

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBANGUNAN APLIKASI *CONTENT MANAGEMENT*
***SYSTEM* BERBASIS *WEB* DI PT TERANG BAGI BANGSA**



Dipersiapkan oleh :

Felix Ganang Priambodo / 120707076

Program Studi Teknik Informatika

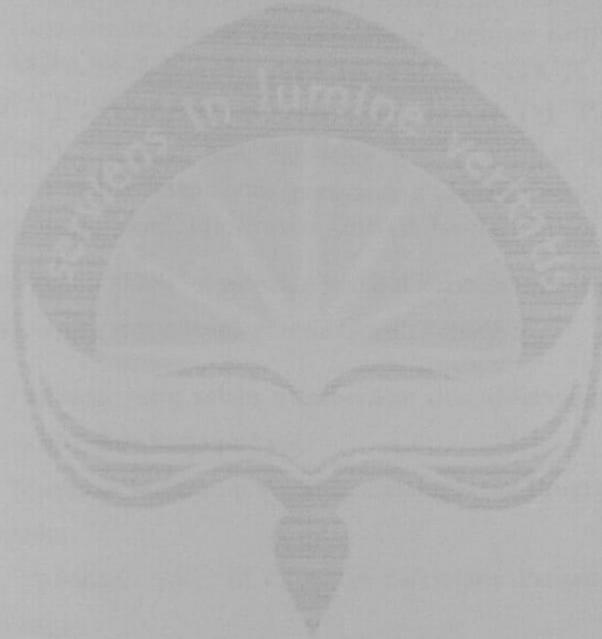
Fakultas Teknologi Industri

Universitas Atmajaya Yogyakarta

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Kerja Praktek



Laporan ini telah diperiksa dan disetujui

Pada tanggal : 25 Juni 2019

Oleh:

Dosen Pembimbing Lapangan,

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'A. J. Santoso', is written over a horizontal line.

(Dr. Albertus Joko Santoso, M.T.)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek yang berjudul “**PEMBANGUNAN APLIKASI UNTUK *CONTENT MANAGEMENT SYSTEM* BERBASIS WEB DI PT TERANG BAGI BANGSA** “ dengan baik dan tepat waktu. Adapun tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Kerja Praktek Program Studi Teknik Informatika Universitas Atmajaya Yogyakarta.

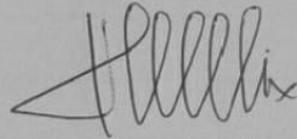
Laporan kerja praktek ini tersusun melalui kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Orang tua saya yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat selama melakukan kerja praktek.
2. Bapak Martinus Maslim, S.T., M.T. selaku ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Ibu P. Ardanari, S.Si., M.T. selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Dr. Albertus Joko Santoso, M.T. selaku dosen pembimbing kerja praktek.
5. PT. Terang Bagi Bangsa yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan kerja praktek di wilayah kerjanya.
6. Bapak Franciscus Pandhu Regawa selaku Pembimbing Lapangan Kerja Praktek.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang terlibat dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini sehingga dapat selesai dengan baik.

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. Semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta,

Penulis,



Felix Ganang Priambodo

DAFTAR ISI

LAPORAN KERJA PRAKTEK.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	7
1.1. Sekilas Perusahaan.....	7
1.2. Sejarah Perusahaan	8
1.3. Visi, Misi, dan Tujuan Perusahaan	9
1.5. Struktur Organisasi	10
1.6. Deskripsi Tugas Struktur Organisasi	11
1.7. Departemen TI dalam Perusahaan	12
BAB II PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK	13
2.1. Penjelasan Logbook	13
2.2. Hasil Pekerjaan Secara Umum.....	19
2.3. Bukti Hasil Pekerjaan	20
BAB III HASIL PEMBELAJARAN	28
3.1. Manfaat Kerja Praktek	28
3.2. Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek.....	29
BAB IV KESIMPULAN	30
4.1. Kesimpulan	30
LAMPIRAN.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.4.1 Bagan Struktur Organisasi PT Terang Bagi Bangsa	4
Gambar 2.1 Halaman Login.....	20
Gambar 2.2 Halaman Dashboard	20
Gambar 2.3 Halaman Management Jelajah	21
Gambar 2.4 Tampilan Insert Jelajah 1	21
Gambar 2.5 Tampilan Insert Jelajah 2	22
Gambar 2.6 Halaman Edit Jelajah.....	22
Gambar 2.7 Halaman Delete Jelajah.....	23
Gambar 2.8 Halaman Detail Jelajah	23
Gambar 2.9 Halaman Product Jelajah.....	24
Gambar 2.10 Halaman Edit Product Jelajah	24
Gambar 2.11 Halaman Order	25
Gambar 2.12 Halaman Payment Confirmation.....	25
Gambar 2.13 Tampilan Invoice	26
Gambar 2.14 Halaman Management Corporate.....	26
Gambar 2.15 Halaman Detail Corporate.....	27

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Sekilas Perusahaan

PT. Terang Bagi Bangsa merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi dengan produknya yaitu aplikasi promosi dan penjualan produk-produk UKM yang bernama Titipku. Usaha Kecil dan Menengah (UKM) memiliki peran yang cukup signifikan dalam proses pembangunan ekonomi nasional di Indonesia. Masalah-masalah pokok di Indonesia yang cukup fundamental seperti kemiskinan, pengangguran dan melonjaknya arus urbanisasi dapat dikurangi dengan adanya UKM. Namun kenyataannya masih banyak UKM yang kesulitan untuk bersaing karena sebagian besar UKM yang ada belum memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Hal itulah yang mendasari ide dari pengembangan aplikasi Titipku sebagai produk dari PT. Terang Bagi Bangsa. Aplikasi ini melibatkan pengguna sebagai *penjelajah* UKM, dimana peran penjelajah ini yaitu meriview UKM yang ada melalui aplikasi sehingga membantu UKM yang belum paham penggunaan teknologi untuk dapat mempromosikan dan menjual produk-produknya secara online. Aplikasi Titipku juga memiliki fitur pasar, dimana *customer* dapat membeli produk-produk yang ada di pasar secara online. PT. Terang Bagi Bangsa saat ini memiliki kantor yang berlokasi di Jl. Sukun, Jaranan, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.2. Sejarah Perusahaan

PT. Terang Bagi Bangsa bermula dari sebuah perusahaan startup yang memiliki tujuan untuk memajukan Usaha Kecil dan Menengah di Indonesia dengan cara digitalisasi UKM. Maka dari itu dibangunlah aplikasi bernama Titipku yang dimulai pembangunannya sejak tahun 2016 dan kemudian rilis dan tersedia untuk dapat diunduh di Playstore oleh calon pengguna pada tanggal 6 November 2017. Dalam rangka pengembangan bisnis dan legalisasi perusahaan, maka pada bulan November tahun 2017 PT. Terang Bagi Bangsa resmi berbadan hukum Perseroan Terbatas (PT). Disaat yang hampir bersamaan dengan resminya PT. Terang Bagi Bangsa berbadan hukum Perseroan Terbatas (PT) juga diadakan perombakan kepengurusan organisasi yang ada di perusahaan guna meningkatkan efektivitas kerja. Sejak awal pembangunannya, aplikasi Titipku yang merupakan produk dari PT. Terang Bagi Bangsa kini telah mencapai versi 1.58 dan berhasil mencapai lebih dari sepuluh ribu downloader.

