

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Implementasi *Javascript Library:Placeload.js* pada halaman *website* berbasis *framework* Bootstrap versi 3

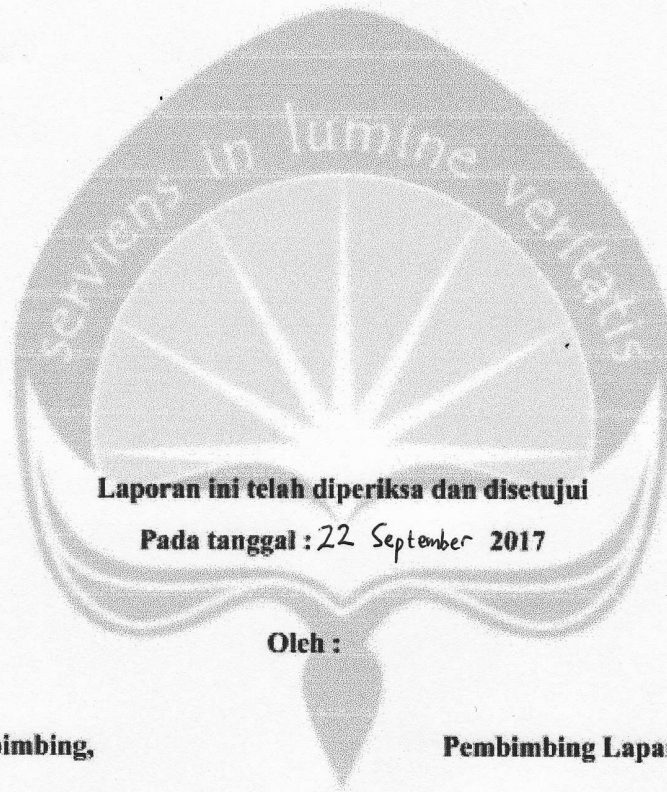


**Dipersiapkan oleh:
Yohanes Rizky Gumilir/ 140707644**

**Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Kerja Praktik



Laporan ini telah diperiksa dan disetujui

Pada tanggal : 22 September 2017

Oleh :

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized letter 'P' followed by a series of loops and a final flourish.

Patricia Ardanari S.Si., M.T.

Pembimbing Lapangan

A handwritten signature in black ink, featuring a long, horizontal stroke followed by several smaller, connected loops and a final upward flourish.

Andwi Prima Valentine S.Kom.

SURAT KETERANGAN
TELAH MELAKSANAKAN KERJA PRAKTIK

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Andwi Prima Valentine, S.Kom.

Jabatan : Project Manager PT JAVASIGNA INTERMEDIA

Menerangkan bahwa mahasiswa Program S1 Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang tersebut dibawah ini :

Nama : Yohanes Rizky Gumilir

NPM : 140707644

Program Studi : Teknik Informatika

Telah selesai melaksanakan kerja praktik selama 32 hari terhitung mulai tanggal 3 Juli – 18 Agustus 2017. Selama kerja praktik di PT. JAVASIGNA INTERMEDIA, yang bersangkutan telah belajar tentang pengembangan web terutama dalam bidang frontend developer. Dan dengan keluarnya surat ini, mahasiswa yang bersangkutan telah memenuhi tugas dan tanggung jawab dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan seperlunya.

Yogyakarta, 18 September 2017

  **JAVASIGNA**
www.javasign.co

Andwi Prima Valentine, S.Kom.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan berkat dan kasih-Nya sehingga kegiatan Kerja Praktik yang dilaksanakan dari tanggal 3 Juli sampai 18 Agustus 2017 berjalan dengan lancar dan terlaksana dengan baik, terlebih karena penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik di PT JAVASIGNA INTERMEDIA.

Kerja praktik merupakan salah satu dari mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya Yogyakarta. Penyusunan laporan kerja praktik ini dilakukan untuk memenuhi mata kuliah wajib dan merupakan salah satu syarat kelulusan akademik pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Martinus Maslim, S.T.,M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Ibu Patricia Ardanari, S.Si.,M.T. selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing penulis sampai selesainya pelaksanaan kerja praktik.
3. Bapak Andwi Prima Valentine, S.Kom. sebagai *Project Manager* yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan kerja praktik.
4. Mbak Setia Ningrum yang memberikan bimbingan selama kerja praktik terutama dalam hal *frontend programming*.
5. Mbak Reni, Mas Yoga, dan Mas Aves yang memberikan bimbingan selama kerja praktik terutama dalam berbagi pengalaman dalam hal dunia kerja IT.
6. Kedua orang tua penulis yang berada jauh di Lampung dan selalu mendukung penulis.

7. Dan kepada pihak-pihak lain yang telah begitu banyak membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat masih kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar laporan ini lebih baik lagi. Atas dukungan dan perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 22 September 2017

Penulis,



Yohanes Rizky Gumilir

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	1
KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR	5
BAB I PENDAHULUAN	7
1.1. Sekilas PT. JAVASIGNA INTERMEDIA	7
1.2. Sejarah Singkat PT. JAVASIGNA INTERMEDIA	7
1.3. Visi	8
1.4. Misi	8
1.5. Tujuan	8
1.6. Struktur Organisasi PT. JAVASIGNA INTERMEDIA	9
1.7. Deskripsi Tugas dari Struktur Organisasi PT. JAVASIGNA INTERMEDIA	10
1.8. Departemen TI dalam Perusahaan	12
BAB II PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK	14
2.1. Penjelasan Logbook	14
2.2. Hasil Pekerjaan Secara Umum	21
2.3. Bukti Hasil Pekerjaan	22
BAB III HASIL PEMBELAJARAN	45
3.1. Manfaat Kerja Praktik	45
3.2. Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktik	45
BAB IV KESIMPULAN	48
4.1. Kesimpulan	48
4.2. Saran	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo PT JAVASIGNA INTERMEDIA	8
Gambar 1.2 Struktur Organisasi PT JAVASIGNA INTERMEDIA	9
Gambar 2.1a: Halaman utama babyloania.com	22
Gambar 2.1b: Halaman utama yang dikerjakan penulis	22
Gambar 2.2a: Halaman F.A.Q babyloania.com	23
Gambar 2.2b: Halaman F.A.Q yang dikerjakan penulis	24
Gambar 2.3a: Halaman unit product babyloania.com	24
Gambar 2.3b: Halaman unit product yang dikerjakan penulis	25
Gambar 2.4a: Halaman keranjang belanja babyloania.com	25
Gambar 2.4b: Halaman keranjang belanja yang dikerjakan penulis	26
Gambar 2.5a: Halaman tentang babyloania.com	26
Gambar 2.5b: Halaman tentang yang dikerjakan penulis	27
Gambar 2.6a: Halaman membuat akun baru babyloania.com	27
Gambar 2.6b: Halaman membuat akun baru yang dikerjakan penulis	28
Gambar 2.7a: Halaman login babyloania.com	28
Gambar 2.7b: Halaman login yang dikerjakan penulis	29
Gambar 2.8: Placeload dashboard DompetSehat	29
Gambar 2.9: Placeload tagihan DompetSehat	30
Gambar 2.10: Placeload rencana DompetSehat	31
Gambar 2.11: Placeload tagihan DompetSehat	31
Gambar 2.12: Placeload anggaran DompetSehat	32
Gambar 2.13: Placeload transaction DompetSehat	32
Gambar 2.14: Placeload dashboard VeryFund	33
Gambar 2.15: Placeload dashboard VeryFund responsive layar medium	34
Gambar 2.16: Placeload dashboard VeryFund responsive layar ponsel	35
Gambar 2.17: Placeload halaman account VeryFund responsive layar besar..	36
Gambar 2.18: Placeload halaman account VeryFund responsive layar medium	36
Gambar 2.19: Placeload halaman account VeryFund responsive layar ponsel	37
Gambar 2.20: Placeload halaman income VeryFund responsive layar besar	38
Gambar 2.21: Placeload halaman income VeryFund responsive layar medium	38
Gambar 2.22: Placeload halaman income VeryFund responsive layar ponsel	39
Gambar 2.23: Template halaman web perjalanan wisata	40
Gambar 2.24: Template halaman web perjalanan wisata bagian explore	41

Gambar 2.25: Template halaman web perjalanan wisata bagian services	41
Gambar 2.26: Template halaman web perjalanan wisata bagian about	42
Gambar 2.27: Template halaman web perjalanan wisata bagian team	43
Gambar 2.28: Template halaman web perjalanan wisata bagian contact	43
Gambar 2.29: Git Client dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga : GitKraken	50
Gambar 2.30: Aplikasi teks editor menggunakan Sublime 3	50
Gambar 2.31: Sistem informasi presensi berbasis web	51
Gambar 2.32: Chrome Browser untuk pengujian menggunakan mode pengembang	51
Gambar 2.34: Penggunaan Slack sebagai media komunikasi internal perusahaan.	52
Gambar 2.34: Penggunaan layanan Trello untuk mengatur tugas dan waktu pengerjaan.	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Sekilas PT. JAVASIGNA INTERMEDIA

Sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dan desain yang berada di Indonesia, sebuah tim yang solid terdiri dari 9 anggota, bekerja dengan penuh semangat dan profesional, sebuah startup yang suka menggunakan beberapa teknologi seperti GULP, YEOMAN, BOWER, BOOTSTRAP, CSS3, HTML5, STYLUS, LARAVEL, CODEIGNITER, NODEJS, REDIS, MYSQL, RABBITMQ, ELASTICSEARCH.

Alamat:

Jl Sembada No.20, Kancilan, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta

Telepon: (0274) 3521188

1.2. Sejarah Singkat PT. JAVASIGNA INTERMEDIA

PT JAVASIGNA INTERMEDIA adalah perusahaan kerajinan digital yang berbasis di Yogyakarta, Perusahaan ini menyediakan layanan dalam pengembangan aplikasi mobile, pengembangan web, dan desain untuk kebutuhan perusahaan dan perorangan. PT JAVASIGNA INTERMEDIA adalah perusahaan di balik Startup Veryfund & Dompetsehat (20 Fintech Asia Pasifik 2015, Finalis Mandiri Technopreneur 2014, *Finalist Get in Ring Asia Regional* 2015).



Gambar 1.1 Logo PT JAVASIGNA INTERMEDIA

1.3. Visi

Build a better digital world.

1.4. Misi

1. *Create an elegantly connected, digitally enhanced, well-communicated world, where the perfect reaction gif is always within reach.*
2. *Dedicated work ensures the best ideas always perform flawlessly.*
3. *Focus to build a digital company that strives for the perfect balance of life and work*
4. *Be company who has the heart of a developer, the soul of an artist.*

1.5. Tujuan

“ a dynamic working partner who will put your success as priority, work with us and your startup will no longer be pie in the sky ! to make it even better we work on any budget “

1.6. Struktur Organisasi PT. JAVASIGNA INTERMEDIA

Dalam perusahaan PT. JAVASIGNA INTERMEDIA, struktur organisasi yang ada disebut sebagai “THE SOLID TEAM”.



Gambar 1.2 Struktur Organisasi PT JAVASIGNA INTERMEDIA
Sumber: PT JAVASIGNA INTERMEDIA

1.7. Deskripsi Tugas dari Struktur Organisasi PT. JAVASIGNA

INTERMEDIA

1.7.1. Project Manager

1. Merancang dan menganalisa kebutuhan sebuah project
2. Membuat timeline dan menjalankan sesuai dengan deadline
3. Meminimalisir issue
4. Membuat backlog sedetail mungkin
5. Menentukan man power yang akan bertanggung jawab pada project
6. Memastikan kesuksesan project

1.7.2. Digital Strategist

1. Memahami klien dan tujuannya
2. Menganalisis aset digital perusahaan yang ada baik dari sisi teknis maupun non-teknis
3. Menganalisis data pengalaman pengguna yang ada
4. Melaporkan area untuk perbaikan dalam strategi digital yang ada
5. Membuat garis besar strategi untuk menerapkan SEO, UX, dan pemasaran digital yang dapat diimplementasikan untuk menyesuaikan kebutuhan pelanggan dengan produk / layanan klien
6. Menoptimalkan strategi dengan cara yang efisien dan terorganisir dengan baik.
7. Membuat laporan dampak strategi dan membuat rekomendasi untuk perbaikan lebih lanjut.

