

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**SISTEM MANAJEMEN PEMILIHAN UMUM
DI DAERAH KABUPATEN BENGKALIS**

**MUHAMAD ZAKI.R
6304191221**



**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS**

2023

LAPORAN KERJA PRAKTEK
START UP SOODU.ID MARKETPLACE
UMKM KABUPATEN BENGKALIS

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

MUHAMAD ZAKIR
6304191221

Bengkalis, 11 Agustus 2023

Pembimbing Lapangan
PT. Soodu Indonesia



Wahyu Jati Wibowo, S.IP., M.IP
Chief Operating Officer Soodu.Id

Dosen Pembimbing
Politeknik Negeri Bengkalis



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

Mengetahui,

Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak
Politeknik Negeri Bengkalis



Khairi Prastio Putra, M.Cs
NIP 198804072015041003

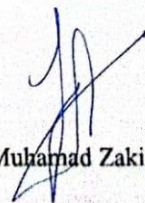
KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan doa kepada Allah SWT, karena berkat dan rahmat penulis dapat melaksanakan kerja praktek dan menyelesaikan laporan kerja praktek yang dilaksanakan di *start up* Soodu.id. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Terima kasih kepada semua pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan kerja praktek dan menyelesaikan laporan kerja praktek ini antara lain:

1. Bapak Johny Custer, S.T., M.T. 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 Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Ibu Lidya wati, M.Kom selaku Koordinator Kerja Praktek dari Prodi Rekayasa Perangkat Lunak.
5. Ibu Elvi Rahmi, S.T., M.Kom Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
6. Bapak Muhammad Ridho Nosa, S.T, M.Kom sebagai *CEO* Soodu.id.
7. Bapak Wahyu Jati Wibowo sebagai sebagai *CEO* soodu.id sekaligus pendamping KP.

Dalam pelaksanaan kerja praktek dan pembuatan laporan kerja praktek masih terdapat banyak keterbatasan dan kekurangan sehingga jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran serta permohonan maaf dari pihak-pihak yang terkait sangat diharapkan dapat membangun kesempurnaan.

Bengkalis, 11 Agustus 2023



Muhammad Zaki.R

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
KATA PENGANTAR.....	III
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR GAMBAR.....	VI
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR LAMPIRAN	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Pemikiran KP.....	1
1.2 Tujuan dan manfaat KP.....	2
1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi.....	4
2.2 Visi Dan Misi Perusahaan/Instansi	5
2.2.1 Visi	5
2.2.2 Misi.....	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi.....	5
2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi	6
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KP.....	8
3.1 Spesifikasi Tugas yang Dilaksanakan	8
3.1.1 Desain Grafis Soodu.id.....	8
3.1.2 Kegiatan eksternal Soodu.id	13
3.1.3 Coding	14
3.2 Target yang Diharapkan	15
3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan.....	16
3.3.1 Perangkat Lunak (Software).....	16
3.3.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	17
3.4 Data - data yang diperlukan	17

3.5	Dokumen - dokumen atau File-file yang dihasilkan	17
3.6	Kendala - kendala yang dihadapi	18
3.7	Penyelesaian Masalah	18
BAB IV JUDUL/TOPIK LAPORAN.....		19
4.1	Metodologi	19
4.1.1	Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi	19
4.1.2	Metodologi Pengumpulan Data	19
4.1.3	Proses Perancangan	20
4.1.4	Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan.....	20
4.2	Perancangan dan Implementasi	21
4.2.1	Analisis Data	21
4.2.2	Rancangan Sistem/Alat/Solusi	22
4.2.3	Implementasi Sistem/Alat/Solusi	25
BAB V PENUTUP.....		28
5.1	Kesimpulan.....	28
5.2	Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA		29
LAMPIRAN.....		30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Perusahaan	5
Gambar 3. 1 Proses Desain Grafis.....	8
Gambar 3. 2 Desain grafis.....	9
Gambar 3. 3 Desain Logo	9
Gambar 3. 4 Desain Konten	10
Gambar 3. 5 Desain Konten	10
Gambar 3. 6 Desain Konten	11
Gambar 3. 7 Desain Konten	11
Gambar 3. 8 Desain Konten	12
Gambar 3. 9 Desain Konten	12
Gambar 3. 10 Dokumentasi Kegiatan Eksternal	13
Gambar 3. 11 Proses Perancangan Aplikasi	14
Gambar 3. 12 Proses Coding.....	15

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Luaran Proyek Kerja Praktek.....	3
Tabel 4. 1 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat balasan di terima	30
Lampiran 2 Sertifikat	31
Lampiran 3 Absensi	32
Lampiran 4 Keterangan Kerja Praktek.....	33
Lampiran 5 Penilaian	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Salah satu kebutuhan yang sangat besar akan teknologi informasi sekarang ini adalah kebutuhan akan sistem informasi. Berkembangnya teknologi informasi dan sistem informasi yang demikian pesat di era sekarang ini telah membuat hampir semua aspek kehidupan tidak dapat terhindar dari penggunaan perangkat komputer.

Kerja praktek (KP) atau *On Job Training* (OJT) merupakan mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa Prodi Rekayasa Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Bengkalis pada semester delapan. Kerja praktek adalah bentuk dari implementasi penguasaan keahlian yang di dapatkan dalam bangku kuliah untuk diterapkan dalam dunia kerja untuk mencapai keahlian tertentu. Dalam kerja praktek ini, mahasiswa akan mendapatkan kesempatan untuk melihat dan mempelajari apa saja yang ada di dalam dunia kerja dan kondisi-kondisi yang ada. Mahasiswa yang melakukan Kerja praktek juga bisa memberikan ide dan gagasan misalnya sebuah *project* magang terhadap tempat dilaksanakannya kerja praktek, mulai dari tahap awal yaitu perencanaan, pembangunan, hingga ke tahap akhir dari pengerjaan *project*.

Berhubungan dengan hal diatas, maka penulis melaksanakan kerja praktek di sebuah *start up* yang berasal dari Bengkalis yaitu Soodu.id. Waktu kerja praktek yang dilaksanakan berlangsung selama empat bulan pada *start up* ini. Soodu.id merupakan *start up* yang berdiri dibawah asuhan CV. Resam Solusi Tekno yang juga berasal dari Bengkalis. Soodu.id merupakan *start up* yang bergerak di bidang *marketplace* yang memberikan jasa pemasaran dan promosi produk UMKM khususnya pada kabupaten Bengkalis dan Kota Pekanbaru. Oleh sebab itu, penulis memilih tempat kerja praktek di *start up* Soodu.id karena pekerjaannya yang sesuai juga dengan program studi penulis yaitu Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak.

