

LAPORAN MAGANG INDUSTRI

PENGEMBANGAN SISTEM MANAJEMEN *BRAND*
***GUIDELINES* BERBASIS WEB PADA PT MULTI SPUNINDO**
JAYA TBK
PT MULTI SPUNINDO JAYA TBK



Disusun Oleh:

Azka Kasmito Putra

NIM. 2241720216

PROGRAM STUDI D4 TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertandatangan dibawah ini

Nama : Adelia Lailla Anisa
NIP : 20090
Jabatan : Management Information System (MIS)

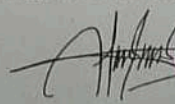
Menerangkan bahwa mahasiswa

Azka Kasmito Putra NIM. 2241720216

Telah menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan di

Nama Perusahaan : PT Multi Spunindo Jaya Tbk
Alamat Perusahaan : Desa Jabaran, Kecamatan Balongbendo
Krian, Sidoarjo, Jawa Timur – Indonesia 61263
Bidang : Manufaktur Nonwoven
Waktu Pelaksanaan : 15 Juli 2025 – 30 Desember 2025

Sidoarjo, 19 Desember 2025




Adelia Lailla Anisa

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Magang Industri dengan judul

**PENGEMBANGAN SISTEM MANAJEMEN *BRAND*
GUIDELINES BERBASIS WEB PADA PT MULTI SPUNINDO
JAYA TBK**

Azka Kasmito Putra

NIM. 2241720216

telah disetujui dan disahkan pada presentasi Laporan Praktik Kerja Lapangan

Jurusan *Teknologi* Informasi

Politeknik Negeri Malang

Pada tanggal 5 – 6 Januari 2026

Malang, 6 Januari 2026

Mengetahui dan Menyetujui,

Kordinator Program Studi
D4 Teknik Informatika

Dosen Pembimbing



Dr. Ely Setyo Astuti, ST., MT.
NIP. 197605152009122001

Meyti Eka Apriyani, S.T., M.T.
NIP. 198704242019032017

Mengetahui,

Ketua Jurusan *Teknologi* Informasi,

Mungki Astiningrum, S.T., M.Kom.
NIP. 197710302005012001

ABSTRAK

PT Multi Spunindo Jaya Tbk merupakan perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang industri *nonwoven* dan berlokasi di Sidoarjo. Selama melaksanakan magang di divisi *web developer*, penulis terlibat dalam kegiatan pengembangan sistem internal perusahaan yang berkaitan dengan pengelolaan identitas visual korporat. Kegiatan magang ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja secara langsung di lingkungan industri, sekaligus menjadi sarana bagi penulis untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan, khususnya pada bidang pengembangan aplikasi berbasis web.

Metode dan aktivitas magang yang dilakukan meliputi proses analisis kebutuhan sistem, perancangan struktur data, pembuatan antarmuka pengguna, serta implementasi modul-modul pengelolaan aset *brand*. Selain itu, penulis juga mempelajari alur kerja profesional melalui dokumentasi *blueprint* sistem, pembuatan *flowchart*, *visual components*, Entity Relationship Diagram (ERD), serta integrasi fitur-fitur utama seperti manajemen *logo*, tipografi, dokumen, *visual components*, dan *mockup*.

Hasil dari kegiatan magang menunjukkan bahwa sistem *Brand Guidelines* berbasis web yang dikembangkan mampu menyelesaikan berbagai kendala proses sebelumnya, seperti aset *brand* yang tidak terpusat, penggunaan file yang tidak konsisten, serta keterbatasan akses antar departemen. Sistem baru menyediakan sentralisasi aset digital, pembaruan konten *real-time*, serta struktur hak akses yang lebih jelas. Selain itu, penulis memperoleh peningkatan keterampilan teknis dalam pengembangan web, memahami standar pengelolaan konten perusahaan, dan meningkatkan kemampuan problem solving di lingkungan kerja nyata.

Secara keseluruhan, kegiatan magang ini memberikan manfaat bagi perusahaan melalui tersedianya sistem yang lebih efisien dan terstruktur dalam pengelolaan

Brand Guidelines, serta memberikan penulis pengalaman profesional yang relevan dengan bidang studi dan karier di masa depan.

Kata kunci: *Brand Guidelines*, manajemen aset digital, pengembangan web, PT Multi Spunindo Jaya Tbk, sistem informasi.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, penulis akhirnya dapat menyelesaikan laporan magang industri ini dengan judul “Pengembangan Sistem Manajemen *Brand Guidelines* Berbasis Web pada PT Multi Spunindo Jaya Tbk”. Laporan ini merupakan hasil dari rangkaian kegiatan magang yang penulis jalani selama beberapa bulan pada divisi *web developer*, yang memberikan banyak pengalaman baru dan menambah wawasan penulis mengenai dunia kerja, khususnya dalam bidang pengembangan aplikasi web.

Magang di PT Multi Spunindo Jaya Tbk menjadi kesempatan berharga bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan teknis, memahami alur kerja profesional, serta belajar langsung dari para mentor yang kompeten dan berpengalaman. Banyak tantangan yang penulis temui selama proses magang, namun berkat bimbingan dan dukungan berbagai pihak, semuanya dapat dilalui dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. PT Multi Spunindo Jaya Tbk, yang telah menerima penulis sebagai peserta magang dan memberikan ruang belajar yang sangat berarti.
2. Pembimbing lapangan, yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, dan ilmu yang sangat berharga selama proses pengerjaan tugas-tugas magang.
3. Dosen Pembimbing Magang Politeknik Negeri Malang, atas bimbingan, motivasi, serta masukan dalam penyusunan laporan ini.
4. Seluruh keluarga, teman, dan pihak lain yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan selama kegiatan magang berlangsung.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat membangun.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi dokumentasi yang berguna bagi mahasiswa lain yang akan melaksanakan kegiatan magang.

Malang, 20 Desember 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Azka' followed by a stylized surname.

Azka Kasmito Putra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Profil Perusahaan	3
1.2 Lingkup Unit Kerja	6
BAB II KAJIAN TEORITIS	8
2.1 Sistem Informasi	8
2.2 Sistem Informasi Berbasis Web	8
2.3 Brand Guidelines	9
2.4 Sistem Manajemen <i>Brand Guidelines</i>	9
2.5 Framework Laravel	9
2.6 Basis Data MySQL	10
BAB III AKTIVITAS PENUGASAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN	11
3.1 Realisasi Kegiatan Praktik Kerja Lapangan	11
3.2 Relevansi Teori dan Praktik	35
3.3 Permasalahan	37
3.3.1 Identifikasi Proses Bisnis yang Berjalan	37
3.3.2 Flowchart Proses Bisnis yang Berjalan	38
3.3.3 Uraian Proses/Alur Kerja	39
3.3.4 Identifikasi Permasalahan	40
3.3.5 Analisis Kekuatan dan Kelemahan Proses Bisnis	40
BAB IV REKOMENDASI	42
4.1 Rekomendasi Perbaikan Proses Bisnis	42

4.2	Rekomendasi Penerapan Sistem Berbasis Web	42
4.3	Rekomendasi Pengelolaan Hak Akses Pengguna	43
4.4	Rekomendasi Standarisasi dan Dokumentasi	43
4.5	Manfaat Rekomendasi bagi Perusahaan	43
4.6	Hasil Project Magang	44
4.6.1	Role <i>Admin</i>/HRD	44
4.6.2	Role <i>Guest</i>	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	48
5.2.1	Saran untuk Perusahaan	48
5.2.2	Saran untuk Mahasiswa Selanjutnya	48
DAFTAR PUSTAKA		49

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana dan Penjadwalan Kerja	7
Tabel 3.1 Aktivitas Praktik Kerja Lapangan	11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Logo Perusahaan</i>	3
Gambar 1.2 Lokasi Perusahaan	6
Gambar 2.1 Laravel	9
Gambar 2.2 MySQL	10
Gambar 3.1 Flowchart Proses Bisnis	38
Gambar 4.1 Tampilan Dashboard	44
Gambar 4.2 Tampilan Master Brand	44
Gambar 4.3 Tampilan Master Document	44
Gambar 4.4 Tampilan Master Typography	45
Gambar 4.5 Tampilan Master Visual Component	45
Gambar 4.6 Tampilan Master Mockup	46
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Guest	46

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

Praktik Kerja Lapangan (PKL) atau magang merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran mahasiswa, khususnya pada bidang *teknologi* informasi, karena memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis ke dalam permasalahan nyata di lingkungan kerja profesional. Melalui kegiatan magang, mahasiswa dapat memahami proses bisnis organisasi, alur kerja sistem informasi, serta meningkatkan kompetensi teknis dan non-teknis yang dibutuhkan di dunia industri (Kartikasari & Donoriyanto, 2023).

Seiring dengan perkembangan *teknologi* informasi, pemanfaatan sistem berbasis web menjadi kebutuhan utama dalam mendukung efektivitas dan efisiensi proses kerja di berbagai organisasi. Penelitian Nugraha et al. menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web mampu meningkatkan keteraturan proses, kemudahan akses data, serta efisiensi pengelolaan informasi dibandingkan dengan sistem manual atau semi-digital (Nugraha et al., 2023). Hal ini menegaskan bahwa penguasaan pengembangan sistem web menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja.

PT Multi Spunindo Jaya Tbk sebagai perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang industri *nonwoven* memiliki kebutuhan terhadap pengelolaan informasi dan aset digital yang terstruktur, khususnya terkait identitas visual perusahaan. Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan magang, pengelolaan aset *brand* seperti *logo*, tipografi, dokumen pendukung, dan komponen visual sebelumnya belum terintegrasi dalam satu sistem terpusat. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan permasalahan seperti penggunaan aset yang tidak sesuai standar, kesulitan dalam memastikan versi terbaru, serta keterbatasan akses lintas divisi.