1.3. Visi, Misi, dan Tujuan Perusahaan

Visi, Misi, dan Tujuan PT. Terang Bagi Bangsa adalah sebagai berikut :

a. Visi

Menmajukan Usaha Kecil dan Menengah serta memberikan lapangan pekerjaan yang mudah dan fleksibel bagi seluruh lapisan masyarakat di Indonesia.

b. Misi

Melakukan digitalisasi Usaha Kecil dan Menengah.

1.4. Nilai-nilai PT. Terang Bagi Bangsa

1. Profesionalisme

Memiliki kompetensi di bidang profesinya dan menjalankan tugas dan pekerjaannya sesuai kompetensi, kewenangan, serta norma-norma profesi, etika dan solusi.

2. Integritas

Menjalankan tugas dan pekerjaan dengan selalu memegang teguh kode etik dan prinsip-prinsip moral yang diterjemahkan dengan bertindak jujur, konsisten dan menepati janji.

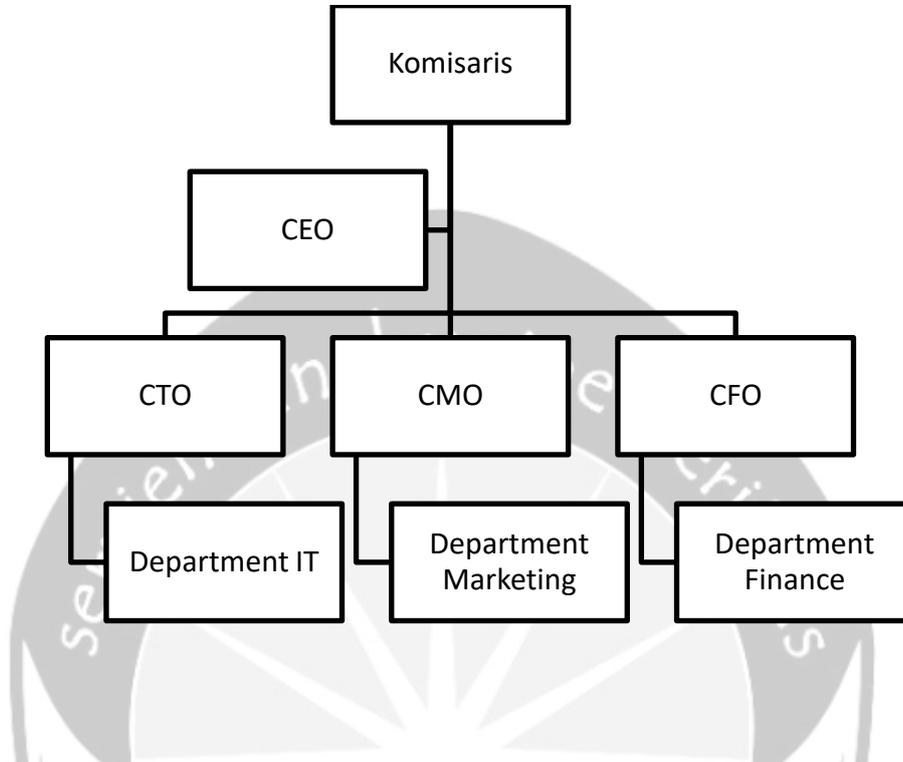
3. Teamwork

Memiliki kemampuan untuk bekerja sama dengan orang atau pihak lain, serta membangun network untuk menunjang tugas dan pekerjaan.

4. Inovasi

Memiliki pemikiran yang bersifat terobosan dan atau alternatif masalah yang kreatif dengan memperhatikan aturan dan norma yang berlaku.

1.5. Struktur Organisasi



Gambar 1.4.1. Bagan Struktur Organisasi PT Terang Bagi Bangsa

1.6. Deskripsi Tugas Struktur Organisasi

Tugas dari setiap divisi di PT. Terang Bagi Bangsa, yaitu :

1. Komisaris :
Bertanggung jawab dalam mengawasi kelancaran dan kesehatan keuangan perusahaan.
2. Chief Executive Officer (CEO) :
Bertugas memajemen perusahaan secara total.
3. Chief Technology Officer:
Bertanggung jawab secara langsung terhadap Department Teknologi Informasi. Bertugas dalam mengawasi dan memajemen Department Teknologi Informasi.
4. Chief Marketing Officer:
Bertanggung jawab secara langsung terhadap Department Marketing.
Bertugas dalam mengawasi dan memajemen Department Marketing.
5. Chief Financial Officer :
Bertanggung jawab secara langsung terhadap Department Finance.
Bertugas dalam mengawasi dan memajemen Department Finance.
6. Divisi *Information & Technology* :
 - a. Bertanggung jawab untuk setiap sistem informasi yang ada di PT Terang bagi Bangsa.
 - b. Mendukung setiap departemen di PT Terang bagi Bangsa dalam hal fasilitasi informasi yang dibutuhkan.
7. Divisi *Marketing* :
Bertanggung jawab dalam kegiatan pemasaran perusahaan.
8. Divisi *Finance*:
Bertanggung jawab dalam mengelola keuangan perusahaan.

1.7. Departemen TI dalam Perusahaan

PT Terang Bagi Bangsa memiliki Divisi Teknologi Informasi yang bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas penelitian, perencanaan serta pengembangan aplikasi Titipku yang merupakan produk perusahaan. Dalam melaksanakan tugasnya Divisi ini diawasi langsung oleh Chief Technology Officer (CTO). Terdapat sub divisi mobile dan web di Department Teknologi Informasi PT Terang Bagi Bangsa.