Selama empat bulan melakukan kerja praktek di *start up* Soodu.id, penulis menemukan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat daerah kabupaten Bengkalis yang dimana belum adanya sistem manajemen pemilihan umum di kabupaten Bengkalis secara digital. Solusi dari permasalahan yang bisa dilakukan oleh yakni melakukan perancangan aplikasi sistem manajemen pemilihan umum di daerah kabupaten Bengkalis berbasis web yang dimana aplikasi ini nantinya terdapat fitur untuk mendata semua masyarakat yang akan melakukan pemilihan umum di kabupaten Bengkalis serta informasi yang dapat memberikan ide-ide mengenai digital sehingga para panitia yang akan mendata akan lebih memahami tentang manajemen data pemilih secara digital.

1.2 Tujuan Dan Manfaat KP

Tujuan dilakukannya dari kegiatan kerja praktik antara lain:

1. Mengetahui dunia pekerjaan yang sesungguhnya dan menyesuaikan diri dalam menghadapi permasalahan
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama masa kuliah kemudian diterapkan di dunia pekerjaan.
3. Melakukan perancangan sistem manajemen pemilihan di kabupaten Bengkalis.
4. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis.

Manfaat yang didapatkan dari kegiatan kerja praktik antara lain:

1. Mendapatkan perbandingan antara teori dan metode di perkuliahan dan kenyataan operasional di dunia kerja.
2. Memberikan usulan dan solusi untuk menangani masalah yang terjadi di Soodu.id.
3. Meningkatkan kerja sama antara pihak perusahaan dengan lembaga Pendidikan khususnya Program studi Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak.
4. Mendapat ilmu baru yang sesuai dengan dunia industri.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan selama proses kerja praktek berlangsung selama empat bulan yang dimulai dari 27 Febuari 2023 sampai dengan 01 Juli 2023 maka target luaran yang diharapkan setelah melaksanakan program kerja praktek pada tabel 1.1 Selain itu, hasil dari kegiatan ini juga akan digunakan untuk menyusun laporan dari kerja praktek.

Tabel 1. 1 Luaran Proyek Kerja Praktek

No	Kegiatan	Target Luaran yang Diharapkan
1	Perancangan aplikasi sistem manajemen pemilihan di Kabupaten Bengkalis	Memudahkan para panitia dalam melakukan pendataan atau memanajemen setiap orang yang nantinya akan melakukan pemilihan.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi

Ide Soodu.id pertama kali dicetus oleh Muhammad Ridho Nosa pada tanggal 10 Juli 2019, Lalu pada lima Mei 2020 Muhammad Ridho Nosa mengajak beberapa teman-teman dan koleganya untuk menjalankan bersama-sama *start up* Soodu.id, di tanggal inilah Soodu.id mulai resmi berjalan. Selama kurang lebih tujuh bulan pengembangan bertepatan pada puncak masa pandemi Covid-19 di saat itu merupakan tahap yang sangat riskan bagi pelaku UMKM karena segala aktivitas penjualan drop maka disinilah Soodu.id lebih giat dan gencar melakukan promosi kepada mitra-mitra UMKM yang berada di Kabupaten Bengkalis. Soodu.id memberikan solusi kepada palaku UMKM, diantaranya:

1. Soodu.id menyediakan marketplace yang memberikan layanan jual beli dari mitra ke konsumen dan siapapun dapat membuka toko secara *online* dan dapat melayani pembeli dari seluruh Indonesia.
2. Soodu.id menyediakan layanan Soodu antar yang merupakan layanan pengiriman barang dalam jangkauan layanan Soodu.id.
3. Soodu.id memiliki layanan untuk memberikan pemahaman bagaimana branding *products* seperti *design* logo, *design* kemasan, dan foto produk yang baik
4. Soodu.id memiliki layanan jasa konsultasi digital marketing, Soodu.id melihat potensi pasar di Kabupaten Bengkalis yang dimana terdapat 40.000 UKM dan UMKM yang ada di Bengkalis dibawa binaan Dinas Koperasi Kabupaten Bengkalis. Dari 40.000 ini berada banyak pada bidang usaha kuliner dan kerajinan tangan. Dengan demikian, Bersama Soodu.id kami hadirkan kemudahan.

2.2 Visi Dan Misi Perusahaan/Instansi

2.2.1 Visi

Visi dari *start up* Soodu.id yaitu:

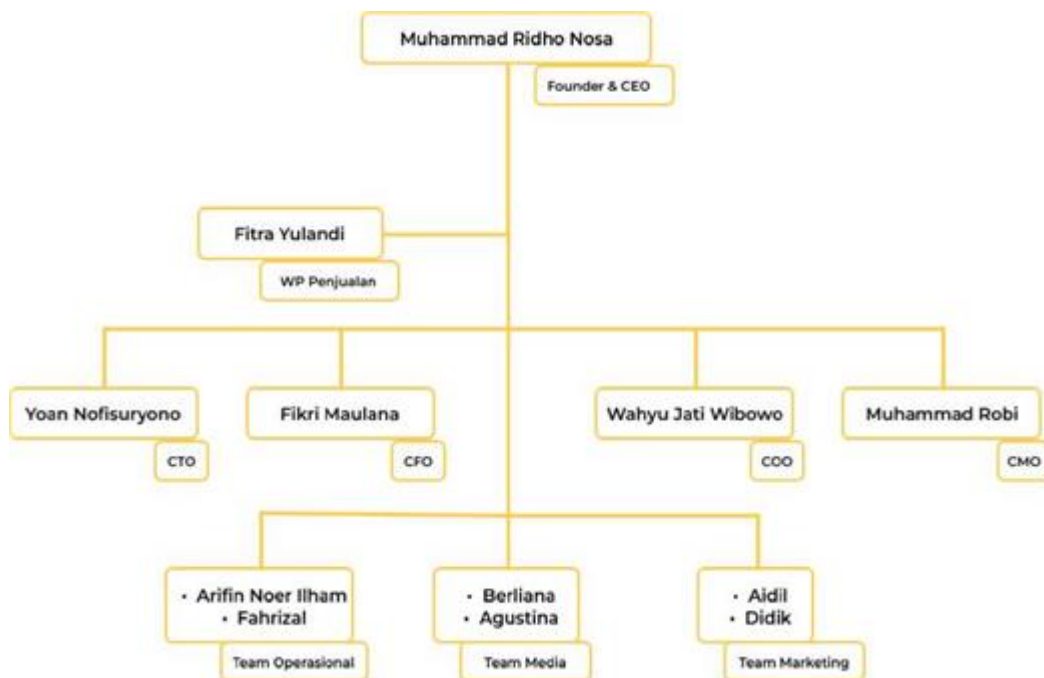
- Menjadi marketplace produk asli daerah terbesar se Indonesia.

