

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PT. SOODU INDONESIA GROUP**  
**SISTEM INFORMASI PENJUALAN *E-COMMERCE***  
**SOODUPEDIA**

**M. DICKY FAHROWI**

**6304191180**



**PROGRAM STUDI D-IV REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS**

**2023**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PT. SOODU INDONESIA GROUP**  
**SISTEM INFORMASI PENJUALAN *E-COMMERCE***  
**SOODUPEDIA**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

**M. DICKY FAHROWI**

**6304191180**

Bengkalis, 11 Agustus 2023

Pembimbing Lapangan  
PT. Soodu Indonesia Group



**Wahyu Jati Wibowo, S.IP., M.IP**  
Chief Operating Officer

Dosen Pembimbing  
Program Studi D-IV Rekayasa Perangkat Lunak



**Elvi Rahmi, S. T., M.Kom**  
NIP. 198705092022032004

Disetujui,  
Ketua Program Studi D-IV Rekayasa Perangkat Lunak  
Politeknik Negeri Bengkalis



**Fairi Prasetyo Putra, M.Cs**  
NIP. 198805072015041003

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Segala nikmat yang salah satunya yaitu nikmat berupa kesehatan dan kesempatan, hingga kita dapat sampailah pada tahap sekarang, penulis mampu menyelesaikan Laporan Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group, Bengkalis.

Laporan kerja praktek ini berjudul “*Sistem Informasi Penjualan E-Commerce Soodupedia*”. Laporan kerja praktek tersebut juga berisikan tentang seluruh kegiatan yang dilakukan penulis selama melakukan kerja praktek. Kerja praktek ini telah penulis laksanakan dengan baik di PT. Soodu Indonesia Group, yang beralamat di Jl. Hasanudin, Bengkalis, Riau, Indonesia 28712.

Dalam kesempatan ini, tak lupa penulis menghanturkan sujud kepada orangtua penulis yang telah banyak memberikan dorongan berupa finansial serta semangat yang diberikan dari awal hingga selesainya laporan ini. Selanjutnya tidak lupa pula penulis menyampaikan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini antara lain:

1. Bapak Johny Custer, ST., MT selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri bengkalis.
3. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs Selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak
4. Ibu Lidya Wati, M.Kom selaku Koordinator Kerja Praktek
5. Ibu Elvi Rahmi, S. T.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis
6. Bapak Muhammad Ridho Nosa, S.T.,M.Kom selaku CEO PT.

Soodu Indonesia Group.

7. Bapak Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP Selaku Pembimbing lapangan di PT. Soodu Indonesia Group
8. Seluruh karyawan yang telah memberikan pelajaran dan bimbingan dalam menyelesaikan project Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca. Penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi penulis, dengan tujuan agar penulis lebih baik lagi untuk kedepannya. Disini penulis juga minta maaf kepada seluruh pihak khususnya kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan apabila terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja sehingga kurang berkenan di hati, maka penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya.

Bengkalis, 11 Agustus 2023



Muhammad Dicky Fahrowi

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Pemikiran KP.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat KP .....	2
1.3 Tempat dan Waktu Kerja Praktek .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PT. SOODU INDONESIA GROUP.....	3
2.1 Sejarah Singkat PT. Soodu Indonesia Group .....	3
2.2 Visi dan Misi PT.Soodu Indonesia Group.....	3
2.3 Struktur Organisasi PT. Soodu Indonesia Group .....	3
2.4 Ruang Lingkup PT. Soodu Indonesia Group .....	5
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK .....	6
3.1. Spesifikasi Tugas yang dilaksanakan .....	6
3.2. Target yang diharapkan .....	7
3.3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang digunakan .....	7
3.4. Data-data yang diperlukan.....	9
3.5. Dokumen-dokumen yang dihasilkan.....	10
3.6. Kendala yang dihadapi pada saat kegiatan Kerja Praktek.....	10
3.7. Hal yang dianggap perlu.....	10
BAB IV SISTEM INFORMASI PENJUALAN E-COMMERCE SOODUPEDIA .....	11
4.1. Metodologi .....	11
4.1.1. Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi.....	11
4.1.2. Metodologi Pengumpulan Data .....	12
4.1.3. Proses Perancangan.....	12
4.1.4. Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan .....	13

4.2.	Perancangan dan Implementasi .....	13
4.2.1.	Analisis Data .....	13
4.2.2.	Rancangan Sistem/Alat/Solusi .....	13
4.2.3.	Implementasi Aplikasi .....	17
4.2.4.	Dampak Implementasi Aplikasi .....	21
BAB V	PENUTUP .....	22
5.1	Kesimpulan .....	22
5.2	Saran .....	22
DAFTAR PUSTAKA	.....	23

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur organisasi.....	4
Gambar 3.1 Logo Visual Studio Code .....	7
Gambar 3.2 Tampilan dari aplikasi Canva.....	8
Gambar 3.3 Logo Mysql .....	8
Gambar 3.4 Laptop.....	9
Gambar 3.5 Handphone .....	9
Gambar 4.1 Tahapan waterfall .....	11
Gambar 4.2 Use Case Aplikasi Soodupedia .....	12
Gambar 4.3 Tampilan halaman login.....	14
Gambar 4.4 Tampilan halaman dashboard.....	14
Gambar 4.5 Tampilan halaman data pelanggan.....	15
Gambar 4.6 Tampilan halaman kategori .....	15
Gambar 4.7 Tampilan halaman petugas.....	15
Gambar 4.8 Tampilan halaman transaksi.....	16
Gambar 4.9 Tampilan halaman laporan .....	16
Gambar 4.10 Tampilan halaman setting .....	17
Gambar 4.11 Halaman Login.....	17
Gambar 4.12 Halaman dashboard .....	18
Gambar 4.13 Tampilan halaman data pelanggan.....	18
Gambar 4.14 Tampilan halaman kategori.....	19
Gambar 4.15 Tampilan halaman petugas.....	19
Gambar 4.16 Halaman transaksi .....	19

Gambar 4.17 Halaman kategori pesanan .....	20
Gambar 4.18 Explore Menu .....	20



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Tahapan jadwal pelaksanaan.....	13
---	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Balasan Diterima Magang .....	24
Lampiran 2. Surat Keterangan Kerja Praktek .....	25
Lampiran 3. Lembar Penilaian Kerja Praktek .....	26
Lampiran 4. Sertifikat Kerja Praktek .....	27
Lampiran 5. Absen .....	28
Lampiran 6. Logbook .....	29
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan .....	36

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Kerja praktek merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa di sebuah Perguruan Tinggi (PT). Untuk dapat terjun ke dunia kerja setelah kuliah, maka setiap mahasiswa harus memiliki pengalaman guna menghadapi keprofesionalan pekerjaan sesuai dengan bidang yang digeluti. Oleh sebab itu, kerja praktek adalah wadah yang baik bagi mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung dengan dunia industri dan sangat tepat untuk dilaksanakan sehingga nanti akan memberikan keselarasan antara ilmu teori dan praktek karena pada dasarnya ilmu teori yang didapat dari bangku perkuliahan belum tentu sama dengan praktek kerja dilapangan.

