

LAPORAN KERJA PRAKTEK



Dipersiapkan oleh:

I Gede Bagus Artha Suryawan / 150708537

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Kerja Praktek
Pembangunan Aplikasi Mobile Santrian Gallery

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui
Pada tanggal : 28 Maret 2019

Oleh :

Dosen Pembimbing,



(Eddy Julianto, S.T., M.T.)

Pembimbing Lapangan,


PT. ASANKA

(Wahyu Atmaja)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini. Kerja Praktek adalah salah satu dari mata kuliah wajib yang harus ditempuh setiap mahasiswa Fakultas Teknologi Industri, program studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan sebagai salah satu syarat untuk dapat mengambil mata kuliah Tugas Akhir (TA).

Melalui kerja praktek ini diharapkan mahasiswa dapat mengenal bagaimana dunia kerja dan penerapan ilmu secara nyata serta memperluas pengetahuan. Mengingat dunia kerja saat ini membutuhkan tenaga kerja yang berpengalaman bagi sebuah perusahaan. Laporan ini dibuat berdasarkan pengalaman yang didapatkan dari kerja praktek yang telah ditempuh dari tanggal 7 Januari 2019 sampai dengan 23 Februari 2019 di PT. ASANKA.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang selalu memberikan berkah, anugrah, dan pengetahuan yang melimpah kepada penulis.
2. Orang tua, yang selalu tiada henti memberikan doa, semangat, dukungan, dan motivasi selama penulis mengikuti kerja praktek.
3. Bapak Eddy Julianto, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama pelaksanaan kerja praktek maupun penyusunan laporan.
4. Locca Chandra, selaku CEO dan Team Creative ASANKA yang telah membimbing selama kerja praktek.
5. Wahyu Atmaja, selaku pembimbing lapangan yang telah membimbing penulis dan bekerjasama penulis selama kerja praktek.
6. Seluruh pegawai PT. ASANKA yang telah mau menerima serta bekerjasama dengan penulis selama kerja praktek.

7. Semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan dan dukungan serta kerja sama yang baik sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan lancar.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan kerja praktek dan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dan semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 25 Maret 2019

Penulis,



I Gede Bagus Artha Suryawan

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR	5
BAB I PENDAHULUAN	7
1.1. Sekilas Perusahaan	7
1.2. Sejarah Perusahaan	7
1.3. Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan	8
1.4. Struktur Organisasi	9
1.5. Deskripsi Tugas Struktur Organisasi	9
1.6. Departemen TI dalam Perusahaan	10
BAB II PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK	12
2.1. Penjelasan Logbook.....	12
2.2. Hasil Pekerjaan Secara Umum	24
2.3. Bukti Hasil Pekerjaan	25
BAB III HASIL PEMBELAJARAN	41
3.1. Manfaat Kerja Praktek.....	41
3.2. Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek	42
BAB IV KESIMPULAN	43
4.1. Kesimpulan.....	43
4.2. Saran.....	44
LAMPIRAN	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	9
Gambar 2.1. Halaman Utama dari The Concept House.....	25
Gambar 2.2. Website Interaktif dari The Concept House	25
Gambar 2.3. Website Statis dari The Concept House pada bagian utama.....	26
Gambar 2.4. The Concept House pada Our Concept.....	26
Gambar 2.5. The Concept House pada Our Work	27
Gambar 2.6. The Concept House pada Our Team	28
Gambar 2.7. The Concept House pada Contact Us.....	29
Gambar 2.8. Santrian Gallery Apps Splash Screen.....	29
Gambar 2.9. Santrian Gallery Apps Homepage Our Collection.....	30
Gambar 2.10. Santrian Gallery Apps Homepage Our Auction.....	30
Gambar 2.11. Santrian Gallery Apps Homepage Recents Blog	31
Gambar 2.12. Santrian Gallery Apps Gallery Screen	31
Gambar 2.13. Santrian Gallery Apps Gallery Filter Screen.....	32
Gambar 2.14. Santrian Gallery Apps Gallery Detail Screen	32
Gambar 2.15. Santrian Gallery Apps Gallery Enquire Screen	33
Gambar 2.16. Santrian Gallery Apps Auction Screen.....	33
Gambar 2.17. Santrian Gallery Apps Auction Filter Screen	34
Gambar 2.18. Santrian Gallery Apps Auction Detail Screen	34
Gambar 2.19. Santrian Gallery Apps Auction Enquire Screen	35
Gambar 2.20. Santrian Gallery Apps Article Screen	35
Gambar 2.21. Santrian Gallery Apps Article Detail Screen	36
Gambar 2.22. Santrian Gallery Apps Explore Screen	36
Gambar 2.23. Santrian Gallery Apps Artist Screen	37
Gambar 2.24. Santrian Gallery Apps Artist Detail Screen	37
Gambar 2.25. Santrian Gallery Apps Login Screen	38
Gambar 2.26. Santrian Gallery Apps Register Screen	38
Gambar 2.27. Santrian Gallery Apps Profile Screen.....	39
Gambar 2.28. Santrian Gallery Apps Edit Profile Screen	39

Gambar 2.29. Santrian Gallery Apps History Enquire Screen 40

Gambar 2.30. Santrian Gallery Apps History Auction Screen 40



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Sekilas Perusahaan

ASANKA didirikan untuk menawarkan layanan terbaik di wilayah Bali yang lebih besar, serta secara internasional dengan klien di Singapura dan Australia sebagai pilihan kualitas untuk layanan, yang jika tidak akan dapat dijangkau untuk usaha kecil dan menengah.

ASANKA menawarkan pengalaman bertahun-tahun dalam desain grafis, *web apps*, *mobile apps*, pencetakan, layanan IT lainnya sesuai kebutuhan pelanggan. ASANKA sebuah perusahaan yang berbudaya nilai, yang telah memberikan keunggulan dari tahun ke tahun. Baik itu web sederhana, *mobile apps*, *e-commerce*, *responsive design*, atau *hybrid apps*, kami akan memberikan solusi paling dinamis untuk kebutuhan anda.

Klien kami berdasarkan penekanan pada layanan pelanggan dengan teknologi canggih untuk menjaga klien kami. ASANKA dapat dan memang menawarkan teknologi terbaru berbasis web untuk menyediakan solusi bagi klien kami. Kami secara konsisten memberikan kepuasan kepada klien korporat kami, menghasilkan kreasi berkualitas tinggi dan produk yang ramah pengguna, efektif dan menarik secara *visual*. Berupa *mobile apps*, *web design*, *internet marketing*, *search engine optimization (SEO)*, *flash animation*, *database development*, *e-commerce*, *design graphic*, *marketing collateral* and *IT supplies*.

1.2. Sejarah Perusahaan

ASANKA yang berdiri sejak tahun 2011 dan didirikan oleh Locca Chandra. ASANKA adalah sebuah perusahaan software house yang berada di Bali, yang berlokasi di Jl. Gunung Agung 208. Sejak awal berdirinya ASANKA hanya memberikan jasa sebagai pengembang aplikasi berbasis web (CMS). Dengan memenuhi kepuasan pelanggan dan meningkat pesatnya *technology* lalu ASANKA

berkembang tidak hanya menerima *website* saja, namun lebih sesuai permintaan pelanggan.

ASANKA selalu berkomitmet menawarkan layanan terbaik di wilayah Bali, serta secara internasional dengan klien di Singapura dan Australia sebagai pilihan kualitas untuk layanan, yang jika tidak akan dapat dijangkau untuk usaha kecil dan menengah. ASANKA sudah memiliki pengalaman yang banyak dalam membangun sebuah aplikasi web maupun mobile. ASANKA sudah membangun 50 *web apps* dan 10 *mobile apps*, berikut merupakan data pada tahun 2017.