2.2.2 Misi

Adapun misi dari *start up* Soodu.id:

- Mendigitalisasi UMKM daerah se Indonesia.
- Memperkuat UMKM daerah se Indonesia.
- Meningkatkan daya jual UMKM daerah se Indonesia.
- Membangun kemitraan yang saling menguntungkan dengan pelaku UMKM se Indonesia.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Perusahaan
(Sumber: Data Olahan)

Struktur organisasi pada *start up* Soodu.id dapat diuraikan sebagai berikut:

1. CEO (*Chief Executive Officer*)
2. Wakil Presiden Penjualan
3. CTO (*Chief Technology Officer*)
4. CFO (*Chief Financial Officer*)
5. COO (*Chief Operating Officer*)
6. CMO (*Chief Marketing Officer*)
7. *Team* Operasional *H-Team Media*
8. *Team* Marketing

2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi

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. Adapun tugas dalam ruang lingkup perusahaan adalah sebagai berikut:

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 sebagai wakil direktur yang bertanggung jawab atas segala kegiatan teknologi dan informasi yang ada di dalam perusahaan.

3. *CFO*

Chief Financial Officer mempunyai tugas sebagai wakil direktur yang mengelola dalam masalah keuangan atau *finance* di dalam 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 di dalam perusahaan.

BAB III

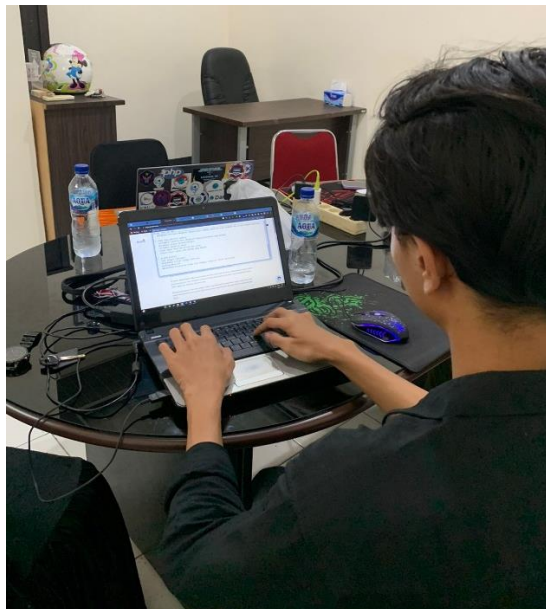
BIDANG PEKERJAAN SELAMA KP

3.1 Spesifikasi Tugas yang Dilaksanakan

Soodu.id adalah sebuah *start up* yang bergerak di bidang Digital Marketing berupa Marketplace yang menyediakan ruang untuk seluruh UMKM yang ada Riau khususnya Bengkalis. Namun Soodu.id tidak hanya berupa layanan Marketplace saja, terdapat beberapa Layanan Digital lain dari Soodu.id.

3.1.1 Desain Grafis Soodu.id

Pengerjaan desain grafis di sini adalah tahap awal pembuatan konten untuk sosial media, seperti desain brosur untuk keperluan kegiatan dari Soodu.id. Target yang diharapkan dari bidang pekerjaan disini adalah dengan mempelajari desain grafis, dan juga bisa menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu. *Tools* yang digunakan dalam pembuatan desain grafis yaitu canva dan figma.



Gambar 3. 1 Proses Desain Grafis
(Sumber: Data Olahan)



Gambar 3. 2 Desain grafis
(Sumber: Data Olahan)



Gambar 3. 3 Desain Logo
(Sumber: Data Olahan)



Gambar 3. 4 Desain Konten
(Sumber: Data Olahan)



Gambar 3. 5 Desain Konten
(Sumber: Data Olahan)



Gambar 3. 6 Desain Konten
(Sumber: Data Olahan)



Gambar 3. 7 Desain Konten
(Sumber: Data Olahan)



Gambar 3. 8 Desain Konten
(Sumber: Data Olahan)



Gambar 3. 9 Desain Konten
(Sumber: Data Olahan)

3.1.2 Kegiatan eksternal Soodu.id

Sempena Musrenbang Kolaborasi 2023 serta mewujudkan program unggulan Wisma Daerah sebagai Rumah Aspirasi, guna mendukung bangkitnya ekonomi masyarakat dalam konteks pembangunan disektor industri kreatif serta UMKM agar lebih maju, tangguh, berkembang dan mendunia.

Kegiatan dibuka langsung oleh Bupati Kabupaten Bengkalis Kasmarni, yang ditandai dengan pengguntingan pita diikuti sejumlah 52 organisasi dan komunitas serta 200 pelaku usaha UMKM Kabupaten Bengkalis pada 16 Maret 2023.



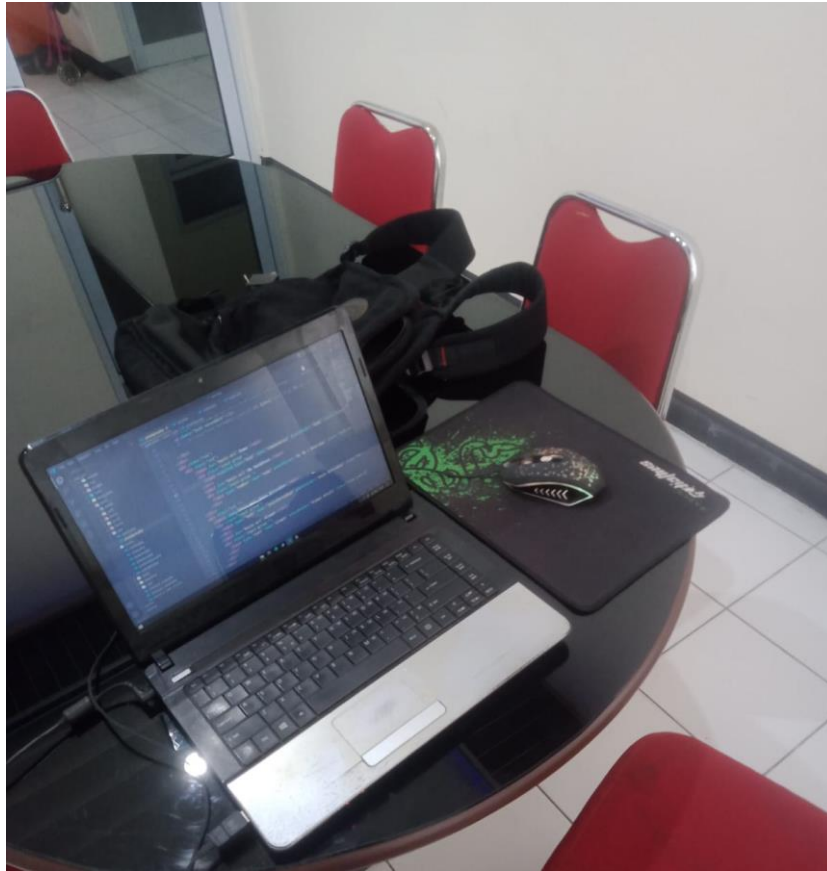
Gambar 3. 10 Dokumentasi Kegiatan Eksternal
(Sumber: Data Olahan)

3.1.3 Coding

Dalam kegiatan magang tim Soodu.id juga memberikan jobdesk tentang pemograman di mana penulis melakukan perancangan aplikasi sistem manajemen pemilihan di daerah kabupaten Bengkalis.



