

**LAPORAN KERJA PRAKTEK  
PT.TENSAI NSTEKNOLOGI INDONESIA PEKANBARU**

**PERANCANGAN FRONT END APLIKASI FINANCE TENSAI DI  
PT.TENSAI NSTEKNOLOGI INDONESIA**

**WIDIASIH RAMBE**

**6304191208**



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

**2023**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PT TENSAI NSTEKNOLOGI INDONESIA**  
**PERANCANGAN FRONT END APLIKASI FINANCE TENSAI**  
**DI PT.TENSAI NSTEKNOLOGI INDONESIA**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

**WIDIASIH RAMBE**  
**6304191208**


Pekanbaru, 15 Juli 2023

Pembimbing Lapangan  
Pt Tensai NSTeknologi Indonesia



**Wiku Karno Prasetyagama, ST**

Dosen Pembimbing Program Studi  
Rekayasa Perangkat Lunak



**M. Asep Subandri, M.Kom**  
**NIP.199212092022031006**

Disetujui  
Ka.Prodi Rekayasa Perangkat Lunak



**M. Rizkiyulianto Putra, M.Cs**  
**NIP. 198403072015041003**

## KATA PENGANTAR

Bismilaahirrahmaanirrahiim.....,

AssalamualaikumWr,Wb

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia, rahmat dan kekuatan, juga segala petunjuk dan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan laporan ini. Shalawat serta salam selalu kita hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, para sahabatnya dan para pengikutnya.

Laporan ini berjudul “Perancangan Front End Aplikasi Finance Tensai Di PT.Tensai Nsteknologi Indonesia”.Yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan kerja praktek di Perusahaan PT.tensai Nsteknologi Indonesia, Pekanbaru. Dalam kesempatan kali ini saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada orang-orang yang berjasa dalam membantu saya menyelesaikan tugas kerja praktek sekaligus laporan kerja praktek, diantaranya:

1. Terimakasih kepada Allah SWT. Yang selalu memberikan kesehatan dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan Kerja Praktek saya dengan tepat waktu.
2. Terimakasih kepada kedua orang tua, abang, kakak, dan adik saya atas doa dan restunya yang selalu menyertai setiap langkah dan tujuan.
3. Bapak Johny Custer, S.T.,M.T. Selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Bapak Kasmawi M.Kom, Selaku ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
5. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs, Selaku Kepala Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
6. Ibuk Lidya Wati, M.Kom, Selaku Koordinator Kerja Praktek Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
7. Bapak Muhammad Asep Subandri, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek Politeknik Negeri Bengkalis.

8. Terimakasih kepada Pak Dr.Arbi Haza Nasution, B.IT.,M.IT, Selaku CEO di PT.TENSAI.NSTeknologi Indonesia.
9. Wiku Karno Prasetyagama sebagai Pembimbing Kerja Praktek di PT.TENSAI NSTeknologi Indonesia di Pekanbaru.
10. Seluruh karyawan PT.Tensai NSTeknologi Indonesia yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis.

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, 15 Juli 2023

Widiasih Rambe  
NIM.6304191208

## DAFTAR ISI

LAPORAN KERJA PRAKTEK.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek .....	4
1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek .....	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI .....	6
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi.....	6
2.2 Visi Dan Misi Perusahaan/Instansi.....	6
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi .....	9
BAB III BIDANG Pengerjaan Selama Kerja Praktek.....	10
3.1 Pembuatan Tugas Aplikasi AppFintechPay .....	10
3.2 Pembuatan Tugas Firebase Authentication .....	10
3.3 Pembuatan Tugas Melakukan Get Data From Api.....	11
3.4 Pembuatan Tugas Slincing DesignToCode UI/UX.....	12
3.5 Pembuatan Authentication Login dan Register Dengan Api .....	13
3.6 Perancangan UI/UX Aplikasi Finance Tensai.....	15
3.7 Perancangan Front-end Aplikasi Mobile Finance Tensai .....	16
BAB IV PERANCANGAN FRONT END APLIKASI FINANCE TENSAI DI PT.TENSAI NSTEKNOLOGI INDONESIA.....	27
4.1 Metodologi .....	27
4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem.....	27

