

## BAB 3

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Bab ini menjelaskan pelaksanaan kerja magang pada proyek DEWITA (Destinasi Wisata Tangerang), yaitu *website* pariwisata Kabupaten Tangerang. Pekerjaan magang berfokus pada perancangan dan pembangunan *front-end* responsif menggunakan Laravel (Blade), HTML, CSS, dan JavaScript, serta melakukan uji tampilan pada berbagai perangkat dan peramban agar tampilan konsisten dan nyaman digunakan.

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pelaksanaan magang dilakukan di Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) Kabupaten Tangerang pada Bidang Pengelolaan Aplikasi Informatika. Peserta menjalankan peran sebagai *Intern Front-End Web Developer* dengan ruang lingkup pekerjaan pada pengembangan tampilan *website* DEWITA.

##### 3.1.1 Kedudukan

Dalam kedudukan tersebut, tugas utama yang dijalankan adalah menyusun struktur halaman, merancang *layout* menggunakan Laravel Blade, membangun komponen tampilan yang konsisten dan dapat digunakan ulang (*reusable*), serta menerapkan desain responsif agar tampilan tetap rapi pada berbagai ukuran layar.

##### 3.1.2 Koordinasi

Koordinasi dilakukan dengan pembimbing lapangan/supervisor untuk menentukan prioritas pekerjaan, kebutuhan halaman, standar tampilan, serta evaluasi hasil. Koordinasi juga dilakukan dengan tim *back-end* dan pengelola konten agar kebutuhan data dan struktur halaman yang ditampilkan pada *front-end* sesuai dengan data yang disediakan.

Komunikasi rutin dilakukan melalui pertemuan langsung untuk *briefing* dan evaluasi, serta komunikasi daring menggunakan WhatsApp untuk pembaruan progres, pengiriman tangkapan layar, dan diskusi kendala teknis.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang, tanggung jawab utama diarahkan untuk **merancang dan membangun *front-end* responsif Website Pariwisata Kabupaten Tangerang Menggunakan Laravek (DEWITA)**, serta melakukan **uji tampilan** pada berbagai perangkat/peramban. Secara garis besar, tugas yang dilakukan meliputi:

1. mempelajari struktur proyek dan kebutuhan halaman *website* DEWITA;
2. mengidentifikasi kebutuhan tampilan bersama supervisor;
3. menyiapkan lingkungan pengembangan Laravel dan menata struktur *view/layout*;
4. mengimplementasikan halaman dan komponen tampilan menggunakan Blade, HTML, CSS, dan JavaScript;
5. menerapkan desain responsif (*Responsive Web Design*);
6. menyesuaikan integrasi data pada tampilan bersama tim *back-end*;
7. melakukan pengujian tampilan dan perbaikan berdasarkan temuan.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Berikut adalah uraian kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja magang yang dirangkum pada Tabel 3.1.

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

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilaksanakan setiap minggu selama pelaksanaan kerja magang