*Gambar 3. 11 Proses Perancangan Aplikasi
(Sumber: Data Olahan)*



Gambar 3. 12 Proses Coding
(Sumber: Data Olahan)

3.2 Target yang Diharapkan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Soodu.id, adapun target yang ingin dicapai, diantaranya:

1. Dapat memahami dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan benar.
2. Dapat memanfaatkan pengetahuan dan skill di bidang Teknik Informatika sebagai peluang usaha dan kerja.
3. Dapat Memahami dunia kerja di bidang *coworking* dan *start up*.
4. Mempelajari proses pembuatan desain *UI* website dan mampu desain tampilan *UI* sebuah website.

3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek yang di laksanakan di Soodu.id, adapun perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*) yaitu:

3.3.1 Perangkat Lunak (Software)

1. Figma

Menurut (Muhyidin, 2020) Figma adalah editor grafis vektor dan alat *prototyping* dengan berbasis web serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX *designer* untuk membuat *prototype* website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

2. Cpanel

Menurut (Afriansyah & Kurnia, 2020) CPanel adalah panel kontrol berbasis web untuk user sehingga pemilik *server* tidak perlu turun tangan langsung melakukan operasional *website*. Dapat digunakan dalam banyak aspek mulai dari pengelolaan *website*, *database*, *ftp* maupun *database* dengan menggunakan sistem *point-and-click* yang sederhana.

3. PhpMyAdmin

Menurut (Buana, 2014) phpMyAdmin adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk memudahkan dalam melakukan pengelolaan database MySQL. PhpMyAdmin merupakan aplikasi web yang bersifat open source.

4. Web Browser

Menurut (Madcoms, 2016) *Web server* adalah suatu program komputer yang mempunyai tanggung jawab atau tugas menerima permintaan *HTTP* dari komputer klien, yang dikenal dengan nama *web browser* dan melayani mereka dengan menyediakan repon *HTTP* berupa konten data.

3.3.2 Perangkat Keras (*Hardware*)

1. Laptop

a. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Processor	: Intel® Core™ i3-2348, 2.30GHz
Memori	: 4096 MB
Hardisk	: 500 GB

b. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Sistem operasi	: Windows 10 Pro 64-bit
Bahasa pemrograman	: PHP
Text editor	: Visual Studio Code, Ms. Word
Pengolahan gambar	: Figma, Ms. Visio
Server	: Apache (XAMPP)
Database	: MySQL
Browser	: Chrome
Framework	: CodeIgniter

3.4 Data-data yang diperlukan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Soodu.id beberapa data yang dibutuhkan yaitu:

1. Data nama kecamatan yang ada di kabupaten Bengkulu.
2. Data nama desa dari semua kecamatan yang ada di kabupaten Bengkulu.
3. Data terkait Soodu.id seperti pengertian/definisi, data yang menjelaskan apa itu Soodu, tujuan dari Soodu, program apa saja yang ada di Soodu.id.

3.5 Dokumen-dokumen atau File-file yang dihasilkan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Soodu.id beberapa dokumen atau file file yang dihasilkan yaitu:

1. Footage foto dan juga video, sebagai bahan konten *social media*.
2. Konten video *reels Instagram* Soodu.id.
3. Menghasilkan sebuah informasi yang dapat dilihat melalui *website* Soodu.id.

3.6 Kendala - kendala yang dihadapi

Adapun kendala yang dihadapi selama melaksanakan Kerja Praktek di Soodu.id yaitu:

1. Kurangnya *assets* desain seperti foto, gambar, dan informasi.
2. Terbatasnya fitur aplikasi yang di butuhkan karena menggunakan *license*.

3.7 Penyelesaian Masalah

Adapun penyelesaian masalah dari kendala yang dihadapi Mahasiswa Kerja Praktek Selama melaksanakan Kerja Praktek di Soodu.id yaitu:

1. Memperdalam kembali aplikasi yang akan digunakan dengan melihat tutorial yang ada di *internet*.
2. Mengoptimalkan fitur yang bisa digunakan dengan sebaik mungkin.
3. Mencari tambahan *assets* dan informasi.
4. Melakukan pengecekan kembali data dan meningkatkan kualitas dari aplikasi yang dibangun.

BAB IV

JUDUL/TOPIK LAPORAN

4.1 Metodologi

Penulis menentukan metodologi dalam menyelesaikan masalah pembuatan sistem. Adapun kebutuhan pengguna berdasarkan masalah yang ada serta alat dan solusi dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi

Pada perancangan aplikasi sistem manajemen pemilihan di daerah kabupaten Bengkalis, Penulis menggunakan metode pengembangan *Rapid Application Development (RAD)*, *RAD* merupakan model proses perangkat lunak yang menekankan pada pengembangan hidup yang singkat. *RAD* merupakan versi adaptasi cepat dari model *waterfall*, dengan menggunakan pendekatan konstruksi komponen. *RAD* merupakan gabungan dari bermacam-macam teknik terstruktur dengan teknik prototyping dan teknik pengembangan *joint application* untuk mempercepat pengembangan sistem/aplikasi. Dari definisi konsep *RAD* ini, dapat dilihat bahwa pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode *RAD* dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih cepat (Putri & Effendi, 2018).



Gambar 4. 1 Metode RAD
(Sumber: Kendall, 2010)

4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam menyelesaikan proyek aplikasi sistem manajemen pemilihan di kabupaten Bengkalis yaitu dengan

mengumpulkan semua nama kecamatan dan desa yang ada di kabupaten Bengkalis. Dengan itu sistem akan dapat menghasilkan jumlah data pemilih setiap kecamatan dan desa di kabupaten Bengkalis.

4.1.3 Proses Perancangan

Berikut merupakan tahapan dalam proses perancangan sistem manajemen pemilihan di daerah kabupaten Bengkalis:

1. Tahapan pertama dalam pengembangan sistem ini adalah pengumpulan data.
2. Tahapan kedua yaitu pembuatan mockup dari aplikasi untuk tampilan *user interface*.
3. Kemudian tahapan berikutnya adalah *construction*. Untuk tahapan *construction* yang pertama adalah pembuatan *backend*. Untuk *backend* penulis menggunakan *framework codeigniter*.
4. Tahapan yang selanjutnya adalah membuat beberapa fungsi yaitu fungsi dalam menampilkan data, *input data*, *edit data*, dan *delete data*.
5. Setelah proses *construction* selesai, tahapan selanjutnya yaitu pembuatan *frontend* agar semua data yang telah diinput dapat ditampilkan kepada pengguna. Untuk *frontend* penulis menggunakan *bootstrap*.

