

BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Organisasi

Pada Praktik kerja magang diperusahaan PT Hacktivate Teknologi Indonesia (Hacktiv8), bertugas pada divisi tech sebagai *Laravel Backend Developer*. Pada devisi ini kami dibimbing langsung oleh Bapak Anggiet Bracmatya dan Bapak Azdim Zul Fahmi, selaku mentor dan pengajar devisi tech *Laravel Backend Developer*. Koordinasi yang dilakukan oleh perusahaan PT Hacktivate Teknologi Indonesia maupun perusahaan mitra adalah melalui *meeting* yang diadakan secara *on-line* melalui platform Google Meet. Proses pembelajaran dan pelatihan dilakukan empat kali dalam satu minggu selama 2 bulan supaya ketika disalurkan ke mitra perusahaan mampu mengerjakan tugas dengan baik. Kesempatan didapatkan dengan bekerja magang pada perusahaan PT KreatifHub Inti Nusantara sebagai mitra perusahaan PT Hacktivate Teknologi Indonesia dengan durasi kurang lebih 4 bulan dan tugas yaitu pengembangan, dan pembuatan fitur sistem yang ada pada perusahaan. Selama di mitra perusahaan juga dilakukannya *meeting workplan* saat berada di mitra perusahaan setiap satu minggu sekali untuk menjelaskan pekerjaan yang telah dilakukan dan apa yang akan dikerjakan untuk satu minggu berikutnya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama kegiatan berlangsung dilakukan pelatihan yang dibimbing langsung oleh mentor pelatih yang melatih kemampuan *hardskill* maupun *softskill*. Dalam pembelajaran berlangsung, *framework backend* yang dilatih adalah *Laravel* dan *PHP*. Hasil pembelajaran tersebut akan digunakan pada tugas harian dan tugas akhir yang diberikan oleh mentor.

Dalam pengerjaan tugas akhir oleh mentor, diberikan tahapan tugas dalam menyelesaikan tugas akhir, yaitu:

1. Mempelajari dan memahami keperluan pada tugas akhir yang diberikan oleh mentor.
2. Memilih tampilan template dashboard *admin* yang sesuai dengan tugas.
3. Memodifikasi *coding* tampilan antarmuka website pada template yang telah didapatkan sebelumnya.

4. Melakukan *slicing* kode kedalam *framework laravel*.
5. Melakukan proses *coding backend* pada *framework Laravel*.
6. Melakukan *testing* secara manual dalam pencarian *bug* pada program.
7. Melakukan *hosting* website yang telah dibuat.
8. Dilakukan *testing* ulang pada hostingan secara manual.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Proses kerja magang berlangsung selama 5 bulan, 2 bulan pertama peserta magang dilatih dan belajar oleh mentor diikuti 3 bulan berikutnya akan disalurkan kepada mitra perusahaan untuk mengimplementasi hasil yang telah dilatih. Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Kegiatan Pelaksanaan Kerja Magang

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	<p>Dalam minggu ini baru dilakukan adalah onboarding dan fokus dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masuk Kelas Slack dan Classroom. • Pembuatan video resume, cover letter, dan cv. • Join kode.id (materi pembelajaran).
2	<p>Dilakukannya pembelajaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • perkenalan jenis-jenis browser yang digunakan dalam penggunaan code. • Softskill mengenai pentingnya percaya diri dalam dunia kerja. • Perkenalan text editor yang akan digunakan. • Perkenalan html dan css dasar. • Perkenalan dan penjelasan fungsi css framework (bootstrap). • Dilakukannya perkenalan fungsi git dasar.
Bersambung di halaman berikutnya	

Tabel 3.1 Kegiatan Pelaksanaan Kerja Magang (Lanjutan)

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari Algorithm dan Pseudocode. • Softskill mengenai growth mindset. • Perkenalan PHP native dan penggunaan bersama HTML. • Perkenalan dan latihan mengenai session dan cookies.
4	<p>Pembelajaran yang diberikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran softskill, mengenai tingkatan stress pada diri dan gimana cara melakukan pengurangan stress pada diri dengan menggunakan indera yang ada pada tubuh. • Membandingkan perbedaan server, cookies, dan session dan cara penggunaannya. • Melakukan latihan terhadap pembuatan database secara CLI hingga assignment melakukan manipulasi data (CRUD) pada tugas sesi sebelumnya menggunakan session.
Bersambung di halaman berikutnya	

Tabel 3.1 Kegiatan Pelaksanaan Kerja Magang (Lanjutan)

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
5	<p>Pelatihan yang dilakukan pada minggu ini :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Softskill mengidentifikasi dan menentukan prioritas permasalahan. • Dilakukan pelatihan mengenai materi OOP yang ada pada PHP. • Dilakukan pelatihan mengenai penggunaan Function PHP dan manfaatnya. • Dilakukannya pembelajaran install dan penggunaan composer pada PHP. • Dilakukannya pembelajaran penginstalan projek Laravel, mengenal komponen yang ada pada laravel, dan cara penggunaannya.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Softskill dalam mengenal kepribadian, dan mengenal komunikasi yang berpengaruh. • Hardskill dalam mempelajari struktur MVC pada Laravel. • Belajar mengenal lebih mengenai Routing, Controller, dan views. • Belajar mengenai penggunaan request, dan response. • Belajar melakukan fitur laravel yaitu migration dalam membangun database.
7	<p>Melaksanakan pembuatan mini project mengenai absensi online dengan membuat migrate database, mengatur env pada laravel selama seminggu ini.</p>
<p>Bersambung di halaman berikutnya</p>	

Tabel 3.1 Kegiatan Pelaksanaan Kerja Magang (Lanjutan)

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
8	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran mengenai beberapa hal pada mini project seperti absensi mahasiswa melalui generate token yang diberikan. • pengerjaan quiz dan mentoring oleh pengajar. • onboarding oleh mitra perusahaan (PT) dengan meminta mempelajari projek yang diberikan dengan framework codeigniter.
9	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran framework CI3. • Pembelajaran struktural yang baru yaitu HMVC secara dasar. • Melakukan perbaikan fungsi button pada salah satu fitur yang dimiliki oleh mitra perusahaan.
10	<p>Tugas minggu pertama di mitra perusahaan, diantaranya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan view chat box setelah kontak talent. • Perbaikan algoritma urutan chat teratas berdasarkan pesan terbaru. • Menambahkan fungsi autofill email untuk flow ketika user belum login dan klik chat di website mitra perusahaan. • Menambahkan algoritma email yang tidak ada di database, user diredirect ke modal signup. • Menambahkan fungsi nama user di modal disesuaikan dengan user yang ingin dihubungi. • Menghapus typo '0' di tombol. • Membuat tombol pembayaran berfungsi saat sudah login.
Bersambung di halaman berikutnya	

Tabel 3.1 Kegiatan Pelaksanaan Kerja Magang (Lanjutan)

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
11	<ul style="list-style-type: none"> • perbaiki bug. • meeting sprint. • Modifikasi tombol lanjut hubungi user saat login kurang kapital nama usernya. • Modifikasi fungsi chat aktif. • Memperbaiki fungsi pembayaran belum login. • Memodifikasi container, button, dan teks di chat box.
12	<ul style="list-style-type: none"> • Penambahan fungsi pada tombol 'ingatkan saya' di halaman login. • Membuat popup teks: Mohon menunggu 60 detik sebelum mengirim ulang email.
13	Libur Nasional
14	Membuat dan memodifikasi penambahan point dan pengurangan point pada pengguna user talent agar urutannya dan muncul dan tertera pada landing page sehingga mempelajari urutan filter juga pada backend.
15	Membuat dan memodifikasi point seperti week 14, namun point pada user bisnis.
16	Memodifikasi fungsi dan algoritma filter data count (data tampilan user dan di admin berbeda).
17 - 21	Pengembangan fitur yang sudah ada, membuat tampilan dan fitur baru pada Admin, dan membuat fungsi yang diperlukan dan diminta oleh CEO mitra perusahaan.