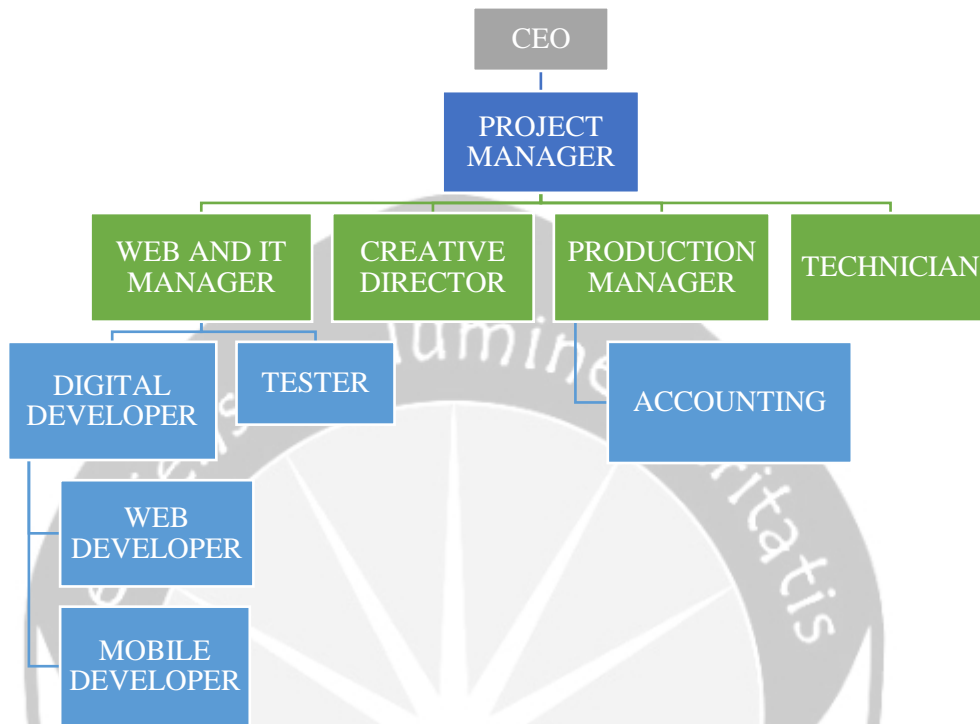
1.3. Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan

Visi dari ASANKA adalah menjadikan perusahaan yang mampu menawarkan layanan terbaik tidak hanya di wilayah Bali namun serta secara internasional.

Misi pada perusahaan tersebut yaitu menawarkan layanan terbaik dengan pekerja yang ahli dan sudah berpengalaman dalam *design graphic*, *web apps*, *mobile apps*, percetakan, dan *IT supplies*.

Tujuan dari perusahaan ini yaitu memberikan komitmen dan kepuasan pelanggan dengan memberikan *programmer* dan *designer* yang sudah berpengalaman dari tahun ketahun, dalam keahlian mereka.

1.4. Struktur Organisasi



Gambar 1.1. Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

1.5. Deskripsi Tugas Struktur Organisasi

1.5.1. *CEO*

CEO bertugas dan memiliki tanggung jawab secara keseluruhan dalam perusahaan dalam pengelolaan, perencanaan, dan analisis segala aktivitas fungsional bisnis seperti operasional, SDM, keuangan, dan pemasaran.

1.5.2. *Accounting*

Accounting bertugas dan juga bertanggung jawab terhadap semua laporan keuangan dari membuat, mengatur, dan menyusun semua laporan anggaran yang ada.

1.5.3. *Production Manager*

Production Manager bertugas dan bertanggung jawab mengatur dan merencanakan jadwal produksi, serta menilai kelayakan proyek dan memperkirakan anggaran dan skala waktu proyek.

1.5.4. *Creative Director*

Creative Group bertugas dan bertanggung jawab mengawasi penawaran dan proposal klien, dan bertemu dengan klien atau manajemen untuk menjelaskan strategi dan solusi dari permasalahan yang dihadapi.

1.5.5. *Technician*

Technician bertugas dan bertanggung jawab untuk mengelola semua aspek yang berkaitan dengan teknologi informasi, jaringan serta infrastruktur yang ada di perusahaan, agar kualitasnya lebih optimal.

1.6. Departemen TI dalam Perusahaan

1.6.1. *Projek Manager*

Projek Manager bertugas dan bertanggung jawab dalam memimpin perencanaan dan pelaksanaan proyek. Selain itu menyusun dan mengkoordinasi team proyek, serta memantau dan membuat laporan dari aktivitas proyek.

1.6.2. *Web And IT Manager*

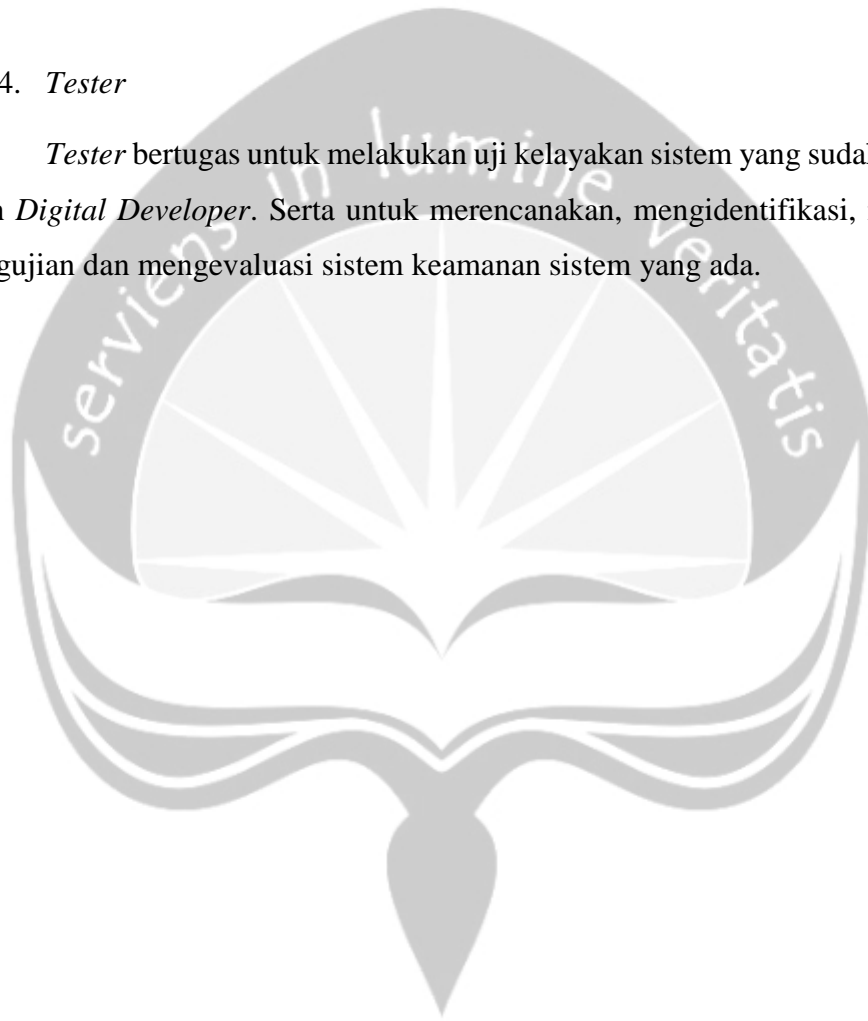
Web and IT Manager bertugas dan bertanggung jawab atas kelancaran pembangunan perangkat lunak *website* maupun *platform* lainnya. Namun memiliki batasan yaitu hanya pada kebutuhan, anggaran, dan jadwal.

1.6.3. *Digital Developer*

Digital Developer bertugas dan bertanggung jawab atas pembangunan sebuah *website* ataupun *mobile apps* yang sudah di berikan dari rancangan yang sudah diberikan oleh *Creative Director*. Pada bagian ini akan dipecah menjadi 2 bagian yaitu: *Web Developer*, dan *Mobile Developer*.

1.6.4. *Tester*

Tester bertugas untuk melakukan uji kelayakan sistem yang sudah dibangun oleh *Digital Developer*. Serta untuk merencanakan, mengidentifikasi, melakukan pengujian dan mengevaluasi sistem keamanan sistem yang ada.



BAB II

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

2.1. Penjelasan Logbook

Logbook merupakan buku yang berisi kegiatan penulis selama pelaksanaan kerja praktek. Adapun penjelasan dari kegiatan yang penulis lakukan selama kerja praktek adalah sebagai berikut:

NO	TANGGAL	KETERANGAN
1	7 Januari 2019	Pada hari pertama, penulis datang pada pukul 9.00 dan datang kepada selaku perusahaan yaitu Locca Chandra, beliau langsung menjelaskan bagaimana prosedur kerja di perusahaan tersebut. Setelah itu penulis dan seluruh pegawai ASANKA berkenalan dan berbincang-bincang mengenai pengalaman yang ada di ASANKA. Setelah berkenalan penulis bertemu dengan pembimbing lapangan dan berbincang mengenai proyek yang bisa diberikan kepada penulis yang bisa dikerjakan dan dijadikan laporan dan proyek kerja praktek ini. Lalu penulis berbincang-bincang mengenai yang di pelajari dan pengalaman dalam membangun aplikasi. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-1 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
2	8 Januari 2019	Pada hari ke-2, penulis diberikan sebuah proyek yaitu menambah fungsi dan mengganti konten pada <i>website</i> The Concept House. Setelah itu pembimbing memberikan <i>repository</i> proyek The Concept House kepada penulis untuk dapat

		dipelajari dan dikerjakan. Lalu penulis mempelajari <i>website</i> The Concept House itu dari bahasa yang di pakai dan <i>package</i> yang dipakai. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-2 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
3	9 Januari 2019	Pada hari ke-3, penulis melakukan pengecekan <i>website</i> The Concept House dan pembelajaran struktur dan <i>package</i> yang dipakai <i>website</i> tersebut. Lalu penulis berdiskusi dengan pembimbing bahwa <i>website</i> tersebut akan diusulkan dibangun ulang karena developer sebelumnya membangun <i>website</i> susah untuk dikembangkan oleh penulis. Selain itu banyak file yang tidak digunakan membuat penulis kesusahan untuk mempelajarinya. Maka dari itu didapat hasil dari pembimbing langsung bahwa <i>website</i> akan dibuat ulang dan tetap masih menggunakan design lama. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-3 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
4	10 Januari 2019	Pada hari ke-4, penulis memulai pembuatan <i>website</i> The Concept House, selain itu juga penulis menyiapkan konten yang akan diubah beserta fungsi yang ingin ditambahkan. Lalu penulis melakukan pembuatan projek baru dan melakukan instalasi library yang akan dipakai beserta konfigurasi. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-4 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.