PT. Soodu Indonesia Group merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang *startup E-Commerce* yang berhubungan dengan UMKM daerah Bengkalis. Dibalik memfokuskan pada pembuatan aplikasi, PT. Soodu Indonesia Group juga memberikan kesempatan untuk siswa dan mahasiswa dalam melaksanakan Kerja Praktek (KP) pada perusahaan mereka, guna meningkatkan mutu dan wawasan yang mereka miliki.

Selain Melaksanakan Kerja Praktek ( KP ) diperusahaan mereka, PT. Soodu Indonesia Group juga mewajibkan mahasiswa yang sedang melaksanakan Kerja Praktek untuk membuat dan merancang sebuah sistem baik yang berbasis website maupun mobile dengan tujuan agar mahasiswa tersebut mendapatkan ilmu lebih, yang mungkin ada beberapa ilmu yang belum didapatkan di bangku kuliah sebelumnya.

Salah satu upaya yang dilakukan PT. Soodu Indonesia Group untuk meningkatkan mutu dan kualitas Soodu.id yang sekarang digunakan sebagai sarana jual beli daerah Bengkalis adalah dengan membuat Sistem Informasi Penjualan *E-Commerce* Soodupedia yang dapat digunakan oleh user Soodu.id sebagai palayanan khusus dan menjadi *project* akhir tim Soodu.id.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat KP**

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah:

1. Dapat memberi kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan pada dunia kerja.
2. Melatih mental dalam bersosialisasi dilingkungan kerja agar lebih disiplin dan bertanggung jawab.
3. Meningkatkan pemahaman praktek dalam dunia kerja sehingga dapat mengetahui potensi kerja yang dimiliki setiap mahasiswa.

Adapun manfaat dari pelaksanaan KP ini adalah:

1. Memberikan gambaran dunia kerja kepada mahasiswa sebagai bekal dikemudian hari.
2. Sebagai wadah untuk menyalurkan ilmu, Menambah pengetahuan dan wawasan dalam dunia kerja.
3. Mahasiswa dapat mengetahui bagaimana membuat project website yang dijadikan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan nilai Kerja Praktek ( KP ) di PT. Soodu Indonesia Group.

## **1.3 Tempat dan Waktu Kerja Praktek**

Kerja Praktek dilaksanakan di PT. Soodu Indonesia Group selama empat Bulan terhitung sejak 27 Februari 2023 – 01 Juli 2023. Adapun jam Kerja Praktek diperusahaan tersebut sesuai jam kerja bagian pengelola, aktif selama lima hari dalam satu minggu yaitu mulai dari hari senin sampai dengan jum'at dari pukul 09:00 – 15:00 WIB

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PT. SOODU INDONESIA GROUP**

#### **2.1 Sejarah Singkat PT. Soodu Indonesia Group**

Soodu.id merupakan platform yang menghadirkan kemudahan untuk UMKM daerah dalam memasarkan produknya ke pasar yang lebih luas. Soodu.id dibaca “SUDU DOT ID” yang dalam bahasa Melayu berarti sudu atau sendok merupakan media perantara untuk mengambil makanan lalu menyuapkan ke mulut.

Ide Soodu.id pertama kali dicetus oleh Muhammad Ridho Nosa pada tanggal 10 Juli 2019, Lalu pada 5 Mei 2020 Muhammad Ridho Nosa mengajak beberapa teman - teman dan koleganya untuk menjalankan bersama - sama startup Soodu.id, ditanggal inilah Soodu.id mulai resmi berjalan.

#### **2.2 Visi dan Misi PT.Soodu Indonesia Group**

##### **2.2.1 Visi PT. Soodu Indonesia Group**

Adapun Visi PT. Soodu Indonesia Group, yaitu:

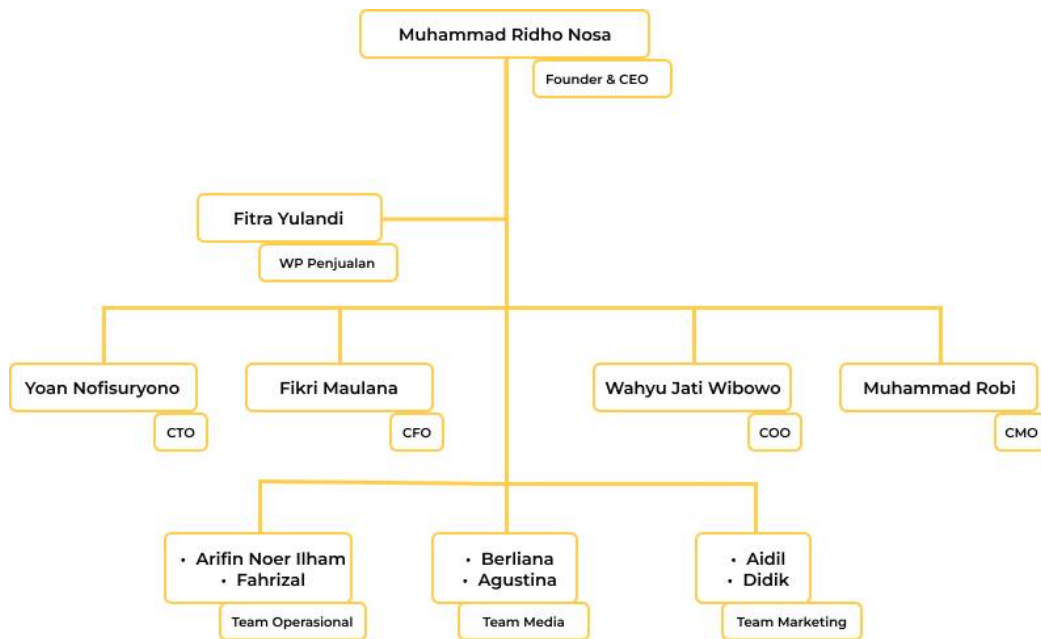
- a. Menjadi *marketplace* produk asli daerah terbesar se-Indonesia.

##### **2.2.2 Misi PT. Soodu Indonesia Group**

- a. Memperkuat UMKM daerah se-Provinsi Riau.
- b. Meningkatkan daya jual UMKM daerah se-Provinsi Riau.
- c. Membangun kemitraan yang saling menguntungkan dengan.

#### **2.3 Struktur Organisasi PT. Soodu Indonesia Group**

Struktur Organisasi pada PT. Soodu Indonesia Group disusun sesuai dengan ketentuan-ketentuan dari fungsi, kewajiban dan tanggung jawab dari masing-masing bagian pada setiap bidang. Untuk lebih jelasnya karyawan PT. Soodu Indonesia Group dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Struktur organisasi  
(Sumber : Dokumen Soodu.id)

### 1. CEO

*Chief Executive Officer* merupakan posisi atau jabatan tertinggi dalam suatu perusahaan. CEO bertanggung jawab atas segala bisnis di suatu perusahaan. Mempunyai tugas untuk membuat keputusan manajerial paling tinggi di perusahaan. CEO juga mempunyai tanggung jawab untuk mengambil keputusan utama dalam manajemen perusahaan.

