saja yang terdapat didalam *web* yang telah dibuat. Terdapat juga bagian *login* dan juga *register*.

K. Footer



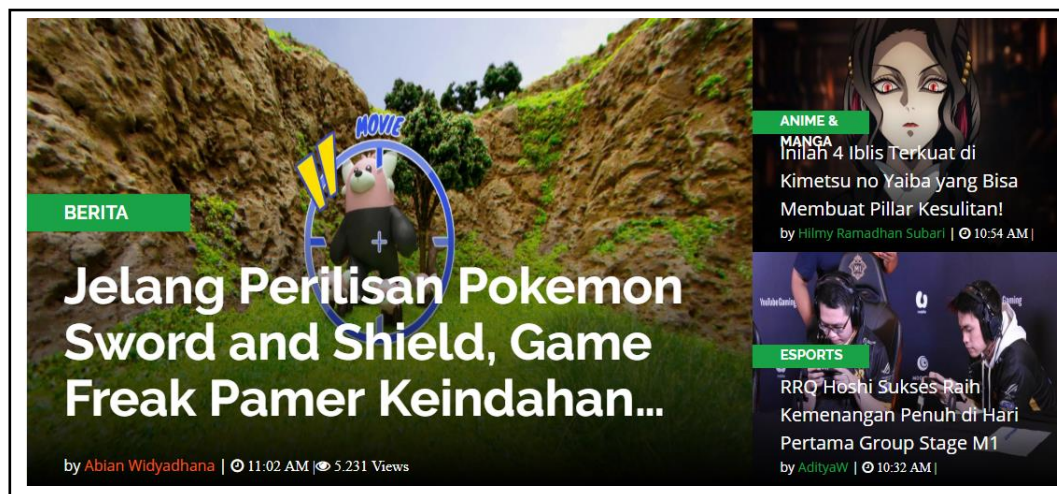
Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Footer

Gambar 3.18 Merupakan tampilan hasil rancangan antarmuka dari bagian footer yang akan ditampilkan pada semua halaman pada rancangan ini terdapat *hyperlink* yang akan mengarahkan halaman kearah sesuai dengan apa yang telah ditekan.

3.3.4 Hasil Implementasi Sistem

Dari tampilan mockup yang sudah diberikan maka kemudian di realisasikanlah tampilan tersebut kedalam bentuk *web*.

A. Halaman *homepage* Bagian *highlights*

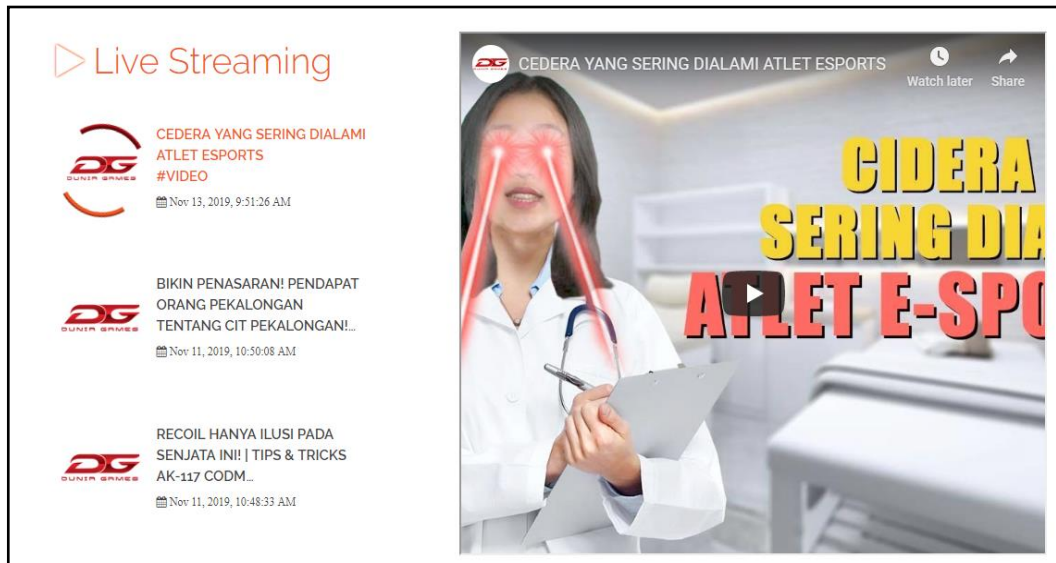


Gambar 3.19 Tampilan homepage Bagian highlights

Pada gambar 3.19 merupakan tampilan hasil realisasi *homepage* bagian *highlights* yang menampilkan artikel-artikel yang sedang menjadi *highlights* atau

