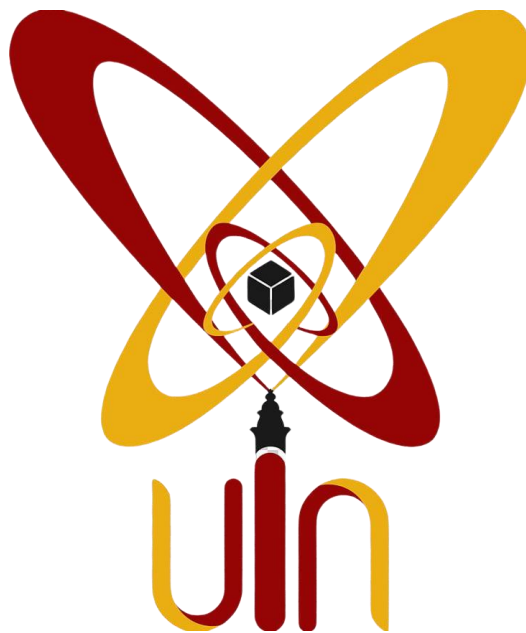


LAPORAN INDIVIDU KUKERTA
SOSIALISASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN MAGANG BERBASIS WEB
PADA DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA, STATISTIK DAN PERSANDIAN
PROVINSI BANTEN KEPADA MAHASISWA PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Disusun untuk memenuhi laporan kegiatan KUKERTA
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh:
Nama : Muhammad Hilmy Ibrahim
NIM : 231730042

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

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan individu KUKERTA ini telah disusun oleh:

Nama : Muhammad Hilmy Ibrahim
NIM : 231730042
Program Studi : Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Kegiatan : Sosialisasi Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web pada Diskominfo Provinsi Banten kepada Mahasiswa Program Studi Informatika
Tempat Kegiatan : Via Google Meet
Waktu Kegiatan : 15 Juni 2026

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan sebagai laporan pelaksanaan kegiatan KUKERTA pada Program Studi Informatika.

Serang, 20 Juni 2026

Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,

Dr. Aan Ansori, S.Kom., M.M., M.Kom

Muhammad Hilmy Ibrahim

NIP/NIDN. 197310152007011027

NIM. 231730042

Mengetahui,
Ketua Program Studi Informatika

Ahmad Tabrani, M.T.I

NIP/NIDN. 198509172018011002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan individu KUKERTA yang berjudul “Sosialisasi Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web pada Diskominfo Provinsi Banten kepada Mahasiswa Program Studi Informatika” ini dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kegiatan KUKERTA yang dilakukan melalui sosialisasi rancangan Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web kepada mahasiswa Program Studi Informatika. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu peserta memahami manfaat, alur penggunaan, serta penerapan sistem yang telah dirancang sesuai kebutuhan pengguna.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, dan mendukung pelaksanaan kegiatan serta penyusunan laporan ini, terutama kepada:

1. Bapak Ahmad Tabrani, M.T.I selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. Aan Ansori, S.Kom., M.M., M.Kom selaku Dosen Pembimbing atas arahan dan bimbingannya.
3. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Informatika selaku peserta kegiatan sosialisasi.
4. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan KUKERTA ini.

Penulis menyadari laporan ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca.

Serang, 20 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Kegiatan	2
1.4 Manfaat Kegiatan	2
BAB II GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN	3
2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi.....	3
2.2 Kebutuhan Pengguna	3
2.3 Sasaran Kegiatan	4
BAB III METODE PELAKSANAAN KEGIATAN	5
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	5
3.2 Peserta Kegiatan	5
3.3 Bentuk Kegiatan	5
3.4 Materi Sosialisasi.....	5
3.5 Tahapan Pelaksanaan.....	6
BAB IV HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN	8
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi	8
4.2 Hasil Kegiatan	8
4.3 Kendala dan Solusi	9
4.4 Dokumentasi Kegiatan	9
BAB V PENUTUP	11
5.1 Kesimpulan.....	11
5.2 Saran	11
LAMPIRAN	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliah Kerja Nyata (KUKERTA) merupakan salah satu kegiatan akademik yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki melalui kegiatan yang bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, kegiatan KUKERTA dapat dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan, edukasi, maupun pengenalan suatu program kepada sasaran tertentu.