Permasalahan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Ilham dan Lokapitasari (2024) yang menyatakan bahwa pengelolaan magang dan aset digital yang masih dilakukan secara terpisah dan tidak terstruktur dapat menghambat efisiensi kerja serta menurunkan kualitas pengelolaan informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi berbasis web yang mampu menyediakan pengelolaan data secara terpusat, mudah diakses, dan memiliki kontrol hak akses yang jelas.

Sebagai upaya untuk menjawab kebutuhan tersebut, PT Multi Spunindo Jaya Tbk mengembangkan Sistem Manajemen *Brand Guidelines* Berbasis Web. Sistem ini dirancang untuk mengelola dan mendistribusikan aset *brand* perusahaan secara terstruktur, konsisten, dan *real-time*. Keterlibatan penulis dalam pengembangan sistem ini selama kegiatan magang memberikan kesempatan untuk menerapkan keterampilan teknis dalam pengembangan sistem informasi berbasis web, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, hingga pengujian fungsional. Hal ini sesuai dengan temuan Frasha et al. yang menyatakan bahwa keterlibatan langsung mahasiswa dalam pengembangan sistem berbasis web selama magang dapat meningkatkan pemahaman terhadap siklus pengembangan sistem dan kesiapan kerja di bidang *teknologi* informasi (Frasha et al., 2022).

Dengan demikian, pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT Multi Spunindo Jaya Tbk tidak hanya bertujuan untuk memenuhi persyaratan akademik, tetapi juga memberikan pengalaman profesional yang relevan dan aplikatif bagi mahasiswa. Selain itu, kegiatan magang ini memberikan kontribusi nyata bagi perusahaan melalui pengembangan sistem informasi yang mendukung efisiensi pengelolaan aset *brand* dan konsistensi identitas visual perusahaan

1.1 Profil Perusahaan



PT MULTI SPUNINDO JAYA Tbk NONWOVENS MANUFACTURER

Gambar 1.1 Logo Perusahaan

PT Multi Spunindo Jaya Tbk merupakan perusahaan manufaktur yang bergerak di bidang produksi bahan *nonwoven* (lembaran kain tanpa tenun) berkualitas tinggi untuk berbagai sektor industri, seperti kesehatan, konstruksi, agrikultur, otomotif, dan kebutuhan rumah tangga. Perusahaan ini berdomisili di Desa Jabaran, Kecamatan Balongbendo, Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur dan telah beroperasi sejak akhir dekade 1990-an. PT Multi Spunindo Jaya Tbk mulai kegiatan komersialnya sejak 1999 dan kini telah berkembang menjadi salah satu produsen *nonwoven* terkemuka di Indonesia serta berekspansi ke pasar internasional.

a. Visi dan Misi Perusahaan

1) Visi :

“Menjadi perusahaan yang memberikan solusi dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari masyarakat.”

2) Misi :

1. Memberikan kualitas yang tepat dan produk ramah lingkungan, untuk pengalaman pelanggan yang luar biasa.
2. Mengembangkan kompetensi dan karakter manusia dibawah tata Kelola perusahaan yang baik.
3. Membangun komunitas yang harmonis yang melambungkan tentang produktivitas, kreativitas dan ketekunan untuk warisan yang berkelanjutan.

b. Struktur Organisasi

Struktur organisasi PT Multi Spunindo Jaya Tbk dibentuk untuk mendukung operasi produksi *nonwoven* secara terpadu. Secara umum, perusahaan memiliki struktur hierarkis yang dipimpin oleh Direktur Utama, dibantu oleh beberapa direktur, serta didukung oleh unit fungsi seperti produksi, *quality control*, pemasaran, finance, *human resources* (SDM), dan unit IT.

c. Strategi Bisnis

Strategi bisnis PT Multi Spunindo Jaya Tbk berfokus pada perluasan kapabilitas produksi, diversifikasi produk *nonwoven*, serta kesinambungan kualitas melalui inovasi teknologi manufaktur. Perusahaan menerapkan sistem Total Quality Management (TQM) dalam lini produksi untuk memastikan standar mutu produk sesuai permintaan pasar yang variatif. Produk yang dihasilkan memenuhi spesifikasi internasional dan dipasarkan baik di dalam negeri maupun di luar negeri.

Strategi ini selaras dengan teori *competitive advantage* yang menekankan pentingnya inovasi dan kualitas untuk mempertahankan posisi di pasar global. Pendekatan ini terlihat dari investasi perusahaan yang berkelanjutan pada riset dan pengembangan untuk memperluas aplikasi *nonwoven* di berbagai segmen industri.

d. Aspek Manajemen

Aspek manajemen terdiri dari:

- Aspek Produksi/Jasa

Sebagai perusahaan manufaktur *nonwoven*, proses produksi PT Multi Spunindo Jaya Tbk meliputi beberapa teknologi utama seperti spunbond, spunmelt, dan meltblown. Manajemen produksinya terfokus pada efisiensi operasional, pengendalian mutu, dan pemenuhan pesanan pelanggan dengan kapasitas produksi yang besar. Produk *nonwoven* yang dihasilkan digunakan untuk berbagai aplikasi industri seperti medis, hygiene, agrikultur, otomotif, dan konstruksi.

Dalam praktiknya, manajemen produksi tidak hanya memastikan ketersediaan bahan baku dan kapasitas mesin, tetapi juga menjamin keberlanjutan kualitas produk sesuai kebutuhan pasar melalui prosedur pengendalian mutu yang ketat (*quality control*). Hal ini menunjukkan pemahaman teori *operational management* yang memang menekankan pengendalian proses produksi untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi.

- **Aspek SDM**

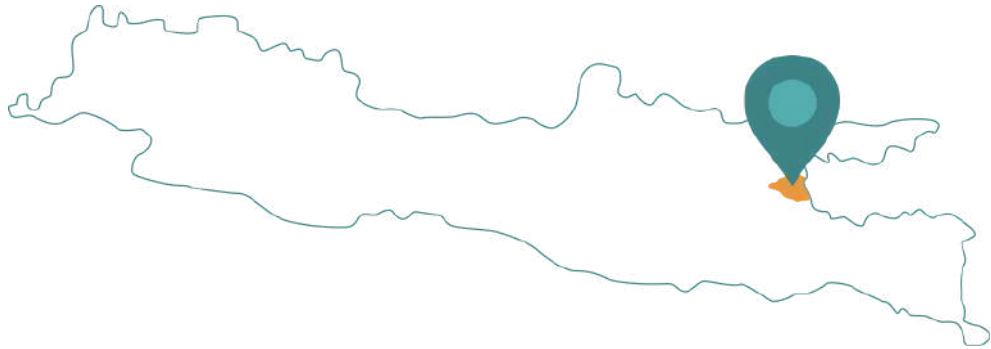
Manajemen SDM di PT Multi Spunindo Jaya Tbk mencakup kebijakan rekrutmen, pengembangan kompetensi karyawan, serta pemeliharaan kesejahteraan.

- **Rekrutmen:** Perusahaan membuka lowongan untuk berbagai posisi termasuk untuk program magang seperti yang penulis jalani, dengan persyaratan pendidikan sesuai bidang teknis atau teknologi informasi.
- **Pelatihan/Training:** Karyawan dan peserta magang mendapatkan pengarahan awal (*orientation*) serta pelatihan kerja sesuai kebutuhan tugas. Ini sesuai dengan teori *human capital development* yang menekankan pentingnya peningkatan keterampilan untuk mendukung produktivitas organisasi.
- **Kompensasi:** Perusahaan menyediakan fasilitas tunjangan sesuai standar industri yang mencakup perlindungan sosial, bonus, serta manfaat lain yang berkontribusi pada motivasi kerja.

Manajemen SDM yang baik sangat penting untuk menjaga kualitas tenaga kerja serta produktivitas perusahaan, apalagi dalam industri manufaktur modern yang membutuhkan tenaga ahli dalam berbagai lini.

1.2 Lingkup Unit Kerja

a. Lokasi Unit Kerja Praktek (MAGANG)



Gambar 1.2 Lokasi Perusahaan

Penulis melaksanakan kegiatan magang di PT Multi Spunindo Jaya Tbk yang beralamat di Desa Jabaran, Kecamatan Balongbendo, Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Lokasi unit kerja magang berada di Departemen MIS, bagian dari unit informasi dan teknologi perusahaan yang bertanggung jawab terhadap pengembangan sistem digital internal dan publik.

b. Lingkup Penugasan

Lingkup pekerjaan penulis selama magang meliputi beberapa aktivitas pengembangan sistem informasi web, antara lain:

1. Analisis kebutuhan sistem terkait pengelolaan *Brand Guidelines* perusahaan.
2. Perancangan struktur data dan antarmuka pengguna berdasarkan standar penggunaan internal.
3. Implementasi modul-modul aplikasi web menggunakan *framework* laravel.

Deskripsi tugas ini mencerminkan pembelajaran langsung terhadap praktik profesi *web developer* di lingkungan industri serta menjembatani teori pemrograman dan metodologi pengembangan perangkat lunak dengan praktik nyata.

c. Rencana dan Penjadwalan Kerja

Magang berlangsung selama periode yang telah ditetapkan oleh pihak kampus dan perusahaan, dimulai dari 15 Juli 2025 sampai dengan 30 Desember 2025. Jadwal kerja di unit magang mengikuti jam operasional perusahaan yaitu Senin sampai Jumat, pukul kerja standar industri, dengan penyesuaian tertentu sesuai kebutuhan tugas dan koordinasi tim.

Tabel 1.1 Rencana dan Penjadwalan Kerja

Hari Kerja	Senin - Jum'at
Jam Kerja	08.00 s.d. 17.00

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terintegrasi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi guna mendukung proses pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. Sistem informasi berperan penting dalam meningkatkan efisiensi operasional serta efektivitas pengelolaan data dan informasi perusahaan (Kartikasari & Donoriyanto, 2023).