5	11 Januari 2019	<p>Pada hari ke-4, penulis melakukan konfigurasi node pada <i>website</i> The Concept House yang menggunakan <i>website</i> interaksi, konfigurasi ini melakukan mengatur animasi dan <i>layout</i> pada <i>package</i> yang di pakai The Concept House. Konfigurasi ini berupa ukuran lingkaran ataupun jenis <i>border</i> yang digunakan, beserta warna background. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-5 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>
6	14 Januari 2019	<p>Pada hari ke-6, penulis melakukan pengaturan tata letak untuk <i>website</i> interaksi pada The Concept House. Pembimbing meminta struktur <i>node</i> pada <i>website</i> The Concept House ini dirancang menyerupai dengan <i>website</i> sebelumnya dan penulis juga mengatur animasi agar sesuai dan mudah gunakan oleh pengguna. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-6 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>
7	15 Januari 2019	<p>Pada hari ke-7, penulis melakukan pengisian data atau konten pada setiap node yang sudah dibuat kemarin. Setiap data yang memiliki gambar penulis olah lagi pada ukuran gambarnya untuk ditempelkan nanti pada <i>website</i>. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-7 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>
8	16 Januari 2019	<p>Pada hari ke-8, penulis dan pembimbing melakukan pengecekan seluruh konten <i>website</i> interaksi The</p>

		<p>Concept House, setelah pemeriksaan tersebut penulis mendapatkan beberapa perubahan. Lalu penulis mengganti perubahan tersebut. Setelah <i>website</i> sudah selesai dilakukan pengecekan, penulis dengan pembimbing melakukan <i>meeting</i> bersama founder The Concept House untuk memperlihatkan hasil <i>website</i> yang mereka minta. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-8 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>
9	17 Januari 2019	<p>Pada hari ke-9, penulis melakukan penambahan fungsi <i>history</i> pada <i>website</i> interaksi The Concept House. Fungsi <i>history</i> ini agar pengguna dapat kembali kepada aksi sebelumnya pada <i>website</i> The Concept House. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-9 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>
10	18 Januari 2019	<p>Pada hari ke-10, penulis diminta membuat <i>website</i> static untuk The Concept House, yang berguna untuk menampilkan sama seperti <i>website</i> interaksi The Concept House, hanya perbedaannya pada jenis tampilannya. Lalu penulis dan pembimbing mendiskusikan mengenai bahasa dan <i>package</i> yang akan dipakai pada <i>website</i> tersebut. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-10 mulai pukul 10.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>
11	21 Januari 2019	<p>Pada hari ke-11, penulis mulai melakukan pembuatan <i>website</i> static yang diminta kemarin. Tahap pertama yang dilakukan penulis yaitu</p>

		<p>melakukan setup terhadap projek atau <i>website</i> yang diminta sesuai kebutuhan, tahap ini melakukan pembuatan projek, serta melakukan installasi <i>package</i> dan juga melakukan pembuatan base dari <i>website</i> The Concept House. Dalam projek ini penulis menggunakan <i>package</i> jQuery dan Bootstrap untuk membantu penulis agar dalam pembuatan <i>website</i> bisa lebih cepat. Dan bahasa yang dipakai yaitu HTML, CSS, Javascript. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-11 mulai pukul 10.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>
12	22 Januari 2019	<p>Pada hari ke-12, penulis memulai melakukan pembuatan <i>layout</i> dari <i>website</i> The Concept House tersebut. Dalam proses pembuatan <i>layout</i> ini penulis membuat sebuah tampilan dari The Concept House, yang didalamnya berisi hanya 1 tampilan yaitu berupa <i>Homepage</i>. Penulis memberi banyak aksi pada halaman <i>homepage</i>, berupa animasi, slider, ataupun warna-warna yang sederhana. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-12 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>
13	23 Januari 2019	<p>Pada hari-13, penulis melanjutkan pengerjaan dari <i>website</i> The Concept House, yang sebelumnya penulis sudah membuat <i>layout</i> dari <i>website</i> tersebut, maka penulis melanjutkan pemberian atau memasukan konten – konten yang ada pada <i>website</i> interaksi ke <i>website</i> baru tersebut. Pada konten tersebut berupa informasi perusahaan, visi misi,</p>

		beserta informasi <i>team</i> perusahaan The Concept House ini. Setelah penulis telah memasukan konten pada <i>website</i> tersebut, penulis lalu memberikan <i>website</i> tersebut kepada pembimbing untuk melakukan pengecekan. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-13 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
14	24 Januari 2019	Pada hari-ke 14, penulis diminta untuk melakukan penambahan pada <i>website</i> The Concept House yaitu berupa fitur agar pengguna dapat mengirimkan pesan. Fungsi ini dibuat oleh penulis dengan bantuan beberapa <i>package</i> agar dapat mempercepat pengerjaan yaitu PHPMailer. Setelah pembuatan fitur ini, penulis lalu melakukan <i>testing</i> terhadap fitur ini dengan dibantu oleh pembimbing. Setelah fitur ini berhasil melakukan <i>testing</i> dan berjalan dengan baik, pembimbing melaporkan kepada pemilik agar dapat melihat hasil <i>website</i> . Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-14 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
15	25 Januari 2019	Pada hari-15, dari hasil yang dilihat oleh pemilik sendiri, penulis mendapatkan beberapa perubahan terhadap konten yang ada pada <i>website</i> The Concept House. Penulis mengganti konten pada bagian <i>our concept</i> , dikarenakan tidak sesuai dengan harapan pemilik. Setelah penggantian konten diselesaikan oleh penulis, lalu penulis melakukan pelaporan lagi dengan pembimbing untuk melakukan pengecekan beserta melaporkan

		hasil kepada pemilik The Concept House ini. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-15 mulai pukul 10.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
16	28 Januari 2019	Pada hari ke-16, penulis diberikan <i>list</i> yang perlu diubah dalam <i>website</i> The Concept House. Penulis diminta melakukan penggantian konten bagian <i>Our Team</i> pada <i>website</i> The Concept House, dikarenakan konten yang dimasukkan sebelumnya adalah isi konten lama, maka akan diubah menggunakan isi konten baru yang diberikan oleh pemiliknya sendiri. Maka tugas penulis harus mengubah isi konten <i>our concept</i> pada <i>website</i> interaktif dan <i>website static</i> . Konten ini berupa informasi <i>team founder</i> dari The Concept House ini. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-16 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
17	29 Januari 2019	Pada hari ke-17, penulis melakukan <i>testing</i> dan pengecekan fitur dari The Concept House dikarenakan <i>website</i> tersebut akan dipresentasikan kepada pemilik pada tanggal 30 Januari 2019. Dalam pengecekan fitur disini penulis melakukan kelengkapan fungsi dengan permintaan dari pemilik The Concept House ini. Selain itu juga penulis melakukan <i>testing</i> terhadap fungsi – fungsi yang ada di <i>website</i> tersebut. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-17 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.