Pada Program Studi Informatika, kegiatan KUKERTA diarahkan pada penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan oleh penulis adalah sosialisasi rancangan Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web, yang sebelumnya dirancang oleh penulis pada kegiatan PKL/Magang di Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian (Diskominfo) Provinsi Banten, kepada mahasiswa Program Studi Informatika sebagai sasaran kegiatan. Melalui kegiatan ini, penulis tidak hanya membuat luaran berbasis teknologi berupa rancangan alur sistem (system flow) dan antarmuka pengguna (UI/UX), tetapi juga menjelaskan cara penggunaan, manfaat, dan alur kerja luaran tersebut kepada peserta sosialisasi.

Sosialisasi ini penting dilakukan mengingat rancangan sistem yang telah dibuat masih berada pada tahap perancangan alur dan antarmuka, sehingga perlu diperkenalkan kepada civitas akademika, khususnya mahasiswa Program Studi Informatika, agar dapat memberikan masukan, memahami manfaat sistem, serta mendukung kelanjutan pengembangan sistem pada tahap implementasi menggunakan Framework Laravel di kemudian hari.

Berdasarkan hal tersebut, laporan ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web kepada mahasiswa Program Studi Informatika. Kegiatan ini dilaksanakan agar peserta dapat memahami fungsi, manfaat, serta cara penggunaan sistem yang telah dirancang, sehingga sistem tersebut dapat diterima dan dimanfaatkan secara lebih tepat dan efektif pada tahap pengembangan selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut.

5. Bagaimana pelaksanaan kegiatan sosialisasi Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web kepada mahasiswa Program Studi Informatika?
6. Apa saja materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi tersebut?
7. Bagaimana hasil dan dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan sosialisasi?

1.3 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan KUKERTA ini adalah sebagai berikut.

8. Memperkenalkan rancangan Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web kepada mahasiswa Program Studi Informatika.
9. Menjelaskan manfaat, fitur utama, serta alur penggunaan sistem yang telah dirancang.
10. Memperoleh masukan dan tanggapan dari peserta sebagai bahan pertimbangan pengembangan sistem pada tahap selanjutnya.
11. Mendokumentasikan hasil pelaksanaan kegiatan sosialisasi sebagai bukti pertanggungjawaban kegiatan KUKERTA.

1.4 Manfaat Kegiatan

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, peserta, dan Program Studi Informatika. Bagi mahasiswa (penulis), kegiatan ini menjadi sarana untuk melatih kemampuan komunikasi, penyampaian materi, dan penerapan hasil rancangan sistem kepada calon pengguna. Bagi peserta, kegiatan ini dapat membantu memahami cara kerja dan manfaat Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web yang disosialisasikan, serta membuka kesempatan untuk memberikan masukan terhadap pengembangan sistem selanjutnya. Bagi Program Studi Informatika, kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi kegiatan mahasiswa dalam menerapkan ilmu teknologi informasi secara langsung kepada civitas akademika.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEGIATAN DAN SASARAN

2.1 Gambaran Umum Project/Program/Aplikasi

Project yang disosialisasikan dalam kegiatan ini adalah rancangan Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web, yang dirancang oleh penulis pada kegiatan PKL/Magang di Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian (Diskominfo) Provinsi Banten. Sistem ini dirancang untuk mengatasi permasalahan pengelolaan administrasi magang yang selama ini dilakukan secara manual dan tidak terintegrasi, mencakup proses pendaftaran, pengisian dan verifikasi CV/berkas, pencatatan laporan kegiatan harian, penilaian peserta magang, hingga penerbitan sertifikat.

Sampai dengan dilaksanakannya kegiatan KUKERTA ini, pengerjaan sistem masih berada pada tahap perancangan alur sistem (system flow) menggunakan aplikasi draw.io dan perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) menggunakan aplikasi Figma, yang mencakup halaman login dan registrasi, halaman lupa password, seluruh halaman pada bagian peserta magang, serta seluruh halaman pada bagian admin. Rancangan tersebut nantinya akan menjadi acuan bagi tahap implementasi (coding) sistem menggunakan Framework Laravel. Sistem ini ditujukan agar proses administrasi magang di Diskominfo Provinsi Banten dapat dikelola secara lebih efisien, terintegrasi, dan mudah dipantau oleh seluruh pihak yang terlibat.

2.2 Kebutuhan Pengguna

Kebutuhan pengguna yang menjadi alasan pentingnya kegiatan sosialisasi ini didasari oleh kenyataan bahwa rancangan Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web masih belum banyak diketahui oleh civitas akademika, khususnya mahasiswa Program Studi Informatika, sehingga perlu adanya kegiatan yang dapat memperkenalkan tujuan, manfaat, dan alur kerja sistem tersebut secara langsung.