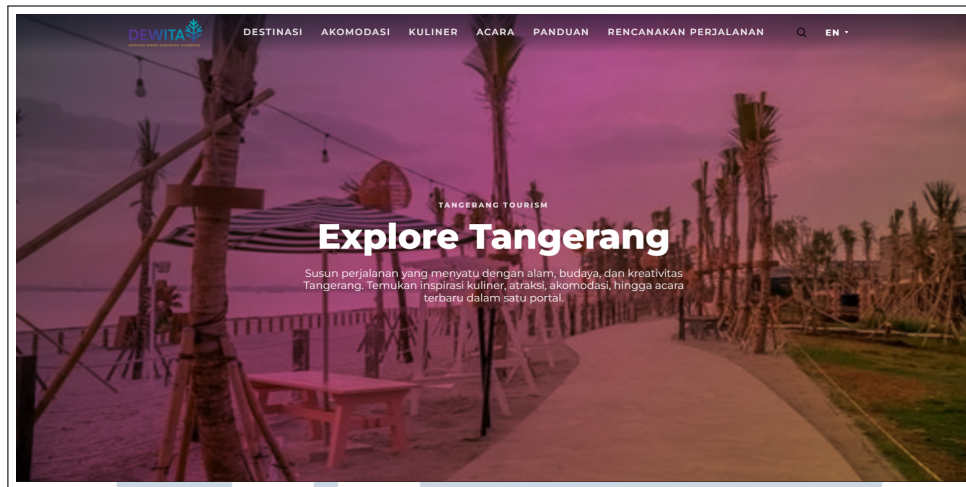
Minggu ke-	Pekerjaan yang dilakukan
1–2	Pengenalan lingkungan kerja DISKOMINFO, penjelasan ruang lingkup tugas, serta pemaparan proyek DEWITA dan target yang ingin dicapai.
3–4	Analisis kebutuhan dan perancangan: penentuan halaman prioritas, struktur menu/navigasi, rancangan tampilan, serta kebutuhan data.
5–6	Persiapan lingkungan pengembangan Laravel, pengaturan repositori, serta penataan struktur folder <i>view</i> dan <i>layout</i> .
7–8	Penyusunan <i>layout</i> dasar dan komponen bersama menggunakan Blade ( <i>header</i> , navigasi, <i>footer</i> , kartu konten).
9–10	Implementasi halaman Beranda dan komponen utama ( <i>hero section</i> , destinasi unggulan, ringkasan agenda).
11–12	Implementasi halaman Daftar Destinasi dan Detail Destinasi, termasuk grid kartu dan struktur informasi detail.
13–14	Implementasi halaman Agenda, Peta Digital, dan Belanja Oleh-oleh.
15–16	Penerapan desain responsif, penyesuaian tata letak lintas ukuran layar, serta halaman kesalahan (404 dan 500).
17–18	Pengujian lintas-peramban/perangkat, perbaikan <i>bug</i> tampilan, perapihan kode, serta dokumentasi perubahan.

### 3.4 Alur Website dan Struktur Menu

Pada bagian ini dijelaskan struktur menu dan alur navigasi pengguna pada *website* DEWITA.

#### 3.4.1 Tampilan Halaman Utama

Gambar 3.1 menunjukkan tangkapan layar halaman Beranda *website* DEWITA.



Gambar 3.1. Tampilan halaman Beranda *website* DEWITA.

### 3.4.2 Struktur Menu Website

Struktur menu pada *website* DEWITA adalah sebagai berikut:

- Beranda
- Destinasi
- Agenda
- Peta Digital
- Belanja Oleh-oleh

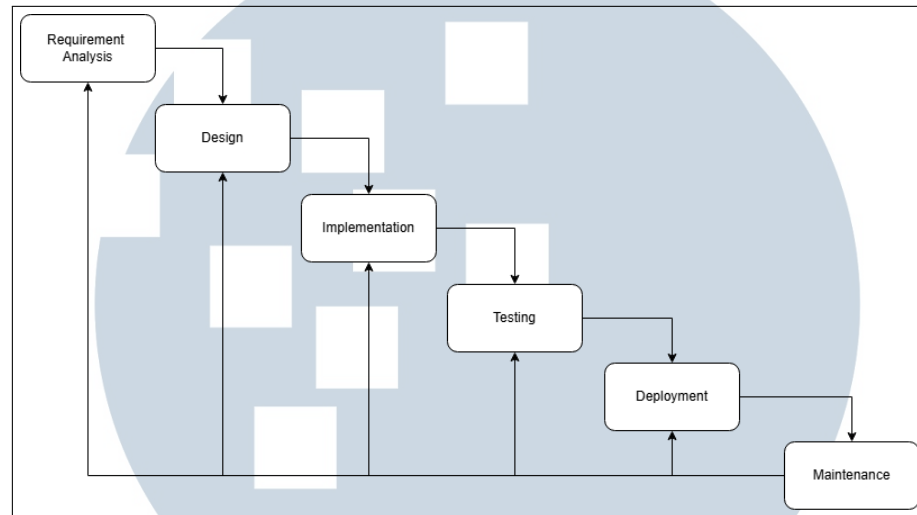
### 3.4.3 Ringkasan Alur Navigasi Pengguna

Alur navigasi pengguna dimulai dari Beranda, kemudian pengguna memilih menu pada *header* untuk menuju halaman daftar (misalnya Destinasi). Dari halaman daftar, pengguna dapat membuka halaman detail untuk melihat informasi lebih lengkap. Pengguna dapat kembali ke halaman sebelumnya atau kembali ke Beranda melalui navigasi pada *header*.