1.7.3. Frontend Developer

1. Mempertahankan dan memperbaiki situs web
2. Mengoptimalkan aplikasi
3. Merancang fitur berbasis mobile
4. Berkolaborasi dengan pengembang back-end dan perancang web untuk meningkatkan kegunaan

5. Menulis dokumen dan panduan kebutuhan fungsional
6. Membuat mockups dan prototipe berkualitas
7. Membantu pengembang back-end dengan coding dan troubleshooting
8. Memastikan standar grafis berkualitas tinggi dan konsistensi merek

1.7.4. *Backend Developer*

1. Berpartisipasi dalam keseluruhan siklus hidup aplikasi, dengan fokus pada pengkodean dan debugging
2. Menulis kode bersih untuk mengembangkan aplikasi web fungsional
3. *Troubleshoot* dan debug aplikasi
4. Melakukan tes UI untuk mengoptimalkan kinerja
5. Mengelola teknologi terdepan untuk memperbaiki aplikasi warisan
6. Berkolaborasi dengan pengembang *Front-end* untuk mengintegrasikan elemen yang dihadapi pengguna dengan logika sisi server
7. Mengumpulkan dan memenuhi persyaratan teknis dan disain
8. Memberikan pelatihan dan dukungan kepada tim internal
9. Membuat kode dan perpustakaan yang dapat digunakan kembali untuk penggunaan selanjutnya
10. Berhubungan baik dengan pengembang, perancang dan administrator sistem untuk mengidentifikasi fitur baru.

1.7.5. *Mobile Developer*

1. Mendukung seluruh siklus hidup aplikasi (konsep, desain, pengujian, pelepasan dan dukungan).
2. Menghasilkan aplikasi mobile fungsional penuh dan menulis kode program yang bersih
3. Menulis tes unit dan UI untuk mengidentifikasi malfungsi
4. *Troubleshoot* dan debug untuk mengoptimalkan performa
5. Desain antarmuka untuk meningkatkan pengalaman pengguna
6. Berhubungan baik dengan tim pengembangan produk untuk merencanakan fitur baru

7. Memastikan aplikasi baru dan lawas memenuhi standar kualitas

1.7.6. *Office Administrator*

1. Mengkoordinasikan kegiatan kantor dan operasi untuk menjamin efisiensi dan kepatuhan terhadap kebijakan perusahaan
2. Mengawasi staf administrasi dan membagi tanggung jawab untuk memastikan kinerja
3. Mengelola agenda untuk manajemen puncak

1.7.7. *Graphic Designer*

1. Menjadwalkan pelaksanaan proyek dan menentukan batasan anggaran
2. Bekerja dengan berbagai media dan menggunakan software desain grafis
3. Berpikir kreatif dan mengembangkan konsep desain baru, grafis dan tata letak

1.8. Departemen TI dalam Perusahaan

Dalam PT JAVASIGNA INTERMEDIA, bagian TI berperan dalam pengembangan *mobile apps* dan *web*. Yaitu dengan peran masing-masing sebagai : *frontend developer*, *backend developer*, dan *mobile developer*.

BAB II

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

2.1. Penjelasan Logbook

No	Tanggal	Kegiatan
1	3 Juli 2017	<p>Pada hari pertama kerja praktik di PT JAVASIGNA INTERMEDIA, penulis diberikan orientasi mengenai sistem kerja dalam kantor, seperti <i>tools</i> komunikasi dalam team menggunakan layanan Slack, untuk <i>to do list</i> menggunakan layanan Trello. Dan untuk presensi menggunakan sistem presensi perusahaan, yang kemudian penulis dibuatkannya akun karyawan untuk kegiatan presensi hari berikutnya.</p> <p>Kemudian penulis diberikan studi kasus membuat desain web dengan mencontoh/menjiplak desain dari situs Babyloania.com, dengan tujuan penulis dapat lebih mendalami dasar-dasar dari perancangan website. Di hari pertama penulis diberikan <i>to do list</i> halaman mana saja akan dijiplak dari situs Babyloania.com, dan kemudian penulis memulai membuat halaman awal/<i>landing page website</i>.</p>
2	4 Juli 2017	<p>Dihari kedua, penulis melanjutkan pembuatan <i>landing page website</i>. Penulis diajarkan cara mengetahui struktur dari desain web yang akan dicontoh menggunakan fitur <i>developer tools</i> dari browser Chrome. Dari <i>tools</i> ini, dapat diketahui <i>framework</i> yang digunakan Babyloania.com ialah <i>framework</i> Bootstrap 3. Dihari kedua ini, penulis melanjutkan <i>landing page</i> beserta navigasi bar.</p>

3	5 Juli 2017	Dihari ketiga, penulis masih melanjutkan pembuatan <i>landing page</i> dan navigasi bar. Yang diselesaikan pada hari ketiga ini ialah membuat halaman website yang <i>responsive</i> . Dimana, halaman web yang <i>responsive</i> dapat menyesuaikan <i>layout</i> desain secara otomatis terhadap <i>container</i> atau ukuran layar dari <i>device</i> yang digunakan user. Dalam membuat desain web <i>responsive</i> penggunaan <i>framework</i> Bootstrap 3 sangat membantu, karena <i>framework</i> ini sudah menyediakan objeknya.
4	6 Juli 2017	Dihari keempat, penulis memperbaiki desain <i>responsive</i> dari halaman utama. Penulis mengerjakan <i>responsive</i> dengan menggunakan <i>developer tools</i> browser Chrome, untuk melakukan pengujian halaman dengan ukuran layar perangkat yang berbeda. Dengan <i>developer tools</i> ini, penulis bisa menguji tampilan <i>responsive</i> dari layar perangkat resolusi tinggi hingga terendah (4K, 1080px,720px,480px,360px,dan 240px).
5	7 Juli 2017	Dihari kelima, penulis masih mengerjakan halaman utama, memperbaiki <i>responsive</i> halaman dan juga memperbaiki <i>header</i> halaman utama. Dihari kelima ini, penulis sudah menyelesaikan halaman utama website Babyloania.com . Kemudian, penulis juga memulai membuat halaman <i>login</i> .
6	10 Juli 2017	Dihari keenam, penulis memasuki minggu kedua pelaksanaan Kerja Praktik. Dihari keenam ini, penulis melanjutkan pembuatan halaman <i>login</i> . Halaman <i>login</i> disini masih bersifat statis atau

		dengan kata lain belum memiliki fungsionalitas yang sebenarnya, karena penulis hanya mengerjakan desain halaman. Setelah halaman <i>login</i> selesai dikerjakan, penulis melanjutkan pembuatan halaman FAQ(<i>Frequently Ask Question</i>).
7	11 Juli 2017	Dihari ketujuh, penulis melanjutkan pembuatan halaman FAQ dan menyelesaikannya. Setelah selesai, penulis memulai pembuatan halaman produk dari website Babyloania.com.
8	12 Juli 2017	Dihari kedelapan, penulis melanjutkan pembuatan halaman produk. Untuk halaman produk, komponen display produk menggunakan <i>library slick slider</i> . <i>Library</i> ini berfungsi untuk menampilkan animasi produk. Di halaman produk, desain <i>responsive</i> juga perlu diperhatikan. Pada umumnya, produknya yang ditampilkan menggunakan acuan bentuk kotak/ <i>grid</i> .
9	13 Juli 2017	Dihari kesembilan, penulis menambahkan komponen <i>search bar</i> pada halaman produk. Selain itu, penulis juga menerapkan desain <i>responsive</i> pada <i>search bar</i> . Ketika halaman ditampilkan pada perangkat yang memiliki resolusi kecil, <i>header</i> dari halaman produk akan diminimalkan kemudian lebar komponen <i>search bar</i> menyesuaikan memenuhi lebar layar, untuk membuat seperti itu penulis menggunakan <i>javascript</i> .
10	18 Juli 2017	Dihari kesepuluh, penulis sudah menyelesaikan semua halaman yang dikerjakan. Selanjutnya, penulis merubah desain yang sudah dibuat dengan mengganti tampilan warna dan merapikan tata letak

		yang belum rapi dengan memodifikasi file css dari desain yang sudah ada. Modifikasi ini bertujuan untuk mengganti karakter desain yang mirip dengan website Babyloania.com menjadi desain dengan karakter tersendiri sesuai dengan keinginan penulis, dan juga agar penulis lebih memahami dasar dari desain web.
11	19 Juli 2017	Dihari kesebelas, memasuki minggu ketiga penulis diberikan tugas untuk membuat kustomisasi halaman web milik PT JAVASIGNA INTERMEDIA yaitu dompetsehat, dengan menggunakan <i>library placeload.js</i> yang dikembangkan oleh Victor Igor. <i>Library</i> ini berfungsi untuk menambahkan animasi saat loading halaman web yang akan memberikan pengalaman pengguna saat mengakses web dompetsehat. Pada hari ini juga, penulis mempelajari <i>library placeload.js</i> dari <i>repository</i> Github, kemudian mempersiapkan juga <i>repository</i> baru untuk menyimpan pekerjaan penulis yang nantinya bisa dicek oleh pembimbing secara <i>remote</i> .
12	20 Juli 2017	Hari kedua belas, penulis masih mempelajari <i>library placeload.js</i> . <i>Library</i> ini juga berbasis <i>javascript</i> , dimana penulis juga belum banyak pengalaman menggunakan <i>javascript</i> sehingga penulis masih belajar menggunakan <i>javascript</i> . Hari ini juga, penulis memulai membuat <i>placeload</i> untuk halaman awal website dompetsehat.
13	21 Juli 2017	Hari ketiga belas, penulis masih mengerjakan <i>placeload</i> untuk halaman awal web dompetsehat.

		Selain membuat placeload untuk layar desktop, penulis juga membuat placeload dapat responsive ketika dijalankan.
14	24 Juli 2017	Hari keempat belas, penulis menyelesaikan halaman awal beserta dengan tampilan responsive untuk layar besar dan medium. Untuk responsive, penulis tetap mengacu pada aturan penggunaan framework bootstrap.
15	25 Juli 2017	Hari kelima belas, penulis memulai pengerjaan untuk halaman <i>transaction</i> . Untuk halaman ini juga, masih dikerjakan sesuai dengan framework bootstrap 3.
16	26 Juli 2017	Hari keenam belas, memasuki minggu ketiga penulis masih melanjutkan pengerjaan placeload halaman <i>transaction</i> . Untuk halaman ini juga, masih dikerjakan sesuai dengan framework bootstrap 3.
17	27 Juli 2017	Hari ketujuh belas, penulis memperbaiki placeload halaman dashboard. Kemudian penulis melanjutkan pengerjaan placeload halaman transaction. Untuk halaman transaction, penulis melanjutkan pengerjaan untuk tampilan responsif. Selanjutnya, hasil pekerjaan penulis commit ke repository agar dapat dicek oleh pembimbing.
18	28 Juli 2017	Hari kedelapan belas, penulis melanjutkan pengerjaan placeload halaman transaction. Untuk halaman transaction, penulis melanjutkan pengerjaan untuk tampilan responsif.
19	31 Juli 2017	Dihari kesembilan belas, penulis mendapat tugas untuk membuat placeload untuk halaman web lain

		<p>milik PT. JAVASIGNA INTERMEDIA yaitu website veryfund yang merupakan program startup perusahaan yang masih dikembangkan. Oleh karena itu, penulis mengorganisir folder untuk masing-masing website yaitu folder dompetsehat dan veryfund. 2 folder ini selanjutnya penulis commit kedalam repository .</p>
20	1 Agustus 2017	<p>Dihari ke-20 penulis memulai membuat placeload untuk bagian sidebar untuk project veryfund. Pembuatan placeload sidebar untuk veryfund menggunakan aturan framewok Bootstrap 3. Kemudian untuk responsive menyesuaikan dengan tampilan web veryfund. Pada hari ini, penulis menyelesaikan responsive untuk placeload sidebar.</p>
21	2 Agustus 2017	<p>Dihari ke-21, penulis melanjutkan pengerjaan pembuatan placeload dari sidebar kemudian membuat dashboard dari halaman veryfund. Untuk placeload dashboard, penulis menyelesaikan dihari ini juga..</p>
22	3 Agustus 2017	<p>Dihari ke-22, penulis melanjutkan placeload untuk halaman Transaction, dihalaman ini menggunakan sidebar dari halaman-halaman sebelumnya. placeload halaman transaksi ini, penulis selesaikan pada hari ini juga.</p>
23	4 Agustus 2017	<p>Hari ke-23, penulis melanjutkan pengerjaan placeload untuk halaman anggaran. Untuk responsive, penulis tetap mengacu pada aturan penggunaan framework bootstrap, untuk halaman</p>

		anggaran pada hari ini, penulis belum menyelesaikan responsif untuk halaman ini.
24	7 Agustus 2017	Pada hari ke-24 penulis melanjutkan pengerjaan placeload untuk halaman anggaran, menerapkan responsive. Setelah selesai melanjutkan pembuatan placeload untuk halaman rencana dan juga halaman tagihan.
25	8 Agustus 2017	Pada hari ke-25 penulis masih melanjutkan pengerjaan placeload untuk halaman rencana dan juga halaman tagihan. Pada hari ini pengerjaan dilakukan pada bagian responsive.
26	9 Agustus 2017	Pada hari ke-26 penulis menyelesaikan pengerjaan placeload untuk halaman rencana dan juga halaman tagihan. Responsive pada halaman tagihan terselesaikan, dan kemudian penulis melanjutkan membuat placeload untuk halaman account situs veryfund.
27	10 Agustus 2017	Pada hari ke-27 penulis melanjutkan pengerjaan placeload untuk halaman account situs veryfund.
28	11 Agustus 2017	Pada hari ke-28 penulis menyelesaikan pengerjaan placeload untuk halaman account situs veryfund. Pada hari ini juga, penulis memperbaiki beberapa bagian, terutama pada tampilan responsive.
29	14 Agustus 2017	Pada hari ke-29 penulis masih memperbaiki beberapa bagian dari halaman account, terutama pada tampilan responsive. Dan juga sedikit perubahan beberapa layout. Selanjutnya penulis mengerjakan pembuatan placeload untuk halaman transaction, dan diselesaikan pada hari ini juga.

