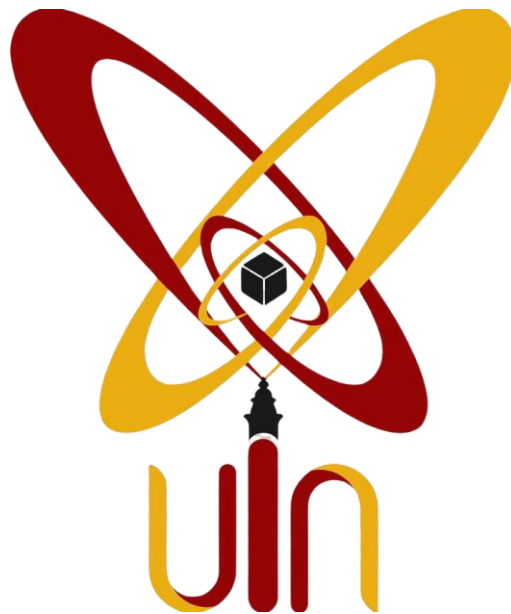


**LAPORAN HASIL PELAKSANAAN PKL/MAGANG
PERANCANGAN PROTOTIPE UI/UX APLIKASI BERBASIS
MOBILE UNTUK PENGELOLAAN DAN ANALISIS DATA
STATISTIK SEKTORAL PADA DINAS KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA KOTA TANGERANG SELATAN**

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat pelaksanaan PKL/Magang
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:

Nama : Muhamad Riza Rahmatullah

NIM : 231730025

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang ini telah disusun oleh:

Nama : Muhamad Riza Rahmatullah
NIM : 231730025
Program Studi : Informatika
Judul PKL/Magang : Perancangan Prototipe UI/UX Aplikasi Berbasis
Mobile untuk Pengelolaan dan Analisis Data
Statistik Sektoral pada Dinas Komunikasi dan
Informatika Kota Tangerang Selatan
Tempat PKL/Magang : Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang
Selatan (Diskominfo Kota Tangsel)
Waktu Pelaksanaan : 9 Februari 2026 sampai 13 Juli 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan hasil pelaksanaan
PKL/Magang.

Kota Tangerang Selatan, 25 Juni 2026

Dosen Pembimbing PKL/Magang,

Pembimbing Lapangan,

Ibnu Mas'ud, S.Kom., M.Kom.

Sri Widiastuti, S.Sos.

NIP/NIDN. 19910913202025051002

Statistisi Muda

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika

Ahmad Tabrani, M.T.I.

NIP/NIDN. 198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang yang berjudul “Perancangan Prototipe UI/UX Aplikasi Pengelolaan dan Analisis Data Statistik Sektorial Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan” dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban atas kegiatan PKL/Magang yang telah dilaksanakan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pengalaman, pengetahuan, serta pemahaman secara langsung mengenai dunia kerja, khususnya dalam bidang Penyelenggaraan Statistik Sektorial dan Layanan Informasi Publik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan selama pelaksanaan PKL/Magang hingga penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Bapak Ahmad Tabrani, M.T.I. selaku kepala program studi Informatika
2. Bapak Ibnu Mas’ud, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing
3. Ibu Sri Widiastuti, S.Sos. selaku pembimbing lapangan
4. Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan
5. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan PKL/Magang.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar laporan ini dapat menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Kota Tangerang Selatan, 25 Juni 2026

Muhamad Riza Rahmatullah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
RINGKASAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan PKL/Magang	2
1.4 Manfaat PKL/Magang	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Kerangka Pikir Teoritis	6
BAB III METODE PKL/MAGANG	8
3.1 Lokasi PKL/Magang	8
3.2 Desain Pelaksanaan PKL/Magang	8
3.3 Penentuan Objek PKL/Magang	9
3.4 Metode Pengumpulan Data	9
3.5 Instrumen PKL/Magang	9
3.6 Teknik Analisis Data	10
BAB IV HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN	12
4.1 Deskripsi Kegiatan PKL/Magang	12
4.2 Permasalahan yang Ditemukan	15
4.3 Metode Penyelesaian Masalah	16

4.4 Hasil Pelaksanaan PKL/Magang	16
4.5 Pembahasan	22
4.6 Pelajaran yang Diperoleh	23
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	24
5.1 Kesimpulan	24
5.2 Keterbatasan	24
5.3 Implikasi	25
5.4 Saran	25
 DAFTAR PUSTAKA	27
 LAMPIRAN	28
Lampiran 1. Surat Keterangan Penerimaan Magang	28
Lampiran 2. Dokumentasi Kegiatan Rapat yang Terkait dengan Statistik	30
Lampiran 3 Dokumentasi Bimbingan dengan Dosen Pembimbing Magang	32
Lampiran 4 Dokumentasi Foto Lainnya	33

RINGKASAN

Permasalahan utama yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan PKL/Magang adalah kompleksitas penyajian data statistik sektoral, seperti dokumen Rencana Aksi Daerah (RAD) Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), yang kondisi nyatanya masih dikelola dalam format lembar kerja (*spreadsheet*) padat sehingga menyulitkan analisis data melalui perangkat *mobile*. Selain itu, terdapat dinamika operasional berupa kendala koordinasi yang menuntut peralihan fokus proyek secara mandiri. Kondisi yang diharapkan adalah tersedianya sebuah antarmuka sistem pengelolaan data yang interaktif, terintegrasi, dan mudah dioperasikan secara portabel. Masalah ini sangat penting untuk dibahas karena penyajian visualisasi data sektoral yang akurat dan mudah diakses merupakan fondasi utama bagi instansi dalam merumuskan kebijakan layanan informasi publik serta evaluasi pembangunan daerah.

Kegiatan PKL/Magang ini dilaksanakan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan dengan objek kegiatan difokuskan pada perancangan prototipe antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi pengelolaan dan analisis data statistik sektoral berbasis *mobile*. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi langsung terhadap alur operasional pengelolaan data instansi, wawancara dengan pembimbing lapangan, serta dokumentasi arsip dan format tabel data yang relevan. Instrumen perancangan yang digunakan meliputi aplikasi draw.io untuk menyusun kerangka navigasi serta Figma untuk merancang desain interaktif. Adapun teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang mengadaptasi tahapan pemecahan masalah pada metode *Design Thinking*.

Hasil utama dari pelaksanaan kegiatan ini adalah dokumen *User Flow*, *Navigation Diagram*, serta sebuah *High-Fidelity Prototype* aplikasi berbasis *mobile*. Pembahasan utama menyoroti keberhasilan merancang antarmuka aplikasi secara cepat (*rapid prototyping*) dan pelaksanaan evaluasi desain secara mandiri (*self-evaluation*) berbasis prinsip heuristik sebagai solusi atas penyesuaian ruang lingkup dan tenggat waktu proyek. Melalui kegiatan ini, diperoleh pelajaran

berharga mengenai pemahaman tata kelola alur kerja pegawai di instansi pemerintahan, peningkatan keterampilan teknis perancangan UI/UX, serta kemampuan beradaptasi. Manfaat dari kegiatan ini adalah memberikan usulan gagasan desain antarmuka (*mockup*) aplikasi inovatif bagi instansi yang dapat dipertanggungjawabkan sebagai referensi awal dalam pengembangan sistem di masa mendatang.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan PKL/Magang merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam dunia kerja. Lewat kegiatan ini, mahasiswa dapat menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama perkuliahan dan memahami kondisi nyata di lingkungan kerja. Bagi mahasiswa Program Studi Informatika, penerapan keilmuan teknologi informasi sangat krusial dalam mendukung pengembangan era digitalisasi pemerintahan (*e-government*).

Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan bertugas sebagai *leading sector* dalam pengelolaan informasi dan data statistik sektoral tingkat daerah. Pengelolaan data statistik sektoral yang akurat dan mudah diakses merupakan fondasi utama dalam perumusan kebijakan publik. Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, penyajian dan analisis data yang ada seringkali membutuhkan platform yang lebih intuitif dan terintegrasi agar staf maupun pihak terkait dapat mengelola data dengan lebih efisien. Seringkali, antarmuka aplikasi yang kurang ramah pengguna atau kurangnya visualisasi data yang baik membuat proses analisis statistik menjadi tidak optimal.

Dalam Pengelolaan data Statistik, berdasarkan pengamatan dan pengalaman kerja penulis menggunakan salah satu aplikasi yang umum digunakan saat ini, yaitu *Google Spreadsheet*. Aplikasi tersebut dibangun dengan dua basis, yaitu berbasis web yang cocok diakses dengan perangkat berlayar besar seperti *tablet*, *laptop*, dan komputer *desktop*. Selain itu, *Google Spreadsheet* dibangun juga berbasis mobile yang berupa aplikasi yang bisa diinstal pada ponsel berbasis *Android* dan *iOS* yang tentunya kurang leluasa dalam menginput data karena keterbatasan layar ponsel itu sendiri.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, kondisi ideal yang diharapkan adalah adanya sebuah aplikasi dengan desain antarmuka (UI) dan pengalaman

pengguna (UX) yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan data di lingkup instansi. Oleh karena itu, diangkatlah judul "Perancangan Prototipe UI/UX Aplikasi Pengelolaan dan Analisis Data Statistik Sektoral pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan". Perancangan prototipe ini diharapkan dapat menjadi rujukan visual dan fungsional dalam pengembangan aplikasi nyata yang ramah pengguna, mudah dioperasikan (*user-friendly*), dan mampu menampilkan analisis data statistik secara komprehensif.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan PKL/Magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan?
2. Apa saja permasalahan yang ditemukan selama pelaksanaan PKL/Magang, khususnya terkait pengelolaan penyajian data statistik sektoral?
3. Bagaimana upaya penyelesaian terhadap permasalahan tersebut melalui perancangan prototipe UI/UX aplikasi berbasis mobile?

1.3 Tujuan PKL/Magang

1.3.1 Tujuan umum

Tujuan umum dari pelaksanaan kegiatan PKL/Magang ini adalah untuk memberikan pengalaman kerja secara langsung kepada mahasiswa di lingkungan instansi pemerintahan, mengaplikasikan ilmu pengetahuan di bidang Informatika yang telah dipelajari selama perkuliahan, serta memahami alur kerja nyata di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengetahui proses kerja dan pelaksanaan kegiatan operasional harian di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan.
2. Mengidentifikasi kendala atau permasalahan yang terjadi selama pelaksanaan PKL/Magang, khususnya yang berkaitan dengan sistem pengelolaan dan visualisasi data statistik sektoral.

3. Menganalisis metode penyelesaian masalah yang ditemukan melalui perumusan solusi berupa perancangan prototipe antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi berbasis mobile.
4. Menyusun laporan hasil pelaksanaan PKL/Magang secara sistematis sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik.

1.4 Manfaat PKL/Magang

1.4.1 Manfaat teoritis

Pelaksanaan dan penyusunan laporan PKL/Magang ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan keilmuan di bidang Informatika, khususnya sebagai implementasi dan rujukan praktis untuk mata kuliah Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX). Laporan ini dapat menjadi tambahan referensi akademik maupun literatur bagi penelitian selanjutnya terkait penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang antarmuka aplikasi berbasis *mobile*, terutama yang berfokus pada penyajian dan analisis data di lingkup pemerintahan (*e-government*).

1.4.2 Manfaat praktis

Adapun manfaat praktis dari pelaksanaan kegiatan PKL/Magang ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Memberikan pengalaman praktis mengenai dunia kerja nyata, khususnya di lingkungan instansi pemerintahan.
- b. Melatih kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) melalui adaptasi spesifikasi proyek dan perancangan desain UI/UX.
- c. Meningkatkan kompetensi teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain prototipe serta mengaplikasikan prinsip-prinsip desain antarmuka berbasis *mobile*.

2. Bagi Instansi (Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan)

- a. Memberikan masukan dan ide segar berupa rancangan visual (prototipe) aplikasi berbasis *mobile* untuk pengelolaan dan analisis data statistik sektoral.
- b. Prototipe yang dihasilkan dapat dijadikan rujukan, landasan dasar, atau referensi *mockup* oleh tim pengembang (developer) di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan jika aplikasi tersebut akan dikembangkan ke tahap *production* (pengodean) di masa mendatang.

3. Bagi Pihak Kampus (Universitas/Program Studi)

- a. Menjalin dan mempererat kerja sama kemitraan antara pihak Program Studi Informatika dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan.
- b. Sebagai bahan evaluasi bagi pihak akademik (kampus) untuk mengukur sejauh mana kurikulum pembelajaran yang diberikan dapat relevan dan diterapkan oleh mahasiswa untuk menjawab kebutuhan atau permasalahan di dunia industri maupun instansi pemerintahan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Bagian ini menguraikan teori-teori dasar yang mendukung pelaksanaan kegiatan PKL/Magang, meliputi konsep dasar antarmuka pengguna, metode perancangan, dan perangkat lunak yang digunakan.

2.1.1 Pengertian *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX)

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna adalah bagian visual dari sebuah sistem perangkat lunak atau aplikasi yang menjembatani interaksi antara pengguna dengan sistem tersebut. UI berfokus pada elemen estetika seperti tata letak, warna, tipografi, dan elemen interaktif lainnya (seperti tombol dan menu). Dalam konteks aplikasi berbasis *mobile*, perancangan UI harus memperhatikan keterbatasan ukuran layar agar informasi tetap dapat disajikan secara efektif tanpa membingungkan pengguna.

Di sisi lain, *User Experience* (UX) atau pengalaman pengguna mencakup keseluruhan pengalaman dan kepuasan pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah produk atau sistem. Menurut Norman (2013), perancangan pengalaman pengguna yang baik tidak hanya memikirkan keindahan visual, tetapi juga kemudahan, efisiensi, dan fungsionalitas sistem agar pengguna dapat mencapai tujuannya dengan lancar. Antarmuka yang indah (UI) namun sulit digunakan akan menghasilkan UX yang buruk, begitu pula sebaliknya.

2.1.2 Konsep *Design Thinking* dan Perangkat Lunak Figma

Dalam mengembangkan sebuah produk perangkat lunak, diperlukan sebuah pendekatan yang berpusat pada kebutuhan pengguna. *Design Thinking* adalah metode pemecahan masalah yang inovatif dan berpusat pada manusia (*human-centered*). Menurut Brown (2009), metode ini sangat efektif untuk mengidentifikasi masalah yang kompleks dan mencari solusi melalui pendekatan

empati dan kreativitas. Pendekatan ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Empathize* (Empati), *Define* (Definisi masalah), *Ideate* (Ideasi/Pencarian ide), *Prototype* (Pembuatan prototipe), dan *Test* (Uji coba).