### 2. CTO

*Chief Technology Officer* mempunyai tugas untuk sebagai wakil direktur yang bertanggung jawab atas segala kegiatan teknologi dan informasi yang ada didalam perusahaan.

### 3. CFO

*Chief Financial Officer* mempunyai tugas sebagai wakil direktur yang mengelola dalam masalah keuangan atau *finance* didalam perusahaan. Peran CFO dalam perusahaan berkaitan dengan pengadaan pendanaan, pembelanjaan, pembentukan anggaran, dan pembuatan laporan keuangan dalam perusahaan.

#### 4. COO

*Chief Operating Officer* mempunyai tugas sebagai wakil direktur dalam memimpin divisi operasional internal perusahaan.

#### 5. CMO

*Chief Marketing Officer* mempunyai tugas sebagai wakil direktur yang mengelola pemasaran. Tugas CMO adalah membantu CEO memimpin divisi marketing dan menangani berbagai perihal tentang marketing atau pemasaran didalam perusahaan.

### **2.4 Ruang Lingkup PT. Soodu Indonesia Group**

Soodu.id merupakan *marketplace* yang disediakan sebagai wadah pemasaran produk UMKM dalam upaya meningkatkan dan mengenalkan produk UMKM ke pasar yang lebih luas sehingga produk lokal mampu menjaga eksistensinya:

#### 2.4.1 Soodu Mall

Pusat brand dan produk unggulan UMKM soodu.id yang sudah terverifikasi.

#### 2.4.2 Soodu Go

Layanan pengantaran instan untuk tiap tiap daerah yang sudah terjangkau oleh layanan Soodu.go.

#### 2.4.3 Soodu Pos

Layanan memberi kemudahan untuk mengelola kasir dan laporan keuangan digital.

#### 2.4.4 Soodupedia

Layanan yang memberikan edukasi dan literasi digital bagi UMKM daerah.

#### 2.4.5 Soodublog

Berita terkini, artikel menarik, tips and trick yang disajikan contributor soodublog untuk UMKM daerah.

## **BAB III**

### **BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK**

#### **3.1. Spesifikasi Tugas yang dilaksanakan**

Adapun tugas yang dikerjakan selama melayani Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group antara lain:

##### **3.1.1 Membuat desain pamflet untuk konten Soodu.id menggunakan Canva**

Dalam hal tugas utama yang saya lakukan yaitu membuat pamflet dan mendesainnya untuk membuat konten sosial media soodu.id. dimana konten ini digunakan untuk mempermudah orang-orang untuk mengetahui tentang bisnis, dan mengenal marketplace soodu.id.

##### **3.1.2 Fotografer & Videografer dari Kegiatann Soodu.ID**

Dalam pelaksanaan kegiatan magang atau KP (kerja praktek), tim Soodu.id memberi kesempatan kepada tim magang untuk menjadi dukomentator Soodu.id. Adapun tugas dokumentator adalah mendokumentasi tiap kegiatan, mulai dari mengambil foto maupun video kegiatan.

Adapun kegiatannya meliputi, Musyawarah Rencana Pembangunan 2023 & Gebyar Hari Bhayangkara Ke-77 Polres Bengkalis.

##### **3.1.3 Mengelola instagram Soodu.id**

Tim Soodupedia juga diberikan kesempatan untuk mengelola instagram Soodu untuk memahami bagaimana cara meningkatkan kualitas pasar Soodu agar semmakin banyak di minati pelaku UMKM daerah Bengkalis khususnya.

##### **3.1.4 Membuat frontend sistem informasi penjualan soodupedia**

Frontend yang dibutuhkan oleh website ini pada proses pembuatannya menggunakan database Mysql dan menggunakan bahasa pemrograman PHP.



### 3.2. Target yang diharapkan

Setelah melaksanakan Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group, Target yang diharapkan bisa tercapai melalui kerja praktek antara lain:

- a. Dapat memahami bagaimana etika yang baik di perusahaan.
- b. Mengenali dan mempelajari bagaimana cara bekerja di bidang teknologi informasi dan digital bisnis.
- c. Menambah skill di dunia kerja sebagai peluang usaha dan kerja.
- d. Mampu menyelesaikan setiap tugas dan project yang telah diberikan.

### 3.3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang digunakan

Perangkat yang sering digunakan selama melakukan kegiatan kerja praktek antara lain:

#### 3.3.1 Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam proses melakukan kegiatan Kerja Praktek, menggunakan beberapa perangkat lunak yang membantu dalam proses pembuatan *project* Kerja Praktek. Adapun beberapa perangkat lunak atau software yang digunakan dalam melaksanakan tugas selama Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi Visual Studio Code

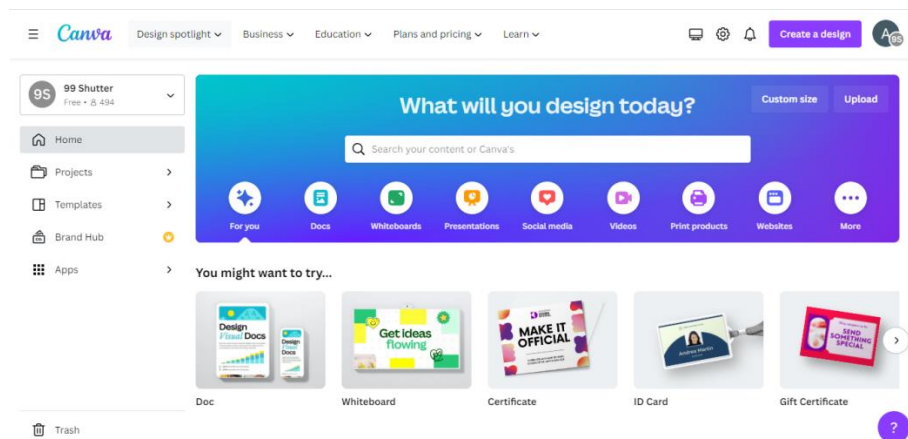
Visual Studio Code merupakan salah satu teks editor yang digunakan untuk menulis sourcode yang berjalan pada system operasi windows, Editor ini digunakan dalam membuat project aplikasi sistem informasi penjualan pada saat Kerja Praktek.



Gambar 3.1 Logo Visual Studio Code  
(Sumber: Google.com)

## b. Canva

Canva adalah alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di manapun. Canva sangat membantu penggunanya untuk membuat desain dari poster, pamflet dan lain-lainnya. Dengan menggunakan canva pengguna lebih mudah dan lebih cepat dalam proses mendesain, karena didalam canva sudah banyak bahan-bahan untuk mendesain seperti animasi, background, dan bermacam macam elemen.



Gambar 3.2 Tampilan dari aplikasi canva

(Sumber: Google.com)

## c. Mysql

Mysql adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk mengelola informasi didatabase yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi penjualan.



Gambar 3.3 Logo Mysql

(Sumber: Google.com)

### 3.3.2 Perangkat Keras ( Hardware )

Dalam proses melakukan kegiatan Kerja Praktek, juga menggunakan

perangkat keras yang membantu dalam proses pembuatan project Kerja Praktek, Adapun beberapa perangkat keras atau hardware yang digunakan sebagai berikut:

a. Laptop

Laptop adalah perangkat keras yang digunakan untuk membuat project, dan penunjang kerja lainnya pada saat melaksanakan kegiatan Kerja Praktek.