4.1.2	Metodologi Pengumpulan Data .....	29
4.1.3	Proses Perancangan .....	29
4.1.4	Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan .....	30
4.2	Perancangan Dan Implementasi .....	31
4.2.1	Analisis Data .....	31
4.2.2	Rancangan Sistem .....	31
4.2.3	Implementasi Sistem/Alat/Solusi .....	37
4.2.4	Dampak Implementasi Sistem/Alat/Solusi .....	44
BAB V PENUTUP .....		45
5.1	Kesimpulan .....	45
5.2	Saran .....	45
DAFTAR PUSTAKA .....		46
DAFTAR LAMPIRAN .....		47
	Lampiran 1 Surat Balasan Diterima Pada Perusahaan .....	47
	Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Magang .....	48
	Lampiran 3 Form Nilai .....	49
	Lampiran 4 Sertifikat Kerja Praktek .....	50
	Lampiran 5 Absensi .....	51
	Kegiatan Harian .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar2. 1.Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
Gambar.3 1.Tampilan Aplikasi Appfintechpay .....	10
Gambar.3 2.Tampilan Firebase Authentication .....	11
Gambar.3 3.Tampilan Aplikasi Get Data Dari Api .....	12
Gambar.3 4.Tampilan Aplikasi Jobify .....	13
Gambar.3 5.Tampilan Slincing design to code pada halaman chooce.....	14
Gambar.3 6.Tampilan Slincing desig to code pada halaman login.....	14
Gambar.3 7.Tampilan Slincing design to code pada halaman registrasi .....	14
Gambar.3 8.Tampilan design di figma.....	15
Gambar.3 9.Perancangan Front-end.....	26
Gambar 4. 1.Tahapan <i>Waterfall</i> .....	27
Gambar 4. 2.Sistem yang sedang berjalan .....	29
Gambar 4. 3.Sistem yang diusulkan.....	29
Gambar 4. 4.Usecase Diagram.....	32
Gambar 4. 5.Activity Diagram Login .....	32
Gambar 4. 6.Activity Diagram Tambah data uang masuk.....	33
Gambar 4. 7.Activity Diagram Tambah Uang Keluar .....	33
Gambar 4. 8. Tampilan Login.....	34
Gambar 4. 9.Tampilan Home.....	34
Gambar 4. 10.Tampilan Tambah Uang Masuk.....	35
Gambar 4. 11.Tampilan Tambah uang Keluar.....	35
Gambar 4. 12.Tampilan Detail Unag Masuk & keluar .....	36
Gambar 4. 13.Tampilan Profil .....	36
Gambar 4. 14.Tampilan ScreenSplash.....	38
Gambar 4. 15.Tampilan Register .....	38
Gambar 4. 16.Tampilan Halaman Login.....	38
Gambar 4. 17.Tampilan Halaman Home .....	38

Gambar 4. 18.Tampilan Halaman Admission Fee .....	39
Gambar 4. 19.Tampilan Halaman Expenses Fee .....	39
Gambar 4. 20.Tampilan Halaman Detail Admssion Fee .....	39
Gambar 4. 21.Tampilan Halaman Detail Expenses Fee .....	39
Gambar 4. 22.Tampilan Halaman Profil .....	40
Gambar 4. 23.Tampilan ScreenSplash Admission Fee Sukses.....	40
Gambar 4. 24.Tampilan ScreenSplash Expenses Fee Sukses .....	40



## DAFTAR TABEL

Table 1.Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan .....	30
Table 2.Pengujian Black Box.....	42

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kerja praktek (KP) merupakan implementasi ilmu, baik berupa *hard skill*, *soft skill*, dan *interpersonal skill*, yang diperoleh selama di kampus terhadap dunia kerja, dengan harapan dapat menghasilkan lulusan-lulusan yang terampil dan profesional yang siap untuk terjun dalam dunia kerja baik itu sebagai tenaga pendidikan maupun sebagai pegawai perusahaan. Berlangsungnya masa kerja praktek (KP) diberbagai jenis instansi negeri maupun swasta akan berguna bagi mahasiswa untuk menambah wawasan, pengalaman, serta keterampilan dibidang ilmu yang sesuai dengan jurusan dan pendidikan mahasiswa. Menurut Qoadir (1995) tujuan dilakukannya praktek kerja untuk melatih mahasiswa dalam berfikir secara logis serta mampu menangkap topik permasalahan yang sedang terjadi dan mampu mencari jalan keluar dari membahas masalah tersebut secara sederhana saat berada di dalam pekerjaan secara langsung.