Selain itu, sebagai rancangan yang masih berada pada tahap perancangan alur dan UI/UX, sistem ini memerlukan masukan dan tanggapan dari calon pengguna maupun pihak yang memiliki latar belakang keilmuan terkait, sebagai bahan evaluasi sebelum sistem dikembangkan lebih lanjut menggunakan Framework Laravel. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi juga berfungsi sebagai sarana untuk menjaring masukan terhadap kebutuhan fungsional maupun tampilan sistem yang telah dirancang.

2.3 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan sosialisasi ini adalah mahasiswa Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa Program Studi Informatika memiliki latar belakang keilmuan yang relevan dengan bidang perancangan sistem informasi, sehingga diharapkan dapat memahami konsep rancangan yang disampaikan secara lebih mudah serta memberikan masukan yang konstruktif terhadap pengembangan sistem selanjutnya. Rincian sasaran kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Sasaran Kegiatan Sosialisasi

No	Sasaran	Keterangan
1	Mahasiswa Program Studi Informatika	[Keterangan sasaran]

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB III

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada 15 Juni secara daring (online) melalui platform Google Meet, dengan sasaran peserta mahasiswa Program Studi Informatika.

3.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah mahasiswa Program Studi Informatika, dengan jumlah peserta sebanyak 17 orang. Peserta dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan bidang keilmuan perancangan sistem informasi, sehingga diharapkan dapat memahami materi sosialisasi serta memberikan masukan yang relevan terhadap rancangan Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web yang disampaikan.

3.3 Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan adalah sosialisasi dan demonstrasi rancangan Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, penjelasan alur sistem (system flow) yang telah dirancang pada draw.io, demonstrasi tampilan antarmuka (UI/UX) yang telah dirancang pada Figma, sesi tanya jawab, serta dokumentasi kegiatan.

3.4 Materi Sosialisasi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan sosialisasi ini meliputi hal-hal berikut.

12. Gambaran umum permasalahan pengelolaan administrasi magang di Diskominfo Provinsi Banten yang melatarbelakangi perancangan sistem.
13. Penjelasan alur sistem (system flow) Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web yang telah dirancang menggunakan draw.io, mulai dari autentikasi pengguna hingga penerbitan sertifikat.
14. Demonstrasi rancangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada Figma, meliputi halaman login dan registrasi, halaman lupa password, halaman bagian peserta magang, dan halaman bagian admin.

15. Penjelasan rencana tahap implementasi sistem menggunakan Framework Laravel pada pengembangan selanjutnya.
16. Sesi tanya jawab dan penjangkaran masukan dari peserta terhadap rancangan sistem yang telah disampaikan.

3.5 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahap berikut.

17. Persiapan kegiatan, meliputi penyusunan materi sosialisasi, pengecekan rancangan sistem pada draw.io dan Figma, serta persiapan dokumentasi.
18. Pelaksanaan kegiatan, meliputi pembukaan, penyampaian materi, demonstrasi rancangan sistem, dan sesi tanya jawab.
19. Evaluasi singkat, meliputi pencatatan masukan, kendala, dan tanggapan peserta terhadap rancangan sistem.
20. Dokumentasi kegiatan, meliputi pengambilan foto kegiatan dan penyusunan lampiran laporan.

Rincian jadwal pelaksanaan kegiatan sosialisasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Sosialisasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	15 Juni 2026	Pembukaan dan pengantar kegiatan	Penyampaian latar belakang, tujuan sosialisasi, serta pengenalan Sistem Informasi Magang/PKL.
2	15 Juni 2026	Penyampaian materi sosialisasi rancangan sistem	Penjelasan fitur-fitur sistem.
3	15 Juni 2026	Demonstrasi alur sistem dan UI/UX pada Figma	Penjelasan fitur-fitur sistem disertai demonstrasi login, pengisian data diri, pelaporan kegiatan, dan pencetakan sertifikat.
4	15 Juni 2026	Tanya jawab dan penutup	Sesi tanya jawab, penyampaian masukan dari peserta, evaluasi

No	Waktu/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
			singkat, dan penutupan kegiatan.

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

BAB IV

HASIL DAN DOKUMENTASI KEGIATAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan dengan baik dan berjalan lancar secara daring (online) melalui platform Google Meet, dengan seluruh peserta mengikuti kegiatan dari lokasi masing-masing. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengenalan tujuan kegiatan oleh penulis kepada seluruh peserta yang bergabung melalui Google Meet.