Gambar 3.4 Laptop  
(Sumber: Google.com)

b. Handphone

Handphone digunakan sebagai alat untuk dokumentasi dan edit pada setiap kegiatan PT. Soodu Indonesia Group.



Gambar 3.5 Handphone  
(Sumber: Google.com)

### 3.4. Data-data yang diperlukan

Data yang diperlukan untuk penunjang pelaksanaan Kerja Praktek diantaranya adalah:

1. Data yang diperlukan dalam perancangan website yaitu referensi yang mempelajari bagaimana cara membuat website sistem informasi penjualan e-commerce soodupedia menggunakan bahasa pemrograman PHP.
2. Data barang yang digunakan untuk menampilkan di website.

### **3.5. Dokumen-dokumen yang dihasilkan**

Dokumen yang dihasilkan dalam tugas selama Kerja Praktek adalah:

1. Berupa website yang sudah direvisi oleh penguji saat melakukan presentasi.
2. Laporan pengerjaan project.

### **3.6. Kendala yang dihadapi pada saat kegiatan Kerja Praktek**

Adapun kendala yang dihadapi pada saat kegiatan Kerja Praktek antara lain:

1. Kurangnya penguasaan dalam membuat Project akhir yang akan dikerjakan sehingga memakan waktu lama.
2. Terbatasnya fitur dan asset aplikasi seperti foto, dan gambar ilustrasi karena menggunakan lisensi gratis yang tidak berbayar.

### **3.7. Hal yang di anggap perlu**

Adapun hal-hal yang di anggap perlu adalah:

1. Perlunya kemampuan beradaptasi agar dapat berbaur dengan baik di lingkungan perusahaan.
2. Perlunya belajar berbagai bahasa pemrograman
3. Berlangganan untuk aplikasi premium agar dapat menggunakan semua fitur dan asset yang diperlukan.

## BAB IV

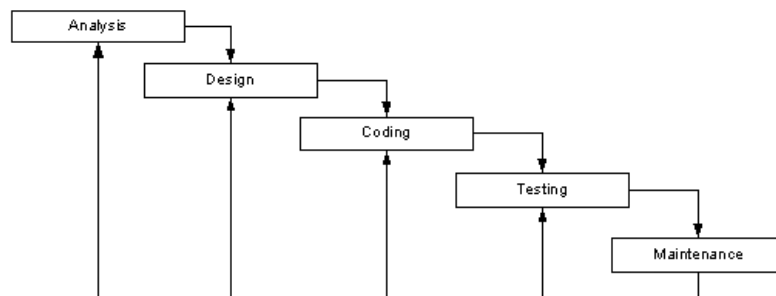
### SISTEM INFORMASI PENJUALAN E-COMMERCE SOODUPEDIA

#### 4.1. Metodologi

##### 4.1.1. Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi

Metode waterfall ini merupakan salah satu metode atau model SDLC (Software Development Life Cycle). Metode ini digunakan untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang dibutuhkan pengguna berdasarkan permasalahan yang ada secara berturut atau sequential.

Adapun tahapan yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi sistem informasi penjualan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tahapan waterfall

(sumber: google.com)

#### 1. Analisa Kebutuhan

Pada tahapan ini pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara atau studi literatur. Pada tahap ini informasi yang didapat dari user digunakan untuk membangun sistem.

#### 2. Desain Sistem

Tahap ini akan dilakukan perancangan sistem dari permasalahan yang ada dengan menggunakan usecase diagram.

### 3. Penulisan program

Pada tahapan ini akan dilakukan pengkodean program dengan pembuatan database menggunakan MySql dan kode program menggunakan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman php.

### 4. Pengujian Program

Pada bagian ini dilakukan pengujian untuk memastikan apakah setiap bagian sudah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui fungsi dan logika sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 5. Penerapan program dan Pemeliharaan

Tahapan terakhir ini akan dilakukan tindakan pemeliharaan dan perubahan apabila dalam setiap pengembangan perangkat lunak yang telah dibuat.

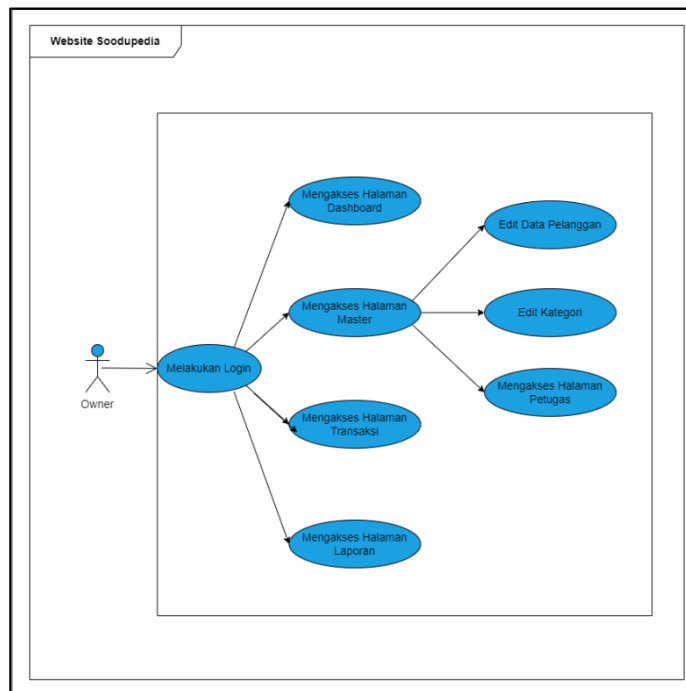
#### **4.1.2. Metodologi Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan sistem ini dibutuhkan teknik yang akan digunakan dalam melakukan pengumpulan data yaitu dengan cara melakukan wawancara terhadap user agar didapat data barang dan fitur apa saja yang diperlukan user.

Dari hasil wawancara, data yang didapat akan menjadi spesifikasi kebutuhan yang akan ditambahkan ke dalam sistem.