Pada minggu satu sampai delapan dilakukan pelatihan magang pada perusahaan dan pada minggu sembilan hingga minggu terakhir dilakukan pada mitra perusahaan. Pelaksanaan magang pada perusahaan diawali dengan pengenalan mentor dan karyawan pada perusahaan dan sosialisasi peraturan yang berlaku selama proses mengajar hingga disalurkan ke mitra perusahaan dan dilanjutkan dengan proses belajar dengan mentor hingga minggu delapan diikuti proyek yang diberikan mentor,

sedangkan pada mitra perusahaan dilakukan dengan perkenalan antara anggota dan bersosialisasi mengenai peraturan yang berlaku dalam perusahaan, dilanjutkan dengan pembagian *task* dengan rekan kerja dengan mempelajari *framework* yang digunakan pada mitra perusahaan, dan dilakukan proses pengembangan website termasuk *coding*, *testing*, dan *debug* hingga akhir minggu terakhir magang.

3.3.1 Spesifikasi Perangkat

Rancang bangun website *admin panel* dirancang dengan menggunakan *software* dan *hardware*. *Software* yang digunakan, yaitu:

1. Laragon *version 5.0.0*
2. PHP *version 7.4.19*
3. MySQL *version 5.7.33*
4. Laravel 7
5. Microsoft Visual Studio *version 1.68*
6. GitBash *version 2.35.2*
7. Google Chrome *version 102.0.5005.63 (Official Build) (64-bit)*
8. Sistem Operasi Windows *version 21h2 (OS Build 19044.1706)*

Berikut *hardware* yang digunakan dalam pembuatan website *admin panel*, yaitu:

1. Processor: Intel(R) Core(TM) i7-6700HQ CPU @ 2.60GHz 2.59 GHz
2. RAM 16,0 GB
3. NVIDIA GeForce GTX 950M
4. HDD 1TB
5. SSD 256GB

3.3.2 Analisa Kebutuhan

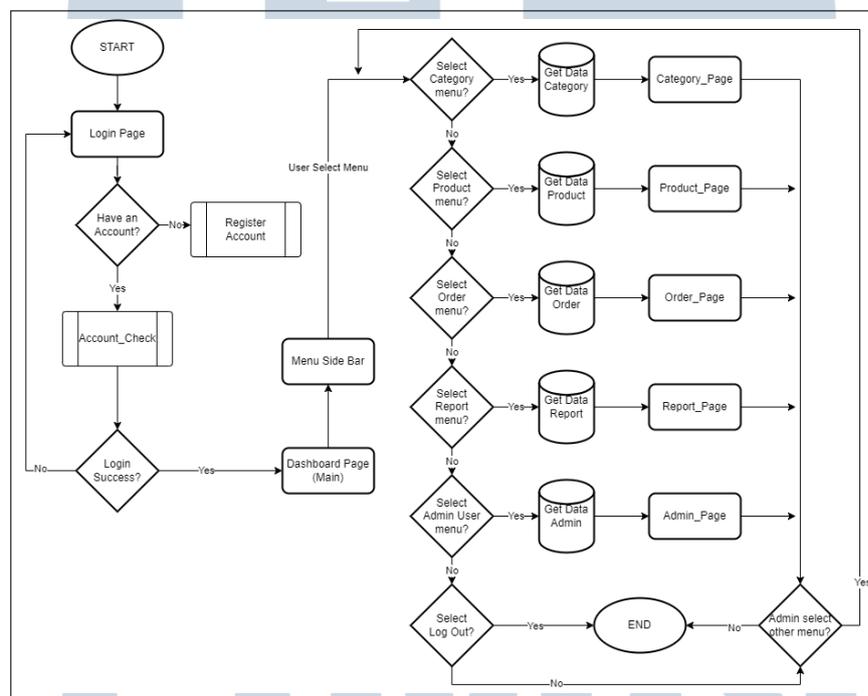
Kebutuhan yang diperlukan pada proyek akhir tentang *admin panel* sebelumnya sudah diberikan gambaran kasar mengenai *admin panel* dengan tujuan mempermudah karyawan dengan usaha kecil dapat mengelola stok yang keluar dan masuk setiap produknya. Analisa yang dilakukan dengan menentukan data yang diperlukan dan melakukan diskusi setiap pertemuan dengan mentor terhadap proses dan hasil website *admin panel*. Berikut halaman dan fitur yang akan diterapkan pada website *admin panel* sebagai berikut.

1. Halaman *Dashboard*: halaman yang berisikan data singkat tentang keseluruhan transaksi yang sudah atau sedang berlangsung seperti total omset yang didapatkan, banyak *customer*, kategori, produk, dan pesanan.
2. Halaman Kategori: Halaman yang menampilkan data kategori yang tersedia pada usaha dan sudah dibuat sebelumnya, dan *admin* yang login dapat melakukan penambahan, pengurangan, atau perubahan pada data kategori yang sudah ada.
3. Halaman produk: Halaman yang menampilkan data produk yang ada pada usaha dengan memperlihatkan harga, tanggal pembuatan, dan status produk. *Admin* dapat melakukan penambahan, pengurangan, dan pengubahan data yang sudah ada. *Admin* juga diberikan fitur untuk menambah data secara masal dengan memilih data excel yang telah dibuat.
4. Halaman Pelanggan: Halaman yang menampilkan data pelanggan yang sudah terdaftar, *Admin* dapat melakukan penambahan, pengurangan, dan pengubahan data pelanggan.
5. Halaman Pesanan: Halaman yang menampilkan seluruh detail pesanan yang telah dibuat seperti jenis produk, pelanggan yang membeli, banyak, total harga, tanggal pesanan, dan status dari pesanan. *Admin* dapat melakukan penambahan, pengurangan, dan pengubahan pesanan yang sudah ada.
6. Halaman Laporan: Halaman yang menampilkan seluruh data pemesanan seperti pada halaman pesanan, namun pada laporan tidak diberikan detail dan pada halaman laporan juga diberikan fitur untuk *export* laporan berdasarkan tanggal yang dipilih.

Dimanfaatkannya fitur *layout* pada *framework Laravel* yang bertujuan untuk mempermudah penyusunan tampilan setiap halaman, dan meningkatkan efektivitas kode tanpa harus menggunakan kode yang sama secara berulang-ulang didalam *view*.

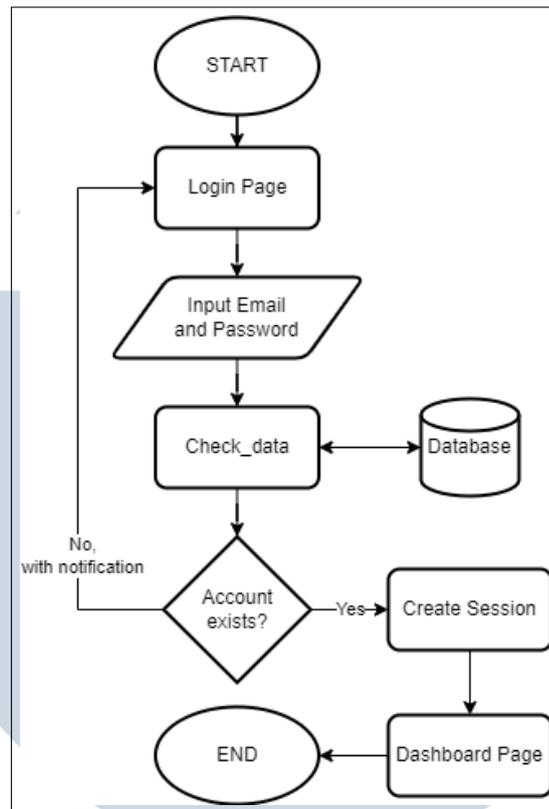
3.3.3 Flowchart

Pada bagian ini akan berisikan mengenai proses kerja pada setiap halaman yang akan dibuat.