Dalam konteks pengembangan sistem manajemen *Brand Guidelines*, sistem informasi digunakan sebagai media terpusat untuk mengelola aset digital perusahaan seperti *logo*, tipografi, dokumen, dan elemen visual lainnya. Pemanfaatan sistem informasi berbasis web memungkinkan informasi dapat diakses secara *real-time* oleh berbagai pihak sesuai dengan hak akses yang telah ditentukan (Frasha et al., 2022).

2.2 Sistem Informasi Berbasis Web

Sistem informasi berbasis web adalah sistem yang diimplementasikan menggunakan teknologi web sehingga dapat diakses melalui jaringan internet atau intranet menggunakan browser. Sistem ini memiliki keunggulan dari sisi fleksibilitas akses, kemudahan pemeliharaan, serta kemampuan integrasi dengan sistem lain (Nugraha et al., 2023).

Penelitian Ilham dan Lokapitasari (2024) menunjukkan bahwa sistem berbasis web mampu meningkatkan keteraturan pengelolaan data dan meminimalkan kesalahan akibat proses manual. Oleh karena itu, sistem manajemen *Brand Guidelines* berbasis web menjadi solusi yang tepat bagi perusahaan dengan kebutuhan distribusi aset digital lintas divisi seperti PT Multi Spunindo Jaya Tbk.

2.3 Brand Guidelines

Brand Guidelines merupakan seperangkat pedoman yang mengatur penggunaan elemen identitas visual perusahaan, seperti *logo*, warna, tipografi, dan komponen grafis lainnya, agar konsisten di seluruh media komunikasi. Konsistensi identitas visual berperan penting dalam membangun citra perusahaan dan meningkatkan kepercayaan pemangku kepentingan (Ilham & Lokapitasari, 2024).

Dalam praktiknya, *Brand Guidelines* perlu dikelola secara sistematis agar mudah diakses dan diperbarui. Pengelolaan *Brand Guidelines* melalui sistem informasi memungkinkan perusahaan memastikan bahwa setiap pihak menggunakan aset visual yang sesuai standar dan versi terbaru, sehingga mengurangi risiko ketidaksesuaian identitas visual.

2.4 Sistem Manajemen Brand Guidelines

Sistem manajemen *Brand Guidelines* merupakan sistem informasi yang dirancang untuk mengelola, menyimpan, dan mendistribusikan aset identitas visual perusahaan secara terpusat. Sistem ini umumnya dilengkapi dengan fitur pengelolaan konten, pengaturan hak akses pengguna, serta pencatatan aktivitas pengguna (Frasha et al., 2022).

Kartikasari dan Donoriyanto (2023) menyatakan bahwa sistem manajemen berbasis web mampu meningkatkan efisiensi kerja organisasi dengan menyediakan informasi yang terstruktur dan mudah diakses. Hal ini relevan dengan kebutuhan PT Multi Spunindo Jaya Tbk dalam menjaga konsistensi penggunaan *Brand Guidelines* di lingkungan internal perusahaan.

2.5 Framework Laravel



Gambar 2.1 Laravel

Laravel merupakan *framework* PHP berbasis Model–View–Controller (MVC) yang dirancang untuk mempermudah pengembangan aplikasi web dengan struktur kode yang rapi, aman, dan mudah dipelihara. Laravel menyediakan berbagai fitur bawaan seperti *routing*, autentikasi, ORM (Eloquent), dan sistem *templating* yang mendukung pengembangan sistem informasi berskala menengah hingga besar (Nugraha et al., 2023).

Penggunaan Laravel dalam pengembangan sistem manajemen *Brand Guidelines* memberikan keuntungan dari sisi keamanan data, efisiensi pengembangan, serta kemudahan integrasi dengan basis data MySQL. Hal ini menjadikan Laravel sebagai *framework* yang sesuai untuk kebutuhan sistem berbasis web di lingkungan industri.

2.6 Basis Data MySQL



Gambar 2.2 MySQL

MySQL merupakan sistem manajemen basis data relasional yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi web. MySQL mampu mengelola data dalam jumlah besar dengan performa yang stabil serta mendukung integritas data melalui relasi antar tabel (Frasha et al., 2022).

Dalam sistem manajemen *Brand Guidelines*, MySQL digunakan untuk menyimpan data pengguna, aset *brand*, metadata dokumen, serta *log* aktivitas sistem. Penggunaan basis data relasional mendukung konsistensi dan keakuratan data, terutama dalam pengelolaan aset digital yang terstruktur.

BAB III

AKTIVITAS PENUGASAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

3.1 Realisasi Kegiatan Praktik Kerja Lapangan

Tabel 3.1 Aktivitas Praktik Kerja Lapangan

Hari Ke	Tanggal	Jenis Aktivitas MAGANG	Tugas yang Diberikan	Pencapaian Tugas
1.	15 Juli 2025	Induksi Magang	Mengikuti kegiatan induksi magang untuk memahami profil perusahaan, aturan kerja, serta ruang lingkup proyek yang akan dikerjakan	Memahami struktur organisasi, peraturan perusahaan, serta gambaran umum proyek Sistem Manajemen <i>Brand Guidelines</i>
2	16 Juli 2025	Pembagian Project, Tim, dan Jadwal	Mengikuti pembagian project, tim kerja, serta penjelasan jadwal pelaksanaan magang	Mengetahui pembagian peran dalam tim, alur kerja proyek, dan timeline pengembangan sistem
3	17 Juli 2025	Timeline Project Web <i>Brand Guidelines</i>	Menyusun timeline project Web <i>Brand</i>	Dokumen timeline project Web <i>Brand</i>

			<i>Guidelines</i> sesuai arahan mentor	<i>Guidelines</i> berhasil disusun
4	18 Juli 2025	Lanjutan Timeline Project Web <i>Brand Guidelines</i>	Melanjutkan penyusunan timeline project Web <i>Brand Guidelines</i>	Timeline project menjadi lebih rinci dan terstruktur
5	21 Juli 2025	Mencari Referensi Terkait Penjelasan <i>Brand Guidelines</i>	Mencari referensi terkait konsep dan penjelasan <i>Brand Guidelines</i>	Referensi <i>Brand Guidelines</i> terkumpul sebagai dasar penyusunan <i>blueprint</i> sistem
6	22 Juli 2025	Menyiapkan Requirements untuk Training	Menyiapkan kebutuhan (requirements) untuk kegiatan training <i>MSJFramework</i>	Dokumen requirements training berhasil disusun
7	23 Juli 2025	Training Pengenalan <i>MSJFramework</i>	Mengikuti training pengenalan <i>MSJFramework</i>	Memahami dasar penggunaan <i>MSJFramework</i> untuk pengembangan sistem
8	24 Juli 2025	Mengerjakan Soal Trial <i>MSJFramework</i>	Mengerjakan soal trial <i>MSJFramework</i> sebagai latihan implementasi	Soal trial <i>MSJFramework</i> berhasil dikerjakan

9	25 Juli 2025	Melanjutkan Mengerjalan Soal Trial dan Explore <i>MSJFramework</i>	Melanjutkan pengerjaan soal trial dan eksplorasi <i>MSJFramework</i>	Pemahaman terhadap struktur dan alur <i>MSJFramework</i> meningkat
10	28 Juli 2025	Lanjutan Soal Trial <i>MSJFramework</i>	Melanjutkan pengerjaan soal trial <i>MSJFramework</i>	Soal trial <i>MSJFramework</i> diselesaikan sesuai target
11	29 Juli 2025	Meeting bersama User Membahas Project	Mengikuti meeting bersama user untuk membahas kebutuhan dan arah pengembangan sistem	Memahami kebutuhan user dan arah pengembangan sistem <i>Brand Guidelines</i>
12	30 Juli 2025	Training dan Merancang ERD Project	Mengikuti training lanjutan dan merancang Entity Relationship Diagram (ERD)	Draft ERD sistem berhasil dirancang
13	31 Juli 2025	Menyelesaikan <i>MSJFramework</i>	Menyelesaikan latihan <i>MSJFramework</i>	Pemahaman penggunaan <i>MSJFramework</i> meningkat
14	1 Agustus 2025	Finish <i>MSJFramework</i>	Menyelesaikan dan memfinalisasi <i>MSJFramework</i>	<i>MSJFramework</i> berhasil diselesaikan

15	4 Agustus 2025	Melanjutkan Entity Relationship Diagram (ERD) Project	Melanjutkan perancangan ERD sistem	ERD sistem menjadi lebih lengkap
16	5 Agustus 2025	Mengerjakan <i>Visual components</i> Project	Menyusun <i>Visual components</i> project	<i>Visual components</i> tersusun sesuai alur sistem
17	6 Agustus 2025	Meeting User	Mengikuti meeting dengan user terkait progress project	Mendapatkan masukan user untuk pengembangan sistem
18	7 Agustus 2025	Melanjutkan <i>Visual components</i> Project	Melanjutkan <i>Visual components</i> project	<i>Visual components</i> disempurnakan
19	8 Agustus 2025	Revisi Erd dan Melanjutkan <i>Visual components</i> Project	Revisi ERD dan <i>Visual components</i> project	ERD dan <i>Visual components</i> diperbarui
20	11 Agustus 2025	Mencicil <i>Blueprint</i> Project	Menyusun <i>blueprint</i> project secara bertahap	<i>Blueprint</i> awal project tersusun