BAB II

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

2.1. Penjelasan Logbook

Hari pertama kerja praktek dimulai pada hari Senin tanggal 17 Desember 2018. Kerja Praktek dimulai dari pukul 08.00 WIB. Setiap hari senin dan jumat pagi kantor melaksanakan sesi briefing, dan pada hari pertama saya melaksanakan kerja praktek saya mengikuti briefing dari tim developer dan bisnis. Setelah briefing, saya mendapat pengarahan dari anggota tim developer mengenai tata tertib dan cara kerja tim serta diperkenalkan kepada seluruh anggota. Kemudian saya ikut berdiskusi mengenai pembangunan aplikasi dan system baru yang sedang berjalan. Saya kemudian ditempatkan ke dalam tim front-end dan bertugas untuk membuat aplikasi *Content Management System*. Pada hari pertama saya berdiskusi mengenai spesifikasi aplikasi *Content Management System* sebagai aplikasi pendukung dari produk utama Pt. Terang Bagi Bangsa yang merupakan aplikasi berbasis mobile. Hari pertama ini selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek hari kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 18 Desember 2018. Kerja praktek dimulai pada pukul 08.00 WIB. Pada hari kedua saya bersama tim front-end berdiskusi dan memutuskan untuk menggunakan framework Angular-5 dengan bahasa *Typescript* sebagai *tools* untuk membangun system. Keputusan ini kami ambil atas pertimbangan karena Angular-5 yang mengadopsi konsep Single Page Application yang memiliki banyak kelebihan dan pengembangan yang mudah sehingga dapat mempercepat proses pembangunan system. Setelah itu saya kemudian diberikan informasi mengenai *database*, *model data* dan *API* yang akan saya akses. Setelah itu saya langsung berdiskusi dengan tim *UI/UX* mengenai design *Pengguna Interface* dan kemudian mengerjakan proses inialisasi

project dan fungsi *login*. Kerja praktek pada hari ketiga ini selesai pada pukul 16.00 WIB.

Pada hari ketiga, tanggal 19 Desember 2018, kerja praktek dimulai pukul 08.00 WIB. Hal yang saya kerjakan adalah melanjutkan proyek kerja praktek sebelumnya. Pada hari kedua saya mendapat hambatan karena adanya error yang belum pernah saya dan tim temui, yaitu mengenai *CORS (Cross-Origin Resource Sharing)*. Maka dari itu saya kemudian berkoordinasi dengan tim *back-end* untuk mengatasi error yang ada. Setelah berkordinasi dan mendapatkan solusi dari masalah yang ada kemudian saya melanjutkan pengerjaan fungsi *login*. Kerja praktek pada hari ketiga ini selesai pada pukul 16.00 WIB.

Pada hari keempat yaitu pada tanggal 20 Desember 2018, saya melanjutkan proyek kerja praktek yaitu mengerjakan fungsi *view pengguna*. Disini saya terlebih dahulu membuat model data agar sesuai dengan model data pada API dan juga membuat service yang berisi prosedur/fungsi dalam mengakses data menggunakan RxJS. Kerja praktek pada hari ketiga ini selesai pada pukul 16.00 WIB.

Pada hari kelima kerja praktek tanggal 21 Desember 2018, setelah menyelesaikan fungsi *view pengguna* kemudain saya diajari cara menggunakan Git yang merupakan tool untuk mencatat setiap perubahan pada file proyek yang dikerjakan oleh banyak orang maupun sendiri. Kerja praktek hari kelima ini selesai pada pukul 16.00 WIB.

Pada hari keenam, tanggal pada tanggal 22 Desember 2018 yang saya lakukan ialah melanjutkan pengerjaan fungsi CRUD pengguna. Pada hari ini saya mengerjakan fungsi *create pengguna*. Sama dengan saat saya mengerjakan fungsi *view uer*, saya terlebih dahulu membuat model dan fungsi *http* di service. Kemudian saya berkoordinasi dengan tim UI/UX dalam pembuatan pengguna interfacenya. Kerja praktek pada hari ketujuh ini selesai pada pukul 16.00 WIB.

Pada hari ketujuh tanggal 26 Desember 2018, tim developer mengadakan pertemuan di luar kantor untuk membahas salah satu fitur yang ada di produk utama. Diskusi dilakukan di luar kantor agar mendapat suasana yang lebih *fresh* dan karena masih ada beberapa anggota tim yang belum dapat hadir. Disini saya belajar mengenai pemecahan masalah dan pengambilan solusi atas masalah yang ada berdasarkan kebutuhan pengguna.

Pada hari kedelapan tanggal 27 Desember 2018 saya dan tim mendiskusikan alur dari Content Management System berdasarkan solusi dari fitur yang sebelumnya dibahas. Terdapat perubahan pada database, maka dari itu kemudian saya dan tim back-end mendiskusikan kebutuhan API yang akan saya gunakan. Kerja praktek hari kedelapan selesai pada pukul 16.00 WIB.

Pada hari kesembilan tanggal 28 Desember 2018, hal yang saya kerjakan ialah membuat fungsi CRUD jelajah. Jelajah merupakan salah satu fitur yang ada pada aplikasi utama yang bisa digunakan pengguna untuk mereview UKM yang ada di Indonesia. Fungsi yang saya kerjakan hari ini yaitu fungsi *view* jelajah dan fungsi *insert* jelajah. Kerja praktek hari kesembilan selesai pada pukul 16.00 WIB.

Pada hari kesepuluh pada tanggal 02 Januari 2019, saya melanjutkan pengerjaan fitur jelajah yaitu fungsi *update* jelajah dan *fungsi* delete jelajah. Terdapat masalah saat pengerjaan dikarenakan adanya data yang kosong dan tidak *terhandle* maka dari itu saya menambahkan fungsi untuk *handle* data yang kosong.

Selanjutnya, kerja praktek pada hari kesebelas dilaksanakan pada tanggal 03 Januari 2019. Melakukan diskusi API untuk fungsi CRUD product. Dan memulai pengembangan fungsi *view* dan *insert* product. Hal yang didiskusikan hanya berupa endpoint dan model data, karena untuk kebutuhan lainnya sudah didiskusikan sebelumnya saat perancangan aplikasi. Kerja praktek hari kesebelas selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari keduabelas dilaksanakan pada tanggal 04 Januari 2019. Hal yang saya lakukan ialah membuat fungsi *update* dan *delete* product. Kerja praktek hari keduabelas selesai pada pukul 16.30 WIB.

Kerja praktek pada hari ketigabelas dilaksanakan pada tanggal 07 Januari 2019. Pada hari ini saya mulai membuat pengerjaan vitur Jatiper. Jatiper merupakan salah satu peran yang terlibat dalam aplikasi utama yang bertugas mengantarkan pesanan pelanggan. Kerja praktek hari ketigabelas selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari keempatbelas dilaksanakan pada tanggal 08 Januari 2019. Hal yang saya lakukan ialah melanjutkan pengerjaan vitur Jatiper yaitu fungsi *update* dan *delete*. Kerja praktek hari keempatbelas selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari kelimabelas dilaksanakan pada tanggal 09 Januari 2019. Saya dan tim berdiskusi untuk merancang vitur order/transaksi. Hal yang didiskusikan yaitu berupa design UI/UX serta API yang akan digunakan. Setelah berdiskusi saya memulai pengerjaan vitur transaksi dengan mengimplementasikan design UI/UX yang didiskusikan sebelumnya. Kerja praktek hari kelimabelas selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari keenambelas dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2019. Hal yang dilakukan adalah melanjutkan pengerjaan vitur order yaitu fungsi *update* dan detail order. Kerja praktek hari keenambelas selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari ketujuhbelas dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan ialah melanjutkan pengerjaan vitur order yaitu fungsi detail order dan fungsi cetak download invoice. Fungsi download invoice merupakan fungsi untuk mencetak dan mengunduh data invoice kedalam bentuk pdf. Untuk mengimplementasikannya saya mengcapture halaman html menjadi bentuk image sebelum diconvert menjadi