Setelah pembukaan, penulis menyampaikan materi mengenai latar belakang permasalahan pengelolaan administrasi magang di Diskominfo Provinsi Banten yang melatarbelakangi perancangan sistem, kemudian menjelaskan alur sistem (system flow) yang telah dirancang menggunakan draw.io. Penulis selanjutnya melakukan demonstrasi tampilan antarmuka pengguna (UI/UX) yang telah dirancang pada Figma secara langsung melalui fitur share screen pada Google Meet, sehingga dapat diikuti dengan jelas oleh seluruh peserta yang bergabung secara daring. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab antara peserta dan penulis, kemudian ditutup dengan dokumentasi kegiatan bersama.

4.2 Hasil Kegiatan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan, diperoleh beberapa hasil sebagai berikut. Peserta yang mengikuti kegiatan secara daring melalui Google Meet dapat memahami latar belakang permasalahan, fungsi, manfaat, serta alur penggunaan rancangan Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web yang disosialisasikan. Selain itu, terdapat beberapa masukan dan tanggapan dari peserta pada sesi tanya jawab yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penyempurnaan rancangan sistem pada tahap selanjutnya. Kegiatan ini juga menghasilkan dokumentasi berupa tangkapan layar (screenshot) sesi Google Meet sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Rangkuman hasil pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

No	Aspek	Hasil/Keterangan
1	Pemahaman peserta	Peserta memahami latar belakang, alur sistem, dan rancangan UI/UX Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web yang disosialisasikan
2	Tanggapan peserta	Peserta memberikan respons positif dan aktif bertanya terkait penggunaan sistem.

No	Aspek	Hasil/Keterangan
3	Dokumentasi	Tangkapan layar kegiatan sosialisasi melalui Google Meet

Sumber: Data diolah oleh penulis, 2026

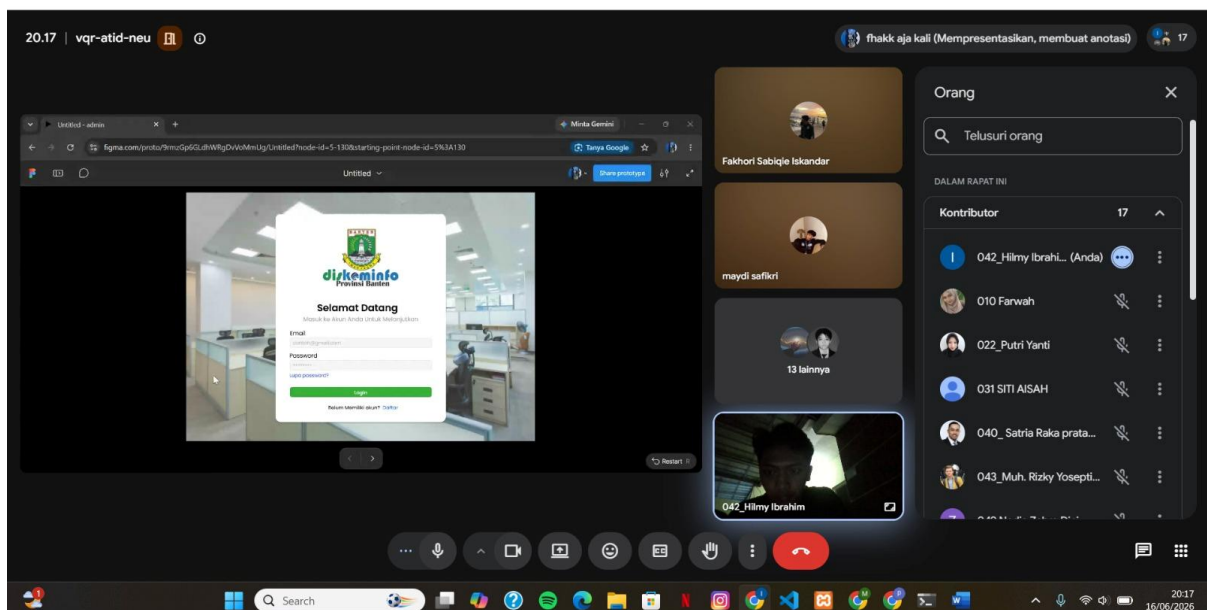
4.3 Kendala dan Solusi

Secara umum, pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini berjalan lancar tanpa kendala yang berarti. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan secara daring melalui Google Meet adalah memastikan kestabilan koneksi internet dan kejelasan visual presentasi bagi seluruh peserta, mengingat materi yang disampaikan berupa diagram alur sistem dan tampilan antarmuka yang cukup detail.