#### **4.1.3. Proses Perancangan**

Tahapan yang dilakukan penulis dalam merancang website sistem informasi penjualan ini dilakukan berdasarkan analisis data dari use case yang didapatkan dari hasil wawancara dengan user sebagai berikut:



Gambar 4.2 Use Case Aplikasi Soodupedia  
(Sumber: Data Olahan)

#### 4.1.4. Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Selama 4 bulan pelaksanaan magang di PT. Soodu Indonesia Group, penulis melakukan magang secara offline setiap hari Senin hingga Jumat dari pukul 09.00 – 15.00 Wib. Berikut gambar tahapan pembuatan aplikasi:

No	Uraian	Bulan																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Analyst</i>			■	■																
2	<i>Design</i>					■	■	■	■												
3	<i>Coding</i>									■	■	■	■	■	■	■	■				
4	<i>Testing</i>																	■	■	■	■
5	<i>Maintenance</i>																			■	■
6	Laporan																				■

Tabel 4.1 Tahapan jadwal pelaksanaan  
(Sumber: Data Olahan)

## 4.2. Perancangan dan Implementasi

### 4.2.1. Analisis Data

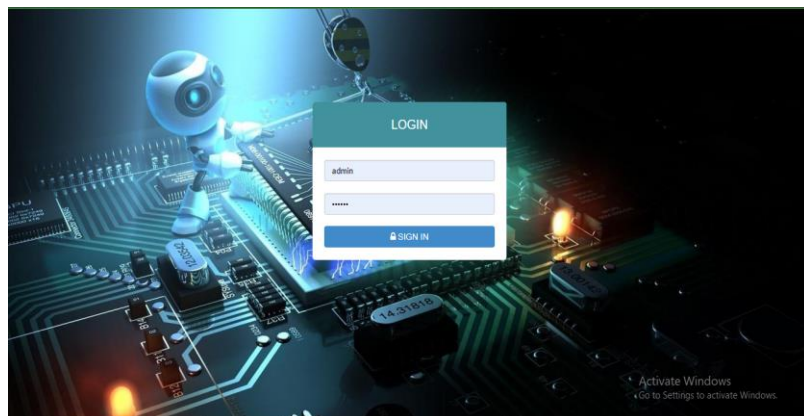
Tahap analisis data merupakan tahapan yang bertujuan untuk menentukan data apa saja yang diperlukan untuk pembuatan sistem, dengan cara wawancara dengan user. Adapun data yang diperlukan dalam pembuatan website adalah data produk yaitu berupa data barang dan data harga.

### 4.2.2. Rancangan Sistem/Alat/Solusi

Tahap ini merupakan tahapan yang nantinya akan dibangun dan menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan.

Adapun rancangan aplikasi yang akan dibangun yaitu sebagai berikut:

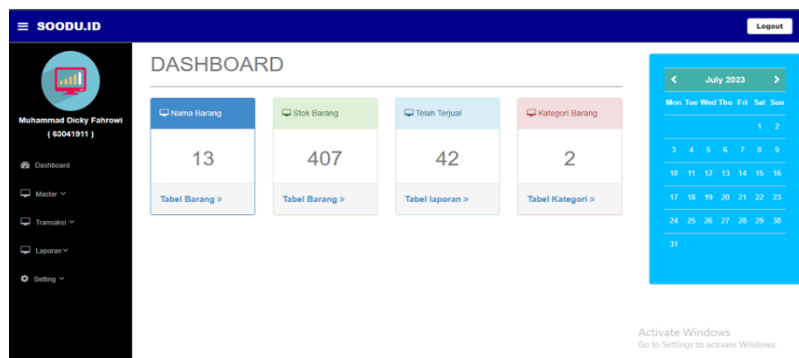
#### 1. Tampilan halaman login



Gambar 4.3 Tampilan halaman login

(Sumber: Data Olahan)

#### 2. Tampilan dashboard



Gambar 4.4 Tampilan halaman dashboard

(Sumber: Data Olahan)



### 3. Tampilan halaman master

Data Pelanggan

Refresh Data Stok Stok Kurang Insert Data

Show 10 entries

No.	ID Barang	Kategori	Nama Barang	Merk	Stok	Harga Beli	Harga Jual	Satuan	Aksi
1	BR012	Memori	HDD Acer 1000GB	ACER	19	Rp.300.000,-	Rp.400.000,-	PCS	Detail Edit Hapus
2	BR011	Memori	SSD VGEN 512GB	VEGEN	18	Rp.600.000,-	Rp.650.001,-	PCS	Detail Edit Hapus
3	BR010	Laptop	Acer Aspire 3 A314-32	ACER	10	Rp.4.600.000,-	Rp.5.000.000,-	PCS	Detail Edit Hapus
4	BR007	Laptop	ASUS ROG GX501VI-G2001T - Black	ASUS	5	Rp.50.000.000,-	Rp.51.000.000,-	PCS	Detail Edit Hapus
5	BR005	Laptop	ASUS A516JP IS	ASUS	10	Rp.11.000.000,-	Rp.11.500.000,-	PCS	Detail Edit Hapus
Total					62	Rp.422.500.000,-	Rp.439.300.018,-		

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.5 Tampilan halaman data pelanggan  
(Sumber: Data Olahan)

Data Kategori

Masukan Kategori Barang Baru Insert Data

Show 10 entries

No.	Kategori	Tanggal Input	Aksi
1	Laptop	16 July 2021, 17:40	Edit Hapus
2	Memori	16 July 2021, 17:52	Edit Hapus

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.6 Tampilan halaman kategori  
(Sumber: Data Olahan)

Profil Pengguna Aplikasi

Kelola Pengguna

Ganti Password

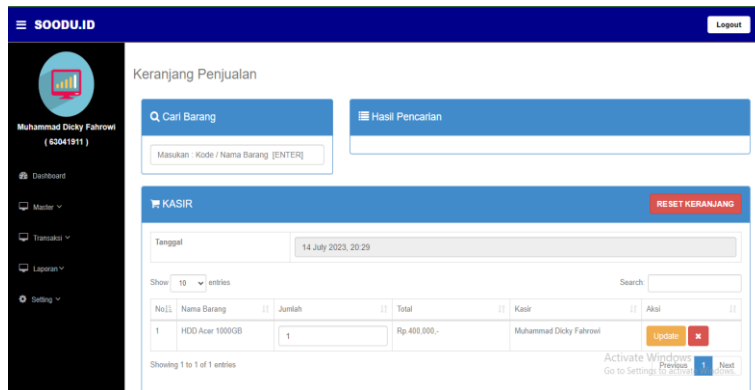
Ubah Profil

Ubah Password

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

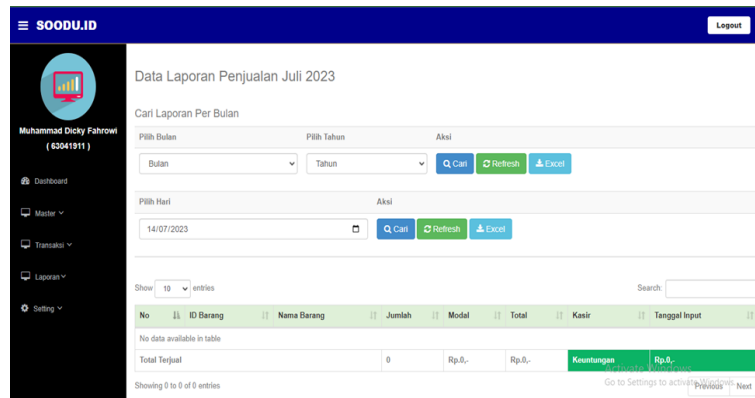
Gambar 4.7 Tampilan halaman petugas  
(Sumber: Data Olahan)