4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Adapun Jadwal Pelaksanaan yang di lakukan untuk tahapan perancangan sistem manajemen pemilihan di kabupaten Bengkalis sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

No	Jenis kegiatan	Bulan															
		Bulan April				Bulan Mei				Bulan Juni				Bulan Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perencanaan Kebutuhan	■	■	■													
2	<i>Design</i>				■	■	■										
3	<i>Contruction</i>							■	■	■	■	■	■	■	■		
4	<i>Deployment</i>															■	■
4	Pembuatan laporan kerja praktek	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

4.2 Perancangan dan Implementasi

Dalam perancangan ini penulis mengerjakan sistem manajemen pemilihan di daerah kabupaten Bengkalis dari sisi *frontend*. Adapun tahapan yang dilakukan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

4.2.1 Analisis Data

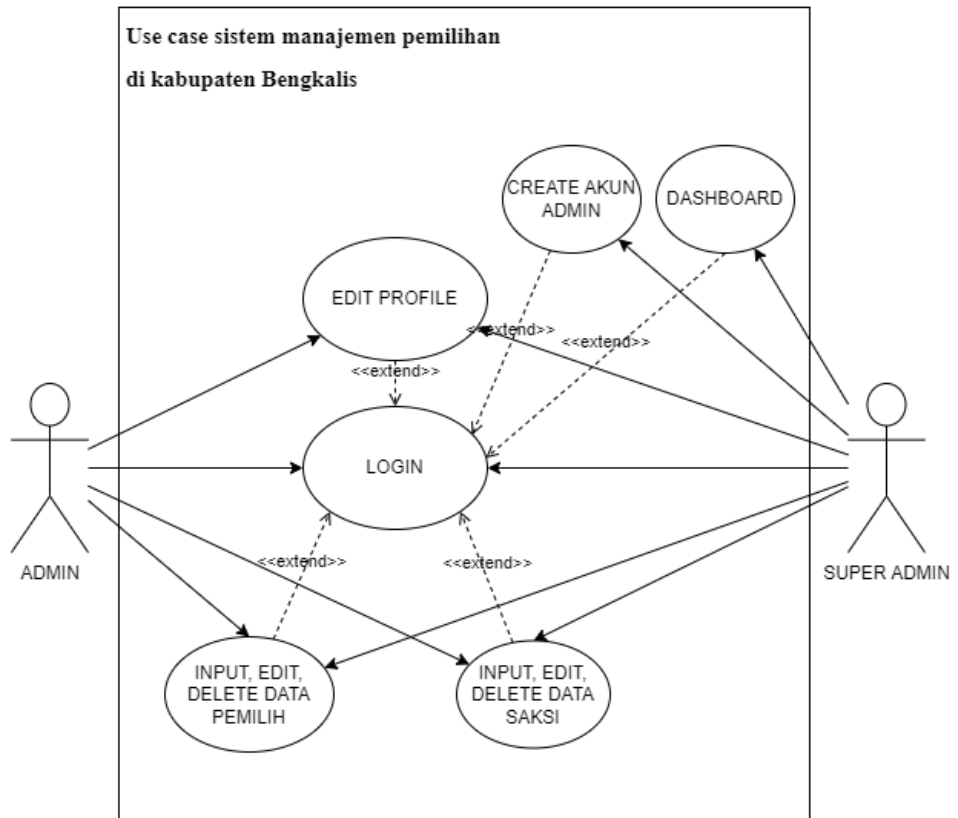
Di dalam melakukan analisis data menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk pengembangan sistem secara keseluruhan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data sesuai dengan rencana dan metode yang telah ditentukan.
2. Desain *user interface* yang digunakan untuk perancangan aplikasi
3. *Construction* atau pengcodingan bentuk perancangan aplikasi.
4. *Deployment* sebagai bentuk menghosting aplikasi ke *public*.
5. Pembuatan laporan kerja praktek sebagai bentuk *documentation* dari setiap proses perancangan aplikasi.

4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi

Rancangan ini dibuat untuk menguraikan hasil rancangan sistem yang telah dibuat. Adapun Rancangan sistem yang disajikan dalam bentuk *usecase diagram* dan *design user interface*.

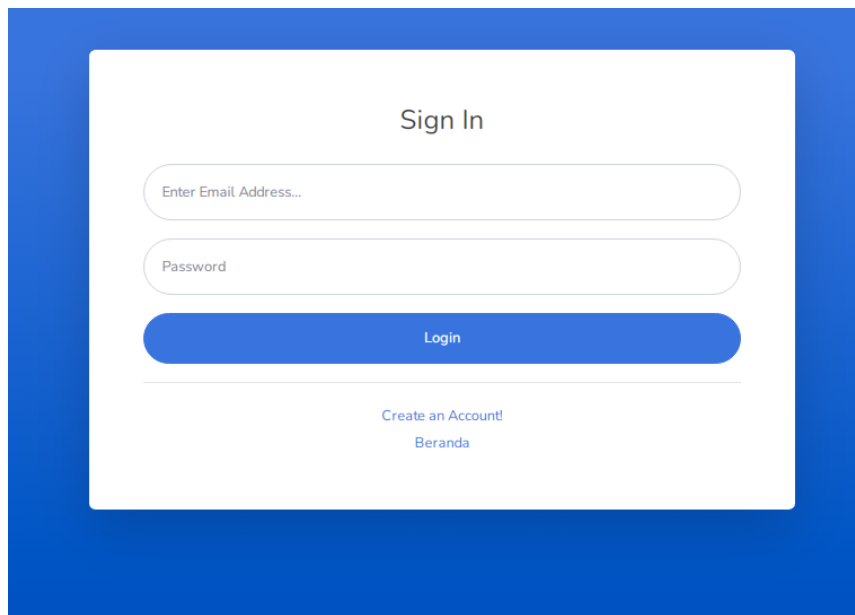
a. *Uce case diagram*



Gambar 4. 2 usecase diagram
(Sumber: Data Olahan)

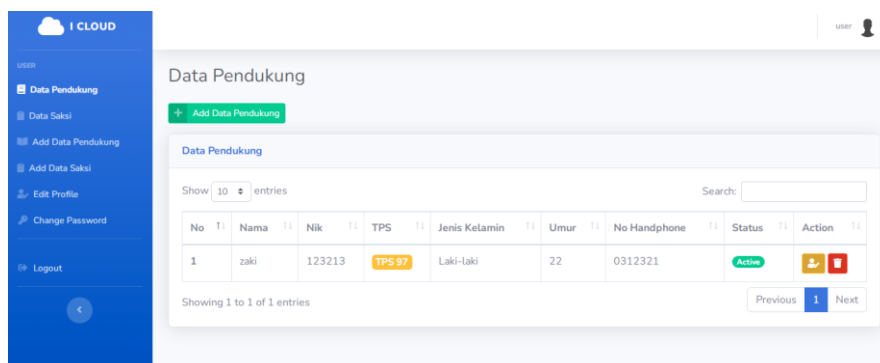
b. *Design user interface*

Design user interface website atau aplikasi memang sangat penting karena itu akan menentukan bagaimana seseorang berinteraksi di *platform* tersebut. *User interface* juga menentukan apakah pengunjung *website* atau pengguna aplikasi dapat menavigasi *website* atau aplikasi dengan mudah. Berikut hasil dari *design user interface* halaman *login*:



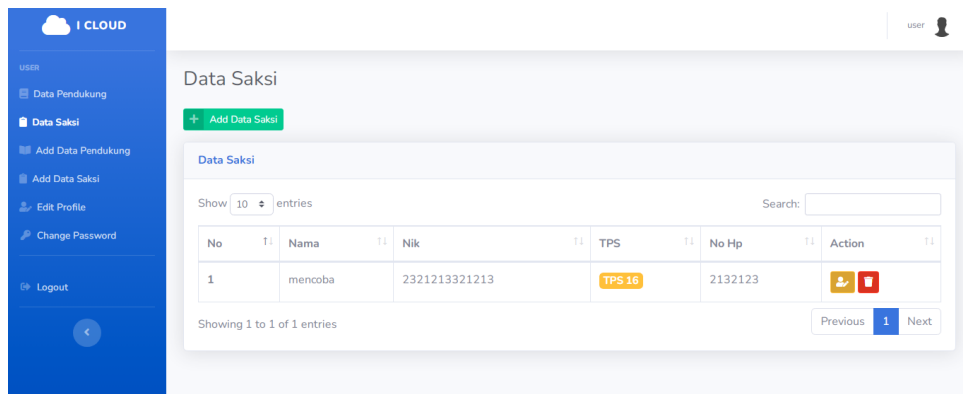
Gambar 4. 3 Prototype Halaman Login
(Sumber: Data Olahan)

Berikut hasil dari *design user interface* halaman data pendukung:



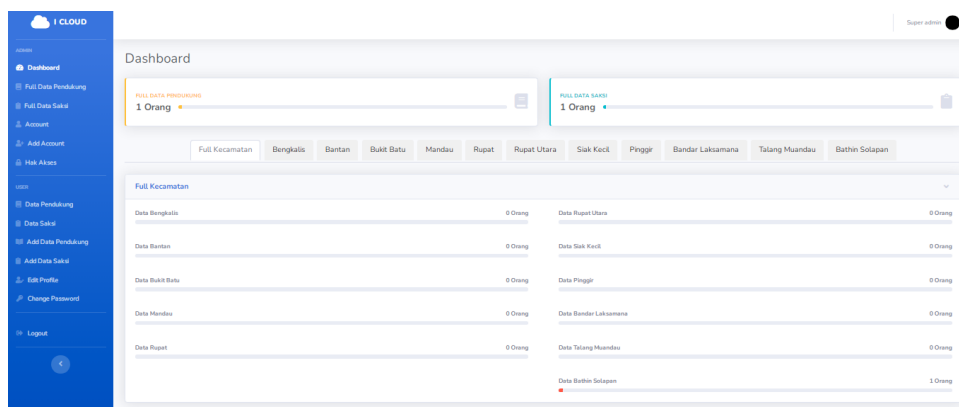
Gambar 4. 4 Prototype Halaman data pendukung
(Sumber: Data Olahan)

Berikut hasil dari *design user interface* halaman data saksi:



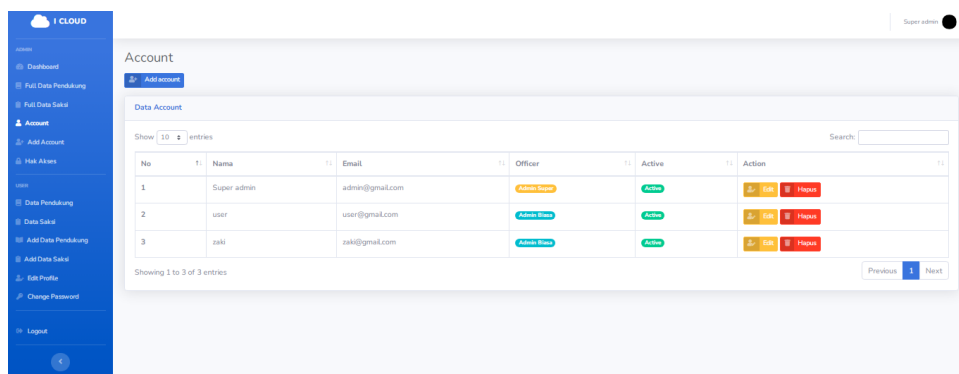
Gambar 4. 5 Prototype Halaman data saksi
(Sumber: Data Olahan)

Berikut hasil dari *design user interface* halaman dashboard:



Gambar 4. 6 Prototype Halaman dashboard
(Sumber : Data Olahan)

Berikut hasil dari *design user interface* halaman account:

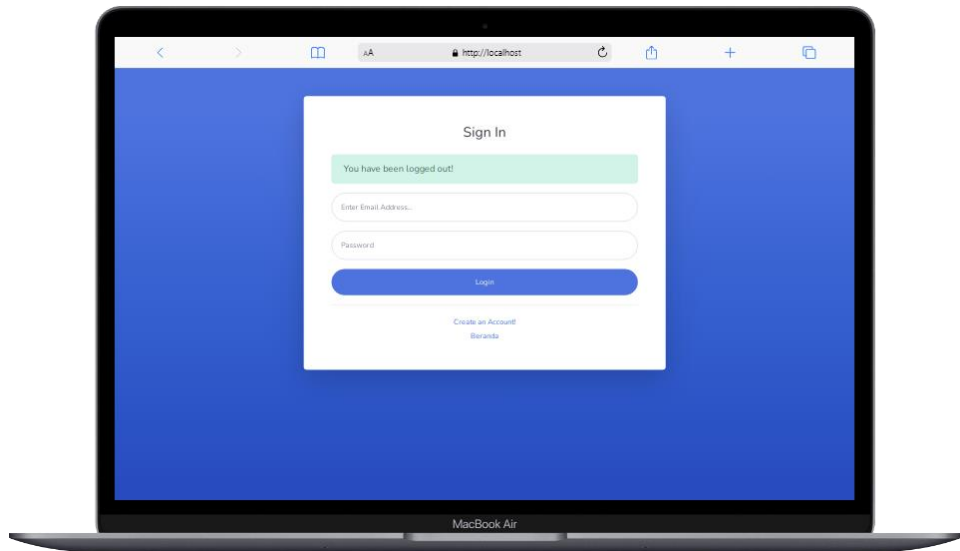


Gambar 4. 7 Prototype Halaman akun
(Sumber: Data Olahan)