pdf dan kemudian diunduh oleh pengguna. Kerja praktek hari ketujuhbelas selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari kedelapanbelas dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan ialah membahas dan memulai pengerjaan fitur payment. Hal yang dibahas berupa alur fitur dan fungsi-fungsi tambahan yang dibutuhkan. Setelah berdiskusi saya mulai mengerjakan fungsi view payment. Kerja praktek hari ke-18 selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari sembilanbelas dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan ialah melanjutkan pengerjaan fitur payment fungsi konfirmasi pembayaran. Kerja praktek hari ke-19 selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari kedua puluh dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2019. Terdapat kesalahan alur pada saat pengerjaan fungsi konfirmasi pembayaran, dimana konfirmasi pembayaran hanya dapat dilakukan saat pembayaran menggunakan metode bank transfer. Maka dari itu saya membenahi fungsi konfirmasi pembayaran. Kerja praktek hari ke-20 selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari kedua puluh satu dilaksanakan pada tanggal 17 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan ialah mulai mengerjakan fitur corporate, dimana corporate merupakan daftar perusahaan yang bermitra dengan perusahaan PT. Terang Bagi Bangsa. Kerja praktek hari ke-21 selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari kedua puluh dua dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan adalah melanjutkan fungsi CRUD corporate. Kerja praktek hari ke-22 selesai pada pukul 16.30 WIB.

Kerja praktek pada hari kedua puluh tiga dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan adalah melakukan pengecekan

aplikasi di tahap development dan menyiapkan aplikasi sebelum masuk ke tahap staging. Disini saya meminimalisir error dan menyederhanakan coding agar aplikasi menjadi lebih ringan. Setelah itu saya menyiapkan lingkungan staging untuk testing aplikasi. Kerja praktek hari ke-23 selesai pada pukul 16.30 WIB.

Kerja praktek pada hari kedua puluh empat dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan adalah melakukan unit testing di lingkungan staging. Testing dilakukan bersama tim developer dan dua orang yang bertugas sebagai Quality Assurance (QA). Testing dilakukan menggunakan metode black box bersama kalangan internal, dimana semua fitur dicoba dan di test dengan menggunakan skenario yang sudah disiapkan oleh tim QA. Kerja praktek hari ke-24 selesai pada pukul 17.00 WIB.

Kerja praktek pada hari kedua puluh lima dilaksanakan pada tanggal 23 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan adalah mencatat list error yang ditemukan saat pengujian dari laporan tim QA dan membahas beberapa kekurangan fungsi serta mendiskusikan peningkatan performa pada aplikasi. Kerja praktek hari ke-25 selesai pada pukul 17.00 WIB.

Kerja praktek pada hari kedua puluh enam dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan adalah mengerjakan pembenahan aplikasi dari error-error yang ditemukan saat pengujian aplikasi. Kerja praktek hari ke-26 selesai pada pukul 17.00 WIB.

Kerja praktek pada hari kedua puluh tujuh dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan adalah mengerjakan pembenahan aplikasi dari error-error yang ditemukan saat pengujian aplikasi. Kerja praktek hari ke-27 selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari kedua puluh delapan dilaksanakan pada tanggal 28 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan adalah merapikan tampilan di beberapa fitur pada aplikasi. Setelah melakukan testing ditemukan

beberapa tampilan yang kurang baik, kemudian saya dan tim UI/UX mendiskusikan perubahan tampilan sebelum mengimplementasikannya. Kerja praktek hari ke-28 selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari kedua puluh sembilan dilaksanakan pada tanggal 29 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan adalah belajar mendeploy aplikasi ke tahap production. Pada tahap ini saya menyiapkan lingkungan production, dimana aplikasi akan digunakan oleh tim internal perusahaan. Kerja praktek hari ke-29 selesai pada pukul 16.00 WIB.

Kerja praktek pada hari ketiga puluh dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2019. Hal yang saya kerjakan adalah mendeploy aplikasi ke tahap production. Kemudian menyerahkan laporan aplikasi berupa dokumentasi kepada pihak pembimbing lapangan kerja praktek. Pada hari terakhir ini, saya juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait Kerja praktek.

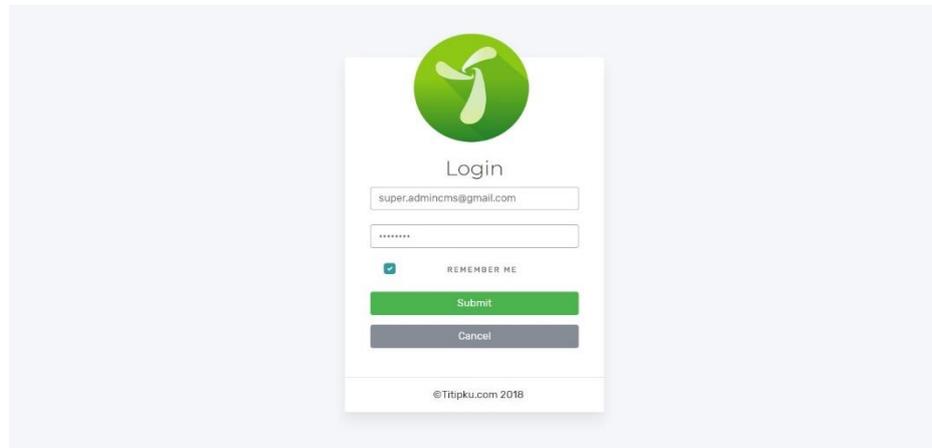
2.2. Hasil Pekerjaan Secara Umum

Selama melakukan kerja praktek, saya membuat aplikasi *Content Management System* yang berisi 8 fitur utama, yaitu fitur *Login*, *CRUD Pengguna*, *CRUD Jelajah*, *CRUD Product Jelajah*, *CRUD Jatiper*, fitur *Order*, fitur *Payment* dan *CRUD Corporate*.

Aplikasi *Content Management System* ini merupakan aplikasi pendukung untuk aplikasi mobile yang merupakan product utama perusahaan. Aplikasi *Content Management System* ini digunakan oleh admin untuk mengolah data yang ditampilkan kepada pengguna dan digunakan oleh pengguna aplikasi mobile.