21	12 Agustus 2025	Menyelesaikan <i>Blueprint Bab 1 Project Brand Guidelines</i>	Menyelesaikan <i>Blueprint Bab I Project Brand Guidelines</i>	<i>Blueprint</i> Bab I selesai
22	13 Agustus 2025	Menyelesaikan <i>Blueprint</i> Bab Master Data dan Meeting dengan Mentor	Menyelesaikan <i>blueprint</i> master data dan meeting dengan mentor	<i>Blueprint</i> master data disetujui mentor
23	14 Agustus 2025	Revisi ERD Project	Revisi ERD project	ERD project diperbaiki
24	15 Agustus 2025	Revisi <i>Visual components</i> Project	Revisi <i>Visual components</i> project	<i>Visual components</i> diperbarui
25	18 Agustus 2025	Revisi Isi <i>Blueprint Brand Guidelines</i>	Revisi isi <i>blueprint Brand Guidelines</i>	<i>Blueprint</i> disempurnakan
26	19 Agustus 2025	Revisi Progress <i>Blueprint Brand Guidelines</i>	Revisi progress <i>blueprint Brand Guidelines</i>	<i>Blueprint</i> sesuai arahan mentor
27	20 Agustus 2025	Meeting bersama User dan Mentor	Meeting bersama user dan mentor	Sinkronisasi kebutuhan user dan sistem

28	21 Agustus 2025	Revisi Konsep ERD Project	Revisi konsep ERD project	ERD final siap digunakan
29	22 Agustus 2025	Mengubah Isi <i>Blueprint</i>	Mengubah dan menyesuaikan isi <i>blueprint</i>	<i>Blueprint</i> diperbarui
30	25 Agustus 2025	Meeting bersama Mentor	Meeting bersama mentor terkait progress	Evaluasi dan arahan lanjutan diperoleh
31	26 Agustus 2025	Revisi <i>Visual components</i> dan Penjelasannya	Revisi <i>Visual components</i> dan penjelasannya	<i>Visual components</i> disetujui
32	27 Agustus 2025	Meeting bersama User dan Mentor terkait Konsep	Meeting dengan user dan mentor terkait konsep	Konsep sistem dikonfirmasi
33	28 Agustus 2025	Membuat Menu <i>Mockup</i> (Guest ID)	Membuat menu <i>mockup</i> <i>Guest</i> (Bahasa Indonesia)	Menu <i>mockup</i> <i>Guest</i> ID berhasil dibuat
34	29 Agustus 2025	Membuat Menu <i>Mockup</i> (Guest EN)	Membuat menu <i>mockup</i> <i>Guest</i> (Bahasa Inggris)	Menu <i>mockup</i> <i>Guest</i> EN berhasil dibuat
35	1 September 2025	Perbaiki Struktur dari <i>Blueprint</i>	Memperbaiki struktur <i>blueprint</i>	Struktur <i>blueprint</i> lebih sistematis

36	2 September 2025	Membuat List Menu <i>Mockup Admin</i>	Membuat list menu <i>mockup admin</i>	Menu <i>admin</i> terdefinisi
37	3 September 2025	Revisi <i>Blueprint</i> dari User	Revisi <i>Blueprint</i> dari Mentor	<i>Blueprint</i> disesuaikan
38	4 September 2025	Revisi <i>Blueprint</i> dari Mentor	Revisi <i>blueprint</i> dari mentor	<i>Blueprint</i> disetujui
39	8 September 2025	Revisi <i>Blueprint</i> dari User 2	Revisi <i>blueprint</i> dari user tahap kedua	<i>Blueprint</i> final
40	9 September 2025	Progress Project <i>Admin Mockup</i>	Progress project <i>admin mockup</i>	<i>Mockup admin</i> berkembang
41	10 September 2025	Meeting bersama Mentor	Meeting bersama mentor	Evaluasi progres dilakukan
42	11 September 2025	Memperbaiki Controller Menu <i>Mockup</i>	Perbaikan controller menu <i>mockup</i>	Controller berjalan normal
43	12 September 2025	Mengubah Tampilan Menu <i>Mockup</i>	Perubahan tampilan menu <i>mockup</i>	Tampilan lebih rapi

44	15 September 2025	Revisi <i>Flowchart</i> Dashboard dan <i>Blueprint</i>	Revisi <i>flowchart</i> dashboard dan <i>blueprint</i>	<i>Flowchart</i> diperbarui
45	16 September 2025	Mengubah <i>Admin</i> Language Toggle	Mengubah <i>admin</i> language toggle	Fitur bilingual <i>admin</i> berjalan
46	17 September 2025	Meeting bersama Mentor Progress Add <i>Layout</i> dan Content	Meeting progress <i>layout</i> dan content	Evaluasi <i>layout</i> dilakukan
47	18 September 2025	Perbaikan Tampilan <i>Mockup</i> (<i>Guest</i> EN)	Perbaikan tampilan <i>mockup Guest</i> EN	Tampilan <i>Guest</i> EN diperbaiki
48	19 September 2025	Penyusunan Kategori <i>Mockup</i> untuk Bahasa Indonesia dan Inggris	Penyusunan kategori <i>mockup</i> bilingual	Kategori <i>mockup</i> tersusun
49	22 September 2025	Penataan <i>Layout</i> dan Styling untuk Halaman <i>Mockup</i>	Penataan <i>layout</i> dan styling halaman <i>mockup</i>	<i>Layout mockup</i> rapi

50	23 September 2025	Pengelolaan <i>Layout</i> Dinamis Berdasarkan Input <i>Admin</i>	Pengelolaan <i>layout</i> dinamis dari input <i>admin</i>	<i>Layout</i> dinamis berjalan
----	-------------------------	---	---	-----------------------------------

51	24 September 2025	Meeting bersama Mentor Progress Add <i>Layout</i>	Meeting bersama mentor terkait progres penambahan <i>layout</i> dan konten dinamis	Arahan pengembangan <i>layout</i> diperoleh
52	25 September 2025	Pembuatan Carousel pada Halaman <i>Guest</i> <i>Mockup</i>	Pembuatan carousel pada halaman <i>Guest</i> <i>Mockup</i>	Carousel <i>mockup</i> berhasil dibuat
53	26 September 2025	Integrasi Swiper Interaktif	Integrasi Swiper interaktif pada halaman <i>Guest</i>	Swiper berjalan interaktif
54	29 September 2025	Implementasi Fitur Multibahasa dengan Middleware dan Helper	Implementasi fitur multibahasa menggunakan middleware dan helper	Fitur multibahasa berfungsi

55	30 September 2025	Menambahkan Parameter Bahasa (lang) Otomatis pada URL Aplikasi	Penambahan parameter bahasa (lang) otomatis pada URL aplikasi	URL multibahasa berjalan
56	1 Oktober 2025	Meeting bersama Mentor Progress Integrasi <i>Admin</i> dan <i>Guest Menu Brand</i>	Meeting mentor terkait integrasi menu <i>Admin</i> dan <i>Guest</i>	Integrasi menu terkonsep
57	2 Oktober 2025	Membuat Controller Method <i>brand()</i> untuk Mengambil Data <i>Layout</i> dan Relasi <i>brands</i> berdasarkan Bahasa yang dipilih oleh Pengguna	Pembuatan method controller <i>brand()</i> untuk pengambilan data <i>layout</i> multibahasa	Data <i>brand</i> berhasil ditampilkan
58	3 Oktober 2025	Menambahkan Variasi Jenis Kartu: informational, guideline, download, dan carousel	Penambahan variasi jenis kartu (informational, guideline, download, carousel)	Variasi kartu berhasil

		Menggunakan Struktur Kondisi di Blade.		
59	6 Oktober 2025	Menambahkan halaman <i>brand</i> guideline untuk tipografi, komponen visual, dokumen, dan bagian <i>brand</i> dalam bahasa Inggris dan Indonesia	Penambahan halaman <i>brand</i> guideline (ID & EN)	Halaman bilingual tersedia
60	7 Oktober 2025	Menerapkan tata letak grid responsif dan gaya kartu untuk menampilkan konten (<i>guest</i>)	Penerapan grid responsif dan card <i>layout</i> pada halaman <i>Guest</i>	Tampilan responsif
61	8 Oktober 2025	Menambahkan Swiper.js untuk fungsionalitas carousel di <i>brand.blade.php</i>	Implementasi Swiper.js pada halaman <i>brand</i>	Carousel <i>brand</i> aktif
62	9 Oktober 2025	Menyertakan bagian tata letak dinamis untuk input <i>admin</i> di	Penerapan <i>layout</i> dinamis untuk input <i>admin</i> di semua halaman	<i>Layout</i> dinamis konsisten

		semua halaman baru		
63	10 Oktober 2025	Meningkatkan navigasi dan interaktivitas di bilah navigasi atas (<i>guest</i>)	Peningkatan navigasi dan interaktivitas top navbar <i>Guest</i>	Navigasi lebih interaktif
64	13 Oktober 2025	Memperbarui tautan navigasi atas dalam bahasa Inggris dan Indonesia untuk menyorot halaman aktif berdasarkan URL saat ini.	Update navigasi bilingual agar menyorot halaman aktif	Navigasi bilingual optimal
65	14 Oktober 2025	Menambahkan efek gulir untuk mengubah transparansi bilah navigasi saat menggulir halaman ke bawah.	Penambahan efek scroll transparansi pada navbar	Efek scroll berjalan
66	15 Oktober 2025	Meeting bersama mentor terkait progress permintaan user	Meeting mentor terkait permintaan revisi user	Catatan revisi diperoleh