## 3.5 Metodologi

Untuk proyek ini, model SDLC *Waterfall* dipilih karena proses pengembangannya sederhana namun terstruktur, dengan tahapan yang dilakukan

secara berurutan dari awal hingga akhir. Karena setiap fase selesai sebelum fase berikutnya dimulai, pendekatan ini memudahkan perencanaan dan eksekusi pada proyek magang yang memiliki ruang lingkup dan durasi yang tetap.



Gambar 3.2. Alur metodologi SDLC pada proyek DEWITA.

### 3.5.1 Requirement Analysis

Tahap ini merupakan langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem agar solusi yang dibangun tepat sasaran. Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan melalui diskusi dengan supervisor lapangan untuk memahami siapa target pengguna *website* dan fitur apa yang mereka butuhkan. Analisis kebutuhan ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu Kebutuhan Pengguna (*User Requirements*) dan Kebutuhan Fungsional Sistem.

#### a. Kebutuhan Pengguna (*User Requirements*)

Berdasarkan hasil diskusi, pengguna utama *website* DEWITA adalah wisatawan (masyarakat umum) yang ingin berkunjung ke Kabupaten Tangerang. Berikut adalah rincian kebutuhan pengguna:

Tabel 3.2. Kebutuhan Pengguna (*User Requirements*)

No	Aktor ( <i>User</i> )	Kebutuhan ( <i>Needs</i> )	Alasan
1	Wisatawan	Mencari informasi tempat wisata secara spesifik (alam, keluarga, religi).	Agar pengguna bisa memilih destinasi sesuai preferensi mereka dengan mudah.
2	Wisatawan	Mengetahui <i>event</i> atau acara apa yang sedang berlangsung.	Untuk merencanakan kunjungan bertepatan dengan agenda pariwisata daerah.
3	Wisatawan	Melihat lokasi wisata secara visual dalam bentuk peta.	Memudahkan estimasi jarak dan lokasi destinasi satu dengan lainnya.
4	Wisatawan	Mencari informasi pusat oleh-oleh dan kuliner khas.	Memenuhi kebutuhan belanja produk lokal/UMKM saat berkunjung.
5	Wisatawan	Mengakses informasi melalui perangkat <i>mobile</i> (HP).	Wisatawan cenderung mencari informasi saat sedang dalam perjalanan ( <i>on the go</i> ).

## b. Kebutuhan Fungsional Sistem

Berdasarkan kebutuhan pengguna di atas, maka sistem dirancang untuk memiliki fitur-fitur berikut:

1. **Halaman Destinasi:** Menampilkan daftar dan detail wisata lengkap dengan foto, deskripsi, dan alamat.
2. **Halaman Agenda:** Menyajikan jadwal kegiatan pariwisata yang terkini.
3. **Peta Digital:** Fitur peta interaktif yang memetakan titik lokasi destinasi.
4. **Halaman Belanja Oleh-oleh:** Katalog produk UMKM dan kuliner khas Tangerang.
5. **Desain Responsif:** Antarmuka (*Front-End*) yang otomatis menyesuaikan tampilan pada layar *desktop* maupun *mobile* menggunakan framework



Laravel.

### 3.5.2 Design

Tahap desain mencakup perancangan struktur menu dan navigasi, rancangan tampilan (*UI/UX*), serta identifikasi kebutuhan data yang diperlukan pada *front-end*. Komponen tampilan berulang (*header*, *footer*, kartu konten) dirancang agar dapat digunakan ulang untuk menjaga konsistensi tampilan.

#### Kebutuhan Data dan Keterkaitan dengan *Database*

Kebutuhan data tampilan ditentukan berdasarkan konten yang ditampilkan: destinasi (nama, lokasi, deskripsi, gambar), agenda (judul, tanggal/waktu, lokasi), serta produk/UMKM (nama, kategori, deskripsi, gambar). Perancangan dan implementasi *database* dikelola oleh tim *back-end*. Pada sisi *front-end*, dilakukan penyesuaian pemanggilan variabel pada Blade agar sesuai dengan struktur data yang disediakan.