Aturan mengenai kegiatan kerja praktek telah tercantum didalam putusan menteri pada UU No.2 tahun 1989 yaitu tentang bimbingan, pengajaran dan juga pelatih bagi peserta didik. Cara mencapai tujuan tersebut maka mahasiswa maupun mahasiswi memerlukan pengetahuan mengenai pengaplikasian ilmu yang diperoleh selama berada dijenjang akademi. Penambahan pengetahuan pada masa kerja praktek diharapkan dapat menambah ilmu serta dapat memahami langsung ilmu yang diperoleh selama pendidikan dengan mengaplikasikannya didalam dunia kerja.

PT. Tensai Nsteknologi Indonesia yang beralamat di Jalan Surya Baru No. 17, Tanah Merah, Kec. Siak Hulu, Kabupaten Kampar Riau. PT. Tensai Nsteknologi Indonesia adalah *startup* yang bergerak dibidang *IT* fokus pada penerapan teknologi rumah cerdas atau "*TensaiHouse*" yang mengaplikasikan *Internet of Things (IOT)*, *Artificial Intelligence (AI)*, dan berbagai sensor dalam satu paket yang dapat diakses dalam satu paket yang dapat diakses menggunakan aplikasi Android. Alasan memilih

PT. Tensai Nsteknologi Indonesia sebagai tempat pelaksanaan kerja praktek (KP) adalah karena berhubungan dengan jurusan program studi Rekayasa Perangkat Lunak, waktu pelaksanaan kerja praktek terhitung mulai hari Senin, tanggal 13 maret 2022 hingga Sabtu, 15 juli 2023. Selama masa kerja praktek (KP) penulis banyak mendapatkan ilmu, pengalaman, serta menambah pengetahuan lebih mendalam tentang bahasa pemrograman Flutter di PT. Tensai Nsteknologi Indonesia.

*Flutter* adalah *platform* yang digunakan para *developer* untuk membuat aplikasi *multiplatform* hanya dengan satu *basis coding (codebase)*. Artinya, aplikasi yang dihasilkan dapat dipakai di berbagai platform, baik *mobile android, iOS, web,* maupun *desktop*, untuk lebih memahami tentang bahasa pemrograman flutter maka kegiatan harian yang dilakukan adalah dengan mengimplementasikan *framework flutter* seperti pada tugas harian yang diberikan oleh pembimbing lapangan adalah pembuatan *slincing design to code* pada aplikasi appFintechpay menggunakan bahasa pemrograman *flutter*, pembuatan *Firebase Authentication Sign In With Google Account* dengan menggunakan bahasa pemrograman *flutter*, Membuat aplikasi Toko Online dengan menggunakan bahasa pemrograman flutter dan *get data from API* atau membaca data dari api, Pembuatan *slincing design to code UI/UX* pada aplikasi jobify dengan menggunakan bahasa pemrograman *flutter*, Pembuatan *authentication login dan register dengan Api* yang telah disediakan oleh pembimbing lapangan menggunakan *framework flutter*, Pembuatan *UI* pada aplikasi *finance* tensai menggunakan *figma*, Pembuatan *Front-end* aplikasi *Finance* Tensai yang mana *slincing* desainnya sesuai dengan kebutuhan pengguna yang dibuat dengan menggunakan *figma* menggunakan *framework flutter*. Dimana pengarahan tersebut diberikan oleh pembimbing dari perusahaan selama kerja praktek. Selain itu, penulis mendapatkan tanggung jawab dalam merancang aplikasi finance tensai berbasis *mobile* dengan menemukan masalah yang didapatkan yaitu sering terjadinya permasalahan dan kekeliruan dalam pendataan keuangan di PT. Tensai Nsteknologi indonesia, dimana pada saat itu pengelolaan dalam pendataan keuangan di perusahaan tersebut tidak terdata secara lengkap atau tidak akurat sehingga sering

terjadi kekeliruan dalam pengeluaran dan pemasukan keuangan di perusahaan tersebut.