30	15 Agustus 2017	Pada hari ke-30 penulis sudah menyelesaikan pengerjaan placeload untuk situs dompetsehat dan veryfund. Yang kemudian, penulis diberikan tugas untuk membuat template website bertemakan perjalanan. Pada hari ini, penulis masih mencari referensi website bertema perjalanan wisata.
31	16 Agustus 2017	Pada hari ke-31 penulis mengerjakan template website bertema perjalanan wisata. Disini penulis menggunakan framework Bootstrap 3. Untuk template website bertemakan perjalanan, penulis memilih desain web yang bersifat 1 halaman. Sehingga semua content dapat dilihat pada 1 halaman saja.
32	18 Agustus 2017	Pada hari ke-32 penulis menyelesaikan template website bertema perjalanan wisata. Langkah berikutnya, penulis mengunggah hasil pekerjaan ke repository git yang sudah dibuat oleh pembimbing di tempat kerja praktik penulis.

2.2. Hasil Pekerjaan Secara Umum

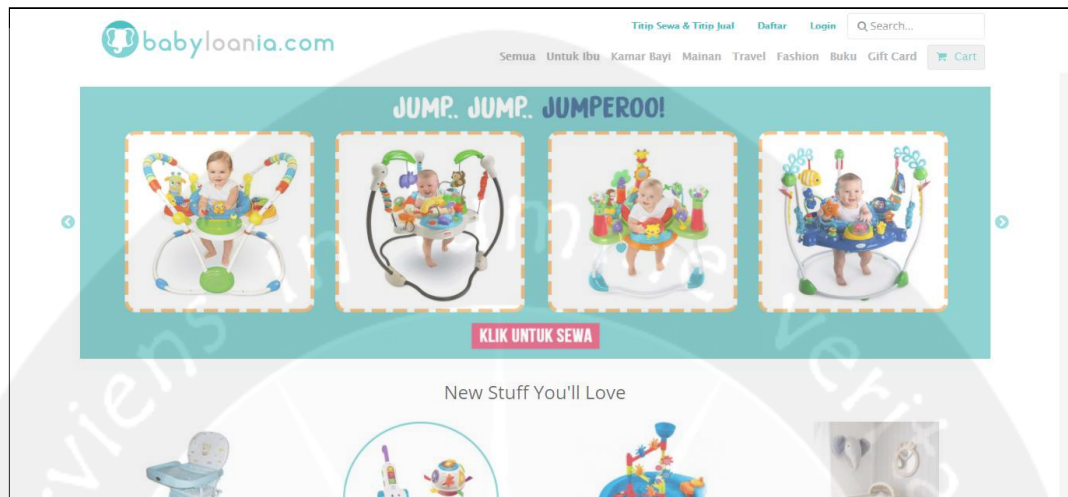
Selama kurang lebih satu bulan melaksanakan kerja praktik di PT JAVASIGNA INTERMEDIA, diminggu pertama penulis masih dalam tahap pengenalan lingkungan kerja dan juga mempersiapkan hal yang berkaitan dengan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Hasil pekerjaan penulis di minggu pertama ialah desain website berupa halaman web *.html, dan juga file *.css sebagai atribut untuk desain halaman web dan juga framework Bootstrap. Dalam menuliskan program, penulis menggunakan aplikasi editor teks yaitu Sublime 3. Untuk *browser* sebagai alat bantu mereview hasil coding, penulis menggunakan browser Google Chrome.

Pada minggu kedua, hasil pekerjaan penulis sama seperti diminggu pertama yaitu file html dan css. Selain itu juga, penulis membuat beberapa aset gambar untuk melengkapi desain halaman web yang dibuat. Untuk pembuatan aset sendiri penulis menggunakan aplikasi Corel Draw dan Photosop. Diminggu kedua, penulis juga memulai penggunaan library javascript yaitu placeload.js yang dikembangkan oleh Victor Igor. Setiap satu halaman placeload memiliki javascript masing-masing. Hal ini untuk memudahkan penulis dalam membuat placeload dan mengorganisir setiap file.

Untuk minggu ketiga dan keempat dalam pelaksanaan kerja praktik. Hasil pekerjaan dari tugas yang diberikan masih sama seperti minggu-minggu sebelumnya yaitu halaman web html, file css, script javascript dan beberapa aset gambar. Hasil pekerjaan yang sudah dikerjakan kemudian diunggah kedalam repositori git.

2.3. Bukti Hasil Pekerjaan

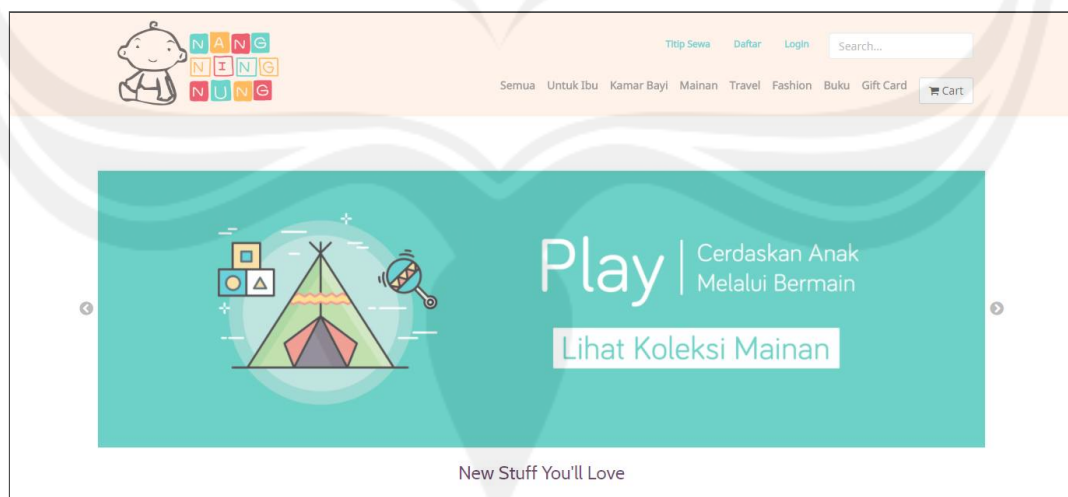
2.3.1. Studi Kasus : Babyloania.com



Gambar 2.1a: Halaman utama babyloania.com

Keterangan:

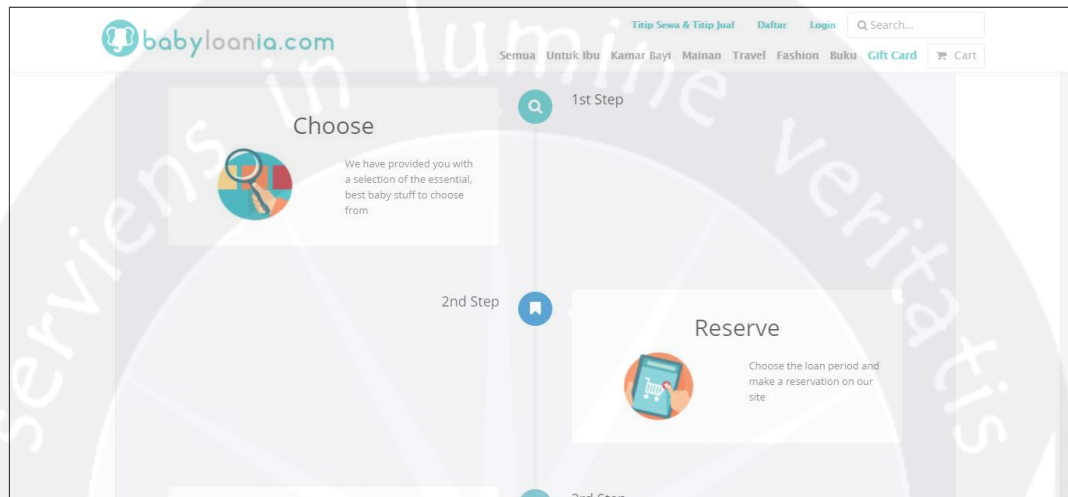
Halaman utama situs babyloania.com yang menjadi studi kasus yang diberikan ke penulis. Halaman ini terdiri dari beberapa komponen seperti header, display produk, dan slider produk.



Gambar 2.1b: Halaman utama yang dikerjakan penulis

Keterangan:

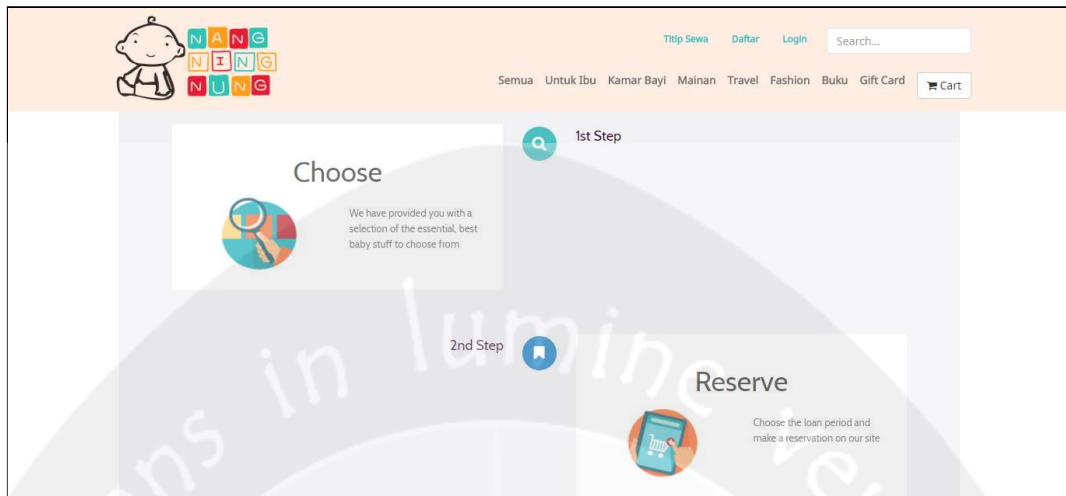
Halaman utama situs yang penulis buat dari meniru halaman utama situs babyloania.com. Disini penulis menggunakan framework Bootstrap 3 untuk tata letak konten.



Gambar 2.2a: Halaman F.A.Q babyloania.com

Keterangan:

Halaman FAQ (Frequently Ask Question) dari situs babyloania.com yang menjadi studi kasus yang diberikan ke penulis. Halaman ini menampilkan pertanyaan serta solusi yang sering ditanyakan oleh pengunjung website terkait dengan fungsionalitas babyloania.com.



Gambar 2.2b: Halaman F.A.Q yang dikerjakan penulis

Keterangan:

Halaman FAQ (Frequently Ask Question) yang penulis buat dari situs babyloania.com yang menjadi studi kasus yang diberikan ke penulis. Halaman ini menampilkan pertanyaan serta solusi yang sering ditanyakan oleh pengunjung website terkait dengan fungsionalitas situs terkait.