Dalam tahap pembuatan prototipe (*Prototyping*), diperlukan perangkat lunak desain antarmuka. Pada pelaksanaan kegiatan perancangan ini, perangkat lunak yang digunakan adalah *Figma*. *Figma* merupakan aplikasi desain antarmuka pengguna dan *prototyping* berbasis *cloud* yang memungkinkan desainer untuk merancang kerangka (*wireframe*) hingga prototipe interaktif (*high-fidelity*) secara cepat dan kolaboratif.

2.1.3 Penelitian atau Referensi Terkait

Dalam merancang antarmuka untuk sektor pemerintahan, aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan menjadi prioritas utama. Layne dan Lee (2001) dalam penelitiannya mengenai pengembangan *e-government* menyatakan bahwa penyediaan layanan informasi berbasis elektronik harus difokuskan pada integrasi data dan kemudahan akses bagi pengguna (masyarakat maupun staf internal pemerintah). Hal ini sejalan dengan kebutuhan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan untuk memiliki sistem pengelolaan data statistik sektoral yang terintegrasi dan mudah diakses.

Selain itu, karena tahap pengujian (*Testing*) pada perancangan prototipe ini menggunakan metode evaluasi mandiri (*self-evaluation*), penelitian ini mengacu pada prinsip *Usability Engineering* yang dikembangkan oleh Jakob Nielsen. Nielsen (1994) merumuskan 10 prinsip evaluasi heuristik (*Heuristic Evaluation*) yang menjadi standar global dalam menilai apakah sebuah antarmuka (*User Interface*) sudah memenuhi kaidah ramah pengguna (*user-friendly*), seperti kejelasan status sistem, konsistensi desain, dan estetika visual.

2.2 Kerangka Pikir Teoritis

Kerangka pikir teoritis dalam pelaksanaan PKL/Magang ini menggambarkan alur penyelesaian masalah perancangan antarmuka aplikasi. Proses ini dimulai dari identifikasi masalah di lapangan, yaitu kebutuhan akan

optimalisasi penyajian dan pengelolaan data statistik sektoral pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan. Untuk menjawab permasalahan tersebut, diusulkan solusi berupa perancangan aplikasi berbasis *mobile* guna memudahkan mobilitas dan aksesibilitas pengguna.

Dalam proses perancangannya, pendekatan teori yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari tahap empati (*empathize*), definisi (*define*), ideasi (*ideate*), pembuatan prototipe (*prototype*), dan pengujian (*test*). Pada transisi antara tahap ideasi menuju pembuatan prototipe, dilakukan perancangan Arsitektur Informasi (*Information Architecture*) guna menyusun hierarki dan logika interaksi sistem. Hal ini diwujudkan melalui pembuatan *User Flow* (alur pengguna) untuk memetakan langkah-langkah spesifik pengguna dari awal hingga akhir dalam menggunakan fitur tertentu, serta *Navigation Diagram* (Struktur Navigasi) untuk menggambarkan peta situs, tata letak, dan hubungan hierarki antar-halaman di dalam aplikasi.

Setelah struktur logika terbentuk, pembuatan prototipe visual (*High-Fidelity*) secara cepat dilakukan menggunakan perangkat lunak Figma berdasarkan alur dan navigasi yang telah dirancang. Pada tahap pengujian, dikarenakan adanya penyesuaian ruang lingkup proyek dan keterbatasan waktu fase perancangan, evaluasi tidak dilakukan secara langsung kepada pengguna akhir, melainkan melalui evaluasi mandiri berdasarkan prinsip-prinsip desain antarmuka. Hasil akhir dari kerangka pemikiran ini adalah sebuah prototipe UI/UX aplikasi pengelola data statistik sektoral yang responsif, memiliki alur interaksi yang jelas, dan terstruktur dengan baik untuk layar ponsel (*mobile*).

BAB III

METODE PKL/MAGANG

3.1 Lokasi PKL/Magang

Pelaksanaan kegiatan PKL/Magang ini bertempat di instansi pemerintahan dengan rincian sebagai berikut:

- 1. Nama Instansi**

Nama instansi tempat penulis melakukan PKL yaitu Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan.

- 2. Alamat**

Instansi tersebut berlokasi di Jl. Maruga Raya No.1 Gedung 1 Lantai 6, Kel. Serua, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15414.

- 3. Bidang Penempatan**

Bidang penempatan yang didapatkan penulis oleh instansi tersebut yaitu Bidang Penyelenggaraan Statistik Sektoral dan Layanan Informasi Publik.

- 4. Waktu Pelaksanaan**

Waktu pelaksanaannya dimulai dari Senin, 9 Februari 2026 sampai dengan Senin, 13 Juli 2026.

3.2 Desain Pelaksanaan PKL/Magang

Desain pelaksanaan kegiatan PKL/Magang ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengadaptasi metode perancangan *Design Thinking*. Pendekatan ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang fleksibel dalam merumuskan solusi antarmuka berdasarkan masalah operasional di lapangan. Pelaksanaan perancangan dilakukan secara bertahap, mulai dari pengamatan proses pengelolaan data, perumusan struktur navigasi aplikasi (*Navigation Diagram*) dan alur pengguna (*User Flow*), hingga pembuatan desain visual (*prototyping*) berbasis *mobile*.

3.3 Penentuan Objek PKL/Magang

Objek yang menjadi fokus utama dalam pelaksanaan PKL/Magang ini adalah perancangan antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) untuk sebuah aplikasi pengelolaan dan analisis data statistik sektoral berbasis *mobile*. Perancangan ini berfokus pada visualisasi data yang sebelumnya dikelola melalui format dokumen lembar kerja (*spreadsheet*), seperti data Kategori Rencana Aksi Daerah (RAD) terkait Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), untuk diadaptasi ke dalam bentuk interaksi dan antarmuka layar ponsel cerdas.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung proses perancangan prototipe aplikasi, pengumpulan data selama masa PKL/Magang dilakukan melalui metode berikut:

1. Observasi, yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap alur penyajian dan pengelolaan data statistik sektoral di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan untuk memahami kebutuhan visual sistem aplikasi.
2. Wawancara, yaitu melakukan sesi tanya jawab dan konsultasi secara berkala dengan pembimbing lapangan, yakni Ibu Sri Widiastuti, S.Sos., untuk memperoleh pemahaman teknis mengenai indikator dan parameter statistik yang biasa disajikan oleh instansi.
3. Dokumentasi, yaitu Mengumpulkan data berupa format laporan, *logbook* atau jurnal kegiatan magang sebagai catatan mingguan kegiatan selama periode magang, serta pengarsipan foto aktivitas selama kegiatan PKL/Magang sebagai landasan dalam menyusun kerangka *dummy data* (data simulasi) pada desain prototipe..

3.5 Instrumen PKL/Magang

Dalam mendukung kelancaran kegiatan PKL/Magang dan perancangan prototipe, instrumen yang digunakan meliputi:

1. **Perangkat Keras (*Hardware*)**

- a. 1 (Satu) unit Laptop/Komputer Pribadi (PC) dengan prosesor Intel® Core™ i3 1115G4 dan RAM 4GB yang digunakan sebagai perangkat kerja utama untuk merancang UI/UX.
- b. 1 (Satu) unit ponsel untuk mengarsip dokumentasi kegiatan-kegiatan selama periode magang berlangsung.