4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi

a. Tampilan halaman login

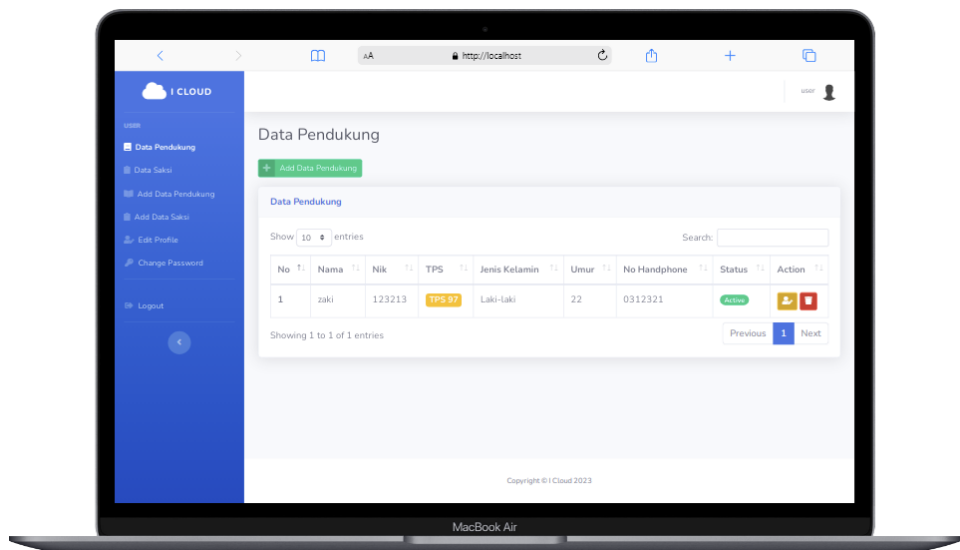
Berikut hasil dari perancangan halaman login dari sistem manajemen pemilihan di kabupaten Bengalis.



Gambar 4. 8 Halaman login aplikasi
(Sumber: Data Olahan)

b. Tampilan halaman data pemilihan

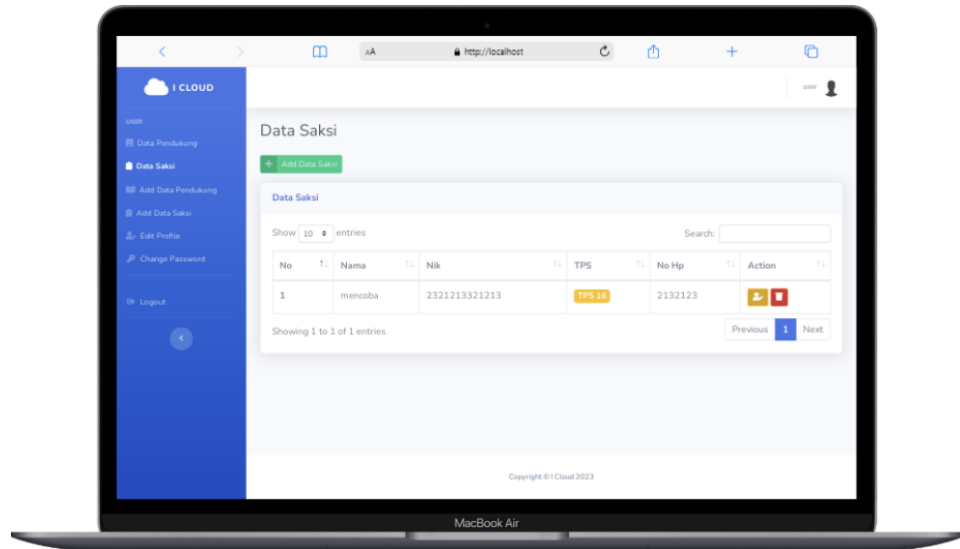
Berikut hasil dari perancangan halaman data pemilihan dari sistem manajemen pemilihan di kabupaten Bengalis.



Gambar 4. 9 Halaman data pemilihan aplikasi
(Sumber: Data Olahan)

c. Halaman data saksi pemilihan

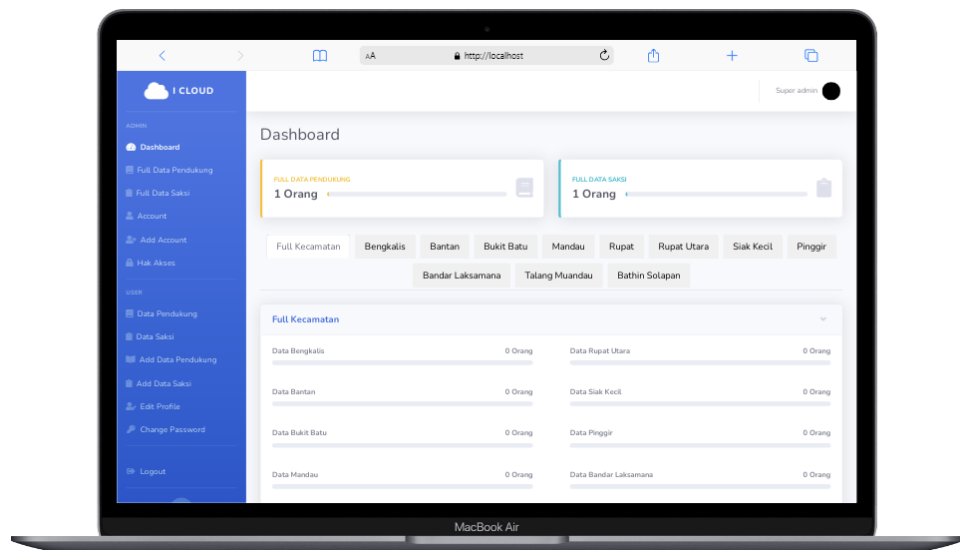
Berikut hasil dari perancangan halaman data saksi dari sistem manajemen pemilihan di kabupaten Bengkulu.