Gambar 2.3a: Halaman unit product babyloania.com

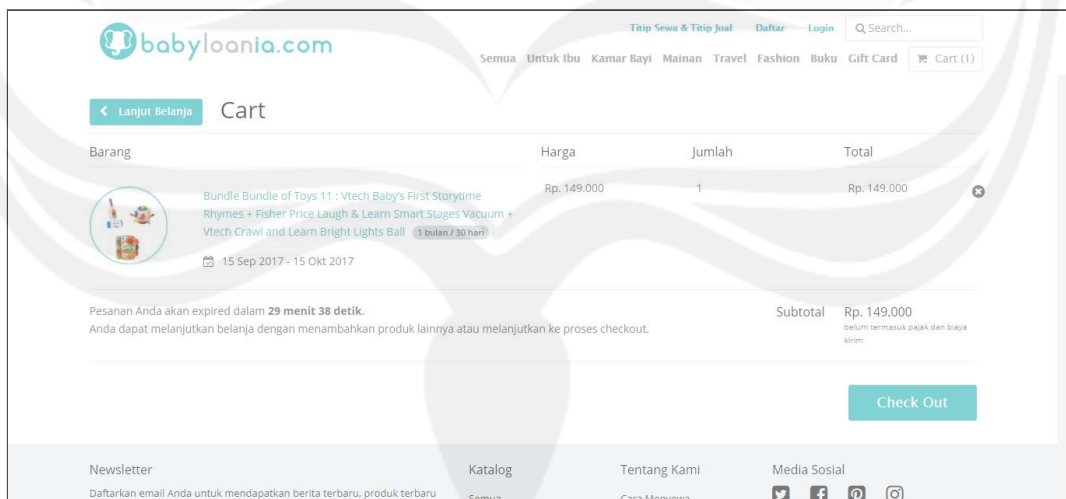
Keterangan:

Halaman display unit produk situs babyloania.com menampilkan detail suatu produk. Dalam halaman ini foto produk memiliki fitur zoom, sehingga pengunjung dapat lebih jelas melihat sebuah produk.



Gambar 2.3b: Halaman unit product yang dikerjakan penulis
Keterangan:

Halaman display unit produk yang dibuat berdasarkan situs babyloania.com. Fitur zoom pada gambar, penulis menggunakan script dari javascript.



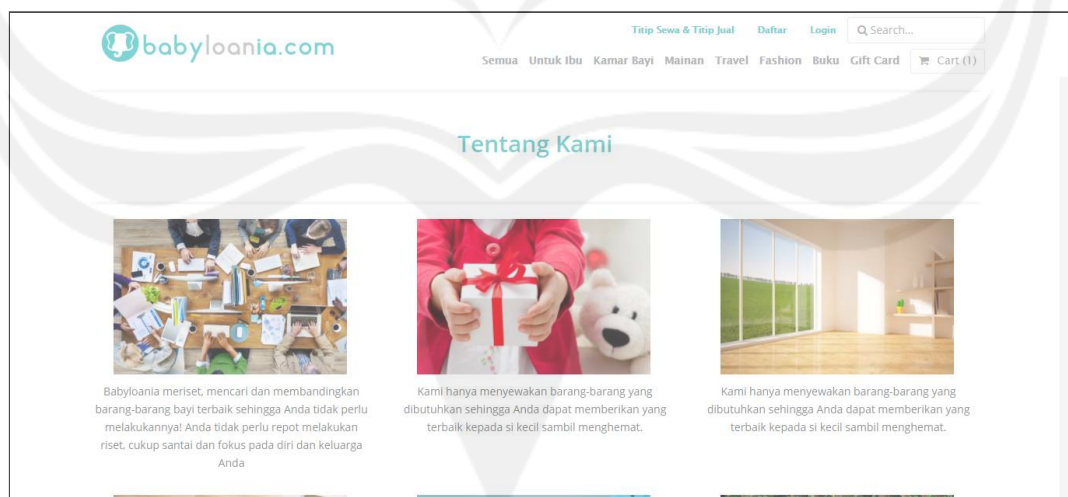
Gambar 2.4a: Halaman keranjang belanja babyloania.com
Keterangan:

Halaman keranjang belanja situs babyloania.com berisi daftar produk yang akan dibeli oleh pengunjung, dan mengarahkan ke proses transaksi selanjutnya



Gambar 2.4b: Halaman keranjang belanja yang dikerjakan penulis
Keterangan:

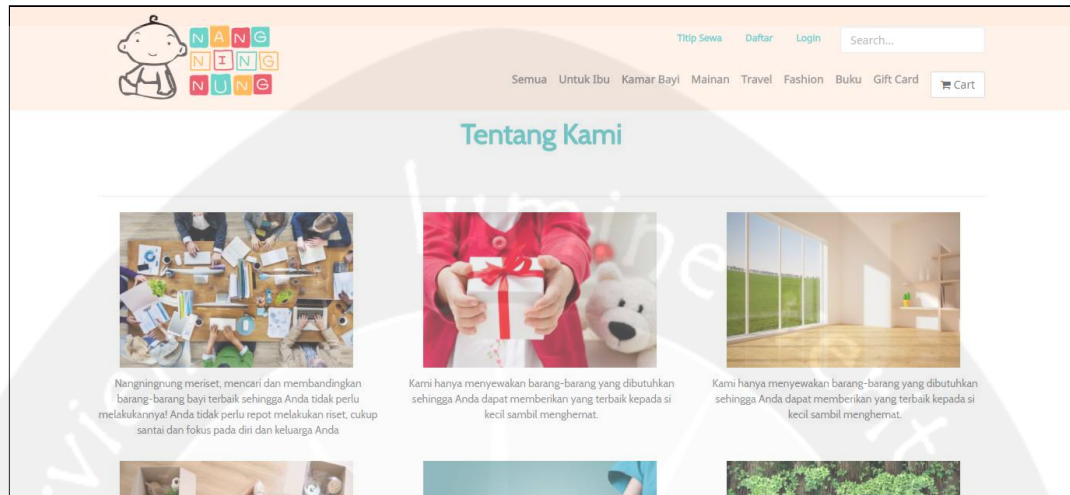
Halaman keranjang belanja dari mencontoh situs babyloania.com berisi daftar produk yang akan dibeli oleh pengunjung, dan mengarahkan ke proses transaksi selanjutnya



Gambar 2.5a: Halaman tentang babyloania.com

Keterangan:

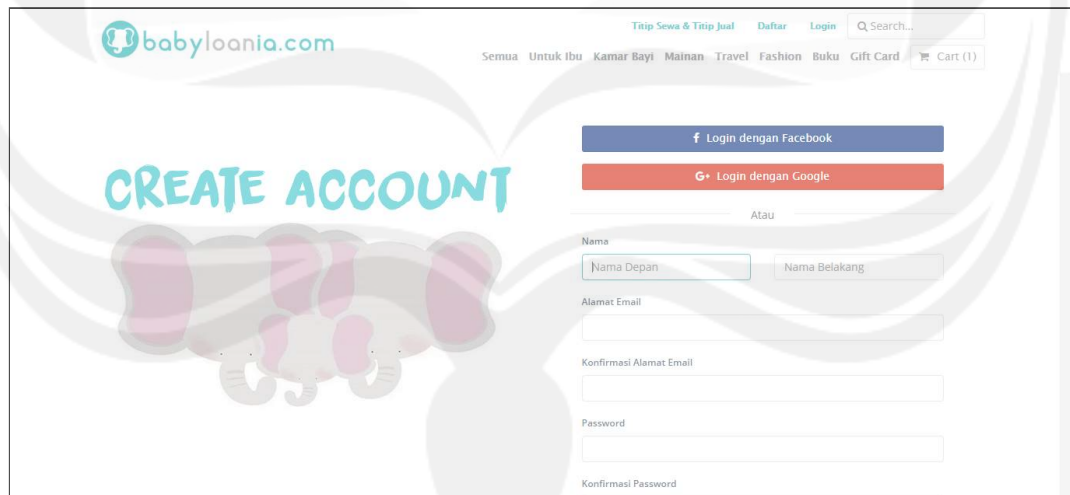
Halaman tentang dari situs babyloania.com berisi informasi umum mengenai situs babyloania.com tujuan situs, proses bisnis, dan sebagainya.



Gambar 2.5b: Halaman tentang yang dikerjakan penulis

Keterangan:

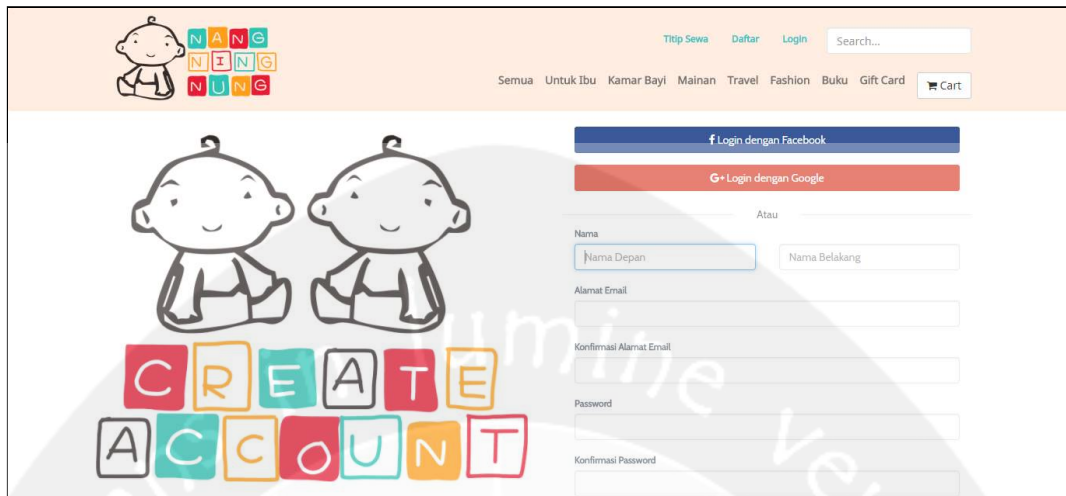
Halaman tentang dari mencontoh situs babyloania.com berisi informasi umum mengenai situs babyloania.com tujuan situs, proses bisnis, dan sebagainya.



Gambar 2.6a: Halaman membuat akun baru babyloania.com

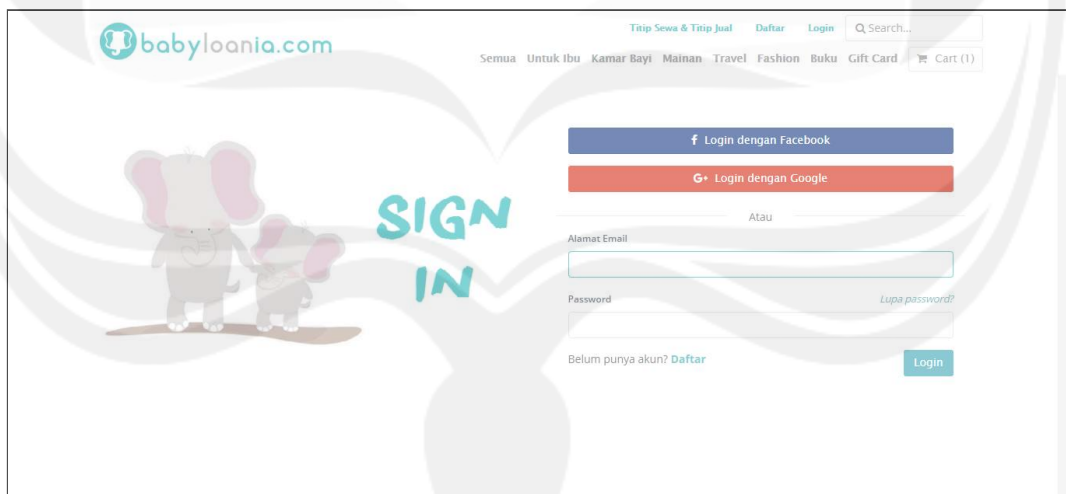
Keterangan:

Halaman membuat akun pengunjung baru dari situs babyloania.com . Pembuatan akun ditujukan untuk proses transaksi dalam situs babyloania.