2. Perangkat Lunak (*Software*):

a. Draw.io ([diagrams.net](https://www.drawio.com/))

Aplikasi pembuat diagram interaktif berbasis *web* (diakses melalui tautan <https://www.drawio.com/>) yang digunakan pada tahap awal untuk merancang Arsitektur Informasi, meliputi penyusunan *User Flow* (alur pengguna) dan *Navigation Diagram* (struktur navigasi) aplikasi.

b. Figma

Aplikasi perancangan antarmuka pengguna berbasis *cloud*. Dikarenakan adanya keterbatasan waktu pelaksanaan pada fase perancangan, instrumen ini difokuskan secara spesifik untuk langsung menyusun desain visual akhir atau *High-Fidelity Prototype* yang interaktif tanpa melalui pembuatan kerangka kasar (*wireframe*).

c. Aplikasi Pengolah Kata/Dokumen

Microsoft Word atau aplikasi sejenis (misal, Google Docs) untuk penyusunan laporan tertulis hasil kegiatan magang.

3. *Logbook*

Digunakan untuk mencatat kegiatan magang berbentuk tabel.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam laporan ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Data dan informasi yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara. Kebutuhan tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam Arsitektur Informasi yang solid (*User Flow* dan *Navigation Diagram*). Selanjutnya, hasil analisis tersebut dipetakan dan diwujudkan secara visual dalam

bentuk *High-Fidelity Prototype* aplikasi berbasis *mobile*, yang pada tahap akhir dievaluasi kelebihannya secara mandiri (evaluasi heuristik) berdasarkan prinsip-prinsip desain antarmuka.

BAB IV

HASIL PKL/MAGANG DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Kegiatan PKL/Magang

Pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan berlangsung selama kurang lebih lima bulan. Seluruh aktivitas harian selama masa magang telah dicatat secara teratur di dalam *logbook* kegiatan. Rincian pelaksanaan kegiatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Kegiatan PKL/Magang

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	9 - 13 Februari 2026	Analisa & Input Data OPD	Menganalisa OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025” Menginput data Kec. Ciputat Timur, Disperindag, dan Disnaker dari data Real-Time
2	18 - 20 Februari 2026	Analisa OPD & Input Data Sistem Pengendalian Intern Pemerintah (SPIP) dan Satpol PP	Menganalisa OPD Forum Data “Selasa, 09 Desember 2025” Menginput data mauritas SPIPn Satpol PP dari data Real- Time
3	23 - 24 Februari 2026	Analisa & Input Data OPD	Menganalisa OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025” Menginput data Dispar, Damkar, dan Perkimta dari data Real-Time
4	25 - 27 Februari 2026	Analisa & Input Data OPD	Menganalisa OPD Forum Data “Rabu, 10 Desember 2025” dan “Kamis, 11 Desember 2025” Menginput data

			DSDABMBK, Kec. Pamulang, dan Kec. Pondok Aren dari data Real-Time
5	2 - 6 Maret 2026	Analisa & Pantau Data Real-Time OPD	Menganalisa OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025” Memantau data Real-Time di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
6	9 - 13 Maret 2026	Analisa & Pantau Data Real-Time OPD	Menganalisa OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025” Memantau data Real-Time di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
7	16 - 17 Maret 2026	WFH (Work from Home)	Mengecek dan memantau data Real-Time “Kamis, 11 Desember 2025” di rumah masing-masing
8	25 - 27 Maret 2026	WFH	Menginput RAD (Rencana Aksi Daerah) Dinkop UKM di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025” di rumah masing-masing
9	30 Maret -3 April 2026	Input RAD Disnaker	Menginput RAD Disnaker di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
10	6 - 10 April 2026	Input RAD Dispar	Menginput RAD Dispar di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
11	13 - 17 April 2026	Input RAD Disperindag	Menginput RAD Disperindag di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
12	20 - 24 April 2026	Input RAD Dispora dan DKP3	Menginput RAD Dispora dan DKP3 di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember

			2025”
13	27 - 30 April 2026	Cek dan Pantau Data Real-Time OPD Input RAD Semua Kecamatan di Kota Tangerang Selatan	Mengecek dan memantau data Real-Time di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025” Menginput RAD Kecamatan (Kec.) Ciputat, Kec. Ciputat Timur, Kec. Pamulang, Kec. Pondok Aren, Kec. Serpong, Kec. Serpong Utara, dan Kec. Setu di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
	4 - 8 Mei 2026	Cek dan Pantau Data Real-Time OPD	Mengecek dan memantau data Real-Time di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
	11 - 13 Mei 2026	Cek dan Pantau Data Real-Time OPD	Mengecek dan memantau data Real-Time di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
	18 - 22 Mei 2026	Cek dan Pantau Data Real-Time OPD	Mengecek dan memantau data Real-Time di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
	25 - 26 Mei 2026	Cek dan Pantau Data Real-Time OPD	Mengecek dan memantau data Real-Time di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
	2 - 5 Juni 2026	Cek dan Pantau Data Real-Time OPD	Mengecek dan memantau data Real-Time di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”
	8 - 12 Juni 2026	Cek dan Pantau Data Real-Time OPD	Mengecek dan memantau data Real-Time di OPD Forum Data “Kamis, 11

			Desember 2025”
17 -19 Juni 2026	Rapat Statistik Data Sektorat Sosialisasi Proyek Akhir	Mengikuti rapat Statistik Data Sektorat serta sosialisasi proyek akhir kepada pegawai Diskominfo Kota Tangsel sebagai konversi Kuliah Kerja Nyata konvensional	
22 – 26 Juni 2026	Cek dan Pantau Data Real-Time OPD	Mengecek dan memantau data Real- Time di OPD Forum Data “Kamis, 11 Desember 2025”	

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

4.2 Permasalahan yang Ditemukan

Selama pelaksanaan kegiatan PKL/Magang, terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi, baik dari segi teknis pengelolaan data instansi maupun dari segi dinamika pengerjaan proyek perancangan, yaitu:

1. Kompleksitas Penyajian Data Statistik Sektorat

Penyajian data instansi, seperti data untuk Rencana Aksi Daerah (RAD) terkait Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), masih dikelola dalam format dokumen lembar kerja (*spreadsheet*). Format ini memuat volume baris dan kolom data yang sangat padat, sehingga sulit untuk dianalisis atau dibaca secara cepat dan komprehensif, terutama jika pimpinan atau staf sedang berada di lapangan dan hanya mengandalkan perangkat portabel (ponsel).

2. Dinamika Koordinasi dan Tenggat Waktu Proyek

Pada tahap eksekusi proyek sistem aplikasi bersama tim, terjadi kendala miskomunikasi terkait pembagian kerja dan target platform pengembangan yang awalnya difokuskan pada platform *web*. Hal ini memunculkan kebutuhan mendesak untuk mengubah arah fokus pengerjaan secara mandiri menjadi perancangan aplikasi berbasis *mobile*, dengan sisa waktu yang sangat terbatas mendekati tenggat waktu penyusunan laporan akhir.

4.3 Metode Penyelesaian Masalah

Sebagai upaya penyelesaian terhadap permasalahan yang telah diuraikan, langkah-langkah strategis dan taktis yang diambil adalah sebagai berikut:

1. **Penerapan *Design Thinking* dan Transisi Platform**

Mengadaptasi pendekatan *Design Thinking* untuk mengevaluasi kembali masalah penyajian data *spreadsheet* yang rumit, dan memutuskan bahwa perancangan antarmuka ke layar yang lebih ringkas (ponsel cerdas) adalah solusi yang tepat agar data lebih mudah divisualisasikan.