#### 4. Tampilan halaman transaksi



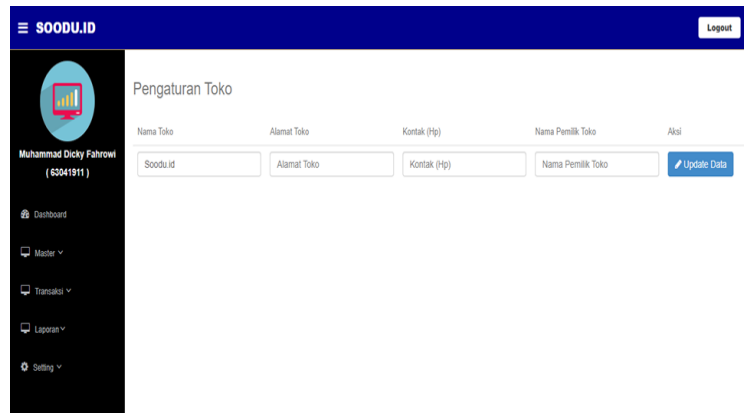
Gambar 4.8 Tampilan halaman transaksi  
(Sumber: Data Olahan)

#### 5. Tampilan halaman laporan



Gambar 4.9 Tampilan halaman laporan  
(Sumber: Data Olahan)

## 6. Tampilan halaman setting



Gambar 4.10 Tampilan halaman setting

(Sumber: Data Olahan)

### 4.2.3. Implementasi Aplikasi

#### 1. Tampilan halaman login

Tampilan halaman login adalah halaman untuk mengisi id user dan password. Halaman login akan menjadi penentu apakah akun tersebut diberi akses untuk ke halaman dashboard.

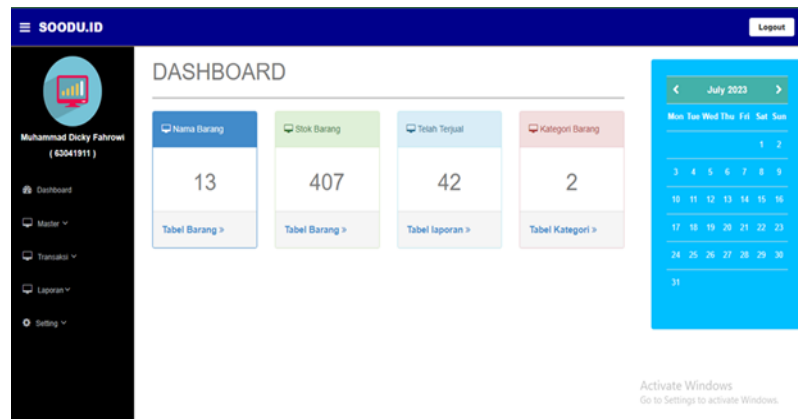


Gambar 4.11 Halaman login

(Sumber: Data Olahan)

#### 2. Tampilan halaman dashboard

Halaman dashboard adalah halaman utama yang menampilkan beberapa tabel penting.

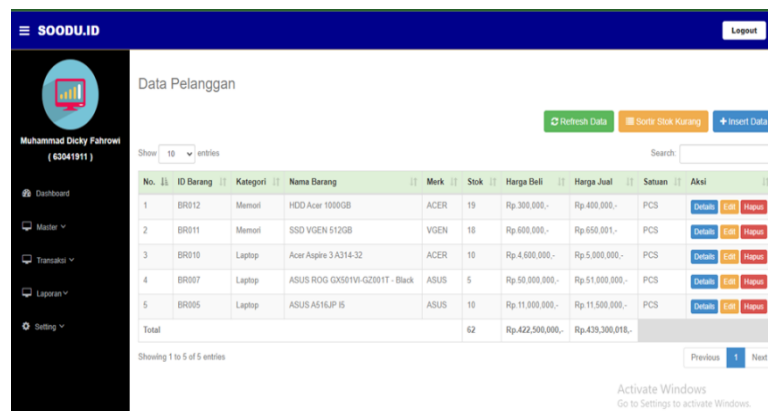


Gambar 4.12 Halaman dashboard

(Sumber: Data Olahan)

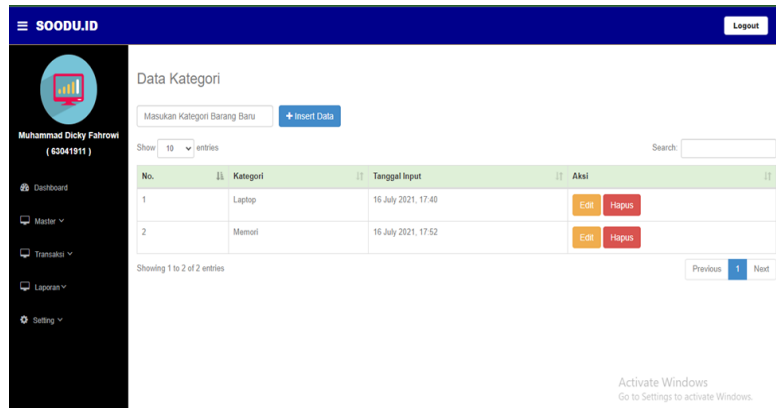
### 3. Tampilan halaman master

Halaman master terdapat beberapa menu untuk mengelola data seperti menu barang untuk mengelola data barang, menu kategori untuk mengelola kapan barang diinputkan, dan menu petugas digunakan untuk profile owner atau penjual.

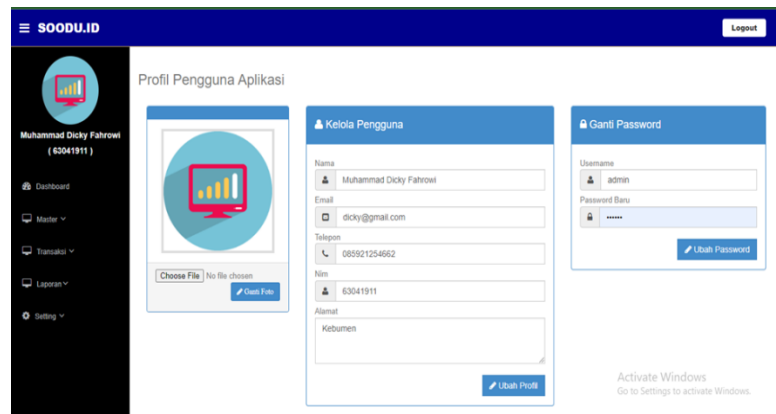


Gambar 4.13 Tampilan halaman data pelanggan

(Sumber: Data Olahan)



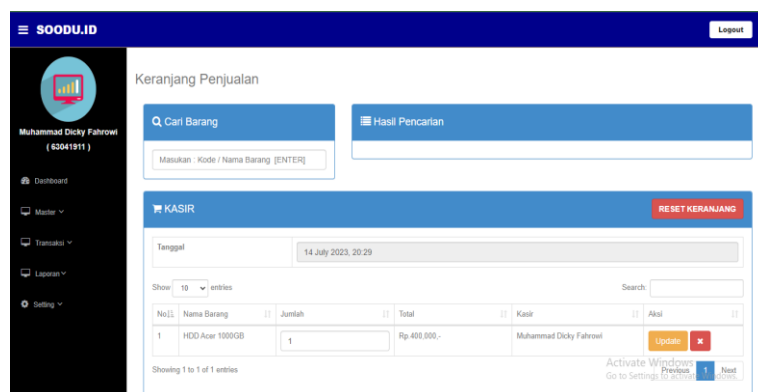
Gambar 4.14 Tampilan halaman kategori  
(Sumber: Data Olahan)