Gambar 2.6b: Halaman membuat akun baru yang dikerjakan penulis
Keterangan:

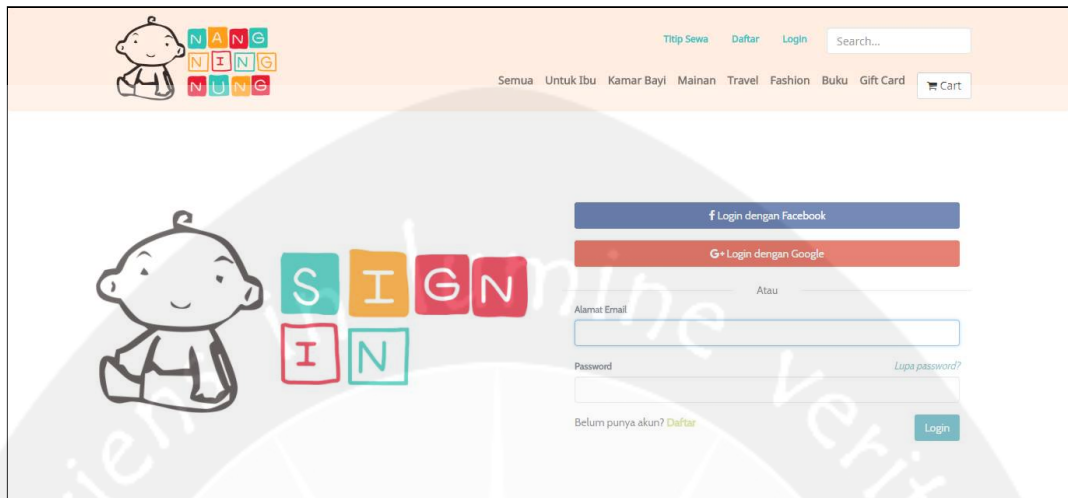
Halaman membuat akun pengunjung baru dari mencontoh situs babyloania.com . Konten yang ada dalam halaman terdiri dari form dan beberapa tombol.



Gambar 2.7a: Halaman login babyloania.com

Keterangan:

Halaman login pengunjung dari situs babyloania.com . Halaman login ditujukan untuk pengunjung yang sudah mempunyai akun untuk masuk ke situs babyloania.com dan melakukan transaksi.

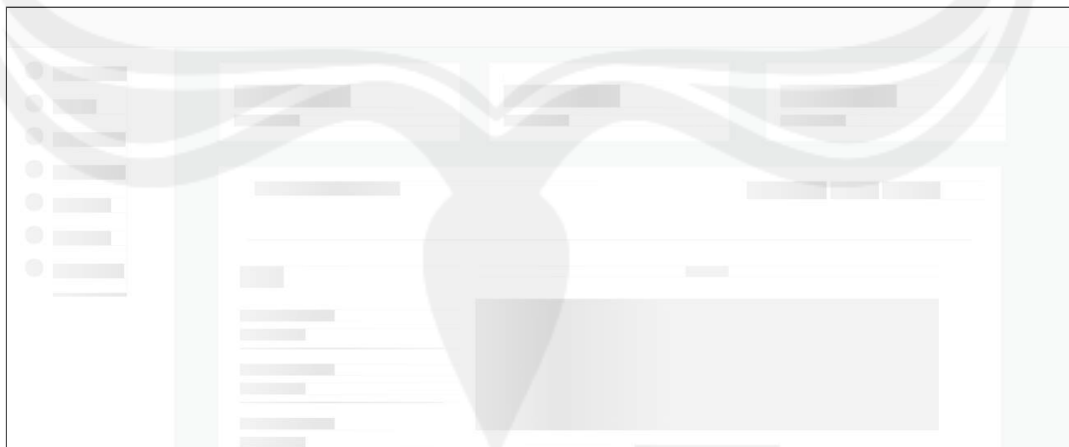


Gambar 2.7b: Halaman login yang dikerjakan penulis

Keterangan:

Halaman login pengunjung dari meniru situs babyloania.com . Halaman logi yang penulis buat masih bersifat statis, sehingga tidak memiliki fungsionalitas yang sebenarnya.

2.3.2. Placeload DompPetSehat



Gambar 2.8: Placeload dashboard DompPetSehat

Keterangan:

Placeload halaman dashboard untuk situs DompPetSehat yang masih dalam pengembangan. Tujuan dari placeload sendiri ialah, menampilkan animasi

halaman berupa lapisan yang menutupi objek teks maupun gambar pada saat halaman yang akan ditampilkan masih diproses. Sehingga memberikan pengalaman yang baik kepada pengunjung situs.



Gambar 2.9: Placeload tagihan DompPetSehat

Keterangan:

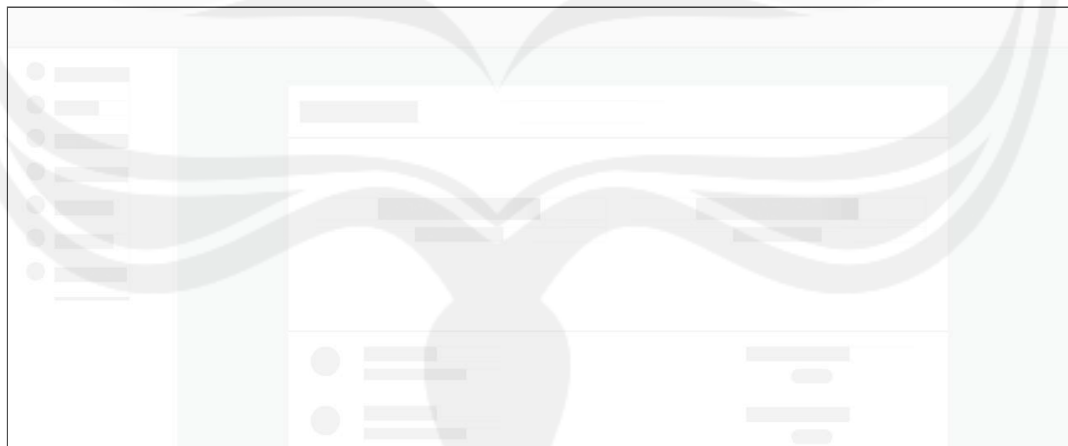
Placeload halaman tagihan untuk situs DompPetSehat yang masih dalam pengembangan. DompPetSehat sendiri adalah sebuah aplikasi berbasis web dan mobile dalam layanan finansial. Untuk versi mobile sudah ada dalam platform Android dan iOS, sedangkan untuk web masih dalam pengembangan. Penulis membuat placeload untuk halaman-halaman situs DompPetSehat yang masih dikembangkan.



Gambar 2.10: Placeload rencana DompetsSehat

Keterangan:

Placeload halaman rencana untuk situs DompetsSehat yang masih dalam pengembangan. Pada bagian kira, placeload menutupi sidebar, dan pada bagian kanan menutupi konten utama.



Gambar 2.11: Placeload tagihan DompetsSehat

Keterangan:

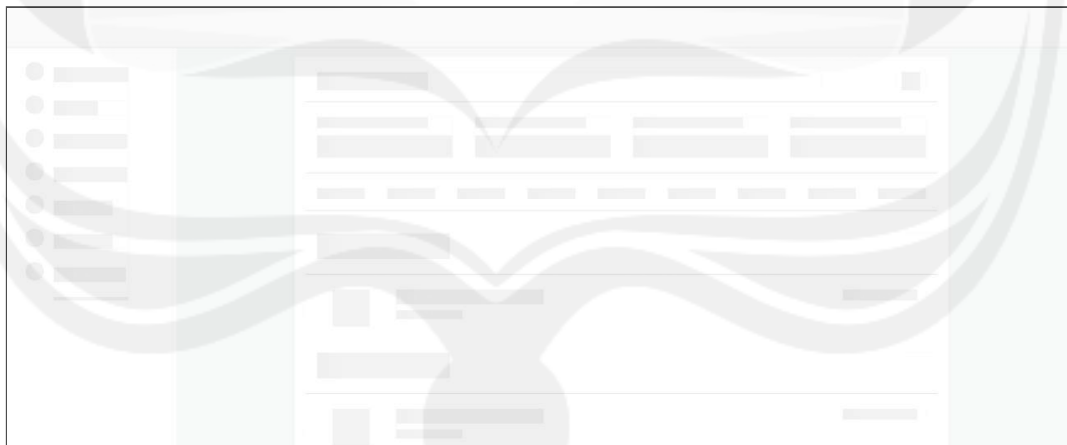
Placeload halaman rencana untuk situs DompetsSehat yang masih dalam pengembangan. Pada bagian kira, placeload menutupi sidebar, dan pada bagian kanan menutupi konten utama.



Gambar 2.12: Placeload anggaran DompPetSehat

Keterangan:

Placeload halaman anggaran untuk situs DompPetSehat yang masih dalam pengembangan. Pada bagian kira, placeload menutupi sidebar, dan pada bagian kanan menutupi konten utama.



Gambar 2.13: Placeload transaction DompPetSehat

Keterangan:

Placeload halaman transaction untuk situs DompPetSehat yang masih dalam pengembangan. Pada bagian kira, placeload menutupi sidebar, dan pada bagian kanan menutupi konten utama.

2.3.3. Placeload VeryFund



Gambar 2.14: Placeload dashboard VeryFund

Keterangan:

Placeload halaman dashboard untuk situs VeryFund yang masih dalam pengembangan. VeryFund sendiri adalah sebuah aplikasi berbasis web dan mobile dalam layanan finansial untuk menampilkan saldo rekening maupun histori transaksi. Untuk versi mobile sudah ada dalam platform Android dan iOS, sedangkan untuk web masih dalam pengembangan. Penulis membuat placeload untuk halaman-halaman situs VeryFund yang masih dikembangkan.



Gambar 2.15: Placeload dashboard VeryFund responsive layar medium
Keterangan:

Placeload halaman dashboard untuk situs VeryFund dengan resolusi responsive dalam ukuran layar berdimensi medium.



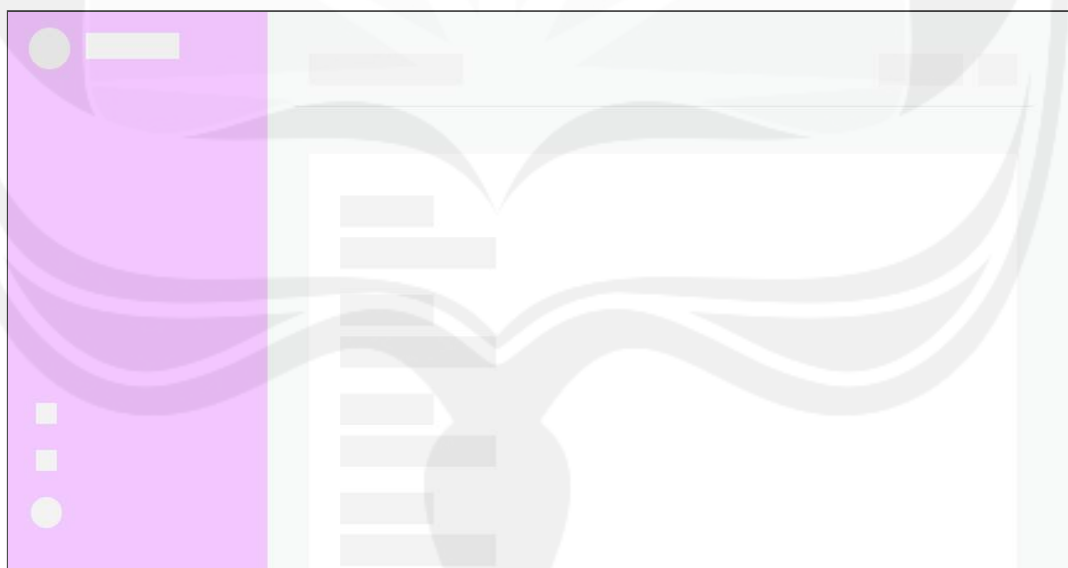
Gambar 2.16: Placeload dashboard VeryFund responsive layar ponsel
Keterangan:

Placeload halaman dashboard untuk situs VeryFund dengan resolusi responsive dalam ukuran layar berdimensi kecil seperti ponsel.



Gambar 2.17: Placeload halaman account VeryFund responsive layar besar
Keterangan:

Placeload halaman account untuk situs VeryFund dengan resolusi responsive dalam ukuran layar berdimensi besar dengan resolusi 1080p-4096K.



Gambar 2.18: Placeload halaman account VeryFund responsive layar medium
Keterangan:

Placeload halaman account untuk situs VeryFund dengan resolusi responsive dalam ukuran layar berdimensi medium dengan resolusi 720p-960p.