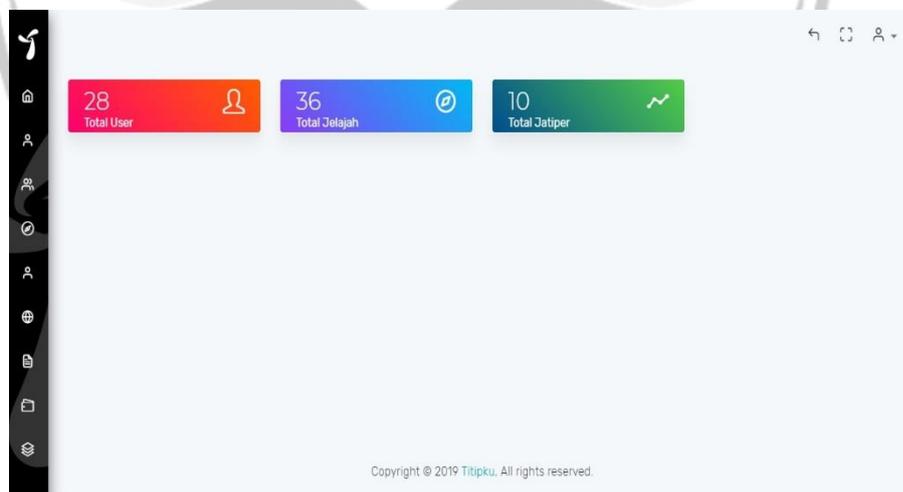
Selain fungsi *Create*, *Update* dan *Delete* beberapa fitur, aplikasi *Content Management System* ini juga dapat melakukan pengecekan serta konfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh pengguna saat menjalankan transaksi dengan metode pembayaran bank transfer. Aplikasi juga menyediakan data-data yang diperlukan untuk mendukung proses transaksi.

2.3. Bukti Hasil Pekerjaan



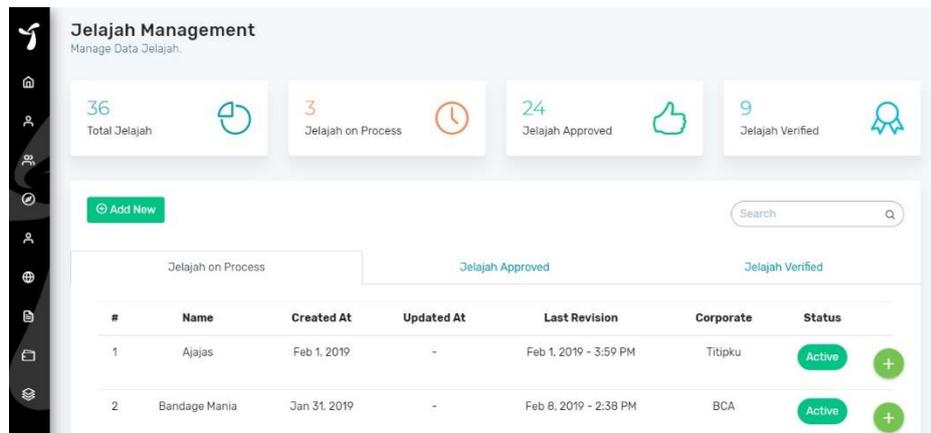
Gambar 2.1 Halaman Login Aplikasi

Ini merupakan halaman *login* yang digunakan oleh admin untuk masuk ke dalam aplikasi. Saat berhasil login pengguna akan mendapat *Json Web Token* yang disimpan pada *local storage* untuk dapat mengakses halaman tertentu pada aplikasi.



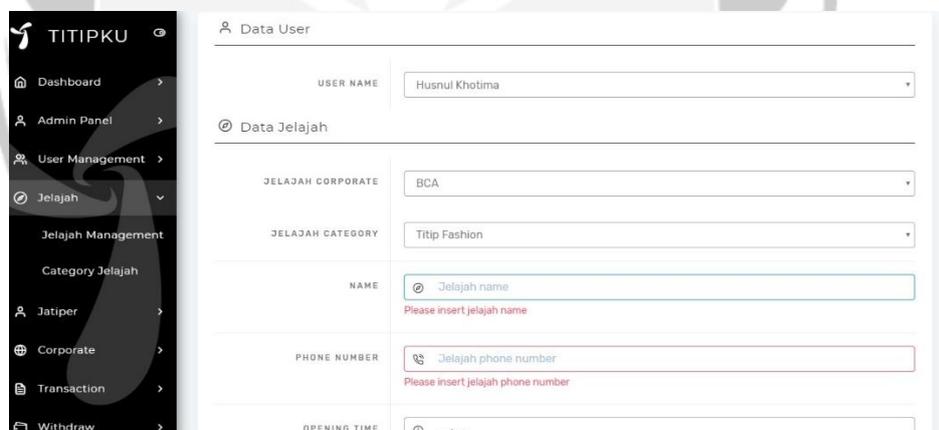
Gambar 2.2 Halaman Dashboard Aplikasi

Ini merupakan halaman *dashboard* yang merupakan halaman pertama yang akan dilihat pengguna setelah berhasil melakukan *login*.

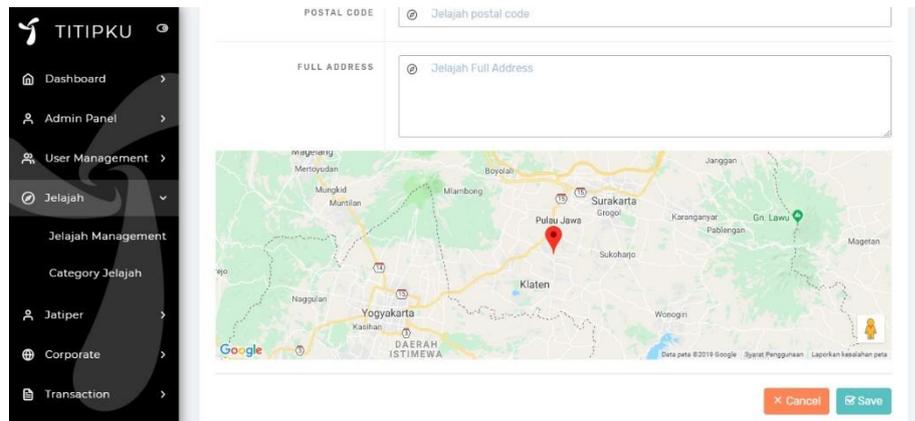


Gambar 2.3 Halaman Management Jelajah

Ini merupakan halaman management jelajah yang digunakan oleh pengguna untuk melihat seluruh data jelajah yang ada di database. Dari halaman ini pengguna juga dapat melakukan fungsi *create*, *update*, *delete* dan melihat detail data jelajah.