Gambar 3.1. Flowchart Keseluruhan Admin

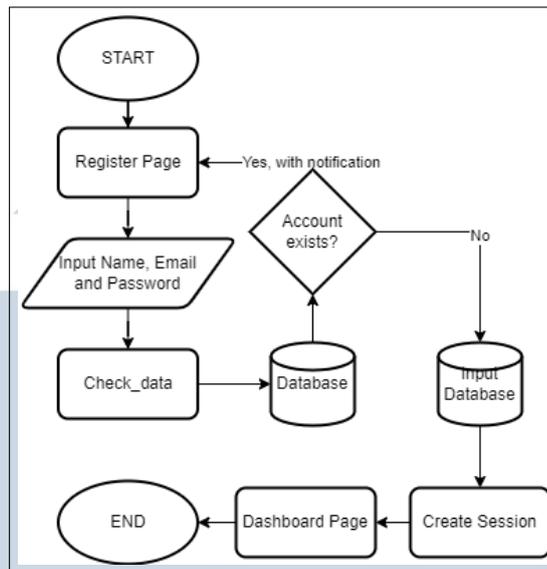
Pada Gambar 3.1 adalah *flowchart* keseluruhan sistem pada *admin*. Seperti pada gambar terlampir, seluruh pengguna diwajibkan untuk *login* dengan akun yang sudah ada dan jika belum memiliki akun diharuskan untuk membuat akun baru. Pengguna yang memiliki akun dan berhasil *login* maka pengguna akan dibawa ke halaman *dashboard admin*.



Gambar 3.2. Flowchart Login

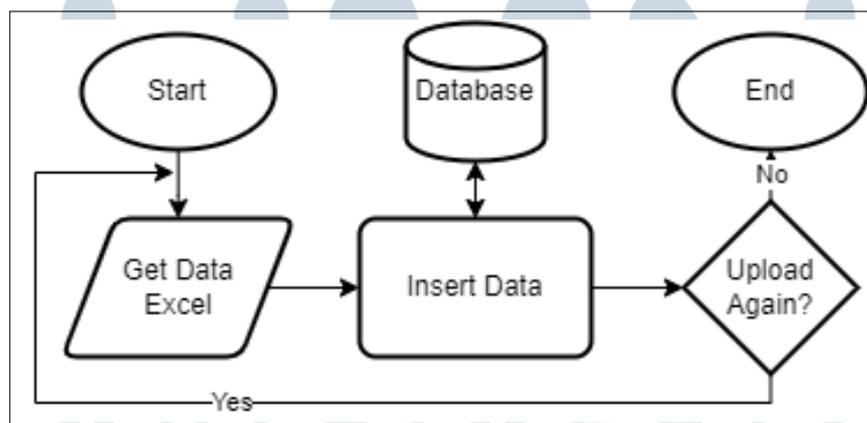
Pada Gambar 3.2 adalah *flowchart* mengenai proses login dimana mulai dari input email dan kata sandi pada *form* yang ada kemudian akan diproses pencocokan data pada *database* yang kemudian diperiksa apakah datanya ada atau tidak, jika tidak maka akan kembali pada halaman utama dengan pesan *error*, sedangkan jika ada maka akan langsung dibuat *session* login pada akun yang telah dimasukkan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.3. Flowchart Register

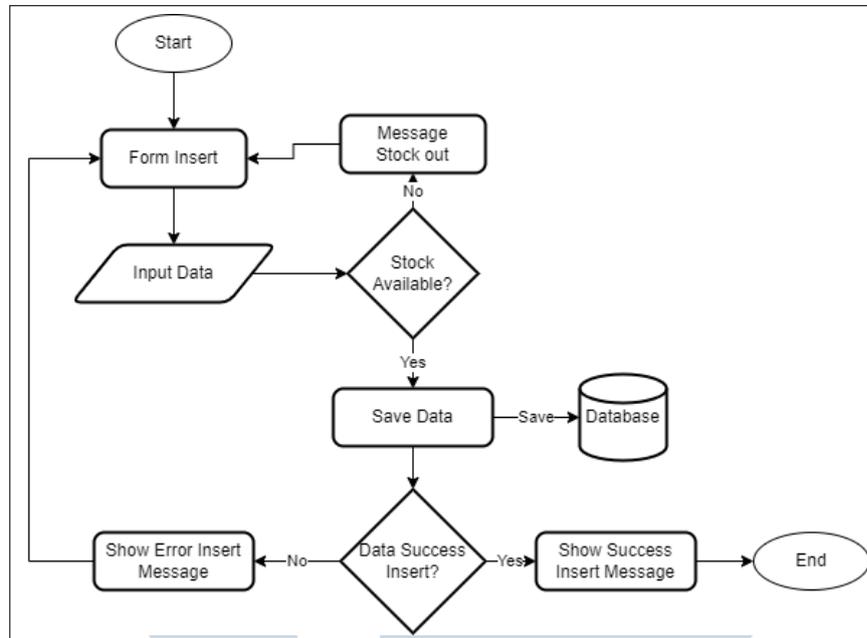
Pada Gambar 3.3 adalah *flowchart* mengenai proses registrasi dimana mulai dari input nama, email, kata sandi dan konfirmasi ulang kata sandi yang disediakan pada *form* dan akan diproses apakah data akun sudah ada pada *database*, jika ada maka akan kembali pada halaman utama dengan pesan *error* akun sudah ada, sedangkan jika tidak maka data akan disimpan dalam *database* dan dibuat *session* pada akun yang telah dibuat.



Gambar 3.4. Flowchart Add Data Mass

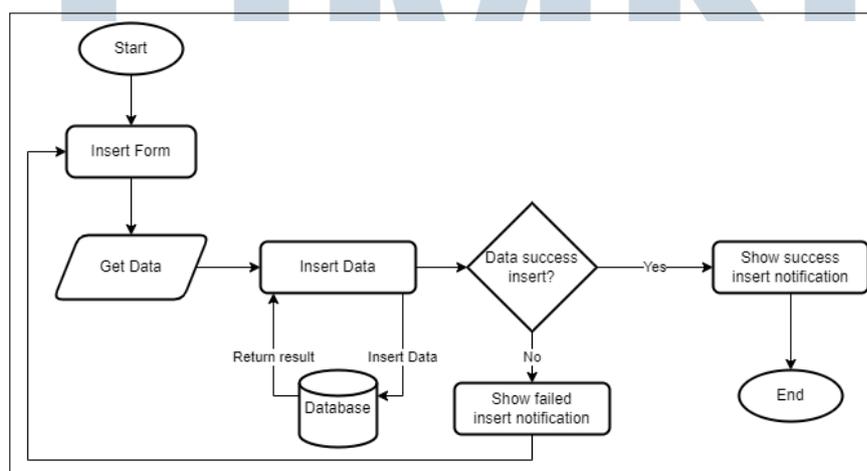
Pada Gambar 3.4, terlihat proses penambahan data yaitu ketika tombol add mass ditekan maka *admin* akan menambahkan data excel dan menginput data setiap barisnya kedalam *database*. Jika *admin* tidak menambah data lagi maka akan dianggap selesai, namun jika *admin* ingin menambah maka akan menekan kembali

tombol dan input data excel yang baru.