Tabel 3.3. Kebutuhan data pada *front-end* DEWITA

Entitas	Data yang ditampilkan
Destinasi	Nama destinasi, lokasi, deskripsi, gambar, tautan/ <i>slug</i>
Agenda	Judul kegiatan, tanggal/waktu, lokasi, deskripsi singkat
Produk/UMKM	Nama produk, kategori, deskripsi singkat, gambar, tautan detail

### 3.5.3 Implementation

Implementasi dilakukan menggunakan Laravel Blade, HTML, CSS, dan JavaScript. Pembangunan mencakup penyusunan *layout* utama, pemecahan komponen menjadi *partial*, serta implementasi halaman-halaman utama sesuai struktur menu.

### 3.5.4 Testing

Setelah implementasi, dilakukan pengujian tampilan lintas perangkat dan peramban untuk memastikan tidak ada elemen yang terpotong, navigasi berjalan baik, dan tampilan responsif. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar perbaikan

tampilan, terutama pada navigasi *mobile*, grid kartu, dan konsistensi jarak antar elemen.

### **3.5.5 Deployment**

Hasil pekerjaan diserahkan melalui repositori proyek menggunakan *commit* dan *push*. Setelah itu dilakukan pengecekan pada server pengujian untuk memastikan hasil konsisten dengan lingkungan lokal.

### **3.5.6 Maintenance**

Tahap *maintenance* merupakan pemeliharaan setelah *deployment* untuk memastikan *website* tetap berjalan dengan baik. Pada konteks magang ini, *maintenance* dilakukan dalam bentuk perbaikan *bug* tampilan, penyesuaian minor pada *layout* berdasarkan evaluasi/pengujian, serta penyesuaian pemanggilan data pada Blade apabila terdapat perubahan struktur data dari sisi *back-end*. Pemeliharaan lanjutan secara penuh menjadi kewenangan tim internal DISKOMINFO.

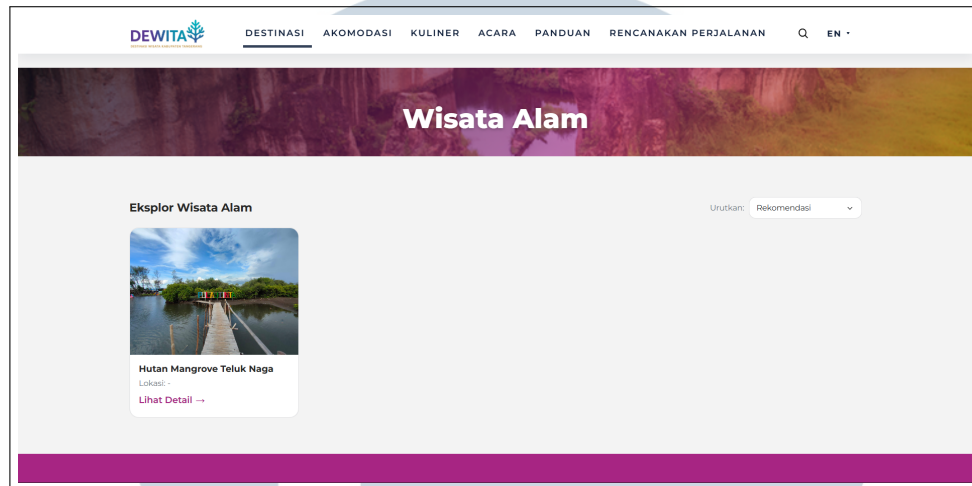
## **3.6 Hasil Implementasi Front-End**

Bagian ini menampilkan hasil implementasi *front-end* pada *website* DEWITA berupa tangkapan layar halaman.