Gambar 4.15 Tampilan halaman petugas  
(Sumber: Data Olahan)

#### 4. Tampilan halaman transaksi

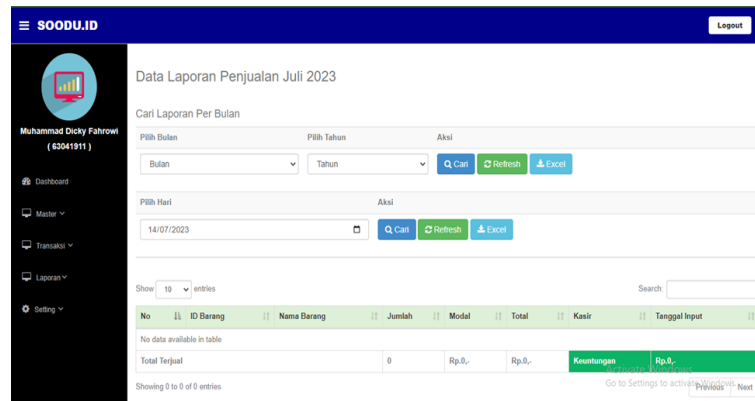
Halaman untuk menginputkan dan mencetak transaksi.



Gambar 4.16 Halaman transaksi  
(Sumber: Data Olahan)

## 5. Tampilan halaman laporan

Halaman laporan berisi tentang data-data penjualan dan dapat di ekspor ke excel.

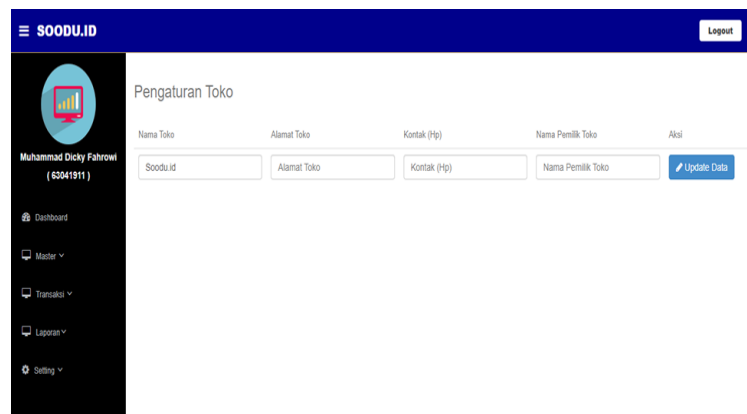


Gambar 4.17 Halaman kategori pesanan

(Sumber: Data Olahan)

## 6. Tampilan halaman setting

Halaman setting adalah halaman untuk mengatur informasi tentang toko.



Gambar 4.18 Explore Menu

(Sumber: Data Olahan)

#### **4.2.4. Dampak Implementasi Aplikasi**

Website sistem informasi penjualan e-commerce soodupedia ini memberikan dampak pada owner dan toko. Bagi owner, mendapatkan kemudahan dalam mengelola data barang dan detail data transaksi. Bagi toko, mendapatkan peningkatan kepuasan pelanggan, hal ini akan mengarah ke peningkatan penjualan dan cuan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari Kerja Praktek ini adalah penulis banyak mempelajari hal baru yang belum didapat kan sebelumnya di perkuliahan yaitu mempelajari tentang digital marketing dan juga bisa berkerjasama dengan tim untuk bekerja dengan giat untuk menghasilkan produk yang berguna bagi perusahaan.

#### **3.2 Saran**

Beberapa saran yang dimiliki oleh penulis setelah melakukan kegiatan kerja praktek di PT. Soodu Indonesia Group dapat disampaikan sebagai berikut:

##### **3.2.1 Bagi Instansi**

1. Tetap konsisten dalam menerima mahasiswa untuk magang di Soodu.id.
2. Tetap memberikan kesempatan bagi tiap mahasiswa magang dalam berperan secara langsung ke proyek yang berlangsung.
3. Tetap mempertahankan lingkungan kerja yang kondusif dan nyaman bagi mahasiswa magang dan bagi pekerjanya.

##### **3.2.2 Bagi Program Studi**

1. Memperluas jaringan kerjasama penerimaan mahasiswa KP antara program studi dan industri, sehingga mahasiswa dapat lebih mudah mencari tempat KP.
3. Mempermudah urusan administratif KP seperti penggunaan form online untuk penilaian KP serta memperjelas perbedaan antara logbook SIAKAD dan logbook lampiran yang dicetak, hal ini akan mempermudah program studi dan mahasiswa.

##### **3.2.3 Bagi Mahasiswa**

1. Aktif belajar dan konsisten membekali diri agar dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
2. Kerjakan tugas yang diberikan sebaik-baiknya, jika menemukan kendala yang tidak bisa diselesaikan, jangan ragu untuk bertanya.



## DAFTAR PUSTAKA

Politeknik Negeri Bengkalis, 2017, Buku Panduan Kerja Praktek (KP) Mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis-Riau.

Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Balasan Diterima Magang

#hadirkankemudahan

**Soodu.id**  
**PT. SOODU INDONESIA GROUP**  
Jl. Almuslihun, Desa Wonosari, Bengkalis, Riau

Nomor : 04.001/SDU-ID/II/2023

Bengkalis, 13 Februari 2023

Lampiran :-

Perihal : Penerimaan Kerja Praktek (KP)

Kepada Yth.

Wakil Direktur I Politeknik Negeri Bengkalis

Di\_

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat nomor 422/PL31/TU/2023 perihal "Permohonanan Kerja Praktek (KP)" mahasiswa Bapak yang akan dilaksanakan di perusahaan kami, maka melalui surat ini kami dari **Soodu.id** menyatakan bahwa mahasiswa yang identitasnya tertera dibawah ini :

No	Nama	NIM	Prodi
1	M. Dicky Fahrowi	6304191180	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
2	M. Zaki Rahman	6304191221	D4 Rekayasa Perangkat Lunak

Diterima untuk kegiatan "Kerja Praktek (KP)", mulai tanggal 27 Februari – 01 Juli 2023 dengan ketentuan mahasiswa diatas tersebut mematuhi semua peraturan dan tata tertib perusahaan yang berlaku untuk info lebih lanjut dapat menghubungi Wahyu (+62 823-9191-8131)

Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan dan atas perhatian serta kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Hormat Kami,  
PT. Soodu Indonesia Group



**Muhammad Ridho Nosa**  
CEO

 [www.blog.soodu.id](http://www.blog.soodu.id)

 [info@soodu.id](mailto:info@soodu.id)

 Jl. Almuslihun, Desa Wonosari, Bengkalis, Riau

#hadirkankemudahan

## Lampiran 2. Surat Keterangan Kerja Praktek

#hadirkankemudahan

**Soodu.id**  
**PT. SOODU INDONESIA GROUP**  
Jl. Almuslihun, Desa Wonosari, Bengkalis, Riau

**SURAT KETERANGAN KERJA PRAKTEK**  
Nomor : 09.003/SDU-ID/VII/2023

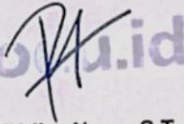
Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : M. Dicky Fahrowi  
NIM : 6304191180  
Instansi : Politeknik Negeri Bengkalis  
Alamat Instansi : Jl. Bathin Alam, Desa Sungai Alam, Bengkalis, Riau

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek (KP) di PT.SOODU INDONESIA GROUP (Soodu.id). Kerja Praktek tersebut telah dilaksanakan selama ± 4 bulan, yaitu mulai tanggal 27 Februari 2023 s/d 1 Juli 2023. Selama magang di PT.SOODU INDONESIA GROUP (Soodu.id), yang bersangkutan telah mempelajari tentang bagaimana menjadi praktisi digital marketing dan desain grafis. 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.