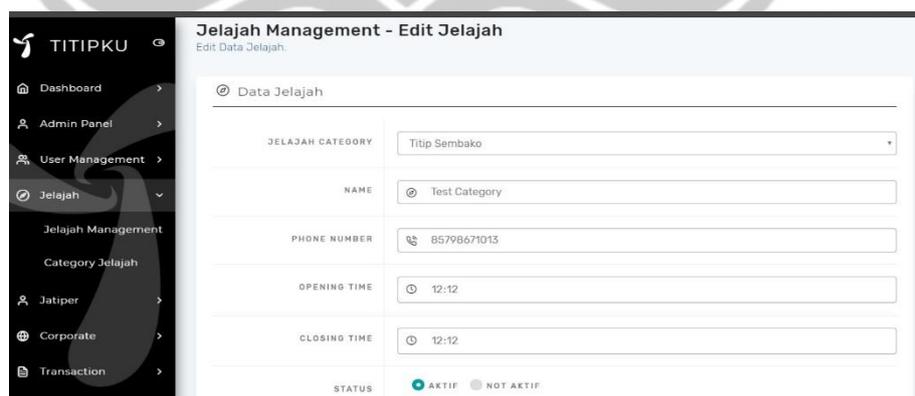


Gambar 2.4 Halaman Insert Jelajah 1



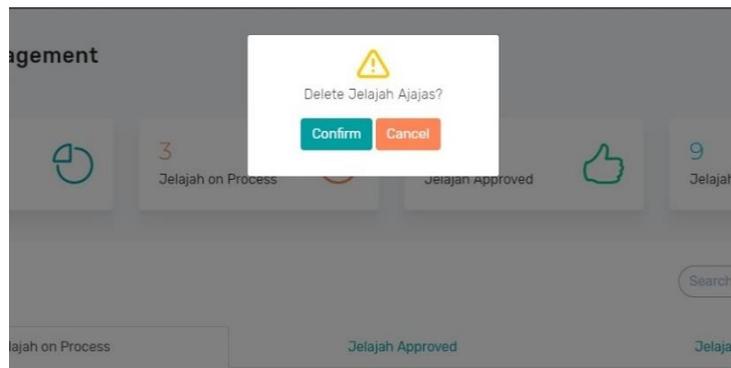
Gambar 2.5 Halaman Insert Jelajah 2

Ini merupakan halaman *create* jelajah yang digunakan oleh pengguna untuk menambahkan data jelajah. Pengguna akan mendapatkan peringatan apabila data yang diisi tidak sesuai atau kosong. Pengguna juga dapat menambahkan data lokasi jelajah dengan cara men-tag map. Data *longitude* dan *latitude* yang didapat dari inputan pengguna akan disimpan bersama data jelajah dengan mengakses API *create* jelajah.



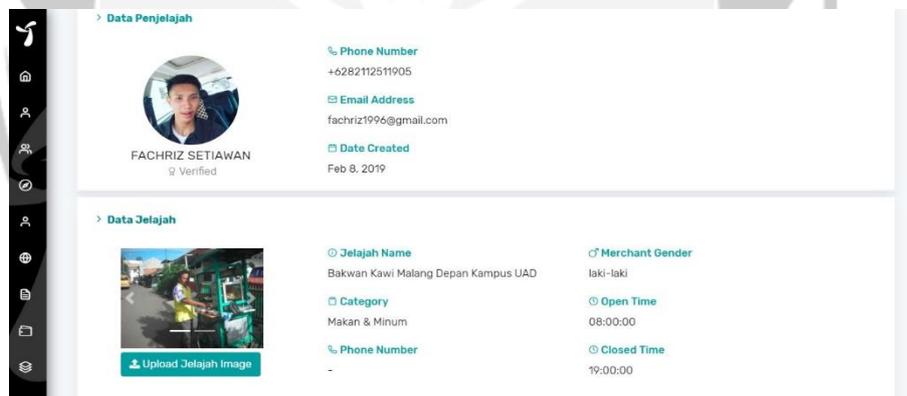
Gambar 2.6 Halaman Edit jelajah

Ini merupakan halaman *edit* jelajah yang digunakan oleh pengguna untuk merubah data jelajah yang sudah ada.



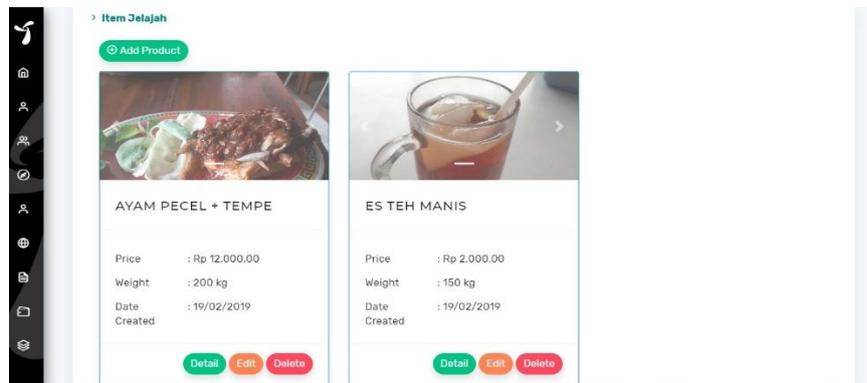
Gambar 2.7 Delete jelajah

Ini merupakan halaman *delete* jelajah yang digunakan oleh pengguna untuk menghapus data jelajah yang sudah ada. Saat pengguna mengklik tombol hapus, maka akan keluar *modal* yang berisi konfirmasi bahwa pengguna akan menghapus data jelajah.



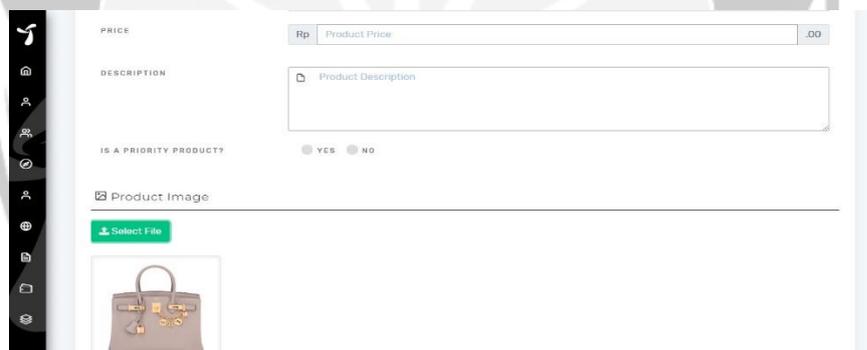
Gambar 2.8 Halaman Detail jelajah

Ini merupakan halaman *detail* jelajah yang digunakan oleh pengguna untuk melihat data jelajah secara detail.



Gambar 2.9 Halaman product jelajah

Ini merupakan halaman *product jelajah* yang digunakan oleh pengguna untuk melihat dan melakukan fungsi *create*, *update*, *delete* dan melihat detail produk jelajah.



Gambar 2.10 Halaman edit product jelajah

Ini merupakan halaman *edit product jelajah* yang digunakan oleh pengguna untuk merubah data produk jelajah yang sudah ada.