Gambar 3.5. Flowchart Add Data Barang

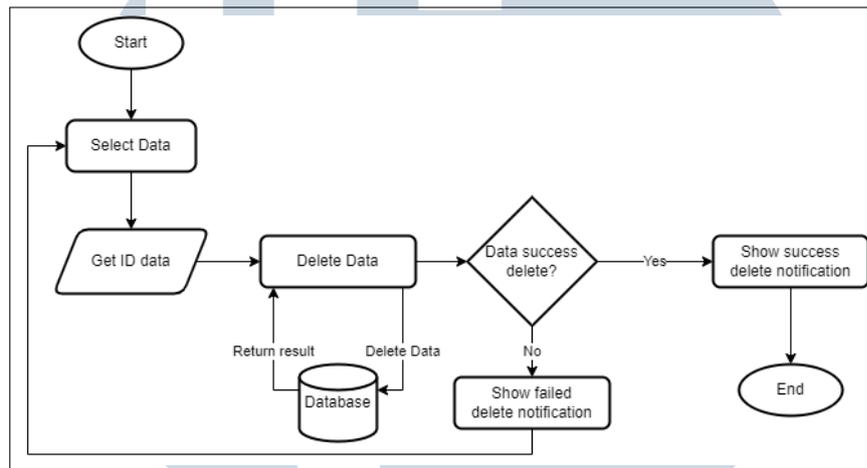
Pada Gambar 3.5 adalah proses penambahan data barang pada menu barang, pengguna akan diberikan satu form untuk memasukkan data yang ingin diinput dan kemudian data tersebut akan diproses untuk diperiksa apakah stok barangnya masih ada atau tidak, jika ada maka data akan disimpan dan diberikan pesan sukses, namun jika tidak maka akan dibawa kembali ke halaman menu barang dengan pesan *error*.



Gambar 3.6. Flowchart Add Data

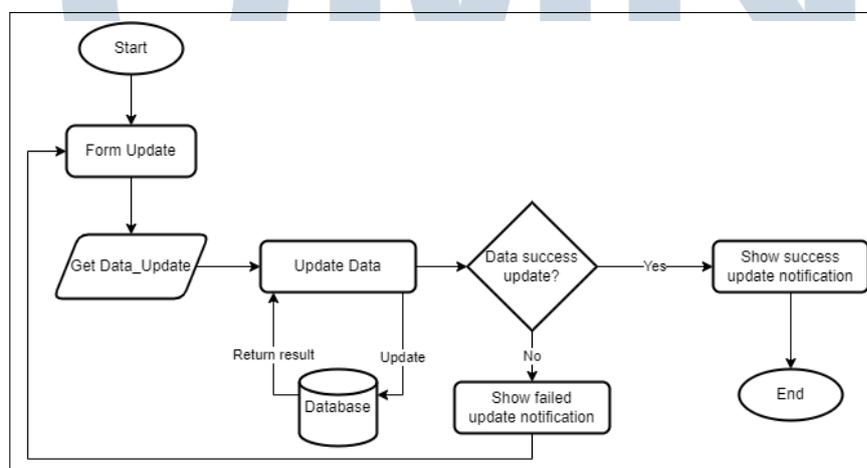
Pada Gambar 3.6 adalah proses penambahan data pada halaman pelanggan,

kategori, dan pesanan. *Admin* akan diberikan tampilan form untuk diinput data yang ingin disimpan kemudian akan dikirimkan ke database dengan diberikan nilai *return* apakah sukses atau tidak, jika tidak maka akan diberikan pesan sukses dan diarahkan ke halaman form namun jika sukses maka akan kembali ke halaman form dengan pesan sukses.



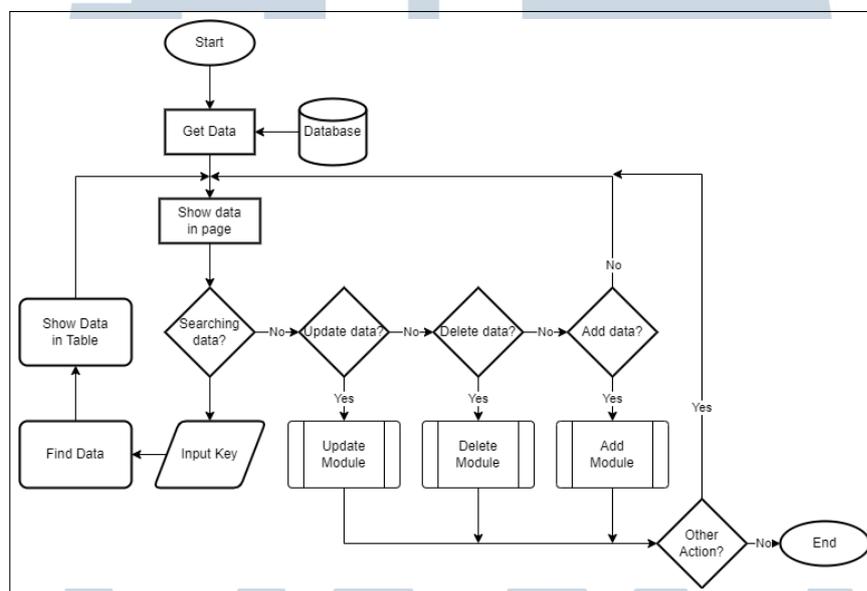
Gambar 3.7. Flowchart Delete Data

Pada Gambar 3.7 adalah proses pengurangan data pada seluruh halaman menu. *Admin* hanya perlu menekan tombol *delete* pada salah satu data, maka akan dikirim nilai idnya dan dicek apakah ada data yang dimaksud, jika tidak ada maka akan diberikan pesan data tidak ada. Data jika ada maka diproses penghapusan, jika berhasil maka akan muncul pesan berhasil dan jika tidak maka akan muncul pesan gagal.



Gambar 3.8. Flowchart Update Data

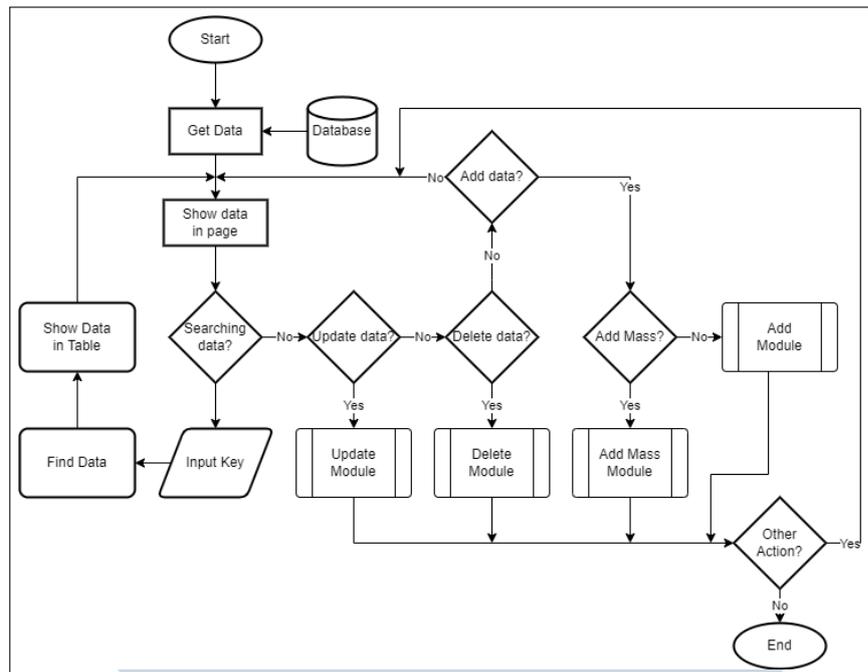
Pada Gambar 3.8 adalah proses perubahan data pada seluruh halaman menu. *Admin* hanya perlu menekan tombol *update* pada salah satu data, maka akan ditampilkan form dengan seluruh detail data yang dimaksud, disini *admin* hanya perlu ganti nilai data yang ingin diubah kemudian menekan tombol bawah form maka nilainya akan dikirim dengan id data. Id yang diberikan akan digunakan untuk check data apakah ada atau tidak, jika ada maka data akan diproses pengubahannya dengan memberikan pesan berhasil atau tidak namun jika data tidak ada maka akan tetap diberikan pesan data tidak ada.