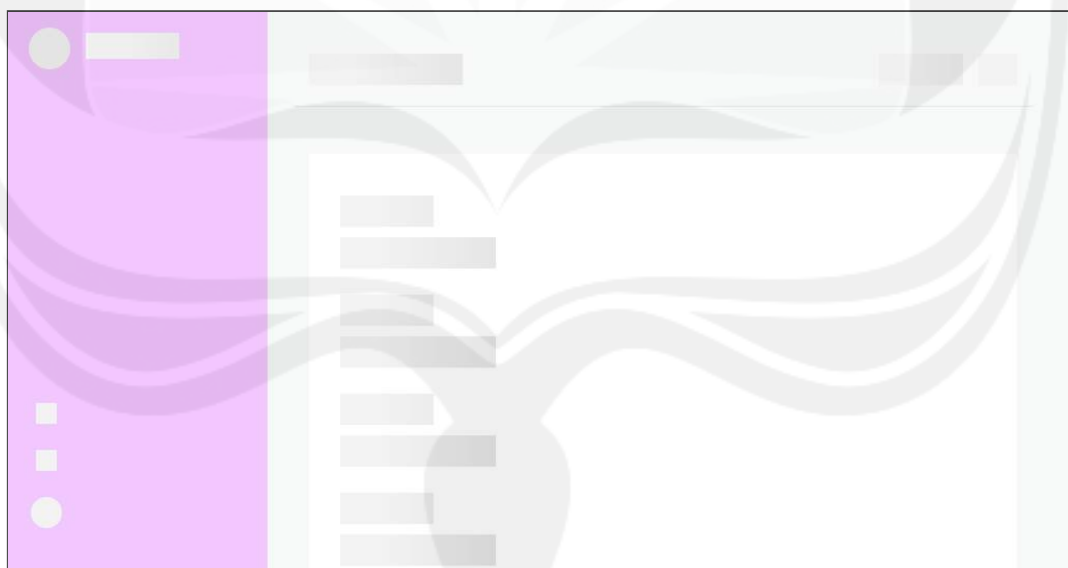
Gambar 2.19: Placeload halaman account VeryFund responsive layar ponsel
Keterangan:

Placeload halaman account untuk situs VeryFund dengan resolusi responsive dalam ukuran layar berdimensi kecil dengan resolusi 240p-480p.



Gambar 2.20: Placeload halaman income VeryFund responsive layar besar
Keterangan:

Placeload halaman income untuk situs VeryFund dengan resolusi responsive dalam ukuran layar berdimensi besar dengan resolusi 1080p-4096K.



Gambar 2.21: Placeload halaman income VeryFund responsive layar medium
Keterangan:

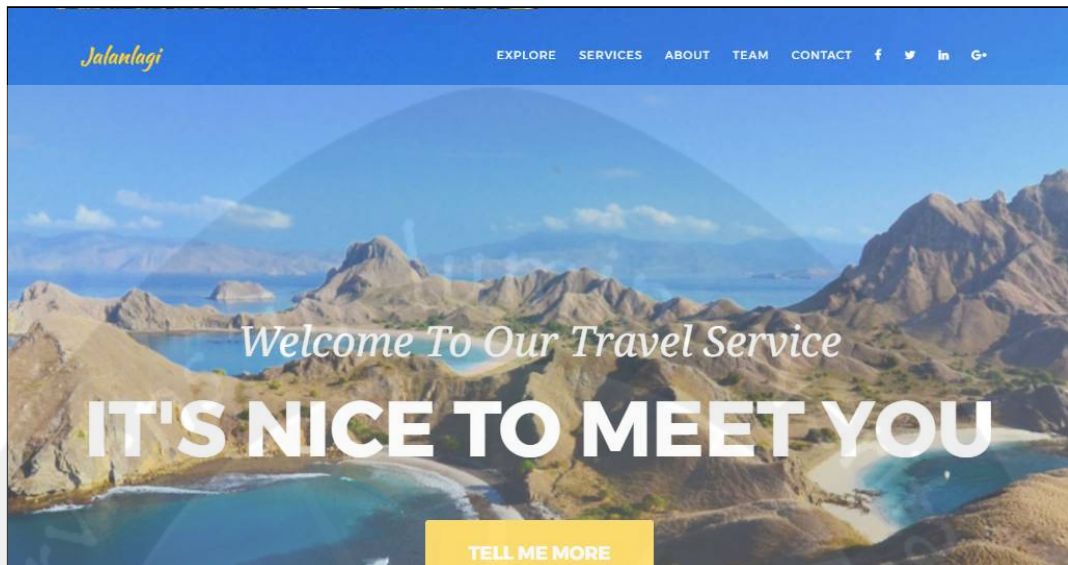
Placeload halaman income untuk situs VeryFund dengan resolusi responsive dalam ukuran layar berdimensi medium dengan resolusi 720p-960p.



Gambar 2.22: Placeload halaman income VeryFund responsive layar ponsel
Keterangan:

Placeload halaman income untuk situs VeryFund dengan resolusi responsive dalam ukuran layar berdimensi kecil dengan resolusi 320p-480p.

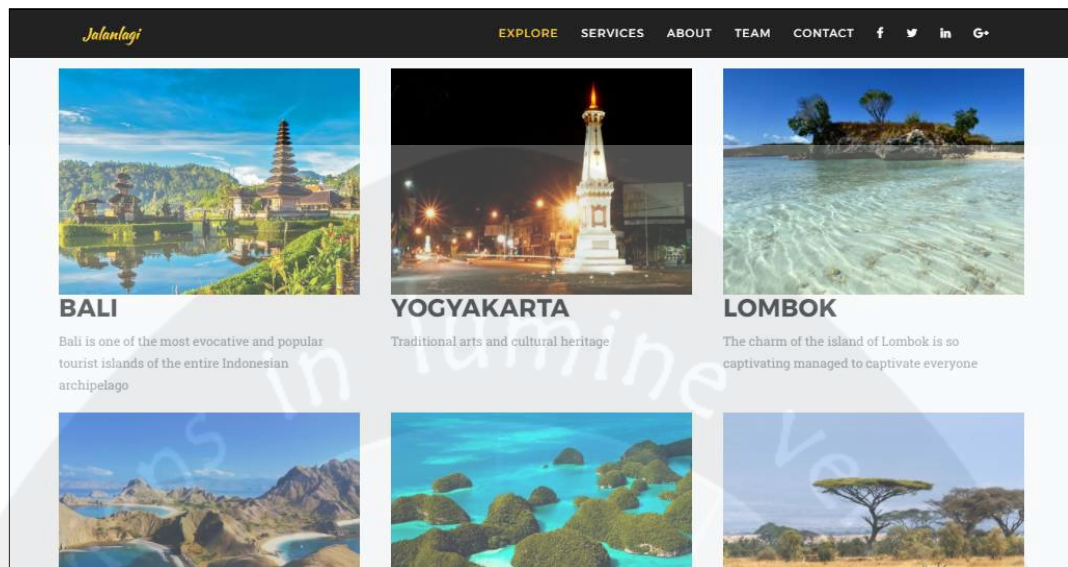
2.3.4. Template web Perjalanan Wisata



Gambar 2.23: Template halaman web perjalanan wisata

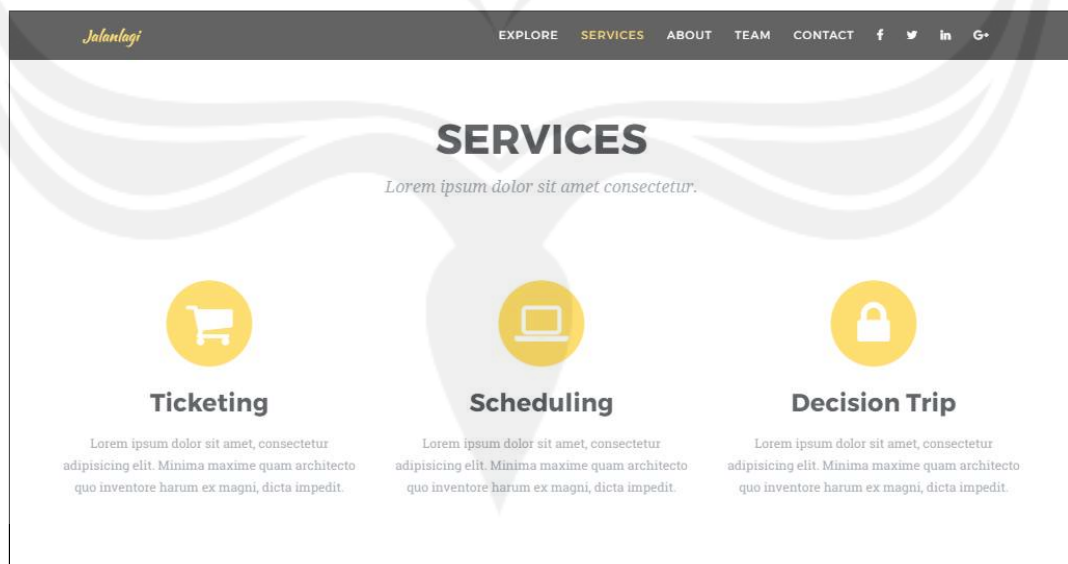
Keterangan:

Template website bertema perjalanan wisata. Disini penulis menggunakan framework Bootstrap 3. Untuk template website bertemakan perjalanan, penulis memilih desain web yang bersifat 1 halaman. Dimana dalam satu halaman terdiri dari beberapa bagian dan sehingga semua content dapat dilihat pada 1 halaman saja.



Gambar 2.24: Template halaman web perjalanan wisata bagian explore
Keterangan:

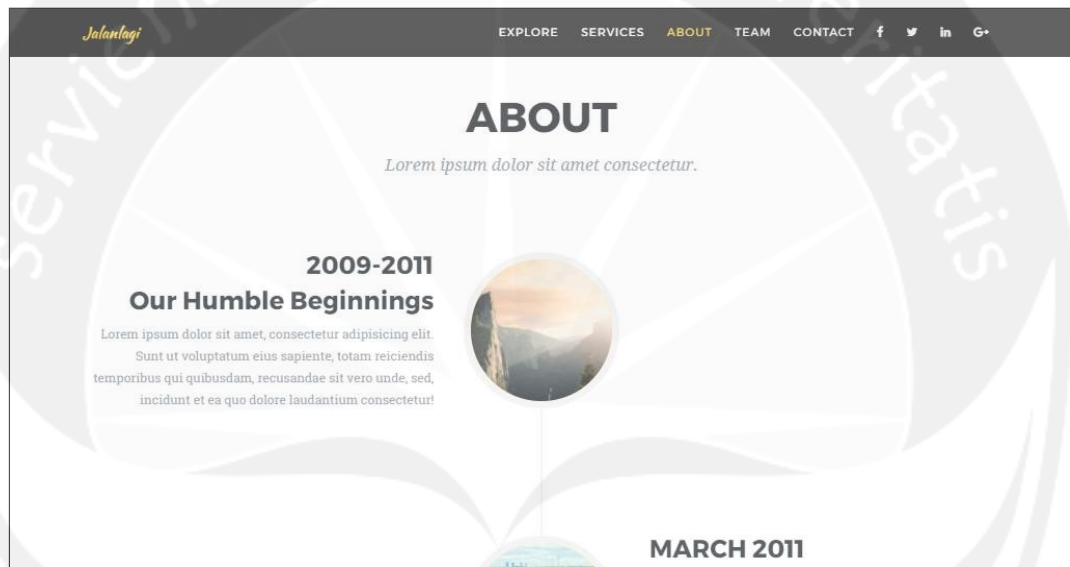
Bagian pertama template ialah bagian “explore”, pada bagian ini konten yang ditampilkan ialah 6 destinasi populer. Untuk membuat konten seperti pada gambar, penulis menggunakan aturan kolom pada framework Bootstrap 3, dengan membagi 12 kolom menjadi 3 bagian yaitu masing-masing terdiri dari 4 kolom.



Gambar 2.25: Template halaman web perjalanan wisata bagian services

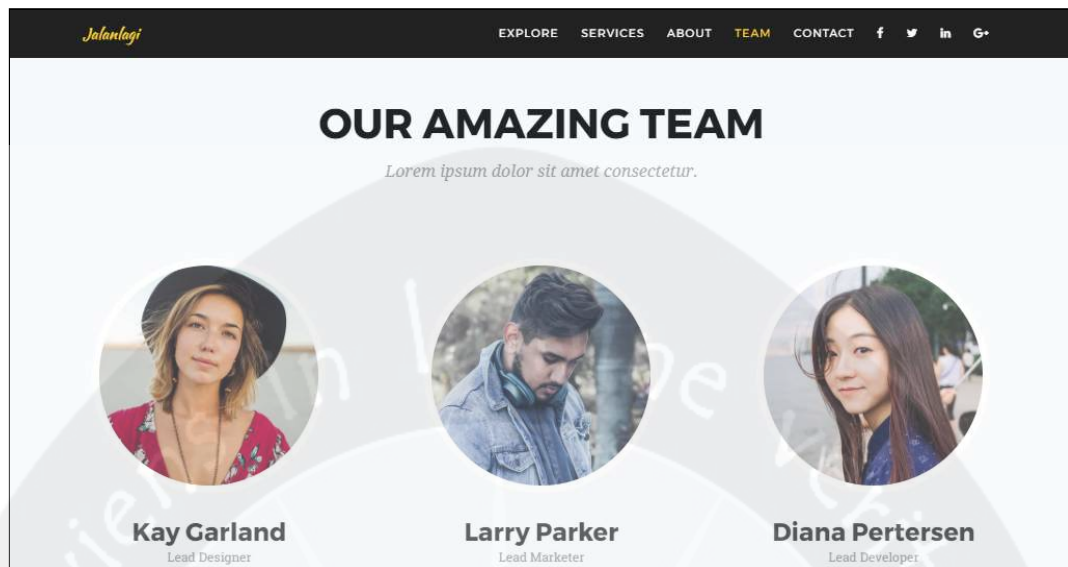
Keterangan:

Bagian kedua template ialah bagian “services”, pada bagian ini konten yang ditampilkan ialah service/layanan apa saja yang diberikan oleh agensi perjalanan wisata. Masih seperti bagian sebelumnya yaitu aturan kolom pada framework Bootstrap 3, dengan membagi 12 kolom menjadi 3 bagian yaitu masing-masing terdiri dari 4 kolom.