67	16 Oktober 2025	Menyempurnakan label jenis kartu di berbagai tampilan utama untuk menyertakan jenis tambahan guna kategorisasi yang lebih baik.	Penyempurnaan label jenis kartu pada berbagai tampilan	Label kartu konsisten
68	17 Oktober 2025	Menambahkan aset gambar baru untuk tujuan <i>branding</i> .	Penambahan aset gambar untuk kebutuhan <i>branding</i>	Aset <i>branding</i> ditambahkan
69	20 Oktober 2025	Menganalisis struktur navigasi pada halaman <i>guest layout</i> dan mengidentifikasi kebutuhan penyesuaian tampilan untuk versi bilingual (Indonesia dan Inggris).	Analisis navigasi <i>guest layout</i> versi bilingual	Kebutuhan UI teridentifikasi
70	21 Oktober 2025	Memperbarui tautan navigasi atas (top navigation bar)	Update navigasi agar aktif sesuai URL (ID & EN)	Navigasi aktif sesuai URL

		agar dapat menyorot halaman aktif berdasarkan URL saat ini pada kedua bahasa.		
71	22 Oktober 2025	Meeting bersama Mentor Progress	Meeting mentor progres pengembangan	Evaluasi progres
72	23 Oktober 2025	Menambahkan efek scroll pada bilah navigasi untuk mengubah tingkat transparansi saat pengguna menggulir halaman ke bawah.	Penambahan efek scroll pada navbar	Efek scroll optimal
73	24 Oktober 2025	Menyempurnakan label jenis kartu (card type labels) di berbagai tampilan utama untuk menambahkan kategori baru dan	Penyempurnaan label kartu dan kategorisasi konten	Kategori konten jelas

		meningkatkan keterbacaan.		
74	27 Oktober 2025	Menganalisis kebutuhan tampilan halaman detail konten untuk versi bahasa Inggris dan Indonesia berdasarkan rancangan <i>layout guest</i> .	Analisis tampilan detail konten bilingual	Desain detail terkonsep
75	28 Oktober 2025	Membuat file tampilan content_detail.php untuk versi bahasa Inggris dengan desain responsive dan efek animasi menggunakan AOS (Animate On Scroll).	Pembuatan halaman detail konten EN dengan animasi AOS	Halaman detail EN selesai
76	29 Oktober 2025	Meeting bersama mentor terkait progress	Meeting mentor terkait progres	Arahan lanjutan diperoleh

77	30 Oktober 2025	Menambahkan ikon bendera (GB dan ID) sebagai indikator bahasa serta menghubungkannya dengan fungsi navigasi dan tombol kembali (back button).	Penambahan ikon bendera dan tombol navigasi bahasa	Navigasi bahasa berjalan
78	31 Oktober	Mengembangkan file content_detail.php untuk versi bahasa Indonesia dengan struktur dan gaya serupa agar konsisten antar bahasa.	Pengembangan halaman detail konten versi Indonesia	Halaman ID konsisten
79	3 November 2025	Update navigation links untuk visual component and document	Update navigasi visual component dan document	Navigasi diperbarui
80	4 November 2025	Implementasi fungsi pencarian dengan tampilan	Implementasi fitur pencarian bilingual	Pencarian berjalan

		dan gaya hasil untuk versi bahasa Inggris dan Indonesia		
81	5 November 2025	Meeting dengan mentor terkait progress fitur download dan photopea	Meeting mentor terkait fitur download & Photopea	Evaluasi fitur
82	6 November 2025	Update warna tombol untuk halaman <i>brand</i> , document, <i>mockup</i> , typography, and visual component dalam versi bahasa Inggris dan Indonesia untuk meningkatkan visibilitas dan konsistensi.	Update warna tombol di seluruh halaman bilingual	Warna konsisten
83	7 November 2025	Refaktor tipografi dan templat komponen visual untuk menghapus	Refactor tipografi dan visual component	Tampilan bersih

		atribut dan skrip AOS		
84	10 November 2025	Meeting dengan user progress tampilan <i>guest</i>	Meeting user terkait progres tampilan <i>Guest</i>	Masukan user
85	11 November 2025	Tingkatkan fungsionalitas modal gambar dengan menambahkan dukungan warna latar belakang dinamis dan meningkatkan properti tampilan gambar di beberapa tampilan	Peningkatan fungsi image modal	Image modal optimal
86	12 November 2025	Meeting dengan User dan DKV terkait Revisi Tampilan <i>Guest</i>	Meeting User dan DKV terkait revisi <i>Guest</i>	Revisi disepakati
87	13 November 2025	Ratakan teks di tengah dalam tampilan merek, dokumen, <i>mockup</i> , tipografi, dan	Perapihan <i>layout</i> konten <i>Guest</i>	<i>Layout</i> rapi

		komponen visual untuk meningkatkan konsistensi tata letak		
88	14 November 2025	Tingkatkan alur autentikasi dengan menambahkan rute pencarian dan memperbarui pemeriksaan URL yang dituju untuk halaman <i>guest</i>	Peningkatan alur autentikasi dan <i>routing Guest</i>	Alur stabil
89	17 November 2025		Meeting mentor progres mingguan	Progres tervalidasi
90	18 November 2025		Refactor navbar <i>Guest</i> dan fitur pencarian	Navbar konsisten
91	19 November 2025		Penyesuaian kartu informasi berbasis desain Figma	Kartu responsif
92	20 November 2025		Penyesuaian <i>layout</i> kartu download	<i>Layout</i> optimal

93	21 November	Memperbarui beberapa view (document, <i>mockup</i> , typography, visual-component) agar menggunakan deskripsi header yang lebih ringkas dan menambahkan aset gambar baru untuk kebutuhan <i>branding</i>	Penyederhanaan header dan penambahan aset <i>branding</i>	Tampilan ringkas
95	24 November 2025	Sembunyikan header dan deskripsi untuk jenis kartu informasi dalam tampilan merek, dokumen, <i>mockup</i> , tipografi, dan komponen visual	Penyembunyian header pada jenis kartu tertentu	Tampilan bersih
96	25 November 2025	Meningkatkan <i>layout</i> dan style pada informational card agar lebih	Penyempurnaan informational card dan hover image	Interaksi meningkat

		konsisten dan responsif dan menambahkan efek hover pada gambar untuk meningkatkan interaksi pengguna		
97	26 November 2025	Meeting dengan mentor progress mingguan	Meeting mentor progres mingguan	Evaluasi akhir
98	27 November 2025	Membuat komponen Download Satu Card dengan desain responsif dan menambahkan style CSS untuk <i>layout</i> card, termasuk area gambar dan tombol unduh	Pembuatan komponen Download Single Card	Komponen selesai
99	28 November 2025	Membuat komponen Download Dua Cards dengan desain responsif dan	Pembuatan komponen Download Double Card	<i>Layout</i> rapi

		menambahkan style CSS untuk tampilan desktop dan mobile agar alignment lebih rapi		
100	1 Desember 2025	Mengembangkan dan menyesuaikan tampilan dropdown pada fitur download serta menambahkan dukungan integrasi Photopea.	Pengembangan dropdown download & integrasi Photopea	Dropdown berjalan
101	2 Desember 2025	Melakukan refactor fitur download dengan menambahkan tombol Photopea dan fungsi JavaScript untuk mengedit file gambar yang didukung.	Refactor fitur download & integrasi Photopea	Fitur optimal

102	3 Desember 2025	Meeting dengan Mentor dan User Progress Asset Menu EN dan ID	Meeting mentor & user progres asset EN & ID	Progres disetujui
103	4 Desember 2025	Mengembangkan fungsi image modal dengan penyesuaian background agar tampilan gambar lebih jelas serta menyederhanakan tampilan informasi pada link download.	Pengembangan image modal & link download	Modal optimal
104	5 Desember 2025	Menambahkan fitur Download All as ZIP di berbagai tampilan (<i>brand</i> , dokumen, <i>mockup</i> , typography, dan visual component) serta memastikan klik gambar membuka modal secara konsisten.	Penambahan fitur Download All as ZIP	ZIP berfungsi

105	8 Desember 2025	Melakukan refactor fungsi pencarian pada <i>GuestController</i> serta memperbaiki <i>routing</i> URL untuk hasil pencarian visual component.	Refactor fitur pencarian <i>GuestController</i>	Pencarian stabil
106	9 Desember 2025	Menambahkan efek smooth scroll, highlight, dan hover pada hasil pencarian di berbagai tampilan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.	Penambahan efek scroll dan highlight hasil pencarian	UX meningkat
107	10 Desember 2025	Meeting dengan Mentor dan User mengenai fitur di <i>admin</i>	Meeting mentor dan user terkait fitur <i>admin</i>	Arahan final
108	11 Desember 2025	Tingkatkan tampilan <i>guest</i> dengan penanganan	Penyempurnaan tampilan <i>Guest</i> dan tombol disabled	Tampilan rapi

		deskripsi yang lebih baik dan gaya tombol yang dinonaktifkan		
109	12 Desember 2025	Refactor: hapus penanganan parameter bahasa di helpers dan routes URL	Refactor penghapusan parameter bahasa di URL	Struktur URL bersih

3.2 Relevansi Teori dan Praktik

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Multi Spunindo Jaya Tbk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik kerja nyata, khususnya pada pengembangan Sistem Manajemen *Brand Guidelines* berbasis web. Kegiatan PKL ini berfokus pada perancangan dan pengembangan sistem yang mampu mengelola serta menyajikan pedoman identitas visual perusahaan secara terstruktur.

Secara teoritis, sistem informasi merupakan suatu sistem yang mengintegrasikan komponen manusia, perangkat lunak, perangkat keras, data, dan prosedur untuk menghasilkan informasi yang mendukung aktivitas organisasi (Ilham & Lokapitasari, 2024). Teori tersebut diterapkan dalam praktik PKL melalui pengembangan sistem yang mengelola data *brand* seperti *logo*, warna, tipografi, dan aset visual lainnya agar dapat diakses secara terpusat oleh pengguna internal perusahaan. Penerapan sistem informasi ini membantu meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan konsistensi penggunaan identitas perusahaan (Frasha et al., 2023).

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan teknologi berbasis web dengan *framework* Laravel dan basis data MySQL. Penggunaan sistem berbasis web dinilai efektif karena mampu memberikan kemudahan akses informasi serta mendukung pengelolaan data secara terstruktur (Nugraha et al., 2023). Penerapan konsep Model-View-Controller (MVC) pada *framework* Laravel membantu memisahkan logika sistem, pengelolaan data, dan tampilan antarmuka sehingga proses pengembangan dan pemeliharaan sistem menjadi lebih terorganisir.