2. **Pemetaan Arsitektur Informasi (*Information Architecture*)**

Untuk menyiasati miskomunikasi awal dan memastikan alur aplikasi *mobile* ini tetap logis meskipun waktu perancangannya singkat, penulis terlebih dahulu menyusun kerangka logika aplikasi berupa *User Flow* dan *Navigation Diagram* menggunakan platform pembuat diagram berbasis *web* (draw.io).

3. **Pembuatan Prototipe Cepat (*Rapid Prototyping*)**

Guna mengatasi kendala tenggat waktu pengumpulan tugas akhir, pembuatan desain visual aplikasi dieksekusi secara langsung ke tahap *High-Fidelity Prototype* interaktif menggunakan perangkat lunak Figma, tanpa melalui fase sketsa kasar (*wireframe*). Pada tahap ini, visualisasi tabel data SPBE belum diselaraskan sepenuhnya dengan *database* asli, melainkan menggunakan data bayangan (*dummy data*) yang berfokus pada representasi visual antarmuka.

4.4 Hasil Pelaksanaan PKL/Magang

Hasil utama yang dicapai dari pelaksanaan kegiatan PKL/Magang ini adalah sebuah solusi perancangan berupa prototipe antarmuka pengguna. Secara lebih spesifik, hasil yang diperoleh meliputi:

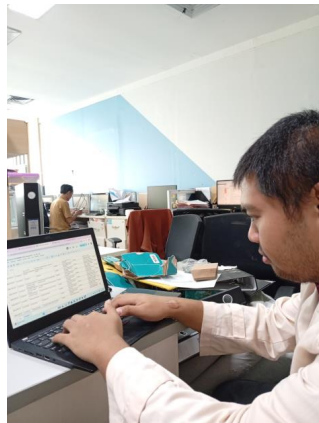
1. **Dokumen Arsitektur Informasi**

Menghasilkan dokumen *User Flow* dan *Navigation Diagram* yang dirancang menggunakan draw.io. Dokumen ini menjadi cetak biru (alur

logika) bagi interaksi pengguna di dalam aplikasi sebelum desain visual dibuat.

2. **Prototipe Interaktif (*High-Fidelity Prototype*)**

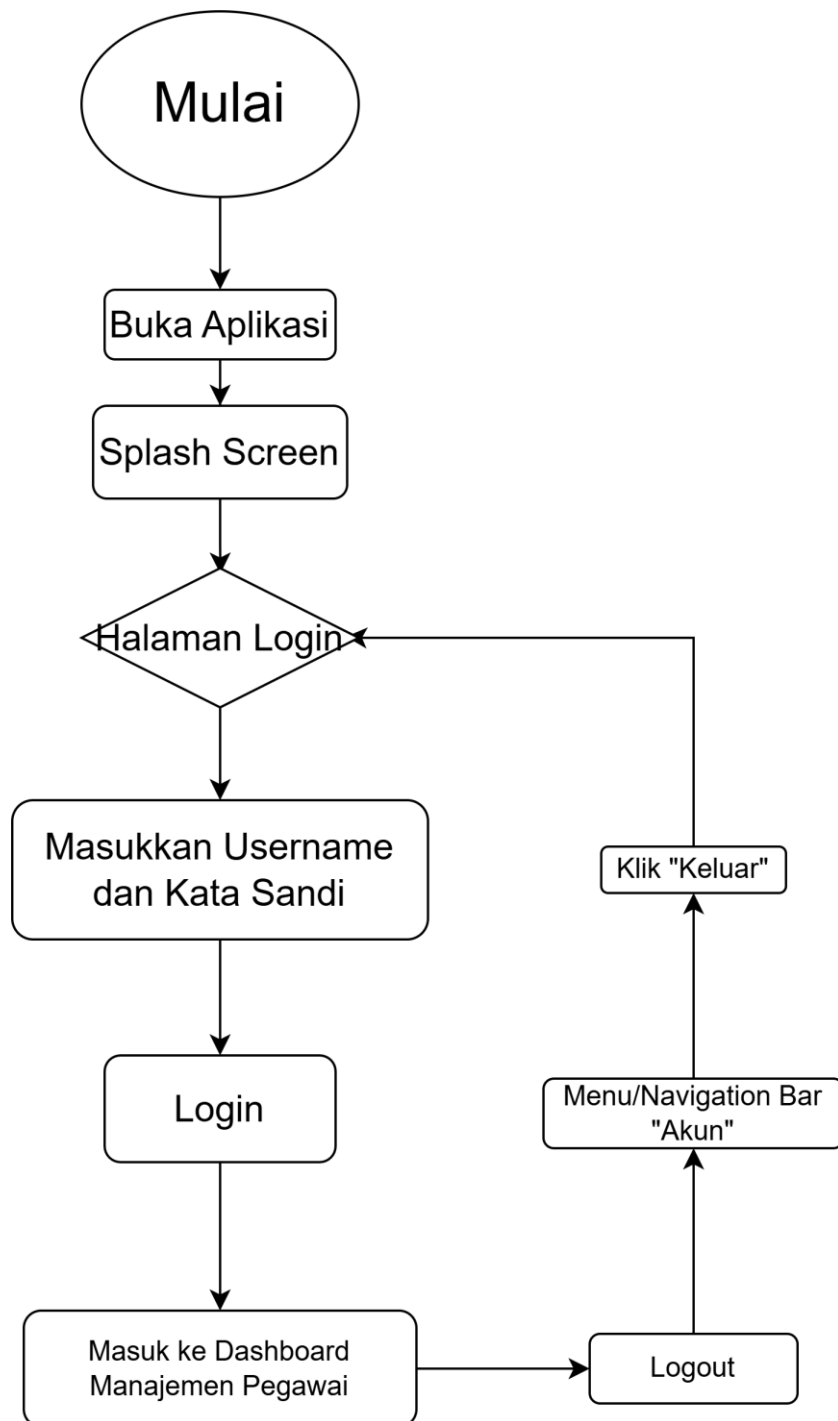
Menghasilkan desain antarmuka aplikasi pengelolaan data statistik sektoral berbasis *mobile* menggunakan Figma. Prototipe ini mencakup visualisasi halaman beranda, menu navigasi, dan representasi visual dari tabel data Kategori Rencana Aksi Daerah (RAD) Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). Dikarenakan fokus perancangan berada pada aspek UI/UX, data yang ditampilkan pada prototipe menggunakan data simulasi (*dummy data*) yang disesuaikan dengan struktur asli dokumen *spreadsheet* instansi untuk memberikan gambaran antarmuka secara realistis.