18	30 Januari 2019	Pada hari ke-18, penulis melakukan <i>meeting</i> mengenai <i>website</i> The Concept House bersama pembimbing dan team dari The Concept House yang berlokasi direnon. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-18 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
19	31 Januari 2019	Pada hari ke-19, penulis diberikan sebuah projek oleh pembimbing yaitu membuat aplikasi mobile yang memiliki konsep galeri lukisan. Aplikasi tersebut merupakan permintaan dari perusahaan Santrian Gallery. Penulis berdiskus dengan pembimbing mengenai fitur pada Santrian Gallery Apps tersebut beserta bahasa pemrograman yang digunakan. Santrian Gallery Apps ini akan dibuat dengan bahasa Javascript yang dibantu oleh React Native dalam pembangunannya agar aplikasi ini bisa langsung berjalan pada 2 <i>platform</i> yaitu android dan ios. Serta dalam pengelolaan datanya menggunakan REST API sebagai akses aplikasi kepada database. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-19 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
20	1 Februari 2019	Pada hari ke-20, penulis melakukan proses setup pada Santrian Gallery Apps. Tahap pertama penulis membuat sebuah projek baru dengan React Native, selanjutnya penulis melakukan pemasangan <i>package</i> terhadap projek yang telah dibuat. Tahap selanjutnya penulis melakukan konfigurasi terhadap <i>package</i> yang sudah terinstall agar dapat dipakai dengan aplikasi, beserta melakukan <i>testing</i>

		serta pembuatan APK terhadap aplikasi agar <i>package</i> tidak bertabrakan dengan yang lainnya. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-20 mulai pukul 10.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
21	4 Februari 2019	Pada hari ke-21, penulis melanjutkan dalam pembuatan Santrian Gallery Apps. Penulis melakukan pembuatan seluruh komponen yang akan digunakan nantinya pada mobile apps ini, komponen disini yaitu <i>text field</i> , <i>button</i> , <i>image</i> , <i>label</i> , <i>typography</i> , dll. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-21 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
22	6 Februari 2019	Pada hari ke-22, penulis melakukan setup redux untuk Santrian Gallery Apps. Penulis melakukan pemasangan <i>package</i> Redux, selanjutnya penulis mendeklarasi setiap atribut yang dibutuhkan setiap tampilan yang akan ditampilkan. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-22 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
23	7 Februari 2019	Pada hari ke-23, penulis melanjutkan dalam pembuatan Santrian Gallery Apps. Penulis menghubungkan setiap tampilan yang ada pada Santrian Gallery Apps pada Redux. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-23 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
24	8 Februari 2019	Pada hari ke-24, penulis melakukan konfigurasi API untuk Santrian Gallery Apps agar bisa

		mengakses API dari server. Selanjutnya penulis menghubungkan setiap tampilan yang ada dengan <i>service</i> API. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-24 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
25	11 Februari 2019	Pada hari ke-25, penulis melanjutkan pembangunan Santrian Gallery Apps. Penulis menghubungkan tampilan pada halaman artikel pada Santrian Gallery Apps pada <i>service</i> API artikel, yang berisi seluruh aksi pengambilan data artikel seperti pencarian dan menampilkan seluruh data. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-25 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
26	12 Februari 2019	Pada hari ke-26, penulis melanjutkan pembangunan Santrian Gallery Apps. Penulis menghubungkan tampilan pada halaman Auction Santrian Gallery Apps pada <i>service</i> API auction, yang berisi seluruh aksi pengambilan data lelang seperti pencarian dan <i>pengambilan data lelang</i> . Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-26 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
27	13 Februari 2019	Pada hari ke-27, penulis melanjutkan pembangunan Santrian Gallery Apps. Penulis menghubungkan tampilan pada halaman Artist Santrian Gallery Apps pada <i>service</i> API pelukis, yang berisi seluruh aksi pengambilan data pelukis seperti pencarian dan pengambilan data pelukis. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-27 mulai pukul 10.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.

28	14 Februari 2019	Pada hari ke-28, penulis melanjutkan pembangunan Santrian Gallery Apps. Penulis membuat sebuah fungsi yang dapat menghapus seluruh <i>script</i> yang ada di dalam data, yang berguna agar tampilan halaman artikel terlihat bersih dari tulisan yang tidak diinginkan. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-28 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
29	15 Februari 2019	Pada hari ke-29, penulis diminta oleh pembimbing memasang <i>service</i> https pada Santrian Gallery Apps. Penulis mengganti <i>service</i> ke HTTPS pada <i>service</i> dan <i>image</i> . Pada aplikasi ios diwajibkan menggunakan HTTPS dikarenakan demi keamanan sistem, maka dari itu api dipasangkan agar menjadi HTTPS. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-29 mulai pukul 10.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
30	18 Februari 2019	Pada hari ke-30, penulis diminta untuk menambahkan fitur <i>filter</i> pada setiap tampilan yang menampilkan seluruh data. Penulis lalu membuat sebuah fitur <i>filter</i> pada setiap tampilan yang diminta. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-30 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.
31	19 Februari 2019	Pada hari ke-31, penulis melakukan perbaikan pada <i>authentication</i> pada Santrian Gallery Apps, yang sebelumnya masih terdapat <i>error</i> pada saat perubahan profile. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-31 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.

32	20 Februari 2019	<p>Pada hari ke-32, penulis melakukan pengembangan terhadap Santrian Gallery Apps. Dikarenakan ada penambahan beberapa fungsi, yaitu fungsi pencarian pada setiap tampilan, agar memudahkan pengguna untuk mencari lukisan yang mereka cari. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-32 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>
33	21 Februari 2019	<p>Pada hari ke-33, penulis melakukan pengecekan fitur dan fungsi yang ada pada Santrian Gallery Apps. Penulis melakukan pengecekan fungsi yang dibuat dengan <i>list</i> permintaan dari pihak Santrian Gallery maupun pembimbing. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-33 mulai pukul 10.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>
34	22 Februari 2019	<p>Pada hari ke-34, penulis melakukan <i>testing</i> pada Santrian Gallery Apps beserta dibantu dengan pembimbing. Setelah berhasil melakukan <i>testing</i>, penulis membuat powerpoint untuk di presentasi kepada pihak Santrian. Presentasi ini berisi informasi fitur yang ada pada Santrian Gallery Apps dan cara penggunaan aplikasi ini. Hal tersebut merupakan kegiatan penulis selama hari ke-34 mulai pukul 09.00 sampai dengan pulang pada pukul 18.00.</p>

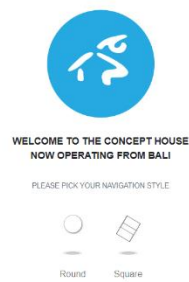
2.2. Hasil Pekerjaan Secara Umum

Selama kurang lebih 1,5 bulan pelaksanaan kerja praktek ini, banyak pengalaman yang didapat penulis ataupun kerjakan. Disini, penulis mengerjakan sebuah aplikasi mobile untuk Santrian Gallery. Aplikasi *mobile* ini bersifat *hybrid* atau dapat berjalan di dua *platform* yaitu android dan ios, yang bertujuan aplikasi ini bisa membantu perusahaan bisa menampilkan lukisan–lukisan mereka berserta pelukisnya dan juga dapat melakukan transaksi lelang ataupun penjualan lukisan secara online kepada kolektor ataupun pengguna aplikasi tersebut.



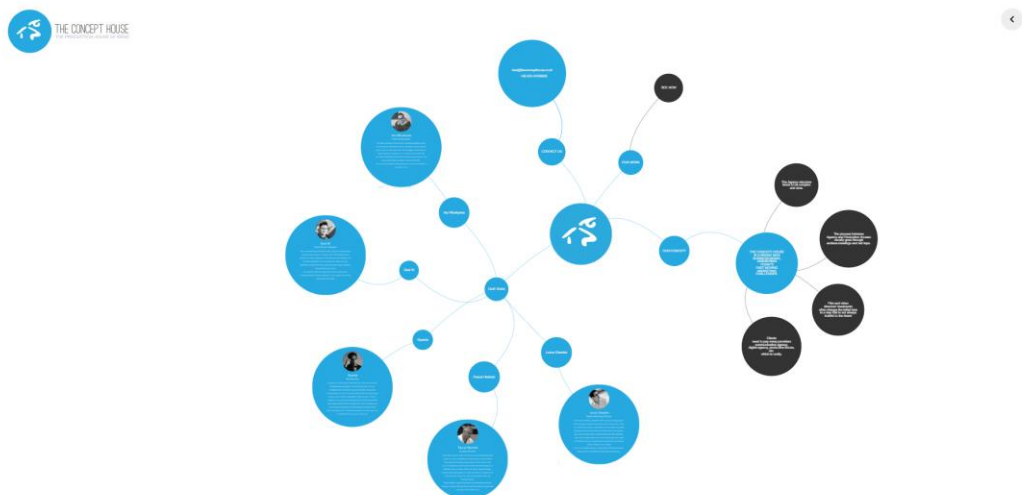
2.3. Bukti Hasil Pekerjaan

2.3.1. Website The Concept House Landing Page



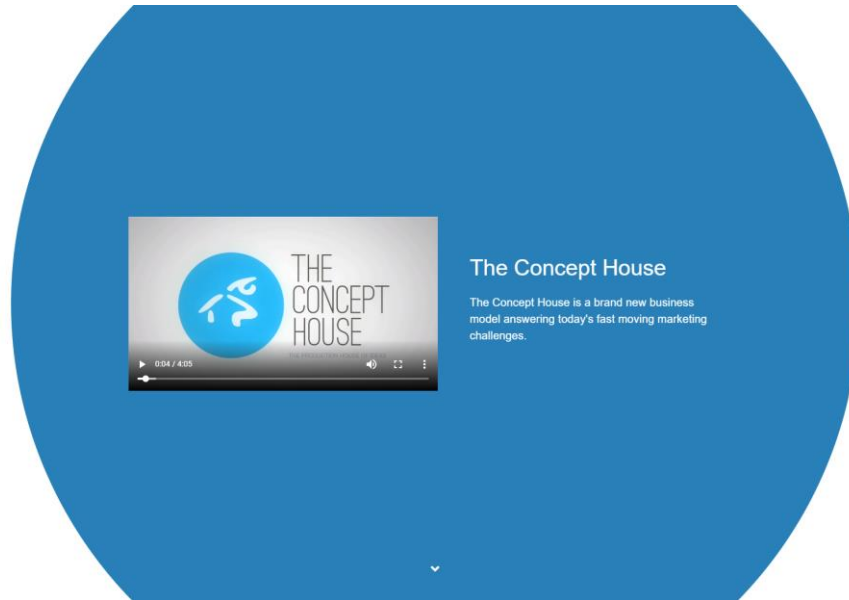
Gambar 2.1. Halaman Utama dari The Concept House