Selain itu, konsep manajemen konten diterapkan dalam pengelolaan *Brand Guidelines*. *Brand Guidelines* berperan penting dalam menjaga konsistensi identitas visual perusahaan. Melalui sistem berbasis web, pengelolaan dan distribusi konten *brand* dapat dilakukan secara terpusat dan mudah diakses oleh pengguna (Kartikasari & Donoriyanto, 2023). Dalam praktik PKL, teori ini diwujudkan melalui pengembangan fitur pengelolaan konten dinamis, tampilan bilingual, serta fitur unduh aset *brand*.

Tahapan pengujian sistem juga dilakukan untuk memastikan seluruh fungsi berjalan sesuai kebutuhan. Pengujian fungsional dilakukan untuk memverifikasi fitur-fitur utama sistem seperti pengelolaan konten, pencarian data, dan fitur unduh aset. Pengujian ini sejalan dengan teori pengujian sistem yang bertujuan memastikan sistem dapat berfungsi dengan baik sebelum digunakan secara operasional (Frasha et al., 2023).

Berdasarkan hasil kegiatan PKL, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesesuaian antara teori yang dipelajari dengan praktik yang dilakukan di lapangan. Penerapan teori sistem informasi, pengembangan web, manajemen konten, dan pengujian sistem mendukung keberhasilan pengembangan Sistem Manajemen *Brand Guidelines* berbasis web pada PT Multi Spunindo Jaya Tbk.

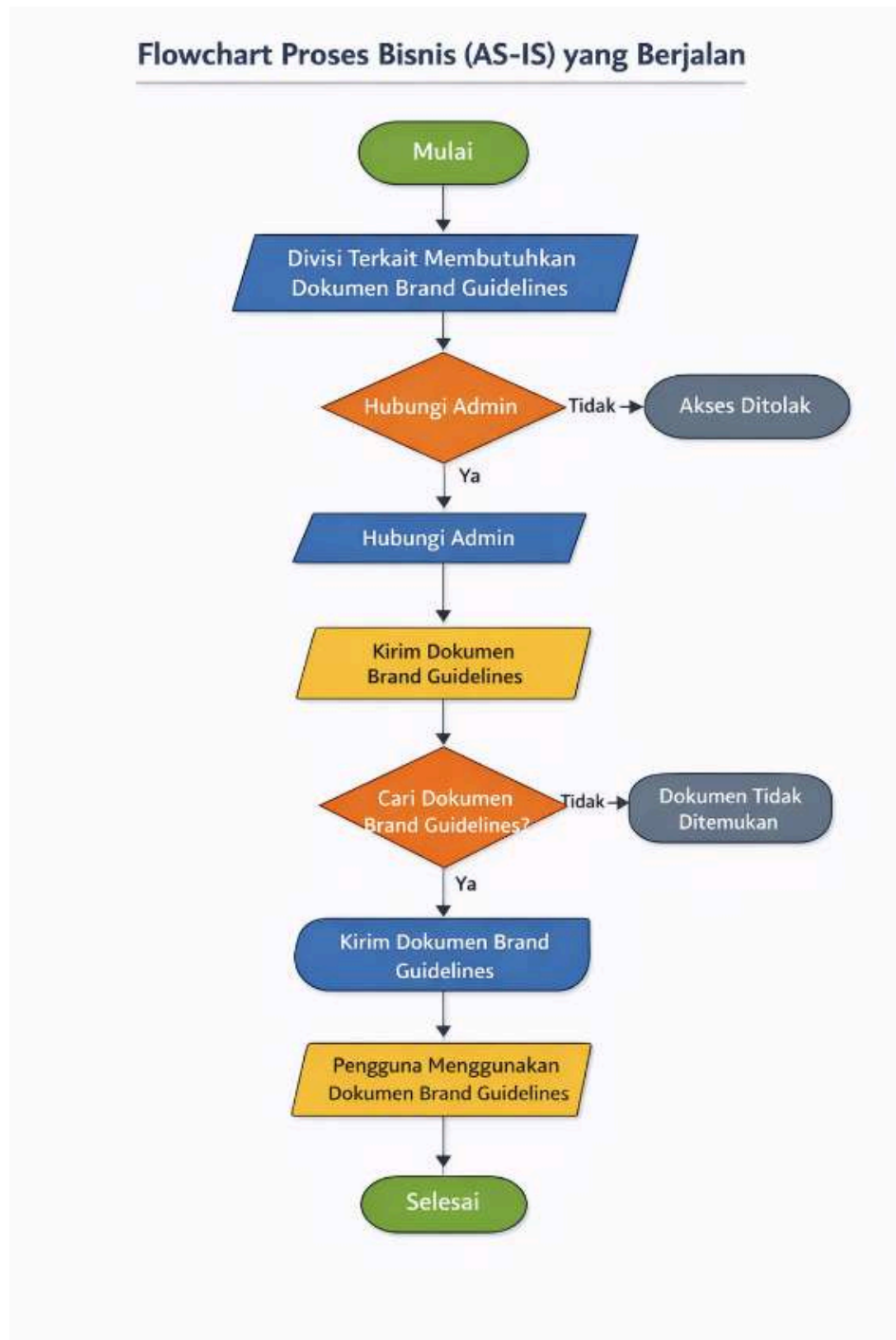
3.3 Permasalahan

3.3.1 Identifikasi Proses Bisnis yang Berjalan

Proses bisnis yang menjadi fokus pembahasan dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah proses pengelolaan dan distribusi *Brand Guidelines* di PT Multi Spunindo Jaya Tbk. *Brand Guidelines* merupakan pedoman penting yang digunakan oleh berbagai divisi, seperti divisi Marketing, Desain Komunikasi Visual (DKV), dan divisi terkait lainnya, dalam menjaga konsistensi identitas visual perusahaan.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan PKL, proses pengelolaan *Brand Guidelines* sebelum dikembangkan sistem berbasis web masih dilakukan secara manual dan belum terpusat. Dokumen *brand* seperti *logo*, warna, tipografi, dan aset visual lainnya disimpan dalam berbagai media penyimpanan dan dibagikan melalui sarana komunikasi informal, seperti pesan instan atau media penyimpanan bersama, sehingga berpotensi menimbulkan ketidakkonsistenan versi dokumen.

3.3.2 Flowchart Proses Bisnis yang Berjalan



Gambar 3.1 *Flowchart* Proses Bisnis

Secara umum, alur proses pengelolaan *Brand Guidelines* yang berjalan dapat digambarkan dalam bentuk *flowchart* sebagai berikut:

1. Divisi terkait (misalnya Marketing atau DKV) membutuhkan dokumen *Brand Guidelines*.
2. Pengguna menghubungi *admin* atau pihak tertentu melalui media komunikasi.
3. *Admin* mencari dokumen *Brand Guidelines* pada media penyimpanan
4. *Admin* mengirimkan dokumen kepada pengguna
5. Pengguna menggunakan dokumen *Brand Guidelines*

3.3.3 Uraian Proses/Alur Kerja

Berdasarkan *flowchart* tersebut, uraian proses bisnis pengelolaan *Brand Guidelines* yang berjalan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dokumen/Form
Dokumen yang terlibat dalam proses ini berupa file digital *Brand Guidelines*, seperti *logo* perusahaan, pedoman warna, tipografi, dan aset visual pendukung lainnya. Dokumen tersebut disimpan dalam format digital tanpa sistem pengelolaan terpusat.
2. Proses Otorisasi/Persetujuan
Proses otorisasi dilakukan secara informal, di mana *admin* atau pihak yang bertanggung jawab membagikan dokumen tanpa mekanisme kontrol akses yang jelas. Tidak terdapat pembatasan hak akses antara pengguna internal yang berbeda.
3. Divisi/Departemen yang Terlibat
Divisi yang terlibat dalam proses ini antara lain divisi Marketing, DKV, IT, serta divisi lain yang membutuhkan penggunaan identitas visual perusahaan. Koordinasi antar divisi dilakukan secara manual dan bergantung pada komunikasi personal.

3.3.4 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan uraian proses bisnis yang berjalan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama sebagai berikut:

1. Pengelolaan Dokumen Tidak Terpusat

Dokumen *Brand Guidelines* tersebar di berbagai media penyimpanan sehingga sulit memastikan penggunaan versi dokumen yang terbaru.

2. Kontrol Akses yang Kurang Jelas

Tidak adanya mekanisme otorisasi menyebabkan setiap pengguna dapat mengakses dokumen tanpa pembatasan peran.

3. Efisiensi Proses yang Rendah

Proses pencarian dan distribusi dokumen membutuhkan waktu karena dilakukan secara manual.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya ketidaksesuaian dengan teori sistem informasi yang menyatakan bahwa sistem informasi seharusnya mampu mengelola data secara terpusat, terstruktur, dan aman (Ilham & Lokapitasari, 2024).

3.3.5 Analisis Kekuatan dan Kelemahan Proses Bisnis

Berdasarkan teori sistem informasi dan hasil observasi di lapangan, analisis kekuatan dan kelemahan proses bisnis yang berjalan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Kekuatan (*Strength*)

- Proses komunikasi antar divisi relatif cepat karena dilakukan secara langsung.
- Tidak memerlukan sistem khusus sehingga mudah diterapkan dalam jangka pendek.

- b. Kelemahan (*Weakness*)

- Tidak adanya sistem terpusat bertentangan dengan teori pengelolaan sistem informasi berbasis web yang menekankan integrasi data dan kemudahan akses (Nugraha et al., 2023).

- Risiko terjadinya inkonsistensi data dan kesalahan penggunaan aset *brand* cukup tinggi.
- Proses distribusi dokumen kurang efisien dan sulit dikontrol dari sisi keamanan dan otorisasi.