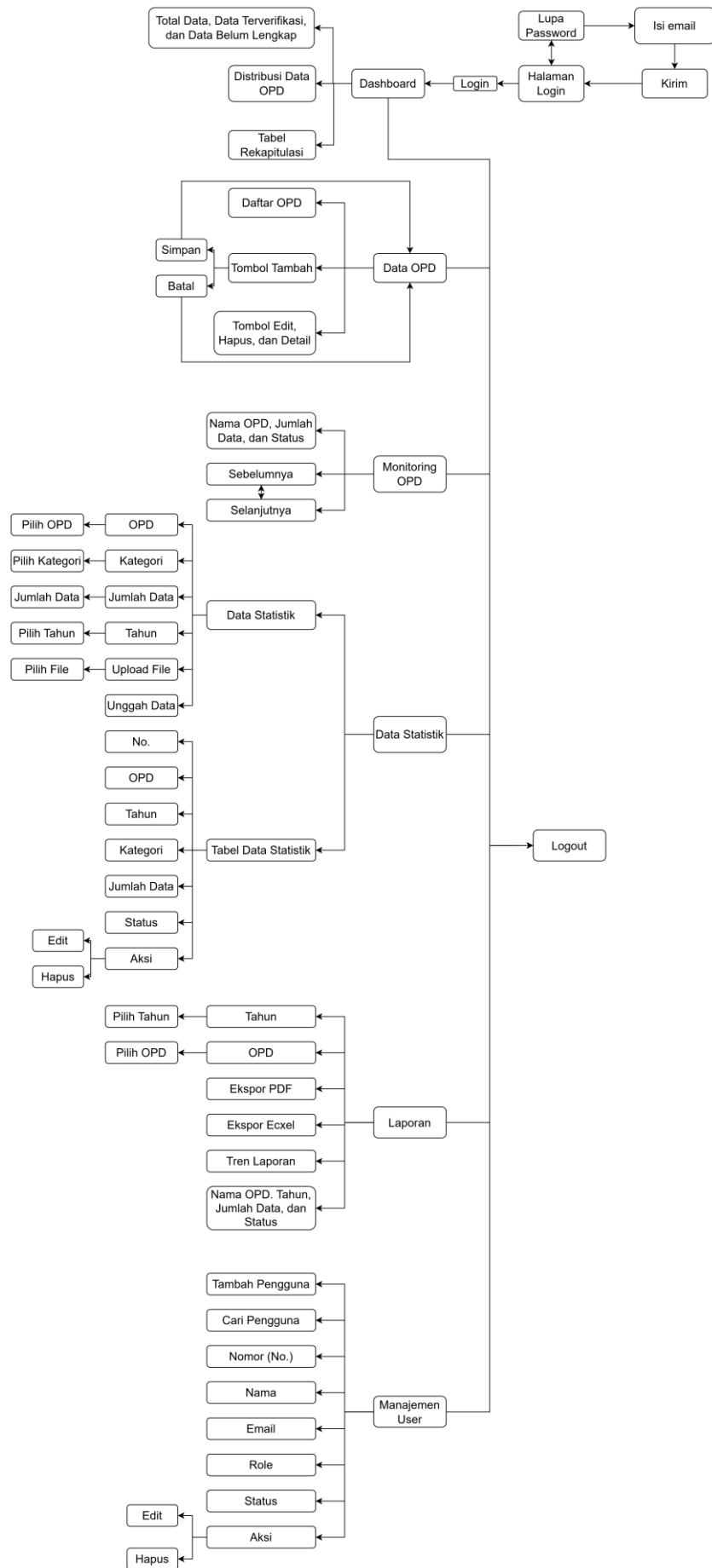
Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan PKL/Magang
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan PKL/Magang
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



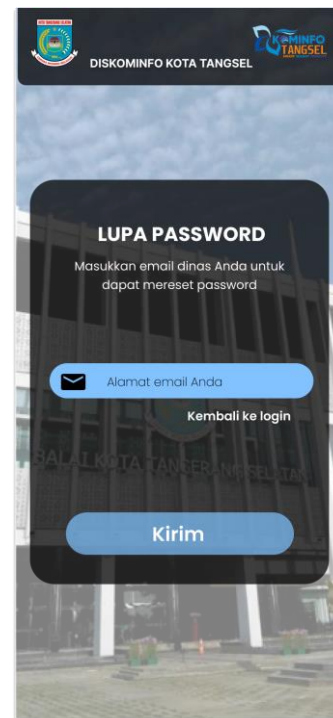
Gambar 3. Desain *User Flow*
Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026



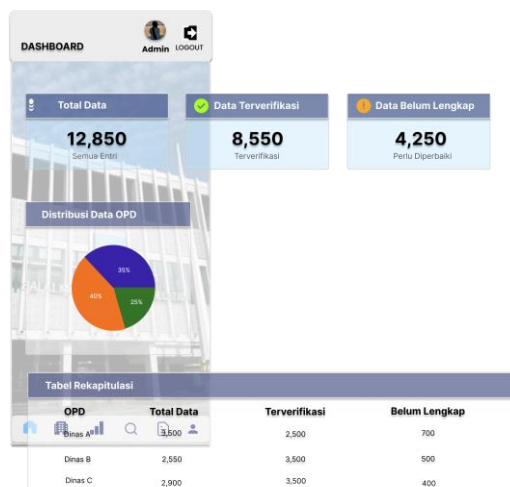
Gambar 4. Desain *Navigation Diagram* Aplikasi
Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026



Gambar 5. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Login**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 6. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Lupa Password**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 7. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Dashboard**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

No.	Nama OPD	Email Dinas
1	Bapenda	@opd.go.id
2	Damkar	@opd.go.id
3	Kesbangpol	@opd.go.id
4	Perkimta	@opd.go.id
5	Kec. Setu	@opd.go.id
6	Kec. Pamulang	@opd.go.id

Gambar 8. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Data OPD**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Gambar 9. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Tambah OPD**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Nama OPD	Jumlah Data
Dindikbud	280
Diskominfo	270
Damkar	390
Disnaker	260

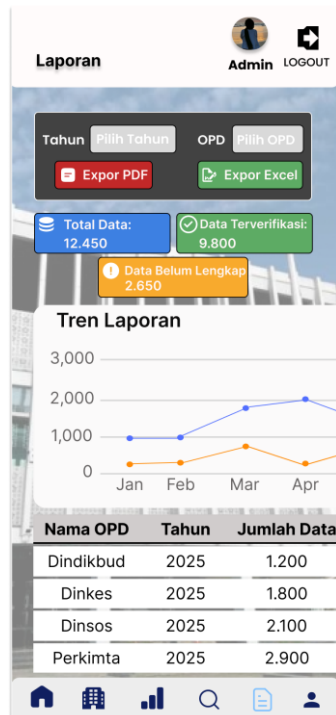
Gambar 10. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Monitoring OPD** halaman 1
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

Nama OPD	Jumlah Data
Dinkop UKM	150
DKP3	750
Dispora	90
Dispar	220

Gambar 11. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Monitoring OPD** halaman 2
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

No.	Nama OPD	Tahun
1	Bapenda	2025
2	Damkar	2025
3	Kesbangpol	2025
4	Perkimta	2025
5	Kec. Setu	2025
6	Kec. Pamulang	2025

Gambar 12. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Data Statistik**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 13. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Laporan**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026



Gambar 14. *High-Fidelity Prototype*, bagian **Manajemen Pengguna**
Sumber: Dokumentasi penulis, 2026

4.5 Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, pelaksanaan perancangan ini sejalan dengan konsep *Design Thinking* yang diuraikan pada Bab II, meskipun dengan beberapa penyesuaian praktis di lapangan. Tahap *Empathize* dan *Define* berhasil dilakukan melalui observasi terhadap kompleksitas data statistik sektoral (seperti dokumen SPBE) di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan, yang memunculkan ideasi perancangan ke arah *platform mobile* untuk kemudahan aksesibilitas. Hal ini mendukung teori Layne dan Lee (2001) mengenai pentingnya kemudahan akses pada layanan informasi berbasis elektronik di sektor pemerintahan.