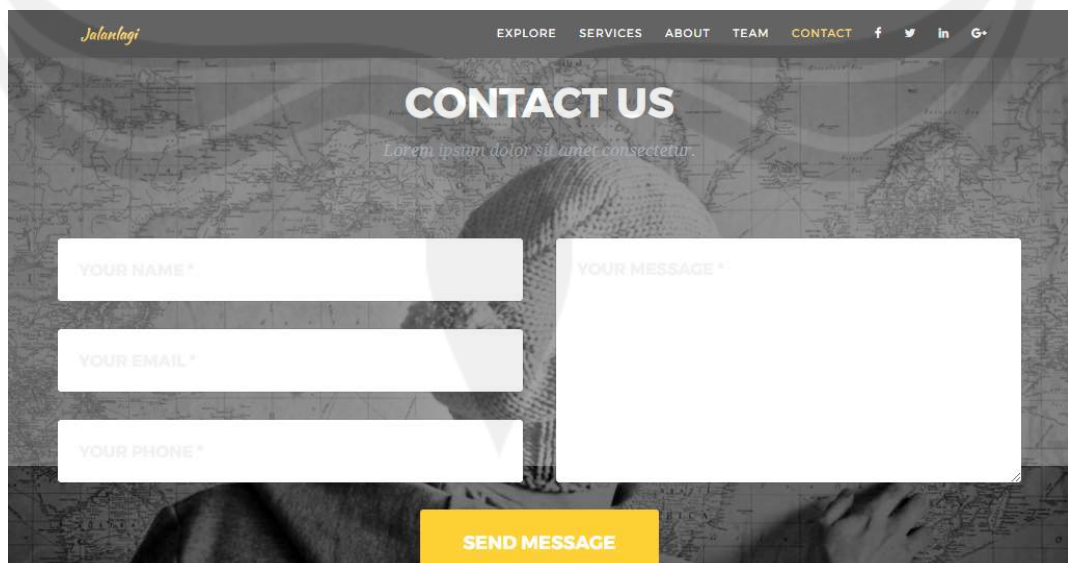
Gambar 2.26: Template halaman web perjalanan wisata bagian about
Keterangan:

Bagian ketiga template ialah bagian “about”, pada bagian ini konten yang ditampilkan ialah berisi perjalanan waktu dari agensi dari mulai awal membuka jasa layanan hingga saat ini. Disini juga penulis menggunakan aturan framework Bootstrap 3 dalam membuat garis waktu.



Gambar 2.27: Template halaman web perjalanan wisata bagian team
Keterangan:

Bagian keempat template ialah bagian “team”, pada bagian ini konten yang ditampilkan ialah anggota team atau karyawan yang ada dalam penyediaan jasa perjalanan wisata. Disini juga penulis menggunakan aturan framework Bootstrap 3 dalam membagi objek gambar kedalam 3 bagian kolom.



Gambar 2.28: Template halaman web perjalanan wisata bagian contact

Keterangan:

Bagian kelima template ialah bagian “contact us”, pada bagian ini konten yang ditampilkan ialah formulir untuk pengunjung agar dapat memberikan pesan ke pihak agensi perjalanan wisata. Form yang penulis gunakan menggunakan formulir bawaan dari framework Bootstrap 3.



BAB III

HASIL PEMBELAJARAN

3.1. Manfaat Kerja Praktik

Manfaat yang penulis peroleh dari pelaksanaan Kerja Praktik selama kurang lebih 1 bulan di PT JAVASIGNA INTERMEDIA antara lain sebagai berikut:

- a. Memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai dunia kerja, terutama di bidang IT.
- b. Mendapatkan pengalaman kerja langsung di Perusahaan yang bersangkutan. Dengan bekerja langsung di PT JAVASIGNA INTERMEDIA, penulis memperoleh gambaran bagaimana dunia kerja sesungguhnya khususnya dalam perusahaan startup.
- c. Mengetahui hal – hal apa saja yang harus dipersiapkan untuk menghadapi dunia kerja.
- d. Mengetahui perbandingan antara teori dan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dengan praktik di lapangan, khususnya dibidang Teknologi Informasi. Menambah pengetahuan di perusahaan. Dengan melaksanakan kerja praktik di PT JAVASIGNA INTERMEDIA penulis mendapatkan pengalaman bagaimana bekerja diperusahaan startup.
- e. Mendapatkan ilmu baru untuk melakukan manajemen tugas, dan penggunaan aplikasi yang mendukung kegiatan developer.

3.2. Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktik

Sebelum melaksanakan Kerja Praktik, penulis sudah mengampu mata kuliah Pemrograman Web, Interaksi Manusia dan Komputer, dan juga Algoritma Pemrograman. Dengan mengambil mata kuliah pemrograman web, penulis merasa siap untuk menghadapi Kerja Praktik di

PT JAVASIGNA INTERMEDIA. Penulis belajar banyak hal baru dalam melakukan Kerja Praktik ini seperti pembuatan web menggunakan framework Bootstrap dan dibantu dengan adanya mata kuliah Pemrograman Web dapat mempermudah penulis untuk memahami struktur penggunaan framework untuk web yaitu Bootstrap, dan juga untuk mata kuliah Algoritma Pemrograman penulis membantu penulis dalam penggunaan Javascript. Penulis juga menerapkan ilmu dari mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer dalam perancangan halaman web untuk memberikan pengalaman pengguna/*user experienced* yang baik.

Penulis juga merasakan dalam melakukan kerja praktik ada yang mungkin tidak akan ditemukan di mata kuliah kampus, sehingga memberikan pengalaman baru untuk penulis. Penulis mempelajari beberapa macam aplikasi dalam mendukung kemudahan baik dalam tim maupun individu. Aplikasi yang mendukung pengerjaan secara antara lain ialah Trello, aplikasi ini membantu manajemen tugas untuk setiap anggota sesuai dengan perannya masing-masing. Dimana setiap anggota dapat memantau bersama hasil pekerjaan dari masing-masing anggota dan progress dari sebuah project sudah sampai dimana.

Untuk berkomunikasi, aplikasi yang digunakan ialah Slack. Dengan aplikasi ini komunikasi menjadi lebih mudah dan menjaga privasi dari tim. Fitur yang diberikan juga sangat mendukung kegiatan developing aplikasi seperti bertukar berkas, code editor, dan juga sinkronisasi dengan berbagai perangkat. Selain komunikasi dan manajemen tugas, dalam kerja praktik digunakan juga Git.

Git adalah *version control system* yang digunakan para developer untuk mengembangkan software secara bersama-sama. Fungsi utama git yaitu mengatur versi dari source code program dengan memberi tanda baris dan code mana yang ditambah atau diganti. Git ini sebenarnya memudahkan programmer untuk mengetahui perubahan source code,

daripada harus membuat file baru seperti contoh *Program.java*, *ProgramRevisi.java*, *ProgramRevisi2.java*, *ProgramFix.java*. Selain itu, dengan git tidak perlu khawatir code yang dikerjakan akan bentrok, karena setiap developer bisa membuat *branch* sebagai *workspace*-nya. Fitur yang membantu pengembangan aplikasi pada git ialah programmer bisa memberi komentar pada source code yang telah ditambah/diubah, hal ini mempermudah developer lain untuk tahu kendala apa yang dialami developer lainnya.

Dari beberapa hal diatas, beberapa ilmu dalam perkuliahan tidak diberikan secara langsung. Seperti manajemen tugas dan manajemen waktu dalam sebuah project atau tugas. Akan tetapi dengan adanya kerja praktik ini, membuka wawasan penulis kedepannya ketika mengerjakan tugas kuliah maupun pekerjaan , dapat menerapkan ilmu yang didapat dari kerja praktik.

BAB IV

KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Selama menjalani kegiatan Kerja Praktek kesimpulan dari pekerjaan yang dilakukan ialah, penulis melaksanakan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan dan berhasil menyelesaikannya. Tugas yang diberikan berkaitan dengan pengembangan aplikasi berbasis web milik perusahaan PT JAVASIGNA INTERMEDIA. Adapun tugas yang diberikan ialah membuat *placeload* untuk beberapa halaman web yang berfungsi untuk memberikan *User Experienced/UX* yang baik kepada pengguna saat mengakses aplikasi web. Pembuatan *placeload* sendiri menggunakan beberapa komponen dalam pengembangan web seperti HTML, CSS, *javascript*, dan framework Bootstrap 3. Khusus untuk *javascript*, dalam tugas ini penulis menggunakan *library placeload.js* yang dikembangkan oleh Victor Igor.

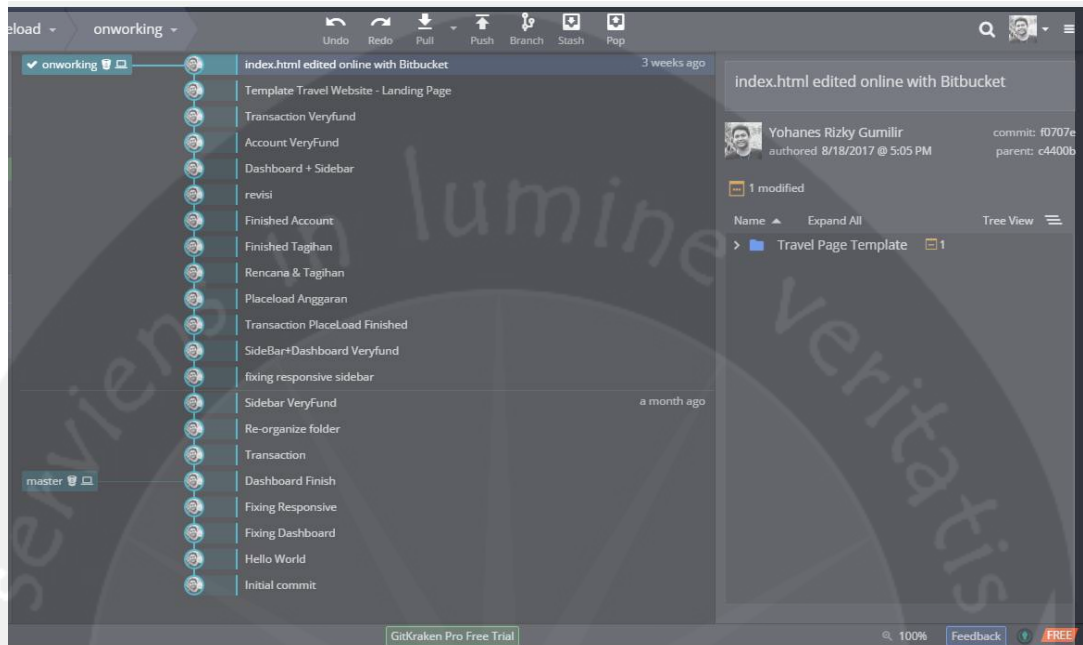
Setelah menjalani Kerja Praktik selama kurang lebih 1 bulan di PT JAVASIGNA INTERMEDIA, kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis yaitu melalui kegiatan Kerja Praktik ini penulis mendapatkan banyak pengalaman dalam dunia kerja yang sesungguhnya, selain itu penulis juga mendapatkan banyak pengetahuan-pengetahuan baru yang mungkin belum pernah didapatkan dalam perkuliahan. Selain pengetahuan dan kemampuan teknis, penulis juga belajar tentang kemampuan *soft skill* terutama dalam hal berinteraksi dengan rekan kerja untuk bekerja sama, dan disiplin dalam melaksanakan tugas yang diberikan sebaik-baiknya serta menyelesaikannya dengan tepat waktu.