2.3.2. Website The Concept House Round

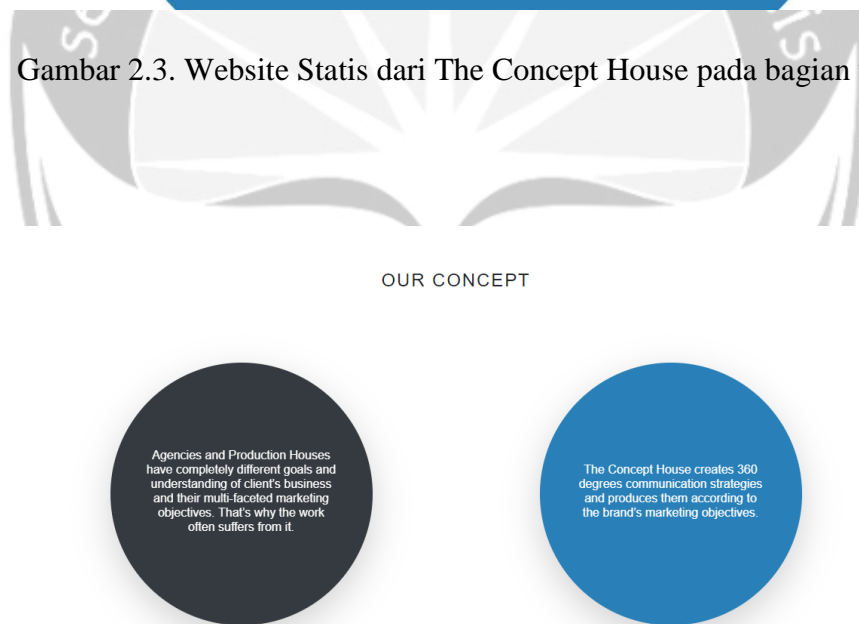


Gambar 2.2. Website Interaktif dari The Concept House

2.3.3. Website The Concept House Squere



Gambar 2.3. Website Statis dari The Concept House pada bagian utama



Gambar 2.4. The Concept House pada Our Concept

OUR WORK



Gambar 2.5. The Concept House pada Our Work



OUR TEAM



Desi W
Client Service Manager

Desi is a born team leader. She proved it when, still a junior, she led the direct sales team leader community in Sampoerna, Bali. Multi-talented, sharp and passionate, she thrives indifferently in the administration, the marketing or even the creative departments. She is also a great event organizer, who has implemented concepts for brands as varied as Prost beer, Campari, Sampoerna, Bintang, Bukopin bank or Toshiba.

Desi's attention to details and organization skills are a blessing when implementing communication campaigns or events, making sure everything goes smoothly to the target.



Locca Chandra
Digital Marketing Director

The founder of ASANKA, established in 2009, Locca has an amazing range of skills at his disposal, including a huge experience and a very nice smile. In short, he is awesome! The company is offering best service and quality in the greater Bali region and beyond, a true blessing for small to medium size businesses. It goes wide from graphic design to website programming, mobile applications, custom IT and customer support. It also does custom printing on any support for advertising in any form, packaging, adhesive advertising, custom branding, stationary, billboards or neon signage.

One of Locca's greatest assets lie in understanding his clients' end consumers needs and how to most effectively influence their online behaviour.



Pascal Hierholz
Creative Director

Pascal Hierholz began his career in Paris, France, in the advertising and design business. His work as Art Director and Creative Director has been awarded both locally and internationally. Pascal worked in France, Canada, Finland, China, The Middle East and then Indonesia making multi-media campaigns for brands like Toyota, Air Canada, L'Oréal, Ford, Subway, Orange, Volkswagen, Nescafé, Gudang Garam, Godrej, etc. in both international or local agencies, like McCann Erickson, Publicis, Y&R or Taxi, Nurun interactive, Profero and Advantage Indonesia.

Pascal's strength is a blend of fresh ideas, local understanding and friendly diplomacy. His extensive through-the-line experience makes him a unique guide across today's communication maze.



Ryanda
Film Director

Ryan got his first camera when in junior High School. That's when his love for filming and telling stories began. A film director and editor, he is also a photographer and a writer able to create touching stories and capturing amazing emotions on video. He has made several short films that went through festivals, as well as beautiful wedding films in Bali and Europe. In 2016 he founded his own production team helping brands like Hilton and Royal Enfield reach a larger audience with TVC and Digital Ads. In 2017, his wedding work was awarded by the Wedding & Event Videographer Association (WEVA).

Ryan's work speak for itself. His filming and writing skills combined with his eye for editing will turn any script into a work of art.



Ary Wichayana
Head Of Animation

The creative mind behind The Chronicle of Calonarang and Baladeva comics, Ary has a knack for rendering the richness of Indonesian culture into amazing graphic novels in its many artistic forms. He loves digging in ancient history to forge his characters and settings. Ary is a true artist in the animation field. Puru-punuko, Sangut Delem channel, Katur Nusantara are here to prove it. He is also an active member of Denpasar's Smart City Committee.

Ary's humour and imagination will bring fresh air and a touch of local culture on any project, in style.

Gambar 2.6. The Concept House pada Our Team

CONTACT US



KOTA DENPASAR, INDONESIA

✉ desi@theconcepthouse.co.id

☎ +62 822 47559828

FOLLOW US



Full Name

E-mail

Telephone

Subject

Text your message here...

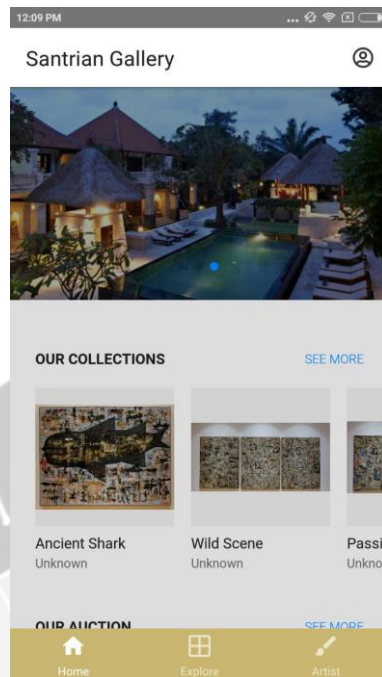
Submit

Gambar 2.7. The Concept House pada Contact Us

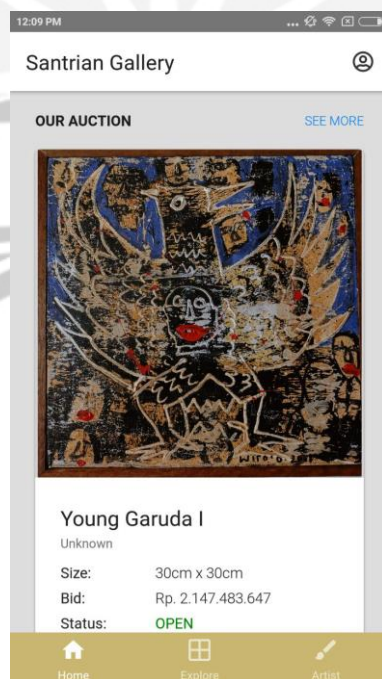
2.3.4. Santrian Gallery Apps



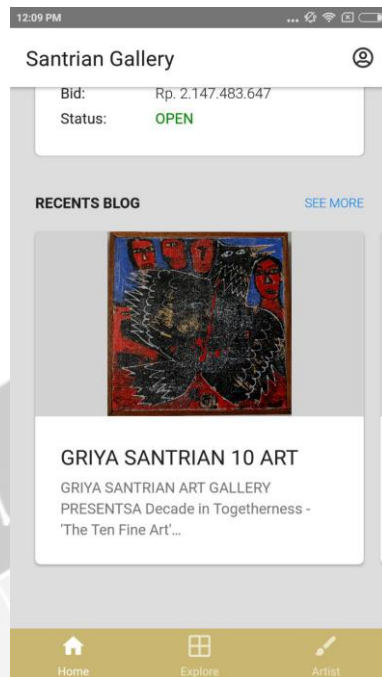
Gambar 2.8. Santrian Gallery Apps Splash Screen