Lebih lanjut, tahap *Prototyping* yang dieksekusi secara cepat (*rapid prototyping*) menggunakan Figma terbukti efektif sebagai solusi atas kendala waktu dan penyesuaian ruang lingkup proyek. Namun, terdapat perbedaan penerapan teori pada tahap pengujian (*Testing*). Alih-alih melakukan pengujian fungsional secara langsung kepada staf pengguna akhir, pengujian dilakukan melalui evaluasi mandiri (*self-evaluation*) berbasis prinsip heuristik (Nielsen,

1994) untuk menilai tata letak, warna, dan kesesuaian ruang visual (representasi tabel data) pada layar kecil (*smartphone*).

4.6 Pelajaran yang Diperoleh

Selama pelaksanaan PKL/Magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan, terdapat berbagai pelajaran dan peningkatan kapasitas diri yang diperoleh, antara lain:

1. Keterampilan Teknis (*Hard Skills*)

Peningkatan kemampuan dalam merancang Arsitektur Informasi menggunakan draw.io dan menguasai teknik pembuatan *High-Fidelity Prototype* yang interaktif menggunakan Figma. Selain itu, penulis juga memahami bagaimana memetakan struktur data tabular yang rumit ke dalam ruang visual (*interface*) *mobile* yang terbatas.

2. Pemecahan Masalah dan Adaptasi

Kemampuan untuk mengambil keputusan strategis (pindah (*pivot*) ke perancangan aplikasi *mobile*) ketika dihadapkan pada kendala miskomunikasi tim dan tenggat waktu yang mendesak.

3. Manajemen Waktu dan Kedisiplinan

Melatih kemampuan bekerja di bawah tekanan untuk menyelesaikan target perancangan aplikasi secara efisien dan memenuhi tenggat waktu penyusunan laporan akhir akademik.

4. Pemahaman Alur Kerja Operasional

Memperoleh wawasan nyata mengenai alur kerja pemerintahan, khususnya terkait klasifikasi data indikator pembangunan, statistik sektoral, dan pengelolaan RAD SPBE.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKL/Magang dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan PKL/Magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman kerja langsung terkait operasional bidang pengelolaan data instansi pemerintahan.
2. Permasalahan utama yang ditemukan di lapangan adalah kompleksitas penyajian data statistik sektoral seperti data RAD untuk evaluasi SPBE yang masih dikelola menggunakan dokumen *spreadsheet* padat sehingga menyulitkan pembacaan melalui perangkat *mobile*. Selain itu, terdapat dinamika dan kendala koordinasi pengerjaan proyek yang menuntut penyesuaian ruang lingkup secara cepat.
3. Upaya penyelesaian terhadap permasalahan tersebut dilakukan dengan merancang *High-Fidelity Prototype* antarmuka aplikasi berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking*. Melalui perancangan Arsitektur Informasi menggunakan draw.io dan perancangan desain antarmuka secara cepat menggunakan Figma, dihasilkan sebuah prototipe yang memvisualisasikan data kompleks menjadi lebih terstruktur dan berpotensi mempermudah aksesibilitas pengguna.

5.2 Keterbatasan

Terdapat kendala koordinasi dan pembagian tugas secara teknis pada pertengahan masa magang, yang mengharuskan penulis mengubah fokus perancangan secara mandiri menjadi aplikasi berbasis *mobile*. Adanya penyesuaian ruang lingkup proyek yang berdekatan dengan tenggat waktu penyusunan laporan ini menyebabkan prototipe UI/UX yang dirancang belum

sempat diuji coba secara langsung kepada pengguna akhir (staf Dinas Komunikasi dan Informatika), melainkan baru melalui tahap evaluasi mandiri dari segi tata letak visual. Selain itu, data yang ditampilkan pada desain masih berupa data simulasi (*dummy data*) untuk tujuan representasi antarmuka.

5.3 Implikasi

Pelaksanaan dan hasil perancangan selama kegiatan PKL/Magang ini memberikan beberapa implikasi:

1. **Bagi Mahasiswa**

Meningkatkan kompetensi teknis dalam bidang perancangan UI/UX, melatih kemampuan adaptasi dan penyelesaian masalah di bawah tekanan tenggat waktu, serta memberikan pemahaman mendalam mengenai tata kelola penyajian data di pemerintahan.

2. **Bagi Instansi**

Memberikan alternatif solusi dan gagasan inovasi berupa rancangan desain visual (*mockup*) aplikasi pengelolaan data statistik yang adaptif pada perangkat seluler. Usulan antarmuka yang telah dievaluasi ini dapat dijadikan referensi atau rujukan awal bagi instansi untuk pengembangan maupun ekspansi sistem di masa mendatang.

3. **Bagi Pihak Kampus**

Memperkaya studi kasus lapangan terkait implementasi metode *Design Thinking* pada sektor tata kelola pemerintahan (*e-government*) yang relevan dengan mata kuliah desain sistem di Program Studi Informatika.

5.4 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. **Bagi Mahasiswa Selanjutnya**

Disarankan untuk merencanakan alur pembagian tugas dan *timeline* pengerjaan proyek sejak awal masa magang. Selain itu, penting untuk

terus meningkatkan pemahaman teknis mengenai pedoman desain antarmuka, baik untuk platform *web* maupun *mobile*.

2. Bagi Instansi

Prototipe aplikasi berbasis *mobile* yang telah dirancang disarankan untuk ditindaklanjuti ke tahap pengujian pengguna secara langsung (*Usability Testing*) kepada staf terkait, sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan kode perangkat lunak (*development*).

3. Bagi Pihak Kampus

Disarankan untuk terus memperbanyak studi kasus berbasis proyek nyata (*project-based learning*), terutama yang berkaitan dengan kendala operasional administratif pemerintahan, agar mahasiswa lebih tanggap terhadap kebutuhan nyata industri dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperBusiness.
- Gothelf, J., & Seiden, J. (2016). *Lean UX: Designing great products with agile teams* (2nd ed.). O'Reilly Media.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan sistem informasi*. Andi.
- Layne, K., & Lee, J. (2001). Developing fully functional E-government: A four stage model. *Government Information Quarterly*, 18(2), 122-136.
- Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann.
- Pressman, R. S. (2010). *Software engineering: A practitioner's approach* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan. (2026). *Data kategori rencana aksi daerah (RAD) sistem pemerintahan berbasis elektronik (SPBE)*.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penerimaan Magang



PEMERINTAH KOTA TANGERANG SELATAN
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

Gedung 1 Lantai 6, Jl. Maruga Raya No. 1, Serua, Ciputat – 15416

Website: diskominfo.tangerangselatankota.go.id

Ciputat, 5 Februari 2026

Nomor : 400.14.5.4 /510/Diskominfo/II/2026
Lampiran : -
Hal : **Surat Jawaban Permohonan Magang**

Kepada:
Yth. Ketua Program Studi Informatika
Universitas Islam Negeri Sultan
Maulana Hasanuddin Banten
di-

Tempat

Menindaklanjuti surat dari Ketua Program Studi Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Nomor: 20/Un.17/F.VI.J.3/01/2026. 01.2/11/2025 tanggal 14 Januari 2026 perihal Rekomendasi Magang Mahasiswa pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan, maka dengan ini kami bersedia menerima Mahasiswa tersebut dibawah ini :