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

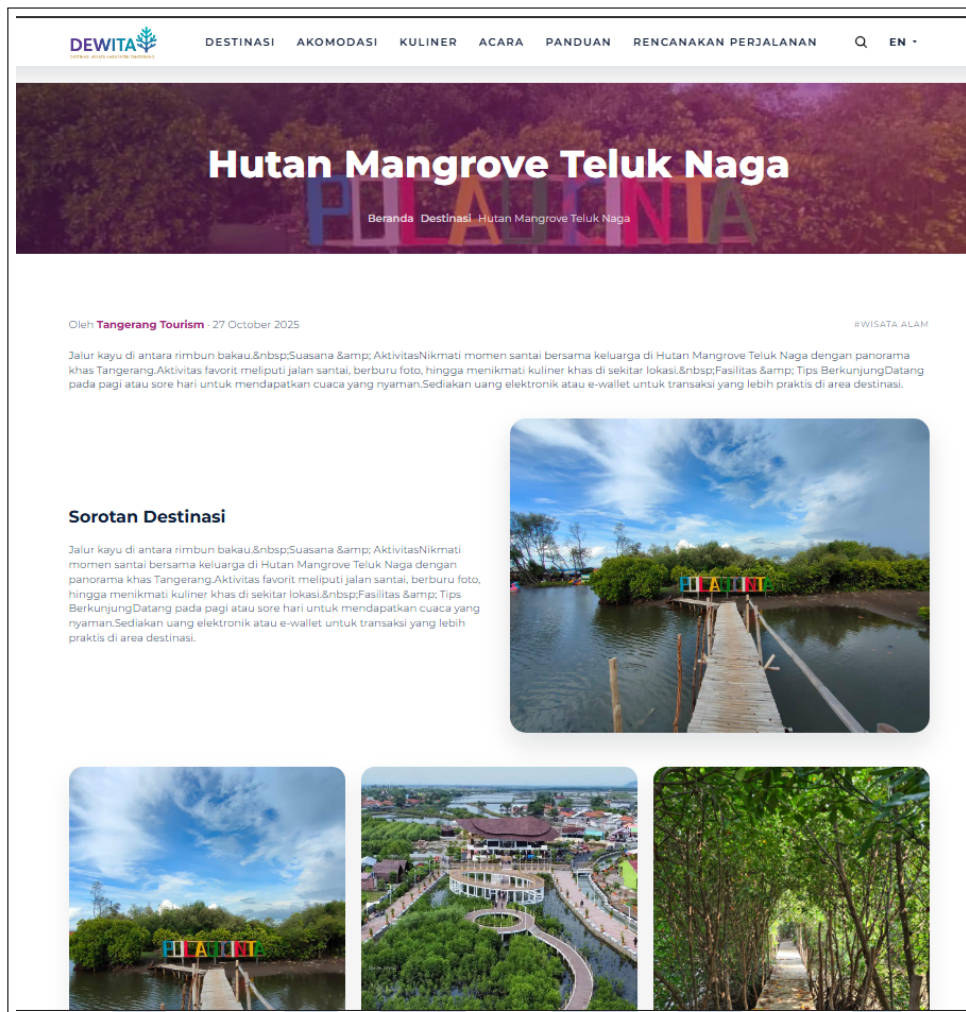


### 3.6.1 Tampilan Halaman Destinasi dan Detail



Gambar 3.3. Tampilan halaman daftar destinasi wisata.

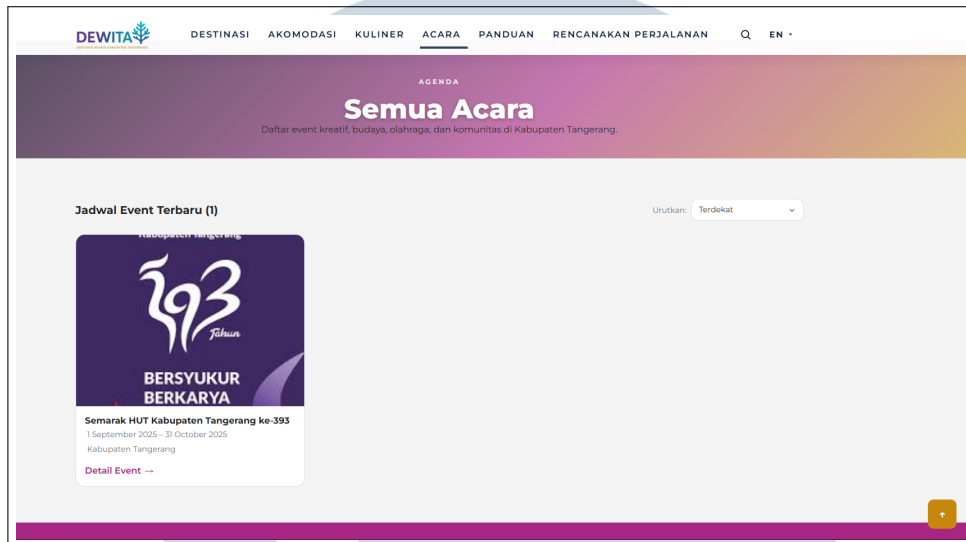
UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