4.2. Saran

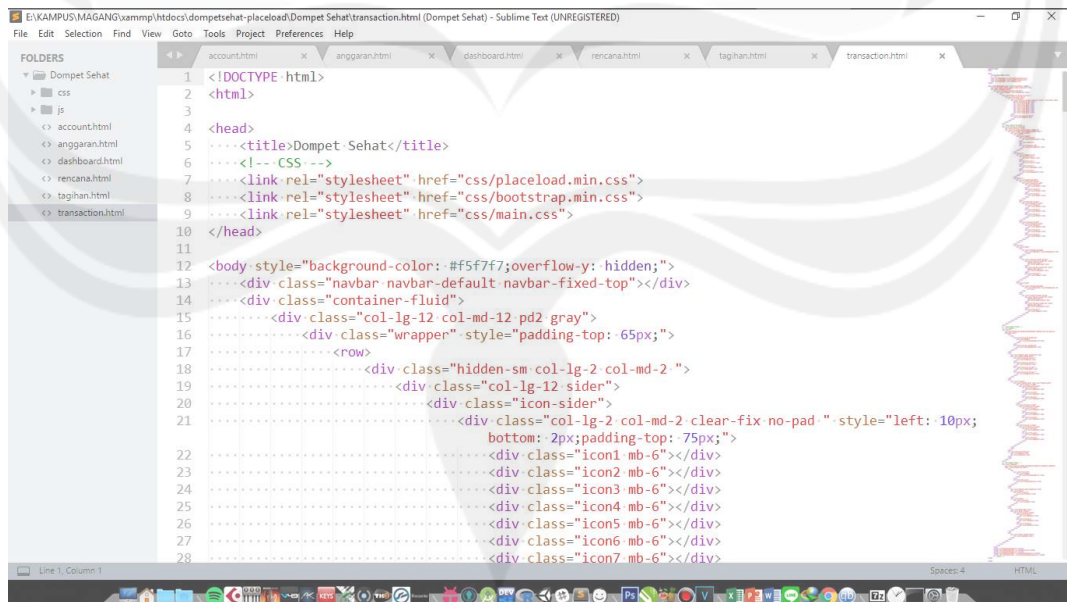
Saran dari penulis untuk pengembangan PT. JAVASIGNA INTERMEDIA yang mungkin bermanfaat ialah mempertahankan suasana lingkungan kerja yang nyaman. Mempertahankan kedisiplinan setiap pegawai dalam melaksanakan tugas, dan terus berinovasi dalam setiap layanan perusahaan mengikuti perkembangan teknologi terbaru.

Saran dari penulis untuk Fakultas Teknologi Industri, Prodi Teknik Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta ialah: melakukan pengecekan kembali tempat Kerja Praktek saat pelaksanaan, supaya Prodi dan perusahaan tempat kerja praktek dapat berkomunikasi langsung, sehingga tidak hanya melalui perantara mahasiswa yang melaksanakan Kerja Praktek.

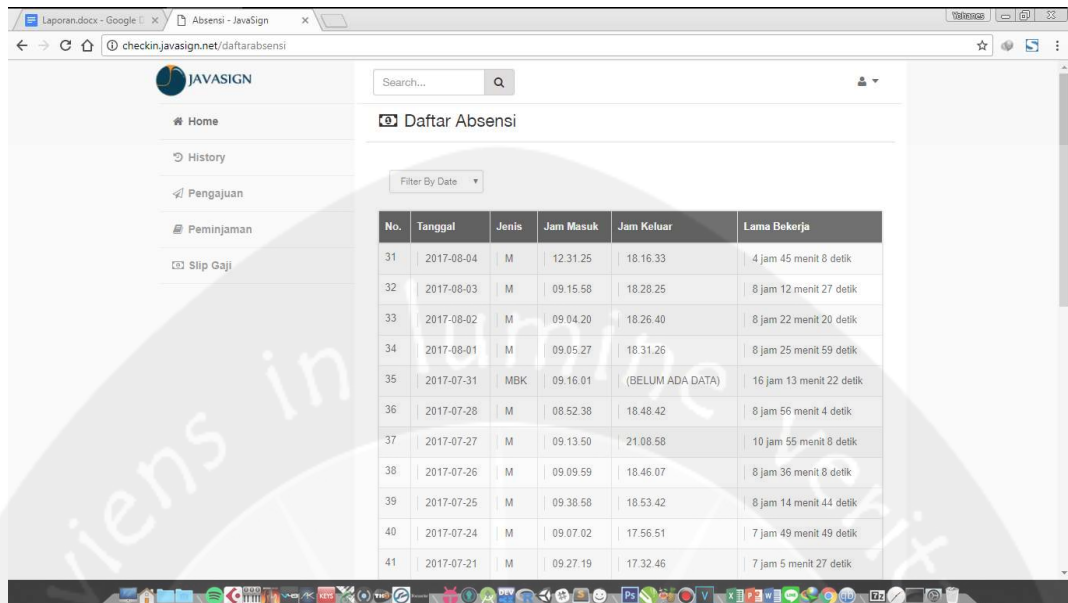
LAMPIRAN



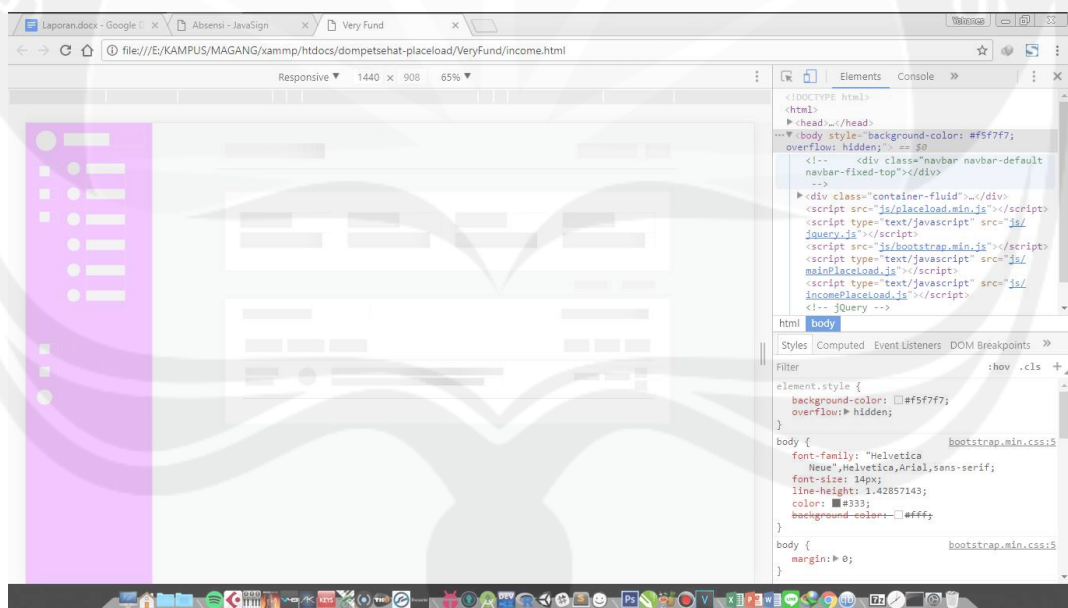
Gambar 2.29: Git Client dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga : GitKraken



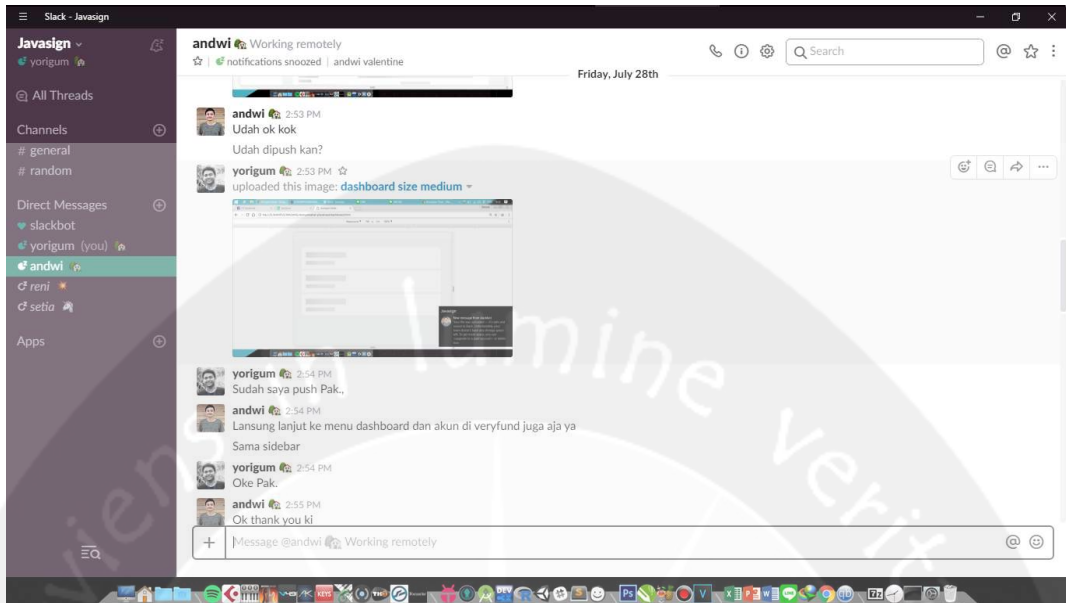
Gambar 2.30: Aplikasi teks editor menggunakan Sublime 3



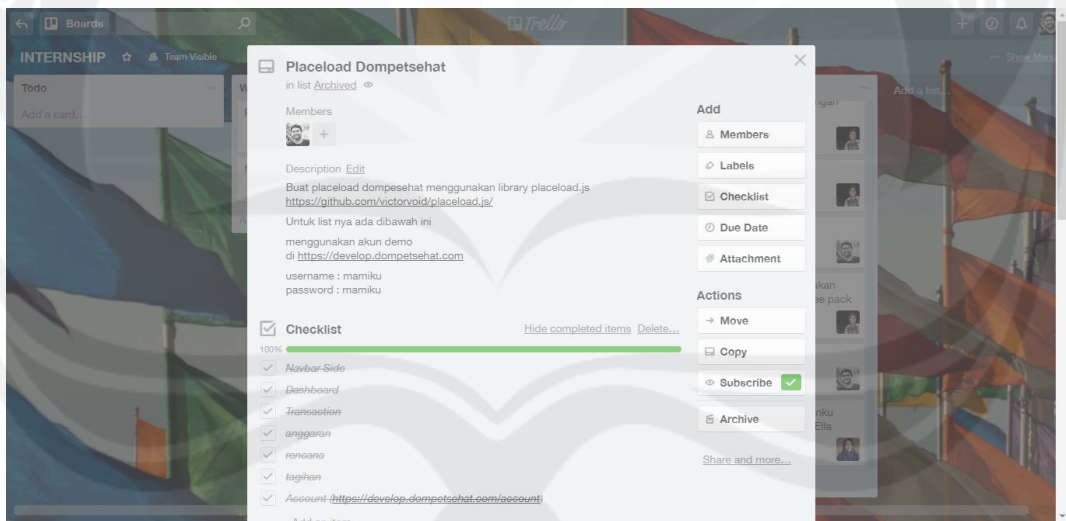
Gambar 2.31: Sistem informasi presensi berbasis web



Gambar 2.32: Chrome Browser untuk pengujian menggunakan mode pengembang



Gambar 2.34: Penggunaan Slack sebagai media komunikasi internal perusahaan.



Gambar 2.34: Penggunaan layanan Trello untuk mengatur tugas dan waktu pengerjaan.

FORM PENILAIAN KERJA PRAKTEK

Nama Mahasiswa : YOHANES RIZKY GUMILIR
NIM : 14 07 07644
Tempat Pelaksanaan : Javesign,
Waktu Pelaksanaan : 3 Juli - 18 Agustus 2017

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI (0-100)
1	Kemampuan Teknis di Bidang IT	80
2	Kemampuan Bekerja Sama dalam Tim	80
3	Penempatan Diri dalam Lingkungan Kerja	80
4	Kedisiplinan	80
RATA-RATA :		80

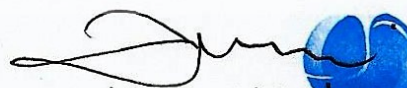

Komentar :

Skil frontend sudah bagus, lanjutkan ke expert frontend
dengan mempelajari javascript framework. eg: reactjs
angularjs dll.

Nama Pembimbing : Andwi Prma Valentine S.kom.
Posisi/Jabatan : Project manager
No. Handphone : 08523348885
Alamat Email : andwi@javasign.net

.....
Pembimbing Lapangan,

.....
Pembimbing Lapangan,


(..... Andwi Prma Valentine)
 JAVASIGN
www.javasign.net