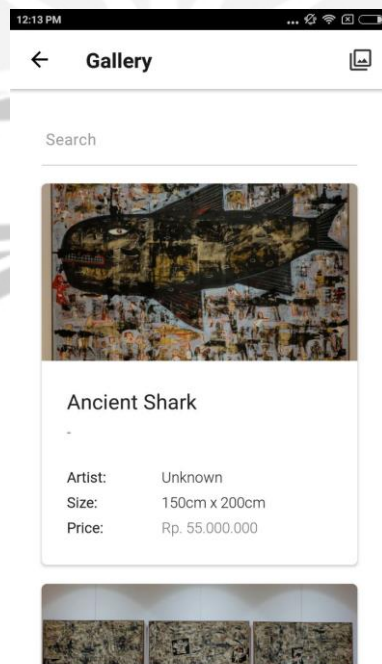
Gambar 2.9. Santrian Gallery Apps Homepage Our Collection



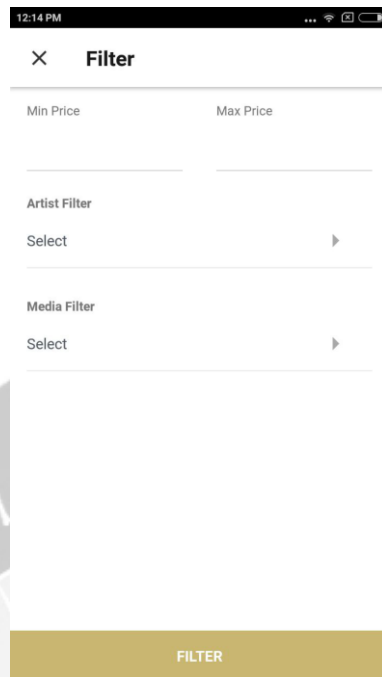
Gambar 2.10. Santrian Gallery Apps Homepage Our Auction



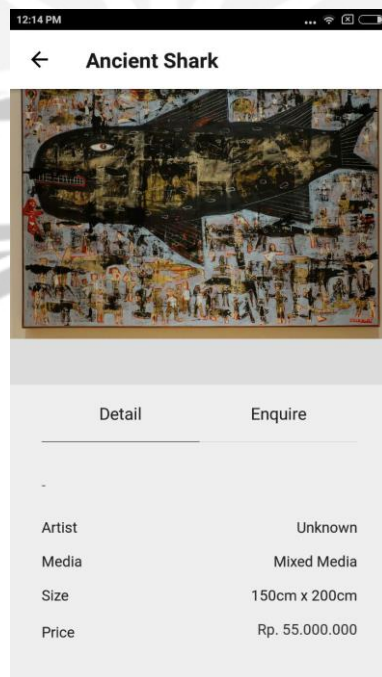
Gambar 2.11. Santrian Gallery Apps Homepage Recents Blog



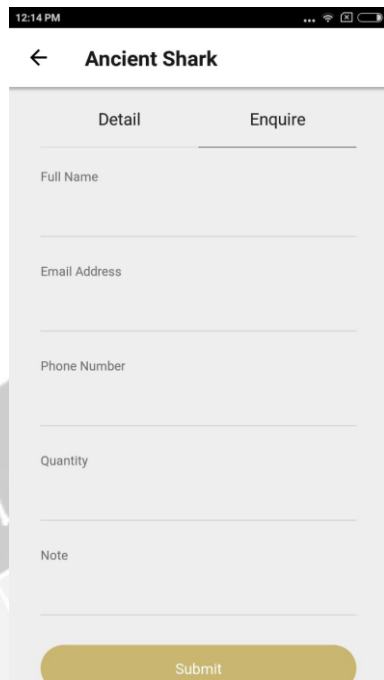
Gambar 2.12. Santrian Gallery Apps Gallery Screen



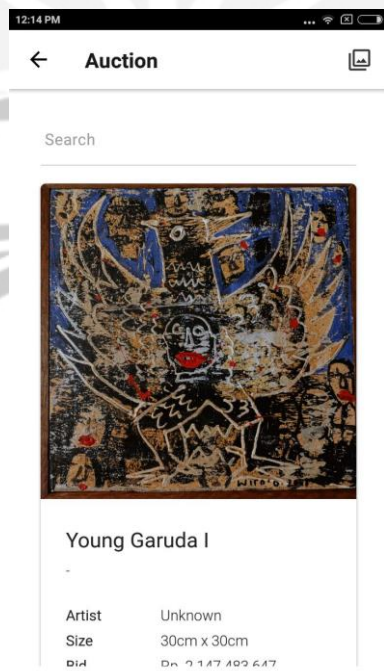
Gambar 2.13. Santrian Gallery Apps Gallery Filter Screen



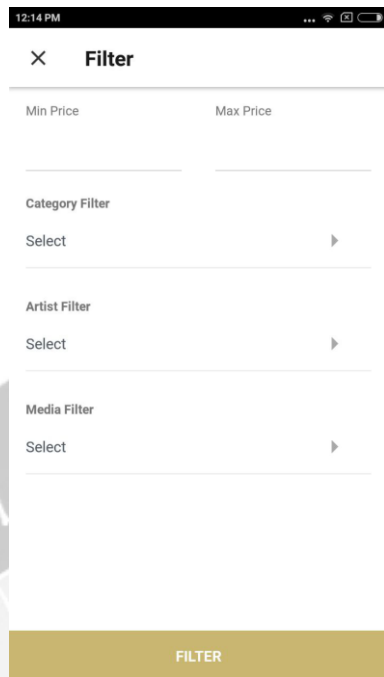
Gambar 2.14. Santrian Gallery Apps Gallery Detail Screen



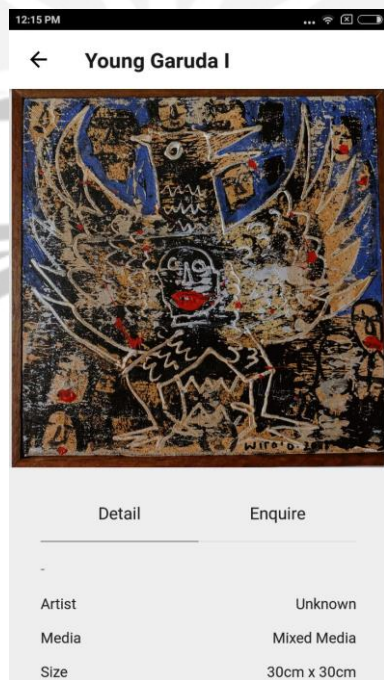
Gambar 2.15. Santrian Gallery Apps Gallery Enquire Screen



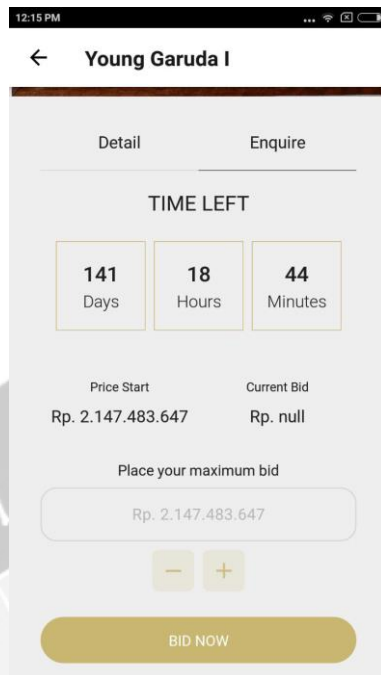
Gambar 2.16. Santrian Gallery Apps Auction Screen



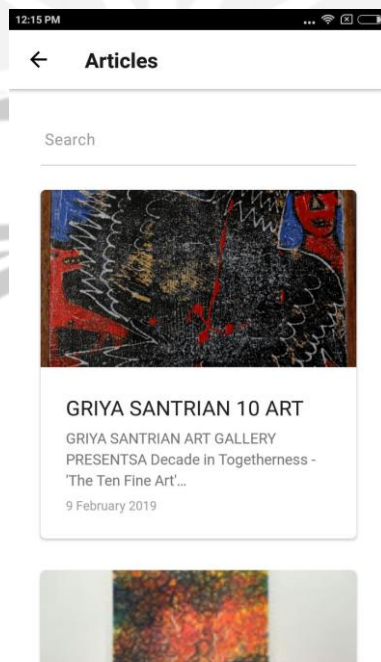
Gambar 2.17. Santrian Gallery Apps Auction Filter Screen