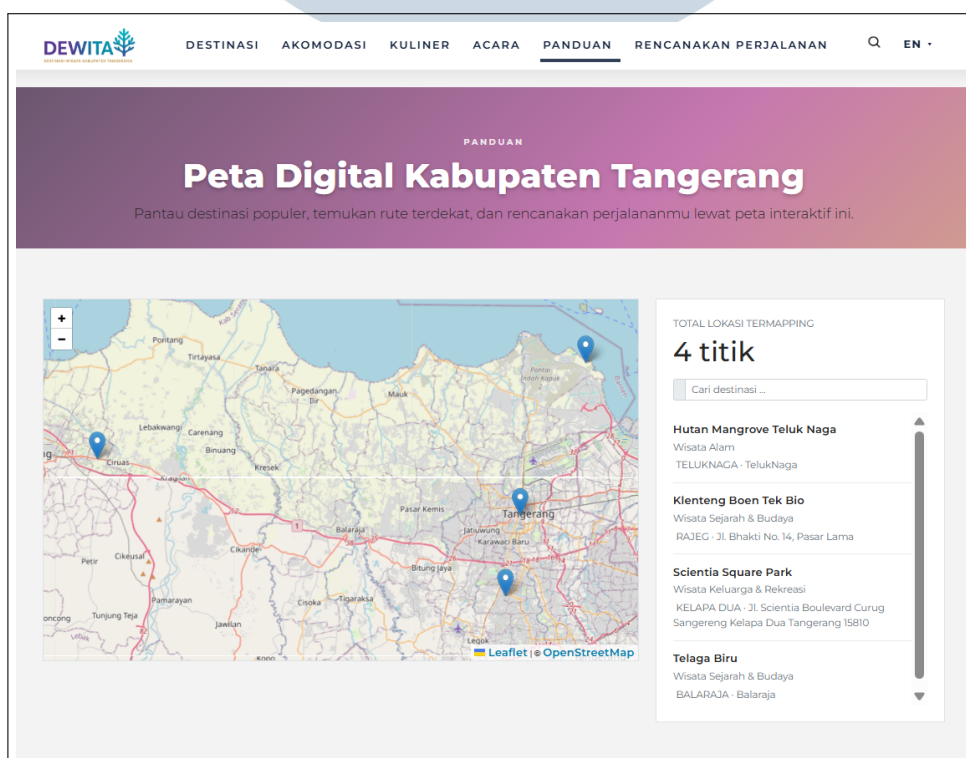
Gambar 3.4. Tampilan halaman detail destinasi wisata.