Selama kegiatan magang atau kerja praktek di PT. Tensai Nsteknologi Indonesia, project yang diberikan adalah Perancangan *Front End* Aplikasi Finance Tensai di PT. Tensai Nsteknologi Indonesia. *Front end* adalah segala sesuatu yang menghubungkan antara user dengan sistem *back end*, biasanya merupakan sebuah *user interface* dimana user akan berinteraksi dengan sistem. Dalam proses perancangan pengimplementasian hasil dari *UI/UX Design* bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Framework Flutter* dan database menggunakan *MYSQL*, hasil dari perancangan tersebut akan menghasilkan tampilan *login, register, home, tambah uang masuk, tambah uang keluar, detail pengeluaran, pemasukan, dan profile*. Aplikasi finance tensai akan dibangun berbasis *mobile*, aplikasi finance tensai itu sendiri bertujuan untuk mendata keuangan pada perusahaan PT. Tensai Nsteknologi Indonesia, hal yang melatarbelakangi aplikasi ini untuk dibangun adalah dapat mengurangi permasalahan dan kekeliruan pendataan keuangan di PT. Tensai Nsteknologi Indonesia. Kondisi tersebut menjadi potensi untuk mempermudah proses data pemasukan dan pengeluaran keuangan di perusahaan tersebut.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek**

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah:

1. Melatih mahasiswa untuk memahami dan membiasakan diri untuk dapat berada dengan lingkungan kerja sehingga lebih siap ketika terjun ke dunia nyata dikemudian hari.
2. Memperoleh pengalaman praktisi sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan program studi.
3. Meningkatkan efisiensi proses pendidikan dan pelatihan tenaga kerja yang berkualitas profesional.
4. Memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan untuk diterapkan dalam lapangan kerja.
5. Menciptakan dan melahirkan sikap bertanggung jawab, disiplin, jujur, serta etika yang baik serta dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktek (KP) ini adalah :

1. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan dalam dunia kerja secara nyata.
2. Mahasiswa dapat memahami lebih dalam tentang dunia kerja dengan segala permasalahan yang dihadapi.
3. Menambah wawasan pada mahasiswa Kerja Praktek tentang bagaimana proses dalam sebuah perusahaan dan mengetahui pekerjaan apa saja yang dilakukan dalam sebuah perusahaan.
4. Meningkatkan kerja sama antara pihak perusahaan dengan lembaga pendidikan khususnya Program Studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak.
5. Mahasiswa dapat memperbaiki sikap terutama cara berkomunikasi, penampilan, etika, maupun sopan santun sebagaimana yang terdapat dalam suasana kerja yang sebenarnya.

### **1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek**

Output yang dihasilkan dari proyek yang dikerjakan selama kerja praktek di PT. Tensai Nsteknologi Indonesia adalah merancang *Front End* aplikasi Finance Tensai. Aplikasi finance tensai ini digunakan untuk mempermudah pengelolaan data keuangan di PT. Tensai Nsteknologi Indonesia dengan menggunakan *framework flutter*.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI**

#### **2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi**

PT. Tensai Nsteknologi Indonesia berdiri pada tahun 2011. PT. Tensai Nsteknologi Indonesia adalah startup yang bergerak dibidang *IT* fokus pada penerapan teknologi rumah cerdas atau “*TensaiHouse*” yang mengaplikasikan *Internet of Things* (IOT), *Artificial Intelligence* (AI), dan berbagai sensor dalam satu paket yang dapat diakses dalam satu paket yang dapat diakses menggunakan aplikasi Android. PT. Tensai Nsteknologi Indonesia beralamat di Jl. Surya Baru No. 17 Kab. Kampar, Riau, 28284 Indonesia.