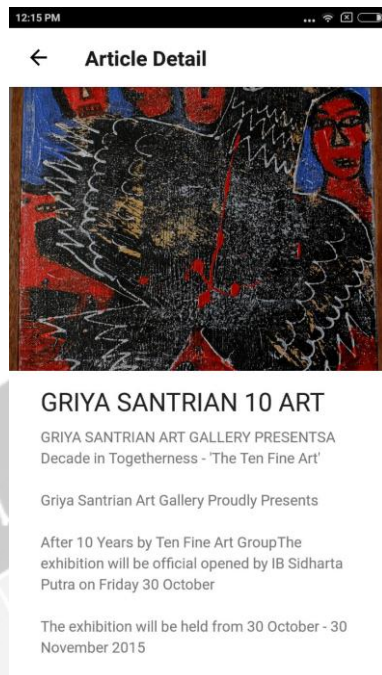
Gambar 2.18. Santrian Gallery Apps Auction Detail Screen



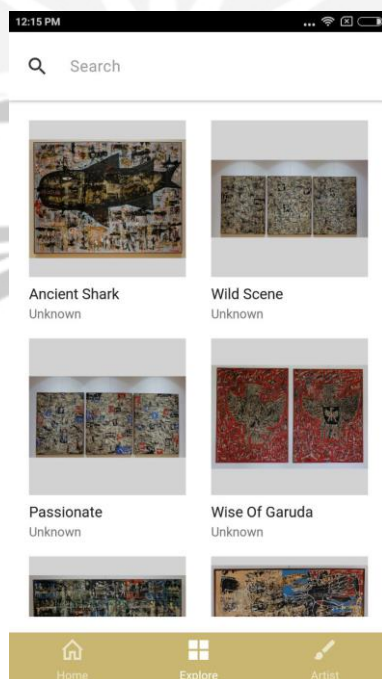
Gambar 2.19. Santrian Gallery Apps Auction Enquire Screen



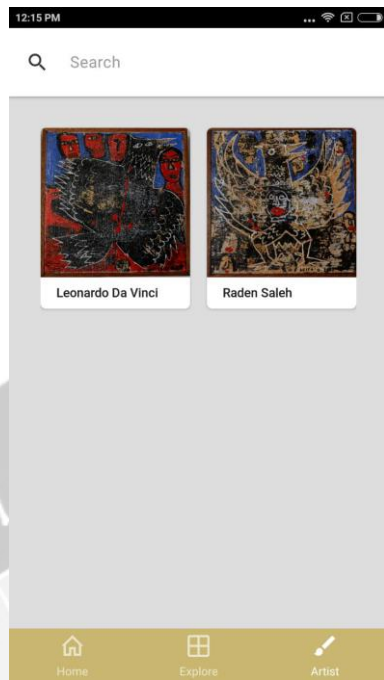
Gambar 2.20. Santrian Gallery Apps Article Screen



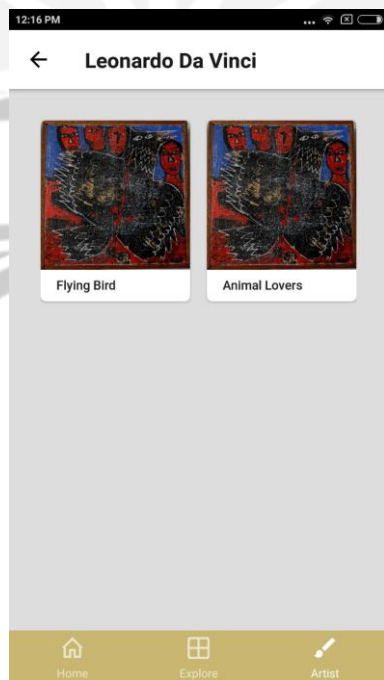
Gambar 2.21. Santrian Gallery Apps Article Detail Screen



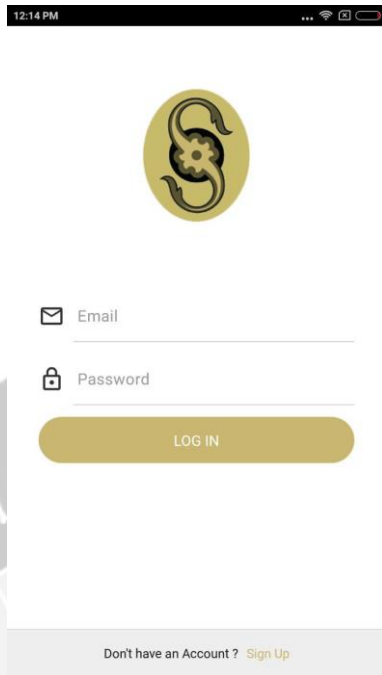
Gambar 2.22. Santrian Gallery Apps Explore Screen



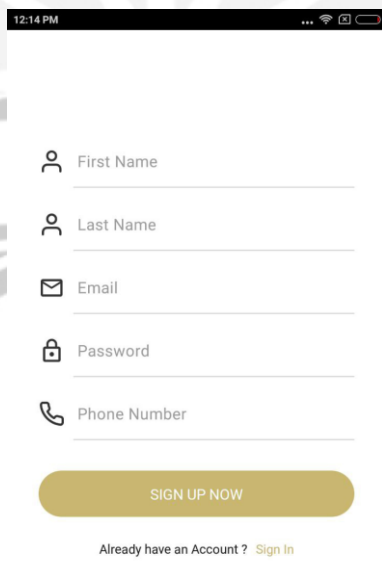
Gambar 2.23. Santrian Gallery Apps Artist Screen



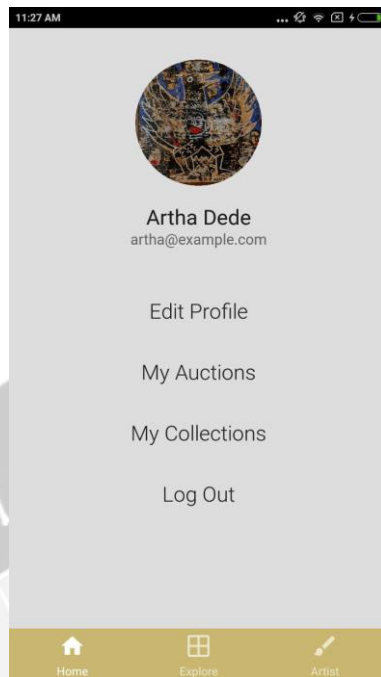
Gambar 2.24. Santrian Gallery Apps Artist Detail Screen



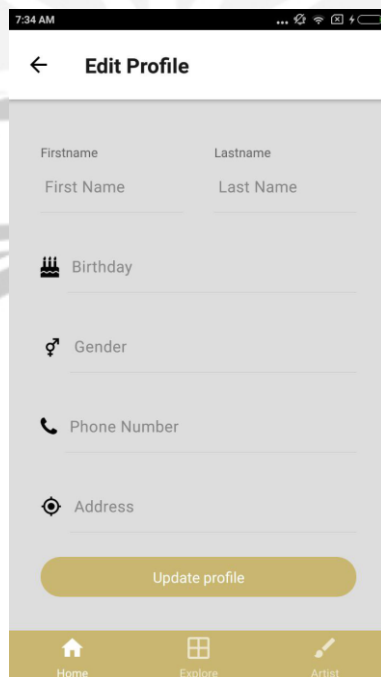
Gambar 2.25. Santrian Gallery Apps Login Screen



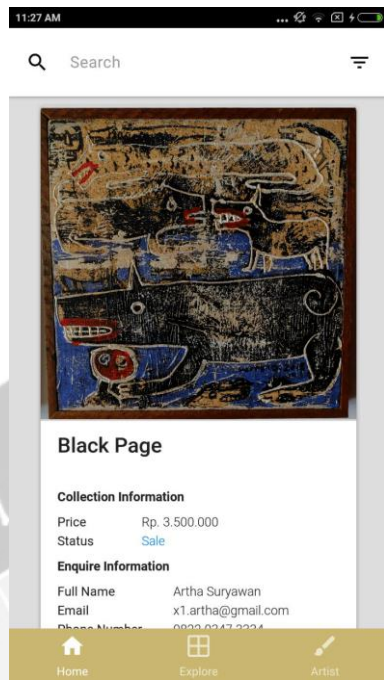
Gambar 2.26. Santrian Gallery Apps Register Screen