Kelemahan tersebut menjadi dasar perlunya pengembangan Sistem Manajemen *Brand Guidelines* berbasis web yang mampu menyediakan pengelolaan konten terpusat, kontrol akses berbasis peran, serta kemudahan akses bagi pengguna internal perusahaan.

BAB IV

REKOMENDASI

4.1 Rekomendasi Perbaikan Proses Bisnis

Berdasarkan hasil analisis, proses pengelolaan *Brand Guidelines* yang sebelumnya masih dilakukan secara manual melalui media komunikasi pribadi memiliki beberapa keterbatasan, seperti ketergantungan pada *admin*, risiko duplikasi data, dan kurangnya pengendalian versi dokumen. Oleh karena itu, direkomendasikan penerapan Sistem Manajemen *Brand Guidelines* Berbasis Web sebagai solusi utama.

Sistem ini memungkinkan seluruh aset *Brand Guidelines* disimpan dan dikelola secara terpusat, sehingga pengguna internal dapat mengakses dokumen secara mandiri tanpa harus menghubungi *admin* setiap kali membutuhkan data.

4.2 Rekomendasi Penerapan Sistem Berbasis Web

Penerapan sistem berbasis web direkomendasikan karena memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

- 1. Akses terpusat dan terkontrol**

Seluruh dokumen *Brand Guidelines* disimpan dalam satu sistem dengan pengaturan hak akses berdasarkan peran pengguna (*admin* dan *guest*).

- 2. Peningkatan efisiensi waktu**

Pengguna dapat langsung mengakses dan mengunduh dokumen yang dibutuhkan tanpa proses komunikasi manual yang berulang.

- 3. Konsistensi penggunaan identitas visual perusahaan**

Dengan satu sumber data resmi, risiko penggunaan dokumen *Brand Guidelines* yang tidak sesuai atau tidak terbaru dapat diminimalkan.

- 4. Kemudahan pemeliharaan dan pengembangan**

Sistem berbasis web memudahkan pengelolaan konten serta memungkinkan pengembangan fitur di masa mendatang.

4.3 Rekomendasi Pengelolaan Hak Akses Pengguna

Disarankan agar sistem menerapkan *Role-Based Access Control (RBAC)* dengan pembagian peran sebagai berikut:

- ***Admin***
Bertanggung jawab atas pengelolaan konten *Brand Guidelines*, termasuk penambahan, pembaruan, penghapusan, serta pengaturan *layout* tampilan sistem.
- ***Guest***
Memiliki hak akses terbatas untuk melihat dan mengunduh dokumen *Brand Guidelines* tanpa dapat mengubah data.

Pembagian hak akses ini bertujuan untuk meningkatkan keamanan sistem serta mencegah perubahan data yang tidak diinginkan.

4.4 Rekomendasi Standarisasi dan Dokumentasi

Untuk mendukung keberlanjutan sistem, direkomendasikan adanya:

1. Standarisasi format dokumen *Brand Guidelines*, sehingga mudah dipahami dan digunakan oleh seluruh divisi.
2. Dokumentasi sistem, baik dari sisi pengguna maupun teknis, guna memudahkan proses penggunaan dan pemeliharaan sistem oleh tim internal perusahaan.

4.5 Manfaat Rekomendasi bagi Perusahaan

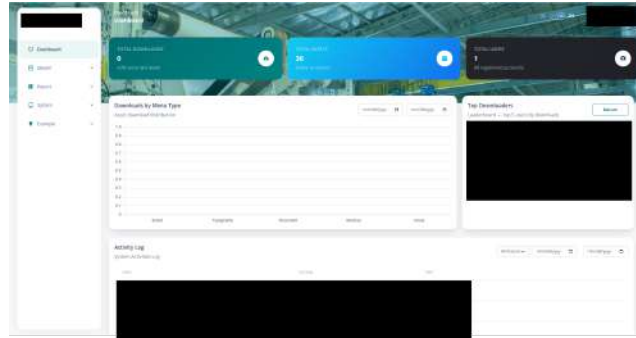
Dengan diterapkannya rekomendasi yang diusulkan, PT Multi Spunindo Jaya Tbk diharapkan memperoleh beberapa manfaat berikut:

- Proses distribusi *Brand Guidelines* menjadi lebih cepat dan efisien
- Pengelolaan aset *brand* menjadi lebih terstruktur dan terdokumentasi
- Mengurangi ketergantungan pada komunikasi manual antar divisi
- Meningkatkan profesionalisme dan konsistensi identitas visual perusahaan