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

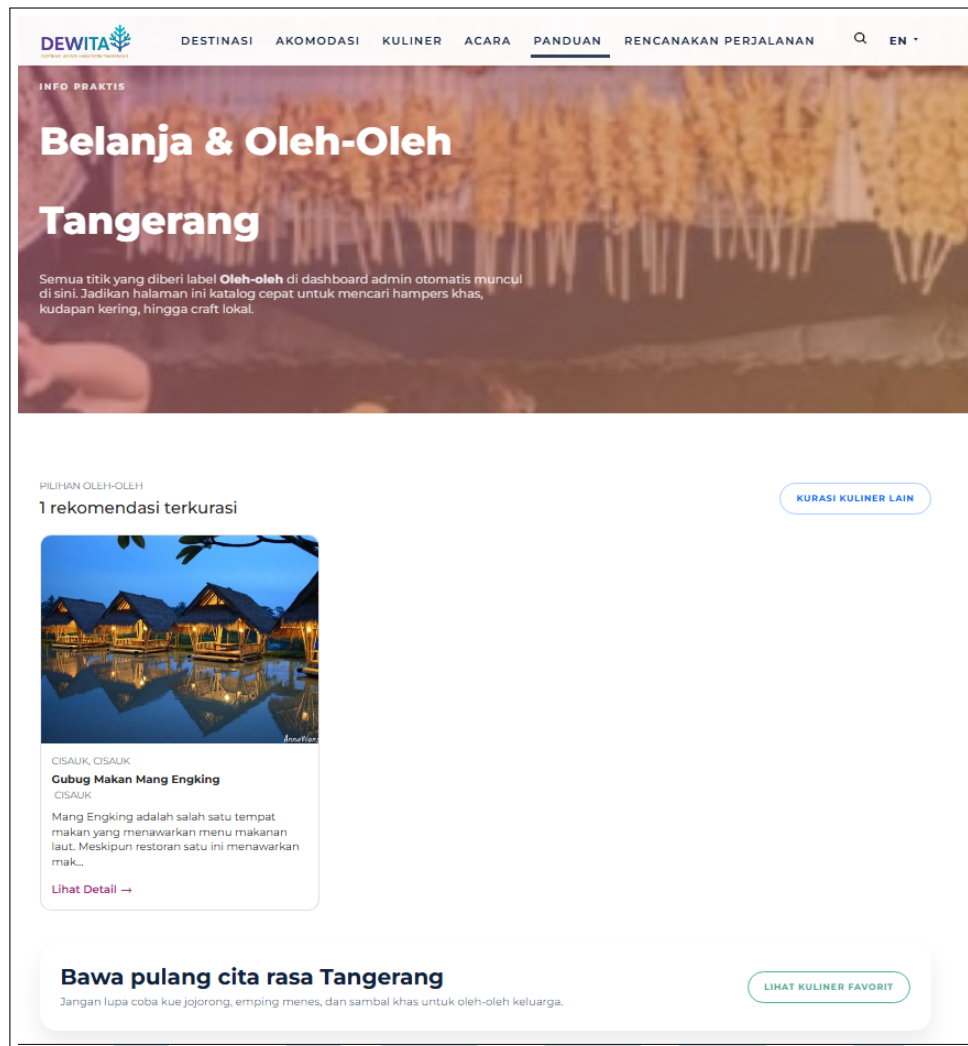
### 3.6.2 Tampilan Halaman Pendukung



Gambar 3.5. Tampilan halaman agenda kegiatan pariwisata.



Gambar 3.6. Tampilan halaman peta digital pada *website* DEWITA.



Gambar 3.7. Tampilan halaman belanja oleh-oleh dan produk UMKM.

### Manfaat dan Nilai Tambah (*Added Value*)

Proyek magang ini menghasilkan **tampilan responsif Website Pariwisata Kabupaten Tangerang menggunakan Laravel (DEWITA)**. Nilai tambah yang diberikan adalah:

1. **Struktur menu dan navigasi lebih terarah** sehingga informasi destinasi, agenda, peta digital, dan produk lokal lebih mudah ditemukan.
2. **Tampilan responsif** yang nyaman diakses pada perangkat *desktop* maupun seluler.
3. **Struktur kode Blade yang modular** melalui *layout* dan *partial* sehingga pemeliharaan dan pengembangan lanjutan lebih mudah.

### 3.7 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Selama proses pengembangan, ditemukan kendala teknis dan non-teknis yang diselesaikan melalui koordinasi, penelusuran dokumentasi, dan pengujian berulang.

#### 3.7.1 Kendala Teknis

- **Perbedaan lingkungan lokal dan server pengujian.** Perbedaan konfigurasi, jalur aset, atau *cache* dapat memengaruhi hasil tampilan.
- **Struktur data yang masih berubah.** Perubahan dari sisi *back-end* menyebabkan penyesuaian pada pemanggilan data di Blade.
- **Tampilan responsif belum konsisten.** Beberapa elemen perlu disesuaikan agar tidak terpotong pada ukuran layar tertentu.

#### 3.7.2 Kendala Non-Teknis

- **Penyesuaian dengan jadwal dan prioritas.** Evaluasi menyesuaikan ketersediaan supervisor/tim.
- **Adaptasi alur kerja.** Diperlukan waktu untuk menyesuaikan cara pelaporan progres dan koordinasi.

#### 3.7.3 Solusi dan Tindak Lanjut

- **Koordinasi rutin** dengan supervisor dan tim *back-end* untuk memastikan perubahan kebutuhan segera ditindaklanjuti.
- **Pengujian berulang** lintas perangkat/peramban dan penyesuaian CSS untuk menjaga konsistensi tampilan.
- **Dokumentasi perubahan** melalui catatan singkat dan tangkapan layar untuk memudahkan pengembangan lanjutan.

Secara keseluruhan, kendala dapat diselesaikan bertahap dan memberikan pengalaman praktis dalam pengembangan tampilan *website* instansi yang terstruktur dan kolaboratif.