Untuk mengantisipasi hal tersebut, penulis melakukan pengecekan koneksi internet dan perangkat presentasi sebelum kegiatan dimulai, serta memastikan tampilan materi pada Figma dan draw.io dapat terlihat dengan jelas oleh seluruh peserta yang bergabung melalui Google Meet. Langkah antisipatif ini membuat kegiatan dapat berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir.

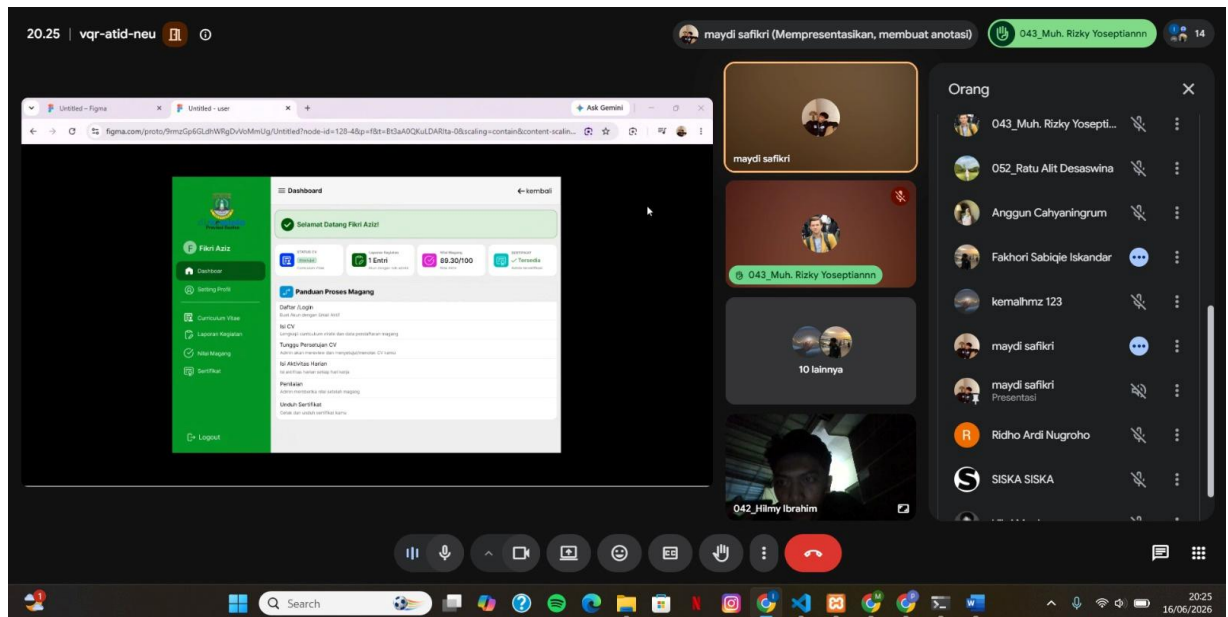
4.4 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan digunakan sebagai bukti bahwa kegiatan sosialisasi telah dilaksanakan. Dokumentasi pada kegiatan ini berupa tangkapan layar (screenshot) sesi Google Meet beserta tangkapan layar materi yang disampaikan.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026



Gambar 2. Penyampaian Materi Sosialisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web kepada mahasiswa Program Studi Informatika, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Kegiatan sosialisasi Sistem Informasi Manajemen Magang Berbasis Web telah berhasil dilaksanakan secara daring (online) melalui platform Google Meet, dan berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Materi sosialisasi yang disampaikan mencakup latar belakang permasalahan pengelolaan administrasi magang di Diskominfo Provinsi Banten, alur sistem (system flow) yang telah dirancang menggunakan draw.io, serta demonstrasi tampilan antarmuka pengguna (UI/UX) yang telah dirancang menggunakan Figma. Peserta yang mengikuti kegiatan secara daring melalui Google Meet dapat memahami fungsi, manfaat, serta alur penggunaan rancangan sistem yang disosialisasikan.