#### **2.2 Visi Dan Misi Perusahaan/Instansi**

##### **2.2.1 Visi**

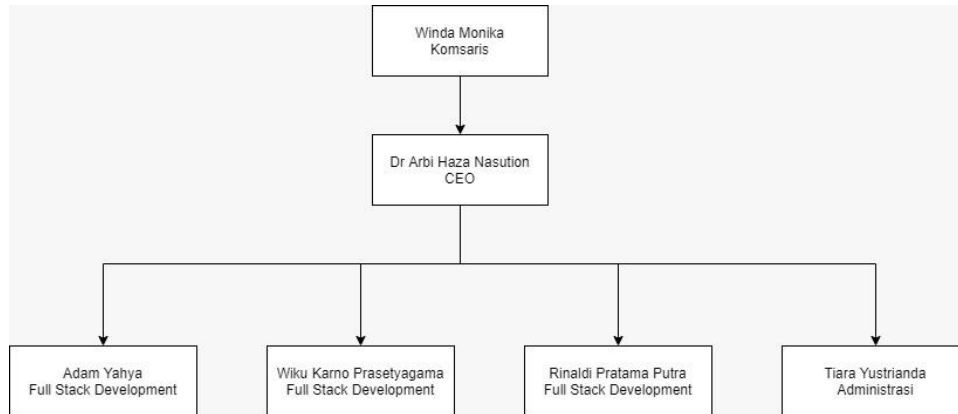
Tensai NSTeknologi Indonesia ini memfokuskan pada penerapan teknologi.

##### **2.2.2 Misi**

Misi PT. Tensai Nsteknologi indonesia meliputi empat poin yaitu :

1. Dapat mengamplifikasikan IOT(*Internet of Things*), *Artificial Intelligence* (AI) dan berbagai sensor dalam satu paket yang dapat diakses menggunakan aplikasi Android.
2. Dapat menghidupkan atau matikan peralatan elektronik jarak jauh dengan menggunakan aplikasi smartphome.
3. Dapat menjadwalkan hidup dan mati peralatan elektronik seperti bola lampu, kulkas, AC, danlain-lain dari jarak jauh secara otomatis.
4. Dapat melaporkan riwayat aktivitas dan kalkulasi pembayaran listrik apabila penggunaan hampir atau telah melebihi ambang budget bulanan, sehingga membantu menghemat pengeluaran listrik.

## 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar2. 1.Struktur Organisasi Perusahaan

### 2.3.1 Komisaris

Memimpin seluruh aktivitas kegiatan perusahaan, khususnya kegiatan yang sesuai dengan ketetapan anggaran dasar perusahaan atau ketentuan kebijaksanaan lain yang telah disepakati bersama dengan Dewan Komisaris dan Direksi. Memiliki wewenang penuh dan tanggung jawab tertinggi dalam pengambilan keputusan, berupa kebijakan dalam pengembangan usaha atas nama Dewan Direksi berkewajiban menyampaikan laporan pertanggung jawaban tahunan perusahaan dihadapan rapat Dewan Komisaris yang dihadiri oleh para pemegang saham (RUPS).

### 2.3.2 CEO ( Chief Executive Officer)

CEO adalah jabatan yang berlangsung dipilih oleh pemegang saham. Meski dalam beberapa kasus, pemilik perusahaan seringkali juga merekap sebagai CEO. Secara umum, tanggung jawab utama CEO adalah membuat keputusan besar bagi perusahaan. Tugas lain dari CEO adalah mengelola keseluruhan operasi dan sumber daya perusahaan. Selain itu, fungsi CEO adalah bertindak sebagai titik komunikasi utama antara dewan direksi dan operasi perusahaan. Karenanya, posisi CEO adalah dijabat oleh orang yang benar-benar mampu dalam mengelola perusahaan. Peran CEO perusahaan yang satu dengan perusahaan lain biasanya berbeda. Perbedaan



tersbut dilihat dari besar kecilnya perusahaan, budaya, dan struktur perusahaan. Adapun tugas dan tanggung jawab yang dimiliki oleh seorang *CEO* yaitu:

1. Berkomunikasi atas nama perusahaan, dengan pemegang saham, pihak pemerintah, dan publik.
2. Memimpin pengembangan strategi jangka pendek dan jangka panjang.
3. Menciptakan dan mengimplementasikan visi dan misi perusahaan atau organisasi.
4. Mengevaluasi pekerja para pemimpin eksekutif lainnya di dalam perusahaan, termasuk direktur.
5. Menjaga performa perusahaan terhadap situasi pasar yang kompetitif, peluang ekspansi, perkembangan industri, dan lain-lain.
6. Memastikan bahwa perusahaan mempertahankan tanggung jawab sosial yang tinggi dimana pun ia melakukan bisnis.
7. Menilai resiko terhadap perencanaan perusahaan dan memastikannya dipantau dengan baik.
8. Menetapkan tujuan strategis bisnis untuk jangka panjang.

### **2.3.3 Full Stack Developer**

*Full-stack developer* adalah menguasai keduanya yaitu front-end developer dan back-end developer. Full stack developer seseorang yang dimana bertanggung jawab dalam memperbaiki front-end dan back-end dari sebuah aplikasi.

### **2.3.4 Administrasi**

Merencanakan, mengembangkan, dan mengontrol fungsi keuangan dan akuntansi di perusahaan dalam memberikan informasi keuangan.

## **2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi**

PT. Tensai Nsteknologi Indonesia adalah startup yang bergerak dibidang IT fokus pada penerapan teknologi rumah cerdas atau “TensaiHouse” yang mengimplementasikan IOT (*Internet of Things*), *Artificial Intelligence* (AI) dan berbagai sensor dalam satu paket yang dapat diakses menggunakan aplikasi android. Di tahun 2011, PT. Tensai Nsteknologi Indonesia memiliki kantor tetap yang beralamat di Jl. Surya Baru No. 17 Kab. Kampar, Riau, 28284 Indonesia.

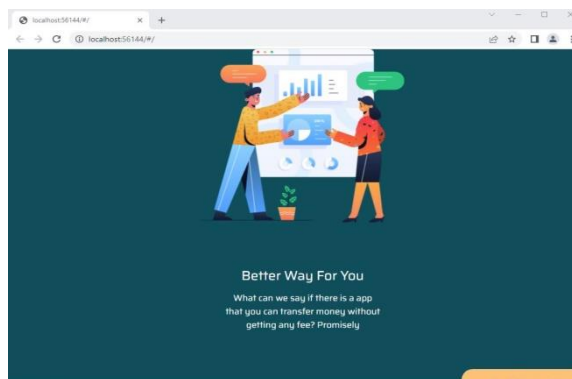
PT. Tensai Nsteknologi Indonesia memiliki aplikasi android yang menerapkan IOT (*Internet of Things*), *Artificial Intelligence* (AI) yaitu aplikasi TensaiHouse. TensaiHouse adalah aplikasi pengawasan dan manajemen perangkat elektronik dari jarak jauh

## BAB III

### BIDANG Pengerjaan SELAMA KERJA PRAKTEK

#### 3.1 Pembuatan Tugas Aplikasi AppFintechPay

Tugas harian yang diberikan adalah mempelajari *flutter* dan pembuatan *slincing design to code* pada aplikasi appFintechpay menggunakan bahasa pemrograman flutter. Flutter adalah platform yang digunakan para developer untuk membuat aplikasi multiplatform hanya dengan satu *basis coding (codebase)*. Artinya, aplikasi yang dihasilkan dapat dipakai di berbagai *platform*, baik *mobile android*, *iOS*, *web*, maupun *desktop*. Dalam pembuatan aplikasi Appfintechpay hanya menampilkan halaman home saja dengan mengikuti tutorial yang ada di youtube dan mempelajari *widget-widget* yang ada pada bahasa pemrograman flutter. Berikut gambar tampilannya :