Gambar 3.9. Flowchart Menu Kategori, Pelanggan, dan Pesanan

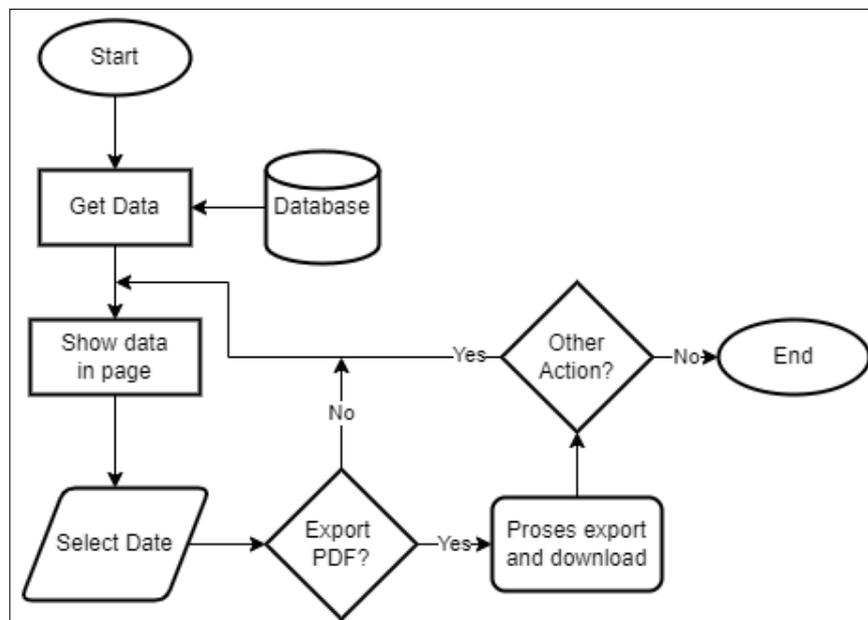
Gambar 3.9 adalah proses *backend* pada halaman menu kategori, pelanggan, dan pesanan. Didalamnya dapatnya data-data kategori pada database dan ditampilkan, juga diberikan fitur *module* seperti penambahan, pengurangan, dan pengubahan data yang sudah dimunculkan dengan pesan jika menggunakan salah satu fiturnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10. Flowchart Menu Produk

Gambar 3.10 adalah proses *backend* pada halaman menu produk. Algoritma memunculkan data sama seperti menu lainnya, namun pada halaman produk diberikan fitur untuk menambahkan produk secara massal melalui file excel.



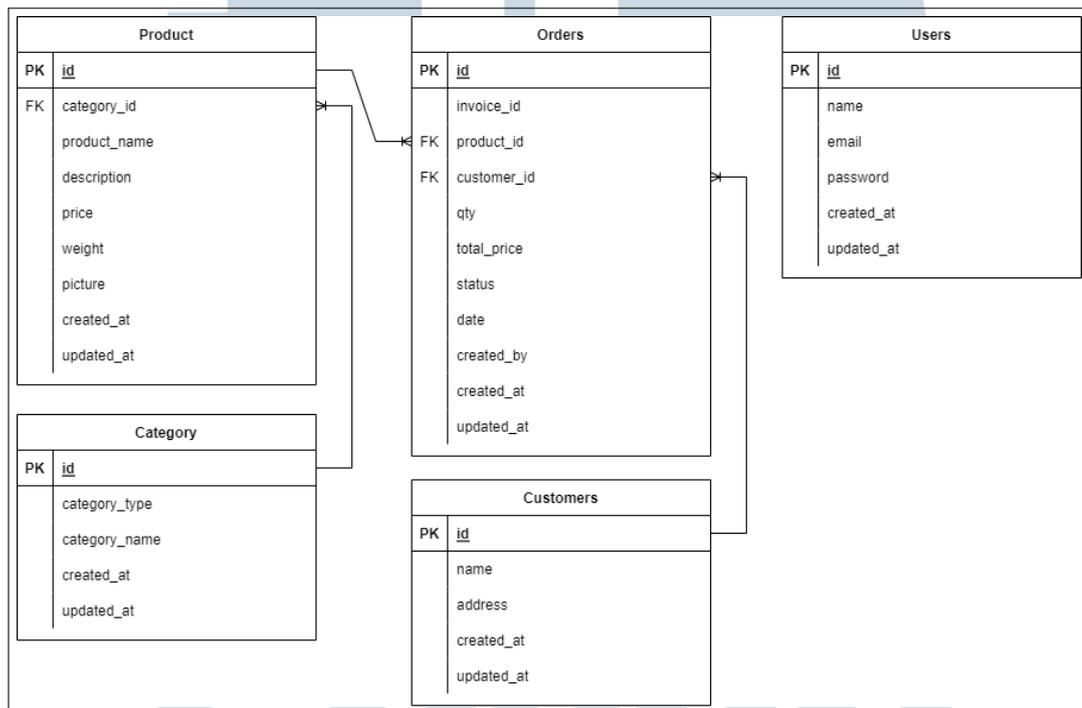
Gambar 3.11. Flowchart Menu Laporan

Gambar 3.11 adalah proses *backend* pada halaman menu laporan. Pada ha-

laman ini akan dimunculkan data-data pesanan ke tabel dan tidak sedetail pada menu pesanan. *Admin* juga dapat melakukan *export* data pesanan ke bentuk PDF berdasarkan tanggal data yang ingin diambil.

3.3.4 Struktur Tabel

Berikut pada Gambar 3.12 adalah susunan *database* dari website panel *admin* yang memiliki 5 tabel, yaitu: *products*, *customers*, *category*, *users*, dan *orders*.



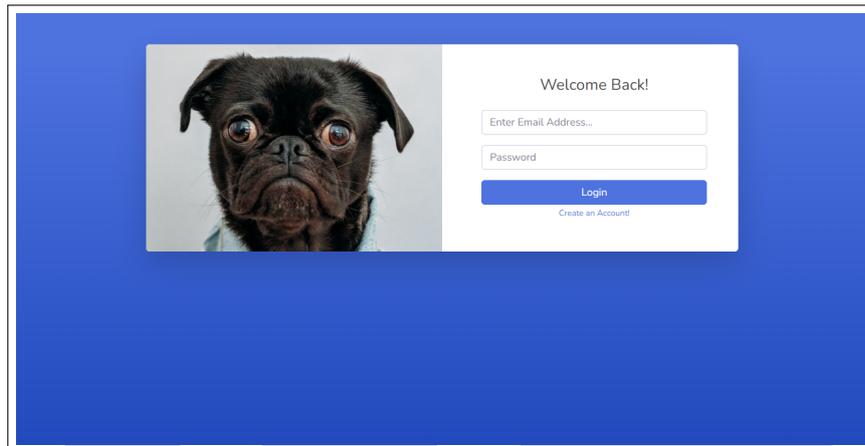
Gambar 3.12. ERD Database

3.3.5 Implementasi

Hasil implementasi dari website *admin panel* yang telah dibuat.

A. Halaman Login

Gambar 3.13 merupakan hasil pembuatan halaman *login* pada website *admin panel* dengan diberikan satu *form* untuk *admin* memasukkan akunnya.