Bengkalis, 3 Juli 2023

  
**Muhammad Ridho Nosa, S.T.,M.Kom**  
CEO Soodu.id

[www.blog.soodu.id](http://www.blog.soodu.id)  
[info@soodu.id](mailto:info@soodu.id)  
Jl. Almuslihun, Desa Wonosari, Bengkalis, Riau

#hadirkankemudahan

### Lampiran 3. Lembar Penilaian Kerja Praktek

1

PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK  
PT. SOODU INDONESIA GROUP


Nama : M. Dicky Fahrowi  
NIM : 6304191180  
Program Studi : D4 - Rekayasa Perangkat Lunak  
Kampus : Politeknik Bengkalis

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1.	Disiplin	20%	93
2.	Tanggung- jawab	25%	95
3.	Penyesuaian diri	10%	89
4.	Hasil Kerja	30%	95
5.	Perilaku secara umum	15%	91
Total Jumlah ( 1+2+3+4+5 )		100%	93,4

Keterangan :  
Nilai : Kriteria  
81 – 100 : Istimewa  
71 – 80 : Baik sekali  
66 – 70 : Baik  
61 – 65 : Cukup Baik  
56 – 60 : Cukup

Catatan :  
.....  
.....  
.....  
.....

Bengkalis, 01 juli 2023

  
Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP  
Chief Operating Officer (COO)

Lampiran 4. Sertifikat Kerja Praktek



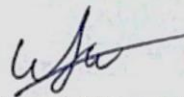


Lampiran 5. Absen

ABSENSI KERJA PRAKTEK  
PT. SOODU INDONESIA GROUP

No	Nama	Bulan	Hari					Paraf Pembimbing
			Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Juma't	
1	M Dicky Fahrowi	Minggu 1	Jud	Jud	Jud	Jud	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Zud	
2	M Dicky Fahrowi	Minggu 2	Jud	Jud	Jud	Jud	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Zud	
3	M Dicky Fahrowi	Minggu 3	Jud	Jud	Jud	Jud	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Zud	
4	M Dicky Fahrowi	Minggu 4	Jud	Jud	Libur	Libur	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Libur	Libur	Zud	
5	M Dicky Fahrowi	Minggu 5	Jud	Jud	Jud	Jud	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Zud	
6	M Dicky Fahrowi	Minggu 6	Jud	Jud	Jud	Jud	Libur	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Libur	
7	M Dicky Fahrowi	Minggu 7	Jud	Jud	Jud	Jud	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Zud	
8	M Dicky Fahrowi	Minggu 8	Jud	Jud	Jud	Jud	Libur	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Libur	
9	M Dicky Fahrowi	Minggu 9	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	Wjw
	M Zaki Rahman		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
10	M Dicky Fahrowi	Minggu 10	Libur	Jud	Jud	Jud	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Libur	Zud	Zud	Zud	Zud	
11	M Dicky Fahrowi	Minggu 11	Jud	Jud	Jud	Jud	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Zud	
12	M Dicky Fahrowi	Minggu 12	Jud	Jud	Jud	Libur	Libur	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Libur	Libur	
13	M Dicky Fahrowi	Minggu 13	Jud	Jud	Jud	Jud	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Zud	
14	M Dicky Fahrowi	Minggu 14	Jud	Jud	Jud	Libur	Libur	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Libur	Libur	
15	M Dicky Fahrowi	Minggu 15	Jud	Jud	Jud	Jud	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Zud	
16	M Dicky Fahrowi	Minggu 16	Jud	Jud	Jud	Jud	Jud	Wjw
	M Zaki Rahman		Zud	Zud	Zud	Zud	Zud	

Mengetahui



Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.I.P.

Chief Oprating Officer (COO)  
PT. SOODU INDONESIA GROUP

## Lampiran 6. Logbook

### KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK(KP)

HARI : Sabtu  
TANGGAL : 27 Februari 2023


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS
1.	Melakukan perkenalan diri kepada orang-orang PT. Soodu Indonesia Group.	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP
	<u>Catatan Pembimbing Lapangan</u>	

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
		

**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK(KP)**

TANGGAL : 28 Februari – 31 Maret

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS
1.	Pada bulan pertama, kami diberikan tugas untuk melakukan pembuatan desain figma sesuai dengan kebutuhan PT. Soodu IndonesiaGroup.	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP
<u>Catatan Pembimbing Lapangan</u>		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
		



**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK(KP)**

TANGGAL : 16 Maret


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS
1.	Mengikuti kegiatan <i>Community Soace</i> di wisma sri mahkota Bengkalis dengan tema “Pesona Bermasa 2023”, pada event ini kami mengikuti pameran dari PT. Soodu Indonesia Group.	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP
<u>Catatan Pembimbing Lapangan</u>		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
		

**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK(KP)**

TANGGAL : 01 April – 30 April


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS
1.	Pada bulan kedua, kami ditugaskan untuk mengelola social media PT. Soodu Indonesia Group	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP
<u>Catatan Pembimbing Lapangan</u>		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
		

**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK(KP)**

TANGGAL : 01 Mei - 01 Juni

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS
1.	Pada bulan ketiga, saya melakukan pembuatan <i>Front end</i> dari proyek akhir magang.	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP
<u>Catatan Pembimbing Lapangan</u>		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
		

**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK(KP)**

TANGGAL : 02 Juni – 30 Juni

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS
1.	Pada bulan keempat, saya melakukan pembuatan <i>Back end</i> dari proyek akhir magang.	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP
<u>Catatan Pembimbing Lapangan</u>		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
		

**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK(KP)**

TANGGAL : 01 Juli

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS
1.	Hari terakhir magang, ditutup dengan mengikuti acara dari Bhayangkara Polres Bengkalis dan perpisahan dengan memberi kenang-kenangan kepada CEO PT. Soodu Indonesia Group.	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP
	<u>Catatan Pembimbing Lapangan</u>	

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
		

## Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan

### 1. Proses pembuatan *website*



### 2. Kegiatan buka bersama di kantor Kadin Bengkalis





3. Foto bersama Wakil Bupati Bengkalis pada kegiatan pameran



4. Rombongan hari raya ke rumah staf Kadin Bengkalis



5. Penyerahan kenang-kenangan kepada CEO PT. Soodu Indonesia Group