Gambar 4. 10 Halaman data saksi pemilihan aplikasi
(Sumber: Data Olahan)

d. Halaman dashboard

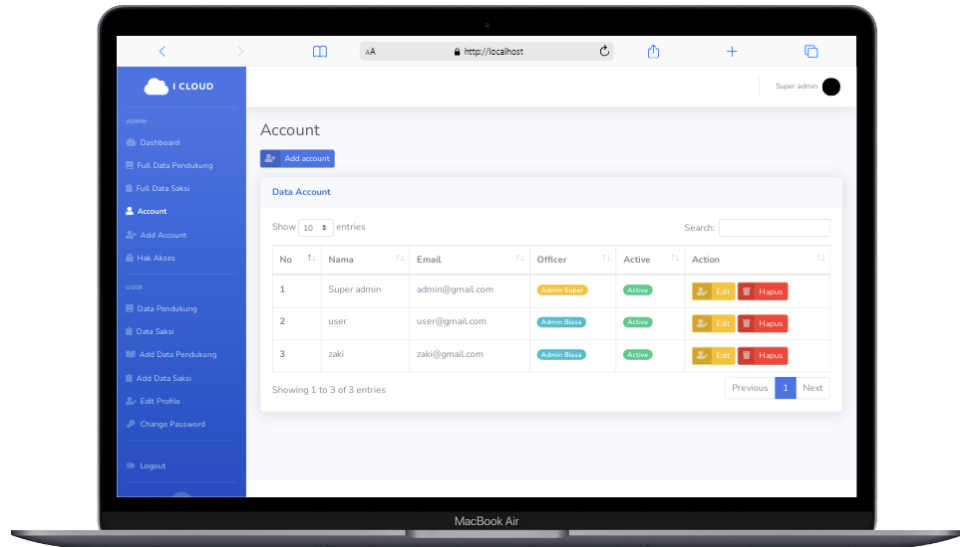
Berikut hasil dari perancangan dashboard pemilihan dari sistem manajemen pemilihan di kabupaten Bengkulu.



Gambar 4. 11 Halaman dashboard aplikasi
(Sumber: Data Olahan)

e. Halaman akun *user*

Berikut hasil dari perancangan halaman data akun admin dari sistem manajemen pemilihan di kabupaten Bengkulu.



Gambar 4. 12 Halaman dat akun admin aplikasi
(Sumber: Data Olahan)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dalam kerja praktek di Soodu.id yaitu mendapatkan pengalaman di bidang pengelolaan sebuah *start up*, hingga perusahaan, dapat mengetahui bagian-bagian di dalam *start up*, pengalaman kerja, hingga hal-hal yang tidak diketahui pada masa kuliah bisa menjadi paham selama proses kerja praktek. Selain itu juga dalam kerja praktek ini mahasiswa dapat mengukur tingkat pemahamannya ketika diberikan pekerjaan yang sesuai bidangnya, oleh karena itu juga dapat membandingkan teori dan praktek selama diperkuliahan dan di dunia kerja.

5.2 Saran

Hasil yang didapat selama penulis melakukan kegiatan KP, penulis dapat memberikan saran agar proses pelaksanaan KP untuk kedepannya dapat dilaksanakan dengan lancar dan tidak mengalami kendala yang serius. Sekian dan Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, D., & Kurnia, I. (2020). Pengertian cPanel. *Konfigurasi Hosting Server Menggunakan Centos 7 Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Pesawaran*, 28.
- Buana. (2014). Pengertian phpmyadmin. *Jurnal Ipsikom Vol. 8 No.1, Juni 2020 Issn*, 2.
- Madcoms. (2016). Pengertian Web Browser. *perancangan sistem informasi pengolahan data*.
- Muhyidin, M. A. (2020). Pengertian Figma. *Penggunaan Figma bagi penulis adalah sebagai tools yang digunakan untuk mendesain prototype web*, 10.
- Putri, & Effendi. (2018). Konsep pengertian metode pengembangan RAD. *Definisi RAD*, 24.

LAMPIRAN

6.1 Surat balasan diterima

#hadirkankemudahan

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

Nomor : 04.001/SDU-ID/II/2023
Lampiran : -
Perihal : Penerimaan Kerja Praktek (KP)

Bengkalis, 13 Februari 2023

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 (+62 852 7124 3304)

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
info@soodu.id
Jl. Almuslihun, Desa Wonosari, Bengkalis, Riau

#hadirkankemudahan

Lampiran 1 Surat balasan di terima

6.2 Sertifikat kerja praktek



Lampiran 2 Sertifikat

6.3 Absensi selama kerja praktek

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	ada	ada	ada	ada	ada	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	ada	
2	M Dicky Fahrowi	Minggu 2	ada	ada	ada	ada	ada	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	ada	
3	M Dicky Fahrowi	Minggu 3	ada	ada	ada	ada	ada	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	ada	
4	M Dicky Fahrowi	Minggu 4	ada	ada	Libur	Libur	ada	
	M Zaki Rahman		ada	ada	Libur	Libur	ada	
5	M Dicky Fahrowi	Minggu 5	ada	ada	ada	ada	ada	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	ada	
6	M Dicky Fahrowi	Minggu 6	ada	ada	ada	ada	Libur	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	Libur	
7	M Dicky Fahrowi	Minggu 7	ada	ada	ada	ada	ada	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	ada	
8	M Dicky Fahrowi	Minggu 8	ada	ada	ada	ada	Libur	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	Libur	
9	M Dicky Fahrowi	Minggu 9	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
	M Zaki Rahman		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
10	M Dicky Fahrowi	Minggu 10	Libur	ada	ada	ada	ada	
	M Zaki Rahman		Libur	ada	ada	ada	ada	
11	M Dicky Fahrowi	Minggu 11	ada	ada	ada	ada	ada	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	ada	
12	M Dicky Fahrowi	Minggu 12	ada	ada	ada	Libur	Libur	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	Libur	Libur	
13	M Dicky Fahrowi	Minggu 13	ada	ada	ada	ada	ada	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	ada	
14	M Dicky Fahrowi	Minggu 14	ada	ada	ada	Libur	Libur	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	Libur	Libur	
15	M Dicky Fahrowi	Minggu 15	ada	ada	ada	ada	ada	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	ada	
16	M Dicky Fahrowi	Minggu 16	ada	ada	ada	ada	ada	
	M Zaki Rahman		ada	ada	ada	ada	ada	

Mengetahui

Wahyu Jati Wibowo, S IP ,M.IP,

Chief Oprating Officer (COO)
PT. SOODU INDONESIA GROUP

Lampiran 3 Absensi

6.4 Surat keterangan kerja praktek

#hadirkankemudahan

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

SURAT KETERANGAN KERJA PRAKTEK
Nomor : 09.002/SDU-ID/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Zaki R.
NIM : 63041912221
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
info@soodu.id
Jl. Almustahun, Desa Wonosari, Bengkalis, Riau

#hadirkankemudahan

Lampiran 4 Keterangan Kerja Praktek

6.5 Penilaian dari perusahaan kerja praktek

Form-4

PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK PT. SOODU INDONESIA GROUP

Nama : Muhamad Zaki R.
NIM : 6304191221
Program Studi : D4 – Rekayasa Perangkat Lunak
Kampus : Politeknik Bengkalis

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1.	Disiplin	20%	87
2.	Tanggung- jawab	25%	80
3.	Penyesuaian diri	10%	90
4.	Hasil Kerja	30%	95
5.	Perilaku secara umum	15%	90
	Total Jumlah (1+2+3+4+5)	100%	90.65.

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 5 Penilaian