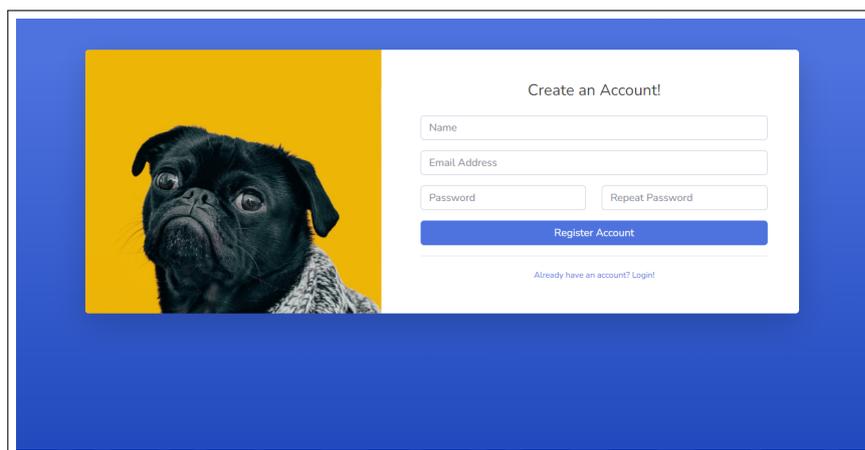


Gambar 3.13. Halaman Login

Pengguna diwajibkan untuk memasukkan akun yang terdaftar agar dapat memasuki ke halaman dashboard. Pada halaman ini juga diberikan fitur register untuk pengguna *admin* yang baru.

B. Halaman Register

Gambar 3.14 adalah halaman *register* dengan diberikan *form* untuk *admin* mendaftarkan data akun yang belum terdaftar.

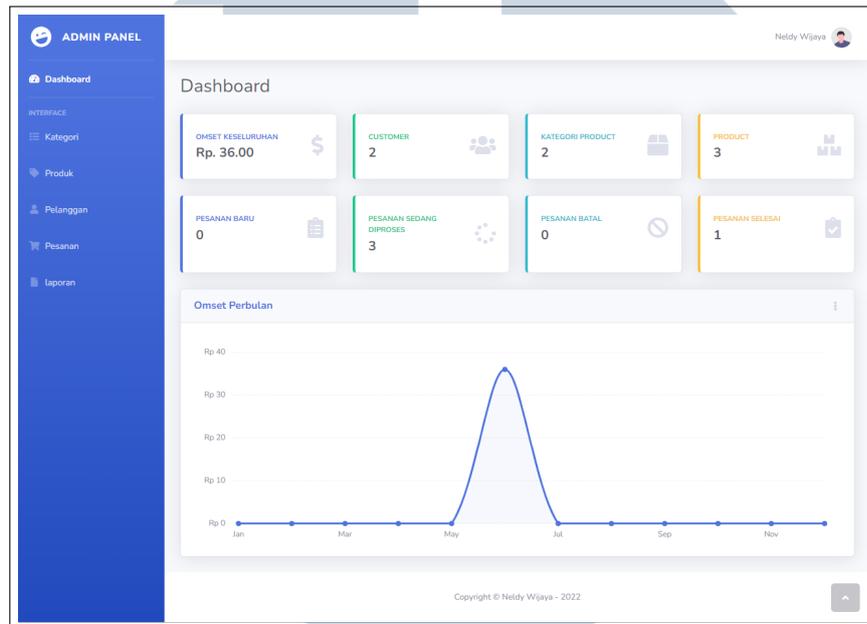


Gambar 3.14. Halaman Register

Halaman register adalah halaman untuk pengguna yang ingin mendaftarkan akun dengan menginput nama, email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi. Data yang diinput jika benar maka akun yang didaftarkan tersebut akan langsung login, sehingga pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard.

C. Halaman Admin

Gambar 3.15 adalah halaman *admin* dengan beberapa fitur interface seperti *card* dan grafik.



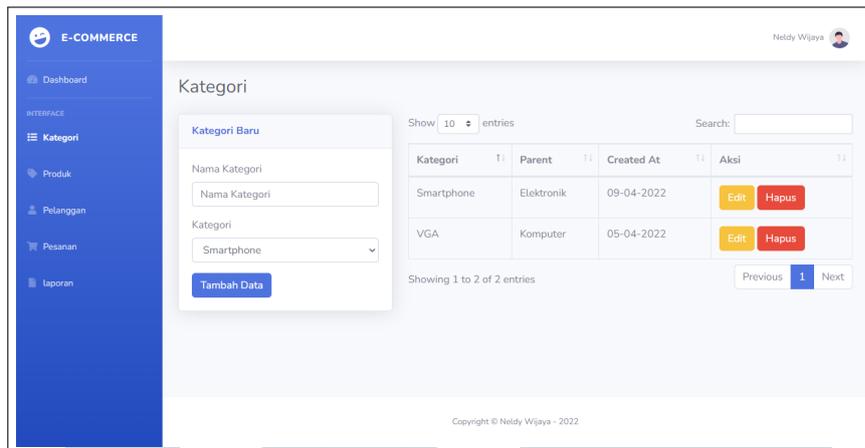
Gambar 3.15. Halaman Admin

Halaman ini menampilkan data singkat yang ada pada database dalam bentuk jumlah ataupun grafik untuk bagian omset, dan diberikan juga layout sidebar untuk seluruh halaman agar pengguna dapat berpindah halaman dengan mudah.

D. Halaman Kategori

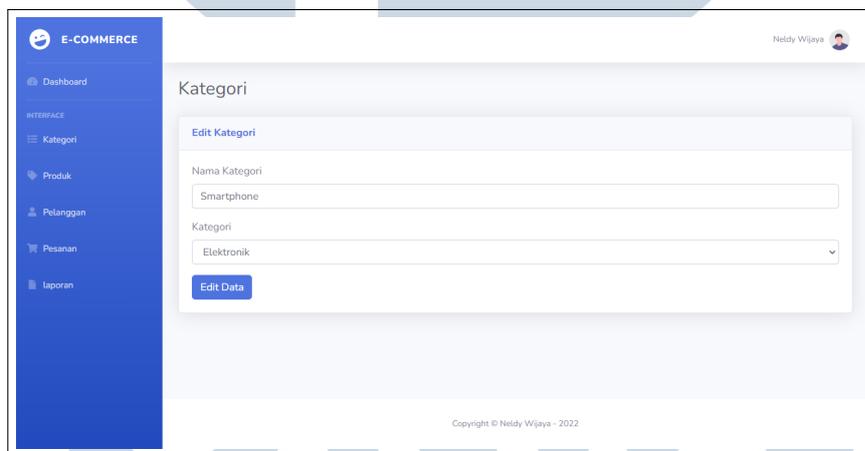
Gambar 3.16 adalah halaman kategori yang sudah dibuat, disini *admin* dapat mengatur seluruh data kategori.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16. Halaman Kategori

Halaman ini akan menampilkan data kategori dalam database, dan diberikan juga form untuk menambahkan data. Pada tabel diberikan fitur untuk mengedit data ataupun menghapus data, search, dan filter yang telah disediakan oleh *framework CSS*.

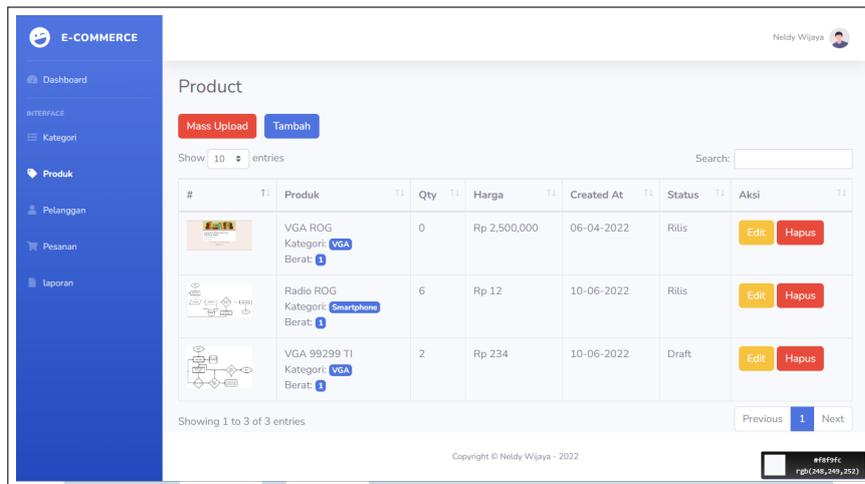


Gambar 3.17. Halaman Edit Kategori

Gambar 3.17 adalah halaman kategori yang menampilkan data kategori dalam *database*, dan diberikan juga *form* untuk menambahkan data. Pada tabel diberikan fitur untuk mengedit data ataupun menghapus data, *search*, dan *filter* yang telah disediakan oleh *framework CSS*.