Kegiatan sosialisasi ini menghasilkan dokumentasi berupa tangkapan layar (screenshot) sesi Google Meet sebagai bukti pelaksanaan kegiatan, serta diperoleh masukan dan tanggapan dari peserta yang dapat menjadi bahan pertimbangan penyempurnaan rancangan sistem pada tahap selanjutnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut.

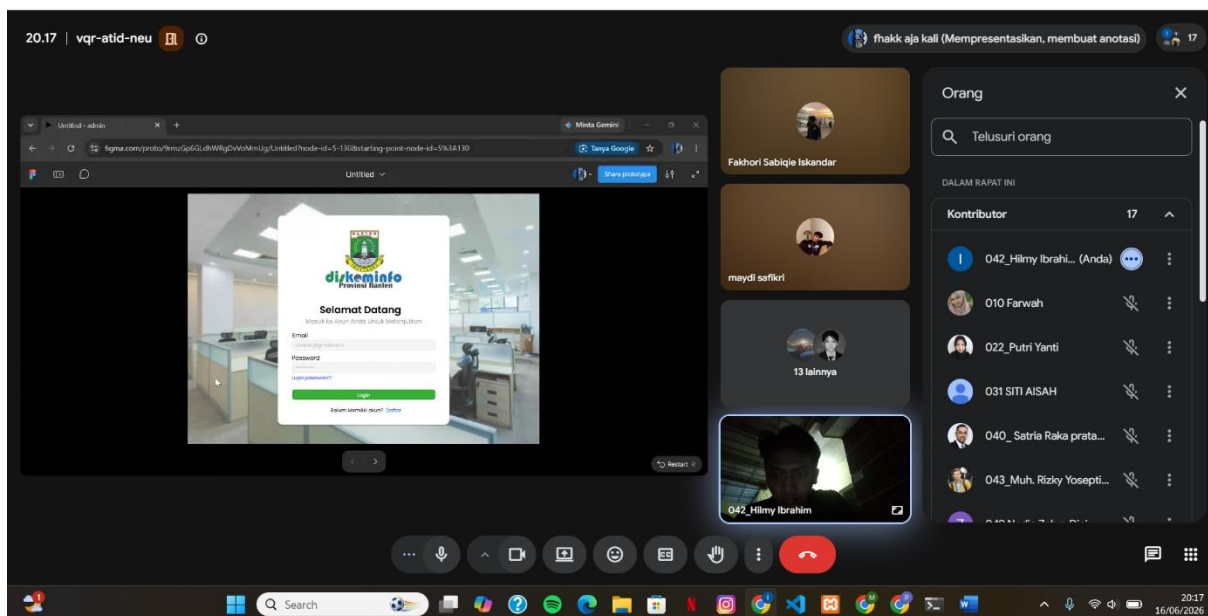
Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan sosialisasi serupa, disarankan untuk mempersiapkan materi presentasi secara lebih detail dan interaktif agar peserta dapat lebih mudah memahami alur dan tampilan sistem yang disosialisasikan, serta mengalokasikan waktu yang cukup untuk sesi tanya jawab agar masukan dari peserta dapat dijangkau secara lebih optimal.

Bagi Program Studi Informatika, diharapkan kegiatan sosialisasi seperti ini dapat terus difasilitasi sebagai bagian dari kegiatan KUKERTA, mengingat kegiatan ini tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa pelaksana, tetapi juga memberikan wawasan teknologi informasi kepada civitas akademika yang lebih luas.

Bagi pengembangan sistem selanjutnya, masukan yang telah diperoleh dari peserta sosialisasi diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan dalam penyempurnaan rancangan sebelum sistem diimplementasikan menggunakan Framework Laravel, sehingga sistem yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

LAMPIRAN

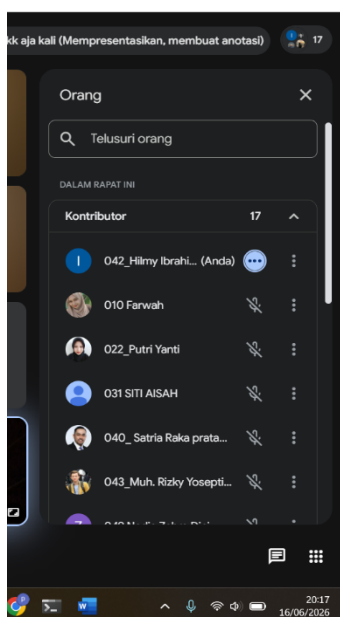
Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026

Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta



Lampiran 3. Materi Sosialisasi