Order Management
Manage Order Data.

#	Order Number	Recipient	Order Date	Shipment City	Status	Action
1	ORD-21 119.51561372	Test	Jan 21, 2019	Daerah Istimewa Yogyakarta	Selesai	
2	ORD-21 119.51747920	Supit	Jan 21, 2019	Daerah Istimewa Yogyakarta	Pesanan Diterima Jatiper	
3	ORD-21 119.51845583	Pandhu	Jan 21, 2019	Daerah Istimewa Yogyakarta	Batal	
4	ORD-21 119.52369587	Test	Jan 21, 2019	Daerah Istimewa Yogyakarta	Batal	
5	ORD-21 119.52576635	Supit	Jan 21, 2019	Daerah Istimewa Yogyakarta	Menunggu Konfirmasi Pembayaran	
6	ORD-21 119.53106751	Pandhu Regawa	Jan 21, 2019	Special Region of Yogyakarta	Batal	

Gambar 2.11 Halaman order

Ini merupakan halaman *order* yang digunakan oleh pengguna untuk melihat data transaksi yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *mobile*. Disini pengguna dapat melihat detail data transaksi dan merubah status transaksi.

Payment Management - Detail Payment
Complete information about data payment.

Data Pembayaran

- # INV-20 121.52576637
- Nama Akun: supit
- Jumlah Pembayaran: Rp 25.237.00
- Tanggal Transfer: Jan 21, 2019 | 09:36 PM

Konfirmasi Data Pembayaran

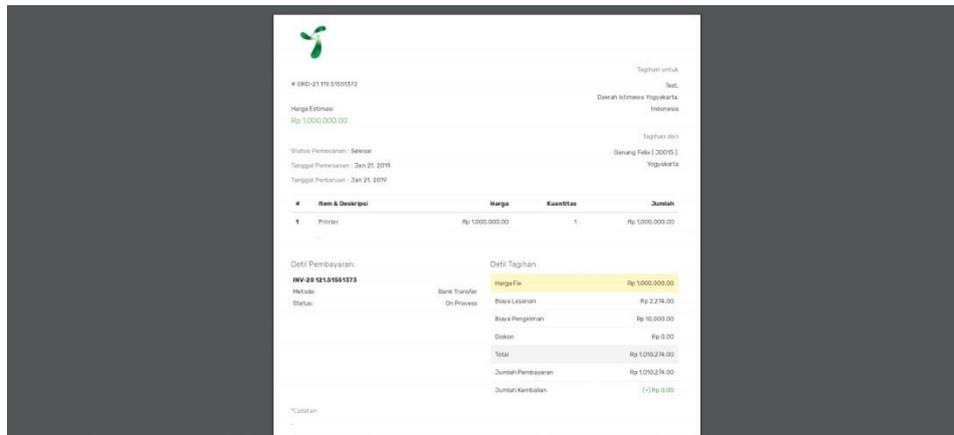
NAMA AKUN:

JUMLAH PEMBAYARAN:

TANGGAL TRANSFER:

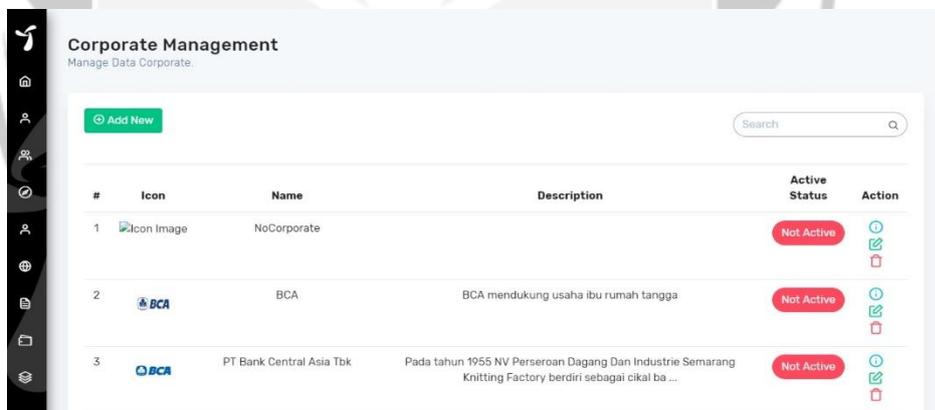
Gambar 2.12 Halaman payment confirmation

Ini merupakan halaman *payment confirmation* yang digunakan oleh pengguna untuk mengkonfirmasi data pembayaran yang dilakukan oleh pengguna.



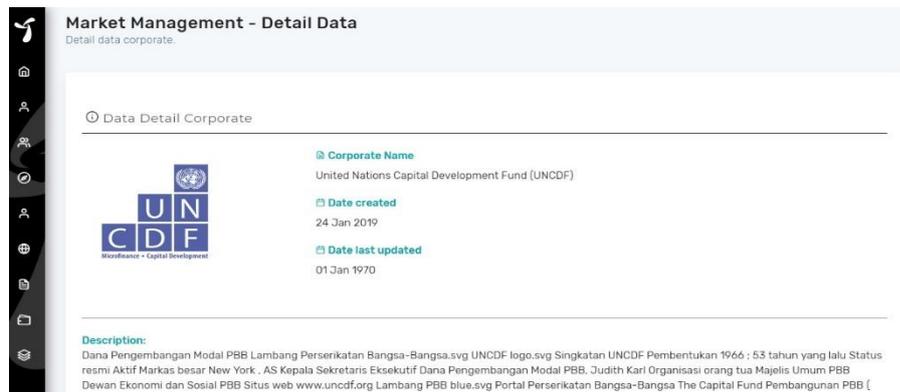
Gambar 2.13 Tampilan invoice

Ini merupakan tampilan *invoice* yang digunakan oleh pengguna untuk melihat data *invoice* dari transaksi yang dilakukan oleh pengguna aplikasi mobile. Pengguna juga dapat mengunduh data *invoice* kedalam bentuk pdf.



Gambar 2.14 Halaman management corporate

Ini merupakan halaman *corporate management* yang digunakan oleh pengguna untuk melihat data perusahaan mitra dan melakukan *fungsi insert, update* dan *delete* data perusahaan mitra.



Gambar 2.15 Halaman detail corporate

Ini merupakan halaman *detail corporate* yang digunakan oleh pengguna untuk melihat data detail perusahaan mitra. Di halaman ini pengguna juga dapat mengunggah data gambar perusahaan mitra.