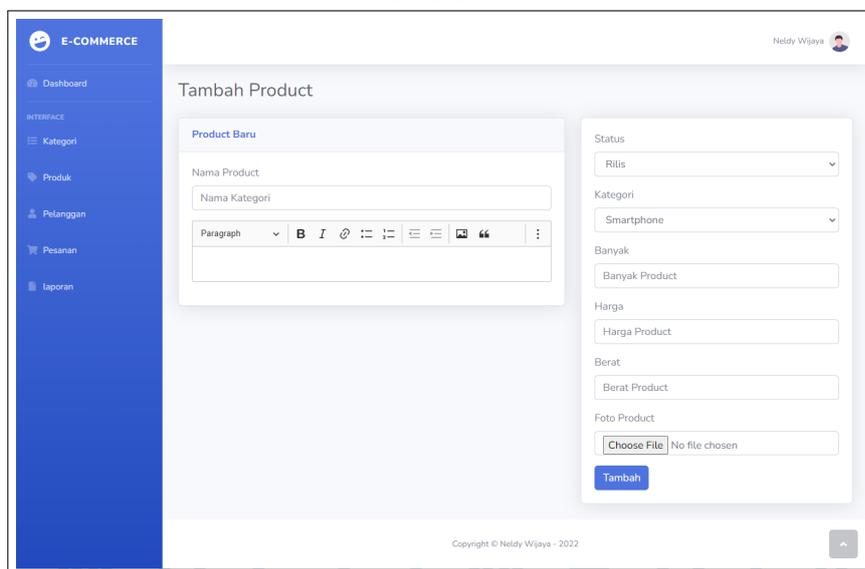
E. Halaman Produk

Gambar 3.18 adalah halaman produk, dimana *admin* dapat mengatur seluruh data produk yang ada.



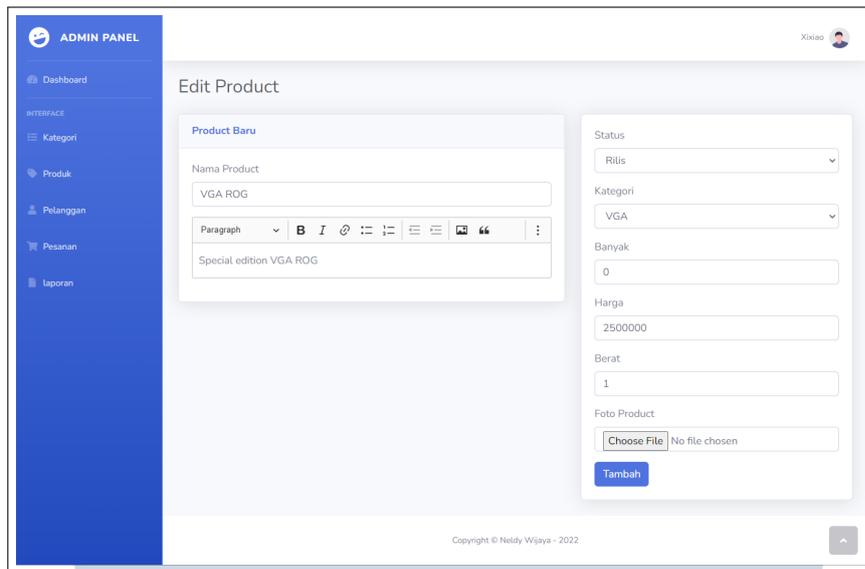
Gambar 3.18. Halaman Produk

Halaman ini akan menampilkan data produk dalam bentuk tabel dengan fitur *edit* dan *delete*. Pada tabel diberikan dua tombol dengan fitur menambah data, pada tombol tambah hanya akan membawa pengguna ke halaman *form* tambah data sedangkan pada tombol *mass upload* merupakan tombol untuk pengguna mengimpor data excel agar produk yang ingin ditambahkan dapat banyak sekaligus.



Gambar 3.19. Halaman Tambah Kategori

Gambar 3.24 adalah halaman *form* penambahan produk yang diberikan untuk pengguna agar dapat mengimput data produk yang ingin ditambah.

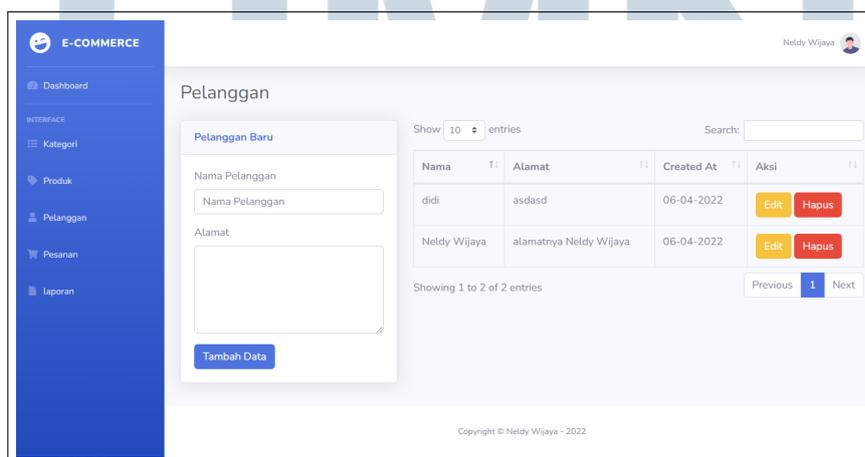


Gambar 3.20. Halaman Edit Kategori

Gambar 3.20 adalah halaman *form edit* data sama seperti tambah produk, hanya pada halaman ini data yang hendak diubah akan tertulis datanya pada setiap *input*.

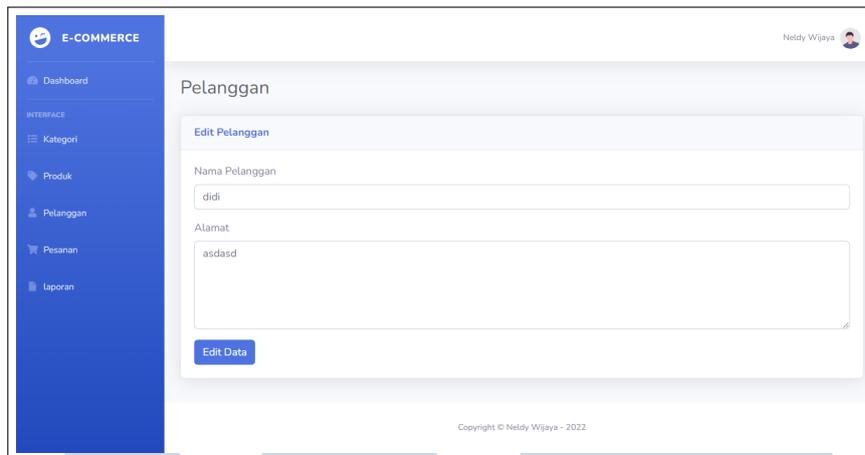
F. Halaman Pelanggan

Gambar 3.21 adalah halaman pelanggan yang data pelanggannya dapat dikonfigurasi oleh *admin*.