4.6 Hasil Project Magang

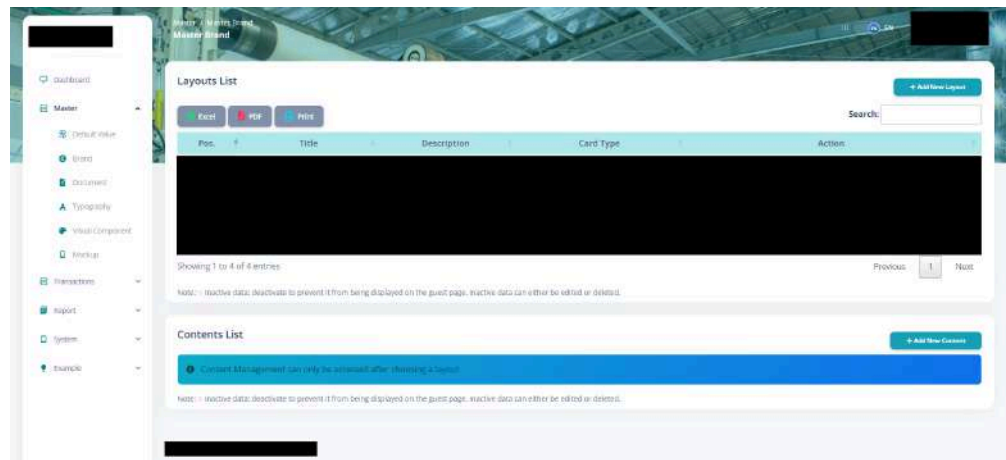
4.6.1 Role *Admin/HRD*

1. Tampilan Dashboard



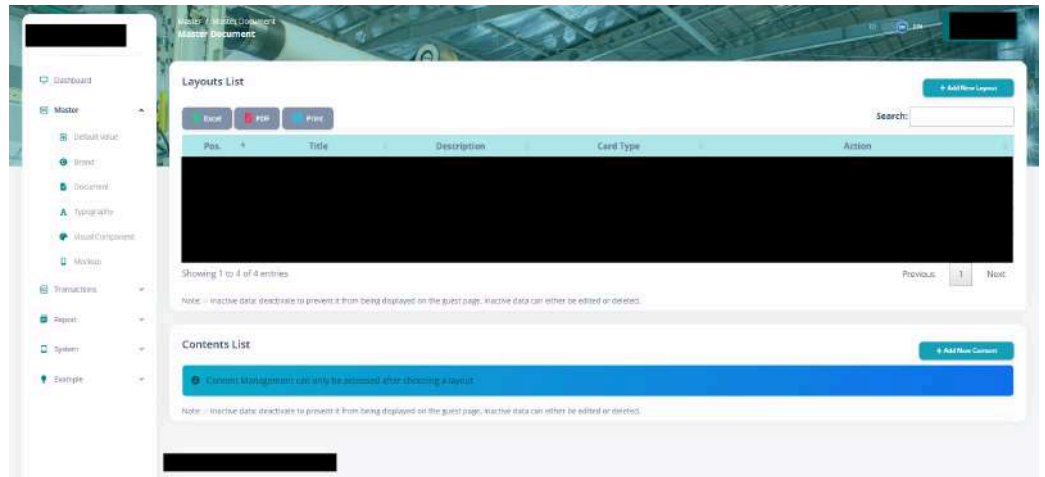
Gambar 4.1 Tampilan Dashboard

2. Manajemen Menu *Brand*



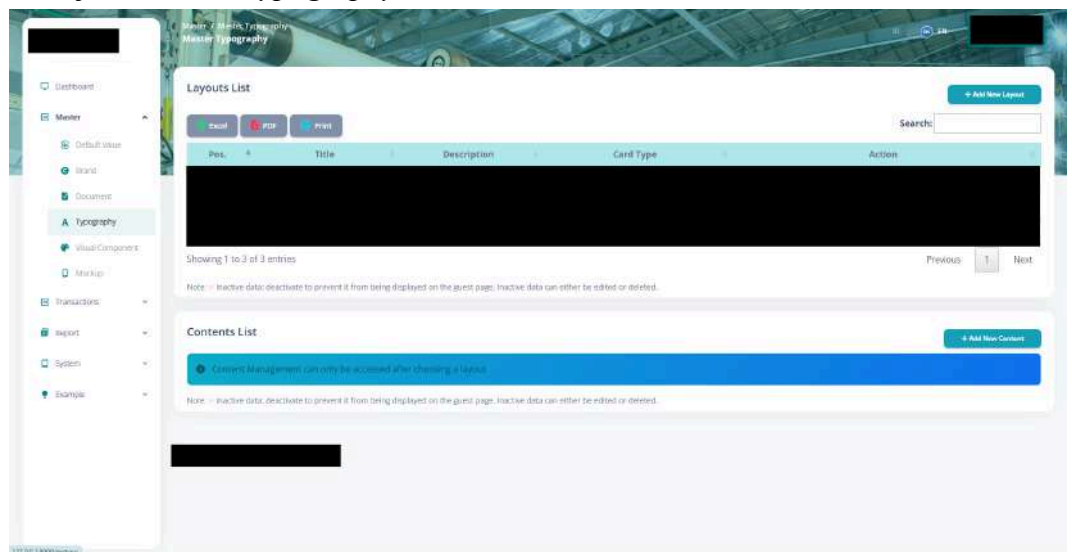
Gambar 4.2 Tampilan *Master Brand*

3. Manajemen Menu *Document*



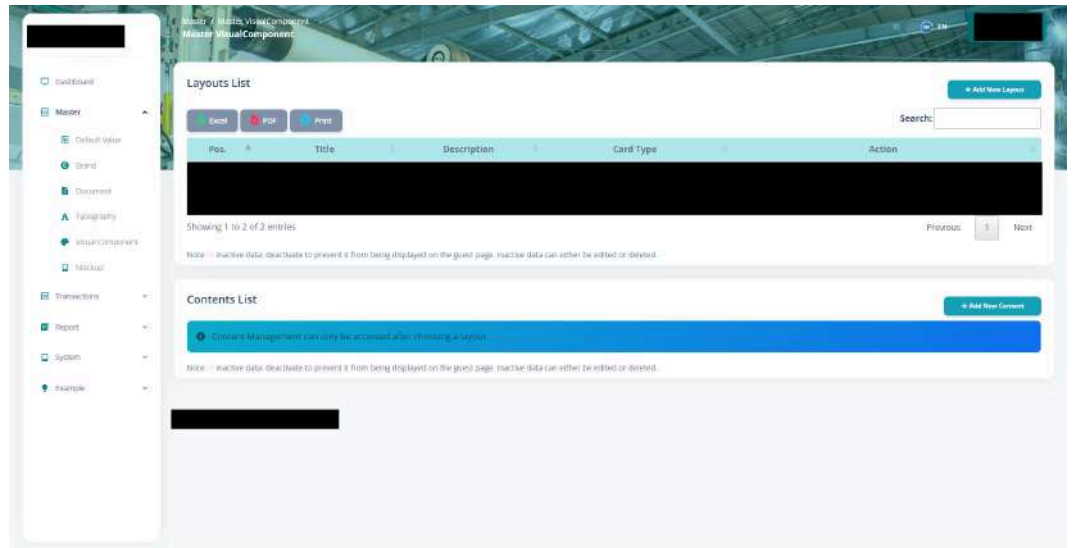
Gambar 4.3 Tampilan *Master Document*

4. Manajemen Menu *Typography*



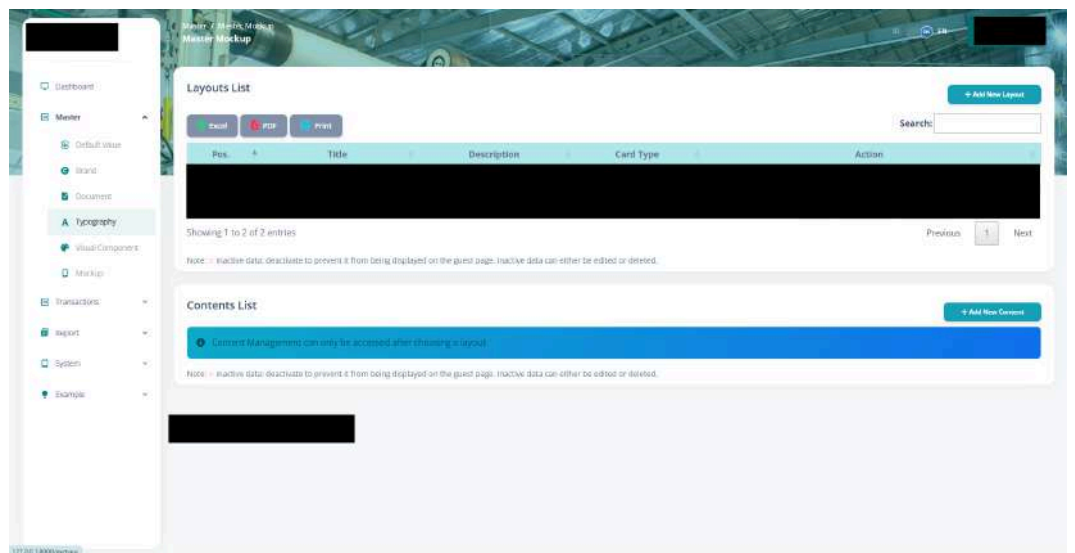
Gambar 4.4 Tampilan *Master Typography*

5. Manajemen Menu *Visual Component*



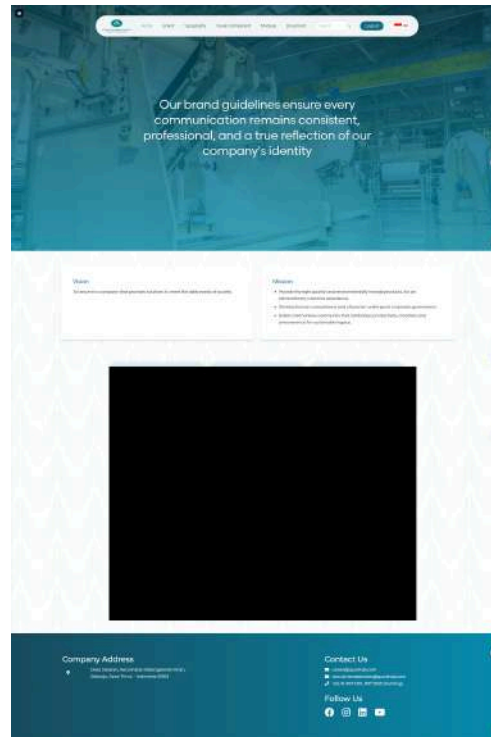
Gambar 4.5 Tampilan Master Visual Component

6. Manajemen Menu *Mockup*



Gambar 4.6 Tampilan Master Mockup

4.6.2 Role *Guest*



Gambar 4.7 Tampilan Halaman Guest

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilakukan di PT Multi Spunindo Jaya Tbk pada divisi *Web developer*, serta berdasarkan hasil analisis dan pengembangan sistem yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan PKL berjalan dengan baik dan sesuai tujuan

Kegiatan PKL memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa dalam lingkungan industri, khususnya pada pengembangan sistem berbasis web yang relevan dengan bidang keilmuan yang dipelajari di perkuliahan.

2. Proses pengelolaan *Brand Guidelines* sebelumnya belum terstruktur

Berdasarkan analisis proses bisnis yang berjalan (AS-IS), pengelolaan dan distribusi *Brand Guidelines* masih dilakukan secara manual melalui media komunikasi pribadi, sehingga berpotensi menimbulkan ketidakefisienan, duplikasi data, serta inkonsistensi penggunaan identitas visual perusahaan.

3. Pengembangan Sistem Manajemen *Brand Guidelines* berbasis web menjadi solusi yang tepat

Sistem yang dikembangkan mampu mengakomodasi kebutuhan perusahaan dalam mengelola, menyimpan, dan mendistribusikan *Brand Guidelines* secara terpusat dengan pembagian hak akses antara *Admin* dan *Guest*.

4. Penerapan *framework* Laravel dan *database* MySQL mendukung pengembangan sistem

Penggunaan *framework* Laravel dan MySQL memberikan kemudahan dalam pengelolaan data, keamanan sistem, serta pengembangan fitur seperti autentikasi, manajemen konten, dan pengaturan *layout* dinamis.

5. Sistem yang dikembangkan meningkatkan efisiensi dan konsistensi *brand*

Dengan adanya sistem berbasis web, pengguna internal perusahaan dapat mengakses dokumen *Brand Guidelines* secara mandiri, cepat, dan konsisten sesuai standar yang telah ditetapkan perusahaan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKL dan pengembangan sistem yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

5.2.1 Saran untuk Perusahaan

1. Melanjutkan pengembangan sistem

Sistem Manajemen *Brand Guidelines* yang telah dikembangkan dapat terus dikembangkan dengan menambahkan fitur lanjutan seperti manajemen versi dokumen, histori perubahan, dan analitik penggunaan dokumen.

2. Melakukan pelatihan pengguna

Disarankan adanya pelatihan bagi *Admin* maupun pengguna internal agar sistem dapat dimanfaatkan secara optimal dan sesuai dengan prosedur yang berlaku.

3. Melakukan pemeliharaan dan evaluasi sistem secara berkala

Pemeliharaan rutin diperlukan untuk memastikan sistem berjalan dengan baik serta menyesuaikan kebutuhan perusahaan di masa mendatang.

5.2.2 Saran untuk Mahasiswa Selanjutnya

1. Memperdalam pemahaman kebutuhan pengguna

Mahasiswa PKL selanjutnya disarankan lebih aktif dalam melakukan analisis kebutuhan pengguna agar sistem yang dikembangkan semakin sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan.

2. Meningkatkan dokumentasi pengembangan sistem

Dokumentasi teknis dan non-teknis yang baik akan sangat membantu dalam proses pengembangan lanjutan dan pemeliharaan sistem.

3. Mengembangkan kemampuan kerja tim dan komunikasi

Kegiatan PKL menjadi sarana yang baik untuk melatih kemampuan komunikasi, kerja sama tim, serta profesionalisme dalam lingkungan kerja industri.

DAFTAR PUSTAKA

- Frasha, C. P., et al. (2022). Sistem informasi pengelolaan magang berbasis web. *INFORMASI: Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 16(2). <https://doi.org/10.37424/informasi.v16i2.314>
- Ilham, M., & Lokapitasari, P. L. (2024). Sistem informasi magang bersertifikat berbasis web. *Indonesian Journal of Data and Science*, 2(2). <https://doi.org/10.56705/ijodas.v2i2.49>
- Kartikasari, B. A., & Donoriyanto, D. S. (2023). Design of a website-based internship information system. *The Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v12i6.3575>
- Nugraha, M., et al. (2023). Development a web-based student internship application using Laravel framework. *Journal of Information Technology and Its Utilization*, 6(1). <https://doi.org/10.56873/jitu.6.1.5139>
- Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi. (n.d.). *Magang / Praktik Kerja*.