BAB III

HASIL PEMBELAJARAN

3.1. Manfaat Kerja Praktek

Kerja Praktek merupakan suatu bagian yang harus ditempuh oleh mahasiswa di bidang program studi tertentu untuk mencapai sarjana. Selain merupakan sebuah kewajiban untuk sarjana, kerja praktek sendiri memiliki banyak manfaat yang didapatkan mahasiswa. Dengan adanya kerja praktek ini mahasiswa dituntut aktif untuk mencari perusahaan, yang bisa dijadikan tempat kerja praktek. Sehingga mahasiswa dituntut mampu berkomunikasi yang baik dengan pegawai atau staf ke tempat dia ingin melaksanakan kerja praktek. Selain itu, dengan adanya kerja praktek ini mahasiswa akan lebih mengenal dunia perusahaan. Mahasiswa juga belajar bagaimana bersosialisasi dan berkomunikasi yang baik di dalam dunia perusahaan dan juga lebih mengenal bagaimana peran setiap bidang perusahaan khususnya di bidang IT. Selain itu mahasiswa juga belajar bagaimana bekerja secara tim ataupun individu. Mahasiswa juga belajar bagaimana bertanggung jawab terhadap sebuah pekerjaan, terutama pekerjaan yang berhubungan langsung dengan proses bisnis yang ada karena bias berdampak besar baik positif maupun negatif.

Hal lain yang dapat diperoleh di kerja praktek ialah mengetahui bahwa investasi IT itu sangat penting dan juga mahal baik dalam hal *hardware*, *software* ataupun *brainware*. Sehingga dalam melakukan investasi IT diharapkan sudah terlebih dahulu menganalisis masalah sebaik-baiknya agar tidak melakukan kesalahan.

Dalam mengerjakan proyek dari perusahaan, proyek tersebut juga dituntut agar sesuai dengan harapan dari perusahaan dan dapat memenuhi kebutuhan perusahaan. Seperti didalam pembuatan *web content management system* haruslah menarik dan mudah digunakan sehingga pengguna merasa nyaman dalam

menggunakannya. Selain itu keamanan data juga menjadi suatu hal yang sangat penting, sehingga lalu lintas data harus terjamin.

Selain itu, manfaat yang bisa didapatkan dari kerja praktek ialah belajar untuk bertanggung jawab menyelesaikan sebuah proyek, dan dituntut untuk dapat bekerja dibawah tekanan.

3.2. Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek

Dengan adanya bekal ilmu yang didapatkan dari kuliah, sangat membantu dalam mengerjakan proyek yang diberikan oleh perusahaan. Ilmu yang paling berpengaruh dalam mengerjakan proyek tersebut ialah ketika menempuh matakuliah Pembangunan Perangkat Lunak Profesional (P3LP), karena didalam matakuliah tersebut mahasiswa juga dituntut untuk membuat suatu *website*. Meskipun bahasa pemrograman yang digunakan berbeda karena mengikuti perkembangan teknologi informasi dan menyesuaikan dengan kebutuhan perusahaan namun dasar dari pemrograman yang didapat dari kuliah membantu mahasiswa memahami bahasa yang baru dengan lebih cepat. Hal lain yang dapat diterapkan dari perkuliahan ialah bagaimana menerapkan interaksi yang baik antara komputer dengan manusia terkhusus dari segi pengguna interface dan pengguna experience. Selain itu hal yang juga penting ialah dalam melakukan pengaksesan data dengan database melalui *Application Programming Interface* (API). Data merupakan salah satu komponen yang paling penting, maka dari itu proses pengaksesan data perlu diperhatikan baik dari segi keamanan maupun efektivitasnya.

BAB IV

KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Kerja praktek merupakan hal yang sangat baik untuk dilaksanakan oleh mahasiswa. Didalam kerja praktek mahasiswa akan lebih mengenal bagaimana keadaan atau kondisi kerja didalam perusahaan. Selain itu mahasiswa juga dituntut untuk mampu membangun komunikasi yang baik didalam perusahaan. Selain itu, di bidang teknis mahasiswa juga dituntut untuk mampu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh pada saat kuliah, meskipun apa yang didapatkan ketika perkuliahan tidak sepenuhnya sama dengan apa yang akan dikerjakan di perusahaan. Tetapi untuk dasar pemrograman dapat dikatakan hampir sama. Sehingga mahasiswa dituntut mampu untuk cepat beradaptasi juga mau untuk belajar hal-hal baru didalam perusahaan.

LAMPIRAN



Titipku.com

Jalan Sukun, Sorowajan, Banguntapan, Bantul
Daerah Istimewa Yogyakarta 55198
Telp: 0274 2807645 / Email: support@titipku.com

SURAT KETERANGAN KERJA PRAKTEK

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fransiscus Pandhu Regawa, S.T.

Jabatan : Chief Technology Officer

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Felix Ganang Priambodo

NIM : 120707076

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan kerja praktek di PT. Terang Bagi Bangsa. Kerja praktek tersebut telah dilaksanakan selama 30 hari kerja, yaitu mulai tanggal 17 Desember 2018 s/d 02 Februari 2019.

Selama melaksanakan kerja praktek di PT. Terang Bagi Bangsa, yang bersangkutan telah mempelajari tentang pembangunan *Content Management System* berbasis *web*. Dan pada saat surat ini dikeluarkan, yang bersangkutan telah melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dengan baik. Demikian surat keterangan kerja praktek ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 03 Februari 2019

Hormat kami,

Fransiscus Pandhu Regawa, S.T.
Chief Technology Officer



Titipku.com

Jalan Sukun, Sorowajan, Banguntapan, Bantul
Daerah Istimewa Yogyakarta 55198
Telp: 0274 2807645 / Email: support@titipku.com

FROM EVALUASI MAHASISWA

Kepada,
Yth. Program Studi Teknik Informatika
Universitas Atmajaya Yogyakarta
Kampus III Gedung Bonaventura
Jalan Babarsari no.43
Yogyakarta

Dengan hormat,

Dengan surat ini kami beritahukan bahwa mahasiswa di bawah ini, telah melaksanakan praktek selama 30 hari kerja mulai tanggal **17 Desember 2018 s/d 02 Februari 2019** divisi/bagian **Front End Development** dari Departemen IT sebagai **Programmer**.

Nama : Felix Ganang Priambodo

NIM : 120707076

Dengan kondite sebagai berikut :

- Kedisiplinan : Tinggi, ~~Cukup~~, ~~Kurang~~ *)
- Tanggung Jawab : Tinggi, ~~Cukup~~, ~~Kurang~~ *)
- Kerja Tim : Tinggi, ~~Cukup~~, ~~Kurang~~ *)
- Penguasaan profesi : ~~Tinggi~~, Cukup, ~~Kurang~~ *)
- Kreativitas : Tinggi, ~~Cukup~~, ~~Kurang~~ *)

Nilai Prestasi Kerja Praktek : A / ~~A-~~ / ~~B+~~ / ~~B-~~ / ~~C+~~ / ~~C-~~ / ~~D~~ *)

Demikian form evaluasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*) coret yang tidak perlu

Pimpinan Perusahaan

Fransiscus Pandhu Regawa

Chief Technology Office