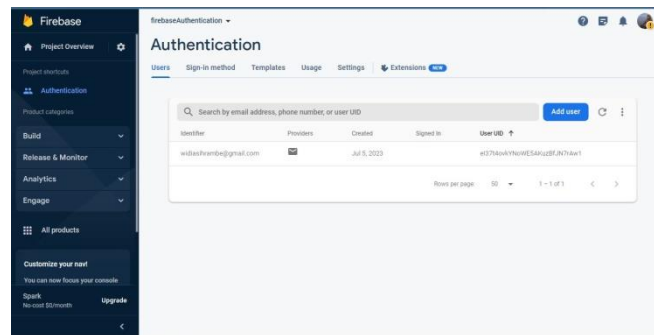
Gambar.3 1.Tampilan Aplikasi Appfintechpay

#### 3.2 Pembuatan Tugas Firebase Authentication

Tugas harian yang diberikan adalah dengan membuat *Firestore Authentication Sign In With Google Account*, *Firestore* adalah database backend untuk aplikasi *android*, *iOS* dan *web*. *Firestore* menyediakan API untuk membuat database dan menjemputnya secara real time hanya dengan beberapa baris code.

Data disimpan sebagai *JSON* dan dapat diakses dari semua *platform*. *Firestore* menyediakan *library* untuk berbagai client platform yang memungkinkan

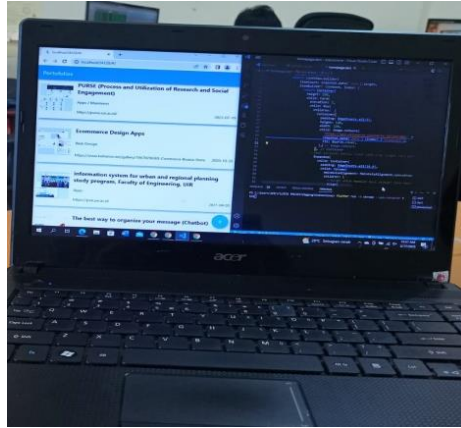
integrasi dengan *Android, Ios, JavaScript, Java Objective-C* dan *Node* aplikasi Js dan dapat juga disebut sebagai sebagai layanan DbaaS (*Database as a Service*) dengan konsep realtime firebase digunakan untuk mempermudah dalam penambahan fitur-fitur yang akan dibangun oleh developer. Dengan menggunakan bahasa pemrograman Flutter. Berikut tampilan hasilnya dapat dilihat pada gambar :



Gambar.3 2.Tampilan Firebase Authentication

### 3.3 Pembuatan Tugas Melakukan Get Data From Api

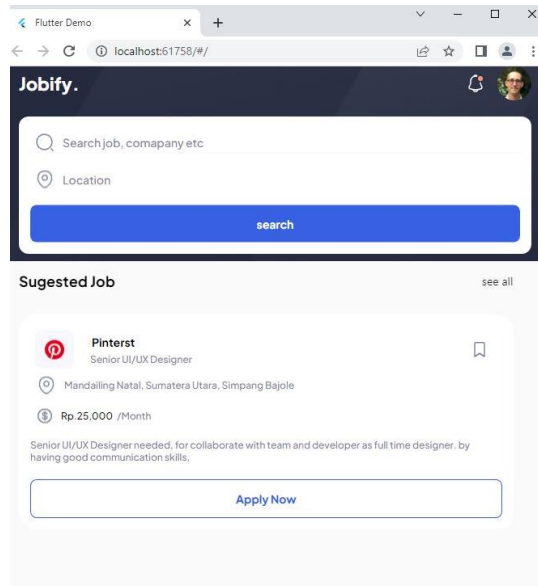
Membuat aplikasi Toko Online dengan menggunakan bahasa pemrograman flutter dan *get data from API* atau membaca data dari api. API adalah antarmuka virtual antara dua fungsi perangkat lunak yang saling bekerja sama, seperti antara sebuah *word processor* dan sebuah *spreadsheet*. Sebuah API mendefinisikan bagaimana cara *programmer* memanfaatkan suatu fitur tertentu dari sebuah komputer. API tersedia untuk sistem *windowing*, sistem *database*, serta sistem jaringan. Tugas harian ini diberikan dengan mengikuti materi yang diberikan pembimbing lapangan. Berikut tampilan gambarannya:



Gambar.3 3.Tampilan Aplikasi Get Data Dari Api

### **3.4 Pembuatan Tugas Slincing DesignToCode UI/UX**