artikel yang sedang banyak di kunjungi. Pada bagian ini akan ditampilkan 3 artikel yang menjadi artikel *highlights* di mana akan ditampilkan jenis berita, judul, penulis, waktu artikel tersebut diunggah dan juga sudah berapa banyak orang yang membaca artikel tersebut.

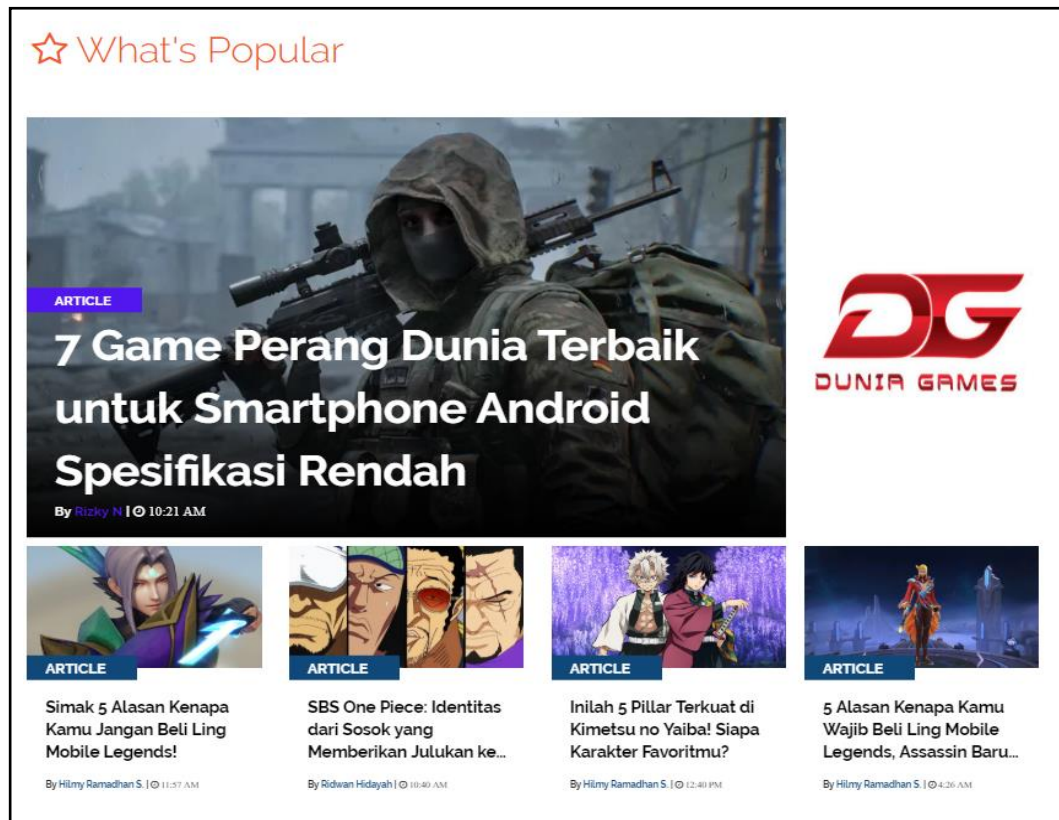
B. Halaman homepage Bagian livestreaming



Gambar 3.20 Tampilan homepage Bagian livestreaming

Pada Gambar 3.20 merupakan tampilan hasil realisasi halaman *homepage* bagian *live streaming* yang menampilkan 3 video terbaru yang baru saja diunggah oleh pihak DuniaProGames dan juga video youtube yang dapat diputar langsung di halaman *web*. Pada bagian ini akan ditampilkan judul dari video yang bisa dipilih beserta dengan tanggal dan jam berapa video itu diunggah. Video yang terpilih tampilan judulnya akan berubah menjadi warna oranye disertai dengan animasi *live* yang memutar gambar *avatar* disebelah judul video tersebut.

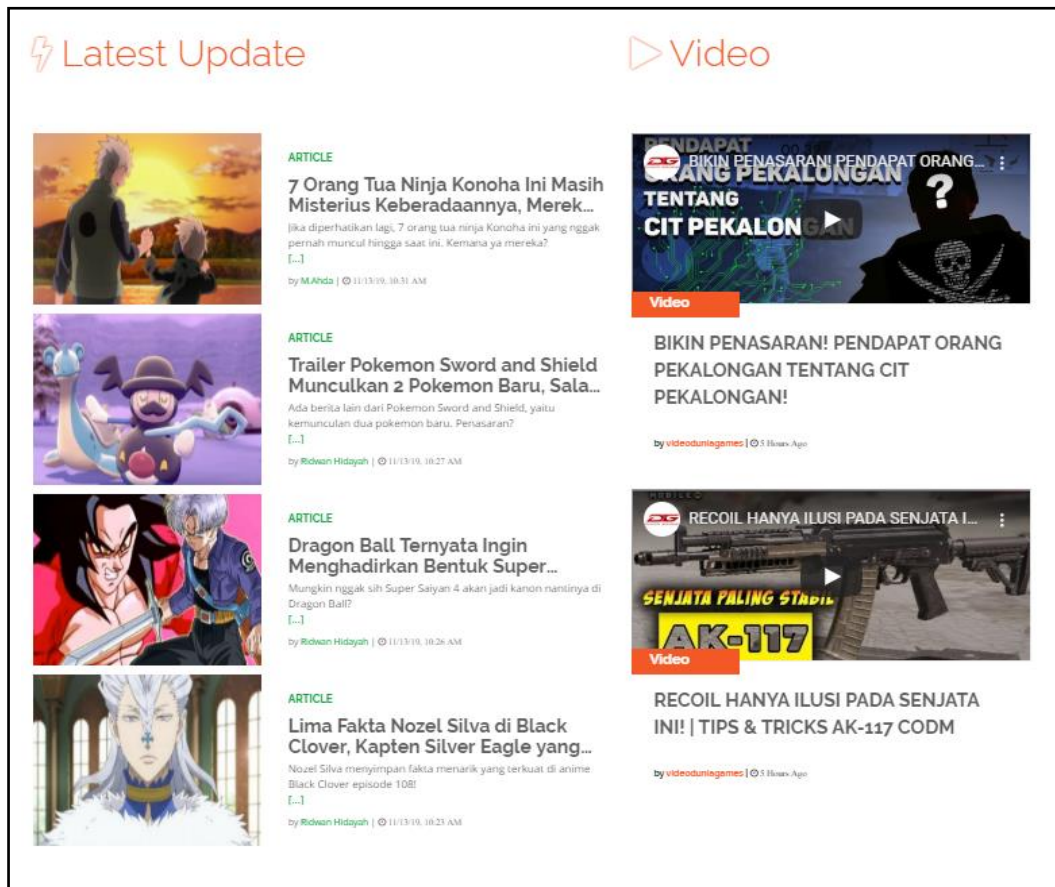
C. Halaman *homepage* Bagian *popular*



Gambar 3.21 Tampilan homepage Bagian What's Popular

Gambar 3.21 merupakan tampilan hasil realisasi *homepage* bagian *popular* yang menampilkan artikel-artikel yang termasuk kedalam artikel populer saat ini. Pada bagian ini akan ditampilkan 5 artikel beserta dengan judulnya, jenis, penulis dan juga jam artikel tersebut diunggah. Ditempatkan juga bagian kosong yang bisa berguna untuk menampilkan logo dari pemilik *web* tersebut ataupun bisa dipakai untuk tempat menampilkan iklan. Pada kasus ini dikarenakan *web* prototipe belum memiliki iklan sehingga gambar yang ditampilkan ada logo dari perusahaan yang bersangkutan.

D. Bagian Halaman *homepage* bagian *latestupdate*



Gambar 3.22 Tampilan homepage Bagian Latest Update

Gambar 3.22 merupakan tampilan hasil realisasi dari homepage bagian *latestupdate*. Pada bagian ini akan ditampilkan artikel-artikel yang di golongan kedalam kategori sedang populer. Dari desain mockup yang diberikan setiap artikel akan ditampilkan beserta dengan informasi jenis apakah artikel tersebut, judul artikel tersebut, siapa penulis artikel, kapan artikel diunggah, dan sedikit cuplikan berita dari artikel tersebut. Sisi sebelah kanan 2 video akan ditampilkan dimana video tersebut dapat langsung diputar. Pada bagian ini juga akan ditampilkan judul dari video yang sedang disajikan dan juga siapa pengunggah video tersebut beserta kapan video tersebut diunggah.

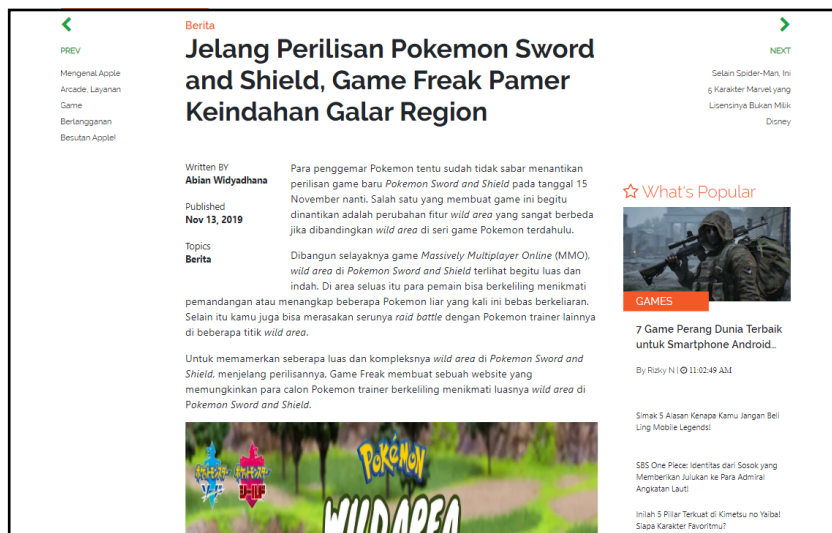
E. Halaman detailpage bagian landingsection



Gambar 3.23 Tampilan detailpage bagian landingsection

Gambar 3.23 merupakan tampilan hasil realisasi dari *detailpage* bagian *landingsection*. Pada bagian ini akan ditampilkan gambar dari berita yang disajikan dihalaman detail.

F. Halaman *detailpage* bagian *detailcontent*

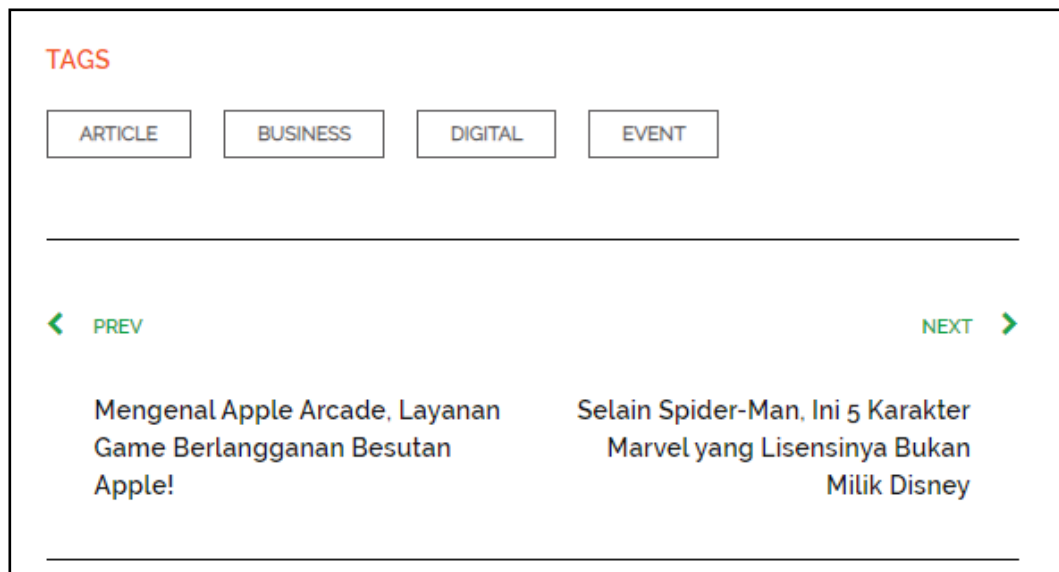


Gambar 3.24 Tampilan Halaman detailpage bagian detailcontent

Gambar 3.24 merupakan tampilan hasil realisasi dari *detailpage* bagian *detailcontent*. Dimana pada bagian ini informasi detail dari sebuah berita yang telah dipilih pada halaman *homepage*. Adapun informasi yang ditampilkan pada bagian

ini adalah judul berita yang dipilih, penulis berita tersebut, jenis berita apa tersebut, isi dari berita yang terkait. Kedua sisi dapat terlihat ada tombol navigasi yang memperlihatkan artikel sesudah dan sebelum dan juga ada bagian berita populer yang dapat diakses langsung dan akan secara otomatis memuat ulang halaman *detailpage* dengan berita yang tadinya dipilih.

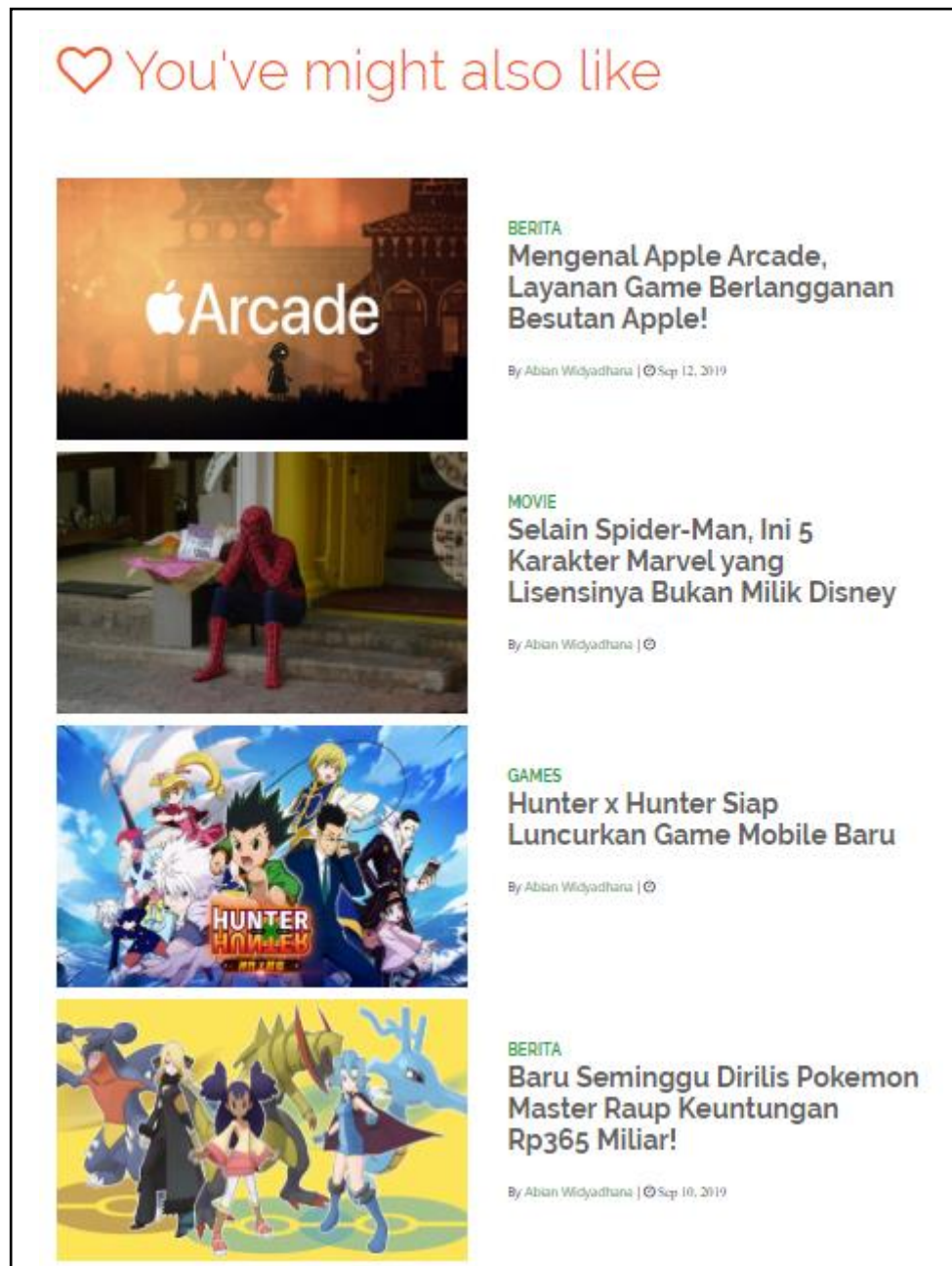
G. Halaman *detailpage* bagian *tags*



Gambar 3.25 Tampilan halaman *detailpage* bagian *tags*.

Gambar 3.25 merupakan tampilan hasil realisasi dari halaman *detailpage* bagian *tags*. Dibagian ini dapat terlihat beberapa tipe dari berita yang ada. Kemudian dapat dilihat ada tombol navigasi yang akan memuat data dari judul berita yang dipilih tanpa harus memuat ulang keseluruhan *detailpage*.

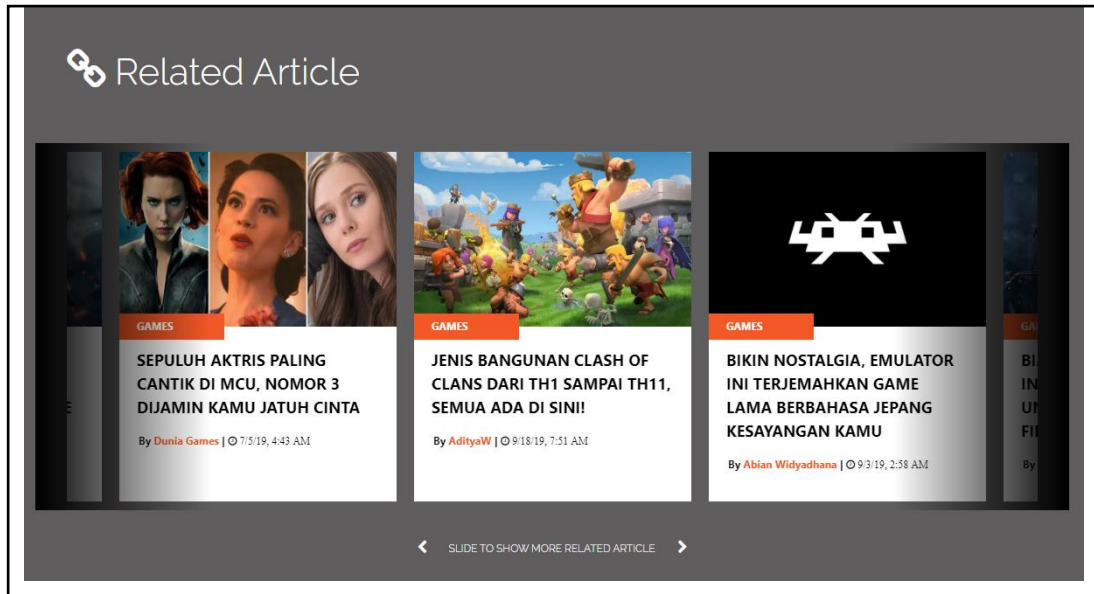
H. Halaman *detailpage* bagian newsrecomendation.



Gambar 3.26 Tampilan Halaman *detailpage* Bagian newsrecomendation

Gambar 3.26 merupakan hasil realisasi dari halaman *detailpage* bagian *newsrecomendation* yang menampilkan judul berita yang direkomendasikan kepada pembaca. Pada bagian ini informasi yang ditampilkan adalah tipe dari berita, judul berita dan juga penulis serta kapan berita tersebut diunggah.

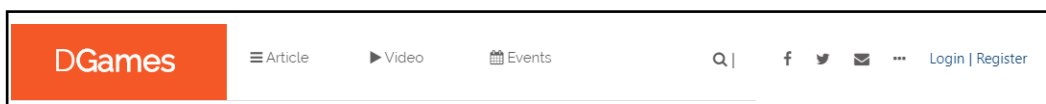
I. Halaman *detailpage* bagian *relatednews*



Gambar 3.27 Tampilan Halaman *detailpage* Bagian *relatednews*

Gambar 3.27 merupakan tampilan hasil realisasi dari halaman *detailpage* bagian *relatednews* pada bagian ini akan ada *carousel* yang berisikan tampilan kartu yang berisikan judul-judul berita yang dianggap berhubungan dengan berita yang sedang ditampilkan pada *detailpage*, pada *carousel* ini terdapat 5 kartu dimana hanya ada 3 kartu yang ditampilkan setiap waktunya namun terdapat tombol slide dibawah *carousel* yang dapat ditekan untuk melihat kartu selanjutnya ataupun kartu sebelumnya. Informasi yang ditampilkan pada kartu ini adalah gambar dari berita, tipe berita, judul dari berita, penulis dan juga kapan berita tersebut di unggah.

J. Header

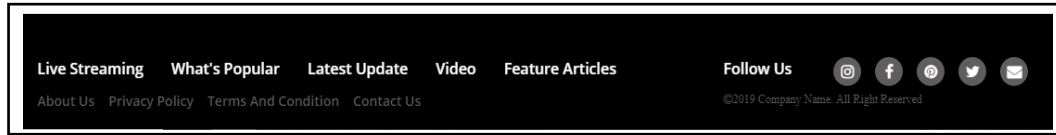


Gambar 3.28 Tampilan Header

Gambar 3.28 merupakan tampilan hasil realisasi dari bagian *header* yang akan ditampilkan pada semua halaman. Pada bagian ini akan ditampilkan logo atau nama dari organisasi yang akan menggunakan *web* ini kemudian akan ada 3 menu drop down yang berisikan menu dan juga searchbox yang dapat digunakan untuk

mencari berita namun saat ini belum terealisasi. Ada juga bagian login dan register namun fitur ini juga belum terealisasi.

K. Footer



Gambar 3.29 Tampilan Footer

Gambar 3.29 merupakan tampilan hasil realisasi dari bagian footer yang akan ditampilkan pada semua halaman. Pada halaman ini akan terdapat hyperlink yang akan terhubung dengan bagian-bagian tertentu di halaman *homepage* terdapat juga ikon-ikon social media yang dapat di pakai untuk menghubungkan sosial media dari perusahaan yang menggunakan *web ini*.

3.4 Kendala yang ditemukan

Pada proses pembuatan prototipe *web* penyajian berita ini terdapat kendala yang ditemukan seperti masih belum terlalu pahamnya peserta magang dengan framework angular ketika proses kerja magang dimulai. Selain itu kesulitan menemui supervisi dan pengawas lapangan dikarenakan banyak proyek kantor yang sedang berjalan.

3.5 Solusi atas kendala yang ditemukan.

Solusi untuk menyelesaikan kendala 3.4 yaitu dengan melakukan pembelajaran secara mendalam bagaimana cara framework angular bekerja dengan membaca dokumentasi-dokumentasi yang sudah ada di internet dan juga pembelajaran materi standarisasi serta modul yang disediakan oleh kantor. Untuk kendala susahya bertemu dengan supervisi adalah dengan membuat janji temu dan terkadang mengirimkan *progress* melalui pesan online atau *e-mail*