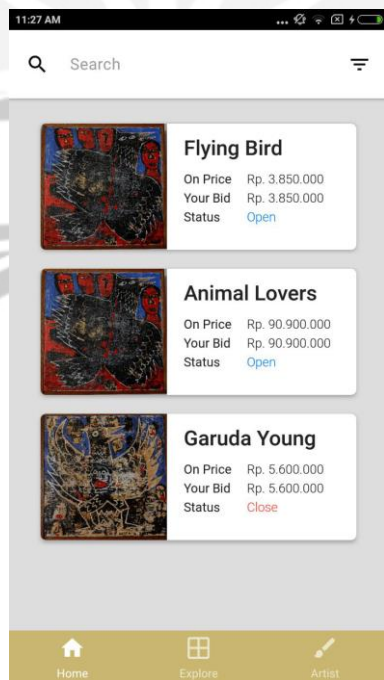
Gambar 2.27. Santrian Gallery Apps Profile Screen



Gambar 2.28. Santrian Gallery Apps Edit Profile Screen



Gambar 2.29. Santrian Gallery Apps History Enquire Screen



Gambar 2.30. Santrian Gallery Apps History Auction Screen

BAB III

HASIL PEMBELAJARAN

3.1. Manfaat Kerja Praktek

3.1.1. Manfaat untuk penulis

Manfaat yang didapatkan dari pelaksanaan kerja praktek untuk penulis adalah:

1. Dapat memenuhi mata kuliah kerja praktek sebagai syarat lulus Strata 1 Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Memahami secara langsung sistem kerja di perusahaan serta dapat ikut dalam proses kerja.
3. Mampu menerapkan serta membandingkan disiplin ilmu yang dialami selama di Universitas dengan kenyataan yang ada di dunia pekerjaan.
4. Mampu mengasah kreatifitas diri serta mengasah kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah atau tugas yang diberikan.
5. Memperluas relasi dan mendapatkan rekan baru dalam perusahaan serta dapat belajar untuk bekerja dalam tim.

3.1.2. Manfaat untuk Universitas

Manfaat yang didapat dari pelaksanaan kerja praktek untuk Universitas Atma Jaya Yogyakarta adalah:

1. Mendapatkan gambaran mengenai kurikulum yang relevan dengan dunia kerja saat ini.
2. Meningkatkan kualitas lulusan melalui pengalaman kerja praktek yang dilaksanakan mahasiswa

3.2. Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek

3.2.1. Pemrograman Aplikasi Web

Sistem yang dikerjakan untuk perusahaan juga memiliki antarmuka *website* sebagai *company profile* yang dimiliki The Concept House. Mata kuliah Pemrograman Aplikasi Web mengajarkan beberapa hal mengenai pembuatan aplikasi web. Dengan ilmu yang diperoleh dalam mata kuliah ini, penulis dapat membuat antarmuka *website* seperti yang diminta oleh perusahaan.

3.2.2. Pengembangan Aplikasi Berbasis Platform

Sesuai dengan yang dikerjakan penulis dalam pelaksanaan kerja praktek di perusahaan yaitu membangun aplikasi untuk transaksi lelang lukisan yaitu Santrian Art Gallery, yang dapat berjalan pada android dan ios. Pada mata kuliah Pengembangan Aplikasi Berbasis Platform ini mengajarkan dasar dari bagaimana membuat aplikasi *mobile*, yaitu dengan Android Studio ataupun Xcode. Dengan ilmu yang diperoleh dalam mata kuliah ini, penulis bisa membuat mobile apps seperti yang diminta oleh perusahaan.

3.2.3. Interaksi Manusia dan Komputer

Mata kuliah ini mengajarkan beberapa hal tentang interaksi antara manusia dengan komputer yang meliputi perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna komputer, agar dapat mudah digunakan oleh manusia. Dengan ilmu yang didapat ini dapat di salurkan dan diterapkan langsung pada pembangunan aplikasi pada saat kerja praktek. Hal ini bertujuan agar sistem yang dihasilkan dapat menarik pengguna dan sangat mudah dan nyaman untuk digunakan pengguna.

BAB IV

KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Setelah melaksanakan kerja praktek di Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta, khususnya pembangunan mobile apps Santrian Art Gallery, dapat disimpulkan bahwa penulis mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Penulis juga mendapatkan wawasan untuk dapat mengalisis sebuah masalah dan mendapatkan solusi terbaik dari masalah itu, baik dari pengalaman ataupun yang belum pernah dialami sebelumnya. Selain itu juga sebagai mahasiswa Teknik Informatika tidak cukup hanya menerima materi dari perkuliahan saja. Namun, mahasiswa juga harus bersikap inisiatif, dan mandiri mau menggali ilmu sebanyak mungkin serta perkembangan teknologi yang ada terus berkembang. Selain dari itu tidak hanya *hard skill* yang di lihat oleh perusahaan namun perusahaan juga mempertimbangkan kepribadian serta karakter seseorang dalam penerimaan karyawan. Dengan kepribadian dan karakter yang baik diharapkan karyawan mampu bekerja dengan baik guna mengembangkan perusahaan menjadi lebih baik.

Selain itu penulis juga memahami bahwa sesungguhnya pengetahuan yang didapat pada perkuliahan masih terbilang dasar dan belum mencukupi untuk digunakan dalam dunia kerja, sehingga penulis mencari pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikan tugas yang diminta oleh perusahaan. Dengan itu penulis secara aktif menambah pengalaman dan pengetahuan untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh perusahaan. Penulis juga menyimpulkan bahwa, kerja praktek sangat bermanfaat untuk mahasiswa dan memberikan pengetahuan yang luas kepada mahasiswa tentang dunia kerja yang sebenarnya.

4.2. Saran

Sebagai akhir dari penulisan laporan kerja praktek, adapun beberapa saran kepada mahasiswa yang akan melaksanakan kerja praktek nantinya, tidak menunda-nunda untuk mencari perusahaan. Kemudian dalam memilih perusahaan, mahasiswa hendak memilih perusahaan yang memiliki struktur organisasi yang jelas agar tidak kesusahan pada saat pendaftaran kerja praktek di Universitas. Dengan ini bertujuan memberi gambaran kepada mahasiswa yang akan melakukan kerja praktek.

Selain itu tidak menunda-nunda pekerjaan yang telah diberikan oleh perusahaan, agar jika terdapat perubahan ataupun tambahan oleh perusahaan mahasiswa bisa mengerjakannya dan tidak membuat pekerjaan menumpuk. Selain itu juga mahasiswa yang mengikuti kerja praktek juga akan membuat laporan kerja sebagai laporan akhir dari mata kuliah tersebut dan akan diberikan kepada Universitas. Dalam penyusunan laporan, sangat lebih baik apabila dapat dikerjakan selama pelaksanaan. Hal ini dikarenakan agar kerja praktek bisa berjalan dengan baik.



LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN KERJA PRAKTEK

Dengan ini menerangkan :

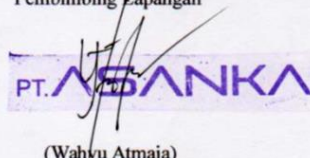
Nama : **I Gede Bagus Artha Suryawan**
Nomor Mahasiswa : **150708537**
Fakultas : **Teknologi Industri**
Program Studi : **Teknik Informatika**
Universitas : **Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

Bahwa mahasiswa diatas telah melaksanakan **Kerja Praktek** di ASANKA selama 34 (tiga puluh empat) hari kerja terhitung mulai tanggal 07 Januari 2019 sampai dengan 23 Februari 2019. Selama melaksanakan **Kerja Praktek**, mahasiswa tersebut telah melaksanakan tugas dan tanggung jawab yang telah diberikan dengan baik.

Demikian surat keterangan **Kerja Praktek** ini kami buat. Atas kerjasama yang baik, kami ucapkan Terima Kasih.

Denpasar, 22 Februari 2019

Pembimbing Lapangan


PT. ASANKA

(Wahyu Atmaja)

FORM PENILAIAN KERJA PRAKTEK

Nama Mahasiswa : I Gede Bagus Anthon S.
 NIM : 150708637
 Tempat Pelaksanaan : ASANKA
 Waktu Pelaksanaan : 7 Januari 2019 - 25 Februari 2019

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI (0-100)
1	Kemampuan Teknis di Bidang IT	98
2	Kemampuan Bekerja Sama dalam Tim	95
3	Penempatan Diri dalam Lingkungan Kerja	98
4	Kedisiplinan	98
RATA-RATA :		97.25

Komentar :

Nama Pembimbing : Wahyu Atmaja
 Posisi/Jabatan : Manager Website
 No. Handphone : 085 739 756 527
 Alamat Email : wahyu.atmaja@asanka.co.id

Denpasar, 27 Februari 2019
 Pembimbing Lapangan,

PT. ASANKA
 (WAHYU ATMAYA)