NO	NAMA	NIM	PROGRAM STUDI	NAMA UNIT BIDANG
1.	Alfi Muiz	231730001	Informatika	Bidang Pengelolaan Aplikasi dan Persandian
2.	Muhammad Rifqi Maulana	231730026	Informatika	Bidang Pengelolaan Aplikasi dan Persandian
3.	Faza Lailan Putra Suherman	231730035	Informatika	Bidang Pengelolaan Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi
4.	Putri Yanti	231730022	Informatika	Bidang Penyelenggaraan Statistik Sektoral dan Layanan Informasi Publik
5.	Siska	231730046	Informatika	Bidang Penyelenggaraan Statistik Sektoral dan Layanan Informasi Publik
6.	Muhamad Riza Rahmatullah	231730025	Informatika	Bidang Penyelenggaraan Statistik Sektoral dan Layanan Informasi Publik

Untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan selama 6 (Enam) bulan terhitung mulai 9 Februari 2026 sampai dengan 31 Juli 2026, sehubungan dengan tugas dan pekerjaan yang diberikan oleh pihak Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan, Mahasiswa/i magang dimohon untuk :

Gambar 1.1 Surat Keterangan Penerimaan Magang dari Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan Nomor 400.14.5.4 /510/Diskominfo/II/2026 tanggal 5 Februari 2026
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



PEMERINTAH KOTA TANGERANG SELATAN
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

Gedung 1 Lantai 6, Jl. Maruga Raya No. 1, Serua, Ciputat – 15416
Website: diskominfo.tangerangselatankota.go.id

SURAT TUGAS
PEMBIMBING LAPANGAN MAGANG
Nomor : 400.14.5.4/705/Diskominfo/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. TB. Asep Nurdin, S.Kom, M.Kom
Jabatan : Kepala Dinas
Instansi : Dinas Komunikasi Dan Informatika Kota Tangerang Selatan
Alamat Instansi : Jl. Maruga Raya No.1 Gedung 1 Lantai 6, Serua, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15414

Nama Pembimbing Lapangan

Nama : Sri Widiastuti, S.Sos
Jabatan : Statistisi Muda
Unit Kerja : Bidang Penyelenggaraan Statistik Sektora dan Layanan Informasi Publik
Nomor HP/Email : 085214324114

DITUGASKAN SEBAGAI PEMBIMBING LAPANGAN bagi mahasiswa magang:

Nama Mahasiswa : Muhamad Riza Rahmatullah
NIM : 231730025
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains
Perguruan Tinggi : UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Dalam rangka pelaksanaan **kegiatan magang** di:

Nama Instansi : Dinas Komunikasi Dan Informatika Kota Tangerang Selatan
Periode Magang : 6 Bulan Februari - Juli

Tugas dan Tanggung Jawab Pembimbing Lapangan

1. Membimbing dan mengarahkan mahasiswa selama pelaksanaan magang.
 2. Memberikan tugas dan aktivitas yang relevan dengan bidang keilmuan mahasiswa.
 3. Melakukan monitoring dan evaluasi terhadap kinerja mahasiswa magang.
 4. Memberikan penilaian dan rekomendasi terhadap hasil pelaksanaan magang.
 5. Mengesahkan logbook dan laporan akhir magang mahasiswa.
- Surat tugas ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan berakhirnya masa magang mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 18 Februari 2026

KEPALA,



Telah ditandatangani secara elektronik oleh :
Dr. Tubagus Asep Nurdin, S.Kom., M.Kom
Menggunakan Sertifikat Elektronik - BSrE
Verifikasi dokumen bisa dilakukan melalui :
<https://tte.komdigi.go.id/verifyPDF>

Dr.TB. ASEPNURDIN, S.KOM, M.KOM
NIP. 19790708 201001 1 007

Gambar 1.2 Surat Tugas Pembimbing Lapangan Magang dari Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Tangerang Selatan Nomor 400.14.5.4/705/Diskominfo/II/2026 tanggal 18 Februari 2026
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 2. Dokumentasi Kegiatan Rapat yang Terkait dengan Statistik

No	Objek Foto	Keterangan
1.		Gambar 2.1 Foto saat kegiatan rapat pada Rabu, 11 Februari 2026 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026
2.		Gambar 2.2 Foto registrasi rapat pada Rabu, 11 Februari 2026 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026
3.		Gambar 2.3 Foto saat penulis dan rekan penulis mengikuti rapat pada Kamis, 23 April 2026 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

4.	 A photograph showing three individuals at a registration desk. Two women, one wearing a grey hijab and the other a blue hijab, are seated and looking at documents. A man in a blue batik shirt is standing and looking at the same documents. The desk is cluttered with papers, a red folder, and a small black object.	Gambar 2.4 Foto saat registrasi rapat pada Rabu, 17 Juni 2026 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026
5.	 A photograph showing three people seated at a long white table in a meeting room. Two women and one man are visible. They are looking at documents or laptops. A projector screen is visible in the background displaying a presentation slide.	Gambar 2.5 Foto pemandu rapat pada Rabu, 17 Juni 2026 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026
6.	 A photograph showing a large group of people seated in a meeting room, facing a presentation screen. The room has a high ceiling with recessed lights and a large window on the right side. The people are mostly wearing blue batik shirts.	Gambar 2.6 Foto saat para pegawai mengikuti rapat pada Rabu, 17 Juni 2026 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

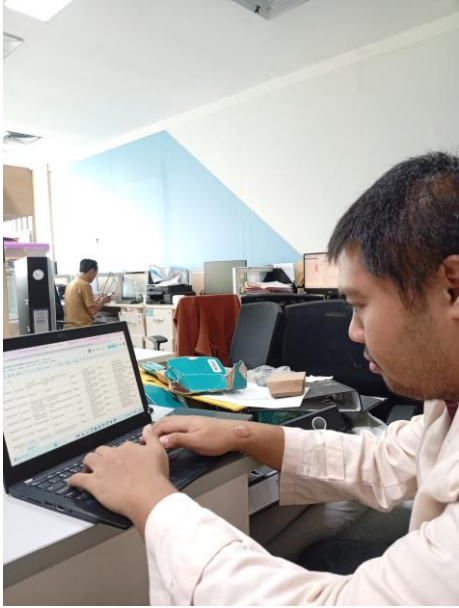
Lampiran 3 Dokumentasi Bimbingan dengan Dosen Pembimbing Magang

No.	Objek Foto	Keterangan
1.		Gambar 3.1 Foto saat penulis sedang melakukan bimbingan magang dengan dosen pembimbing pada Senin, 15 Juni 2026 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026
2.		Gambar 3.2 Foto saat penulis sedang melakukan bimbingan magang dengan dosen pembimbing pada Senin, 15 Juni 2026 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 4 Dokumentasi Foto Lainnya

No.	Objek Foto	Keterangan
1.		Gambar 4.1 Foto penulis bersama dua mahasiswi Informatika (INF) Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten (UIN Banten) yang juga satu bidang dengan penulis. Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026
2.		Gambar 4.2 Foto penulis bersama dua mahasiswi Sistem Informasi (SI) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (UIN Jakarta) yang juga satu bidang dengan penulis. Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

3.		Gambar 4.3 Foto bersama tim statistika (dua mahasiswi INF UIN Banten dan dua mahasiswi SI UIN Jakarta) di Diskominfo Kota Tangerang Selatan
4.		Gambar 4.4 Foto bersama tim statistika dan pegawai di Diskominfo Kota Tangerang Selatan
5.		Gambar 4.5 Foto bersama dosen pembimbing, rekan penulis, dan salah satu pegawai di Diskominfo Kota Tangerang Selatan

6.		Gambar 4.6 Foto saat penulis sedang melakukan pekerjaan selama masa PKL atau magang
----	---	---