Gambar 3.21. Halaman Pelanggan

Halaman ini tampilannya sama seperti halaman kategori yaitu menampilkan data yang terkait dengan *form* tambah data, hapus data, dan mengubah data.

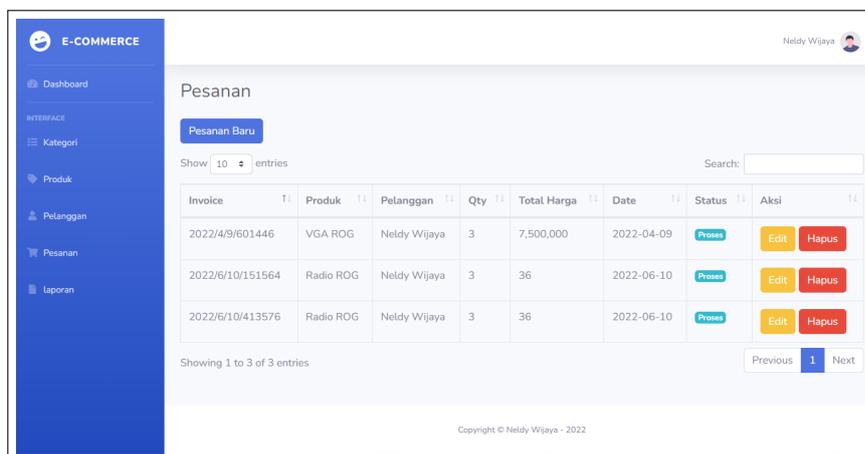


Gambar 3.22. Halaman Edit Pelanggan

Gambar 3.25 adalah halaman *form edit* data yang fungsinya untuk pengguna mengubah data, tampilan pada halaman ini sama seperti halaman edit pada kategori.

G. Halaman Pesanan

Gambar 3.23 adalah halaman pesanan, digunakan *admin* untuk mengkonfigurasi data yang ada dan menambah pesanan baru.



Gambar 3.23. Halaman Pesanan

Halaman ini memiliki tampilan yang sama dengan tampilan produk yaitu tabel kumpulan data, fitur tabel, fitur *edit delete*, dan tombol tambah pesanan.

Pesanan Baru [X]

Produk
 VGA ROG - Rp 2,500,000

Pelanggan
 Neldy Wijaya

Qty
 Banyak Product

Status
 Proses

[Batal] [Simpan Pesanan]

Gambar 3.24. Halaman Tambah Pesanan

Gambar 3.24 adalah modal *form* untuk diinput data yang hendak ditambah datanya oleh pengguna.

E-COMMERCE Neldy Wijaya

Dashboard

INTERFACE

- Kategori
- Produk
- Pelanggan
- Pesanan**
- Laporan

Pesanan

Edit Pesanan

Produk
 VGA ROG - Rp 2,500,000

Pelanggan
 Neldy Wijaya

Qty
 3

Status
 Proses

[Edit Data]

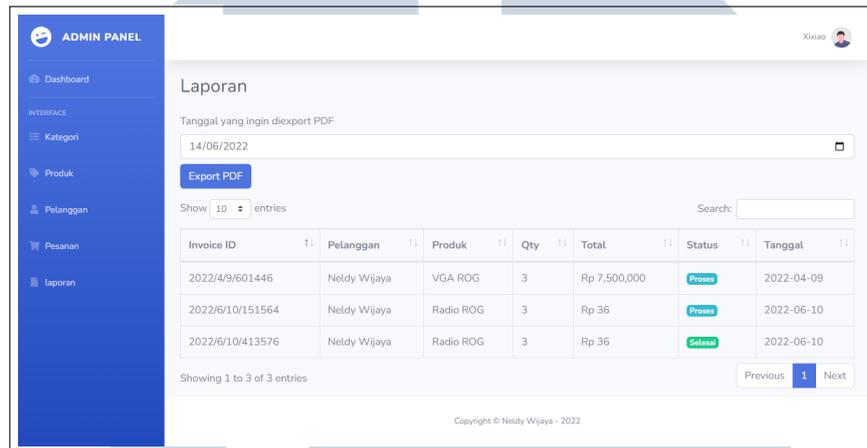
Copyright © Neldy Wijaya - 2022

Gambar 3.25. Halaman Edit Pesanan

Gambar 3.25 adalah halaman *form edit* data yang fungsinya untuk pengguna mengubah data pesanan, tampilan pada halaman ini sama seperti halaman edit pada produk.

H. Halaman Laporan

Gambar 3.26 adalah halaman laporan, *admin* dapat melihat seluruh transaksi atau pesanan yang sudah dilakukan.



Gambar 3.26. Halaman Laporan

Halaman ini berisikan seluruh data pemesanan ke dalam bentuk tabel, dan diberikan juga fitur untuk mengexport laporan ke dalam bentuk PDF dengan memilih tanggal data yang ingin diexport.

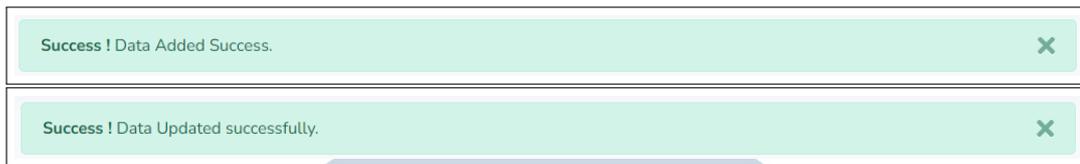


Gambar 3.27. Halaman Hasil Laporan

Gambar 3.27 adalah tampilan dari hasil *export* data laporan melalui website *admin panel*.

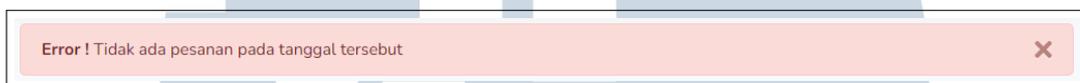
I. Notifikasi Halaman

User admin yang melakukan penambahan, pengurangan, dan perubahan data maka akan diberikan notifikasi berupa pesan berhasil dan gagal.



Gambar 3.28. Message Success

Gambar 3.28 adalah pesan yang akan ditampilkan jika data yang ditambah atau diedit berhasil atau berjalan.



Gambar 3.29. Halaman Hasil Laporan

Gambar 3.29 adalah pesan yang akan ditampilkan jika data yang ditambah atau diedit gagal atau tidak berjalan.

3.3.6 Pengujian

Pada tahap pengujian, pengujian masih melakukan secara manual dengan menguji satu per satu fitur yang telah dibuat dan melakukan pertemuan online dengan mentor pengajar dalam pemeriksaan hasil implemetasi yang diberikan. Pengujian dan pemeriksaan yang dilakukan memberikan hasil berjalan dan sesuai dengan kriteria dan saran yang diberikan pada *final project* oleh mentor.

3.4 Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan kerja magang dan selama proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa kendala yang ditemukan, yaitu:

1. Kesulitan dalam melakukan *hosting project Laravel* yang telah dibuat dengan domain yang sudah dimiliki.
2. Kesulitan *slicing code* pada template yang di *download* kedalam tampilan *blade laravel*.
3. Kesulitan dalam perubahan kode para laravel 7 (terdapat kode laravel versi sebelum 7 yang tidak berlaku)

3.5 Solusi yang dilakukan

Solusi yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan kendala yang ditemukan adalah dengan mendiskusikan dengan mentor pengajar pada proses mengajar berlangsung, dan memanfaatkan teknologi seperti *Youtube* ataupun *Google*. Berkomunikasi dengan anggota devisa dalam memastikan penyampaian rapat yang diberikan tidak salah. Membaca dokumentasi laravel 7 pada website yang disediakan oleh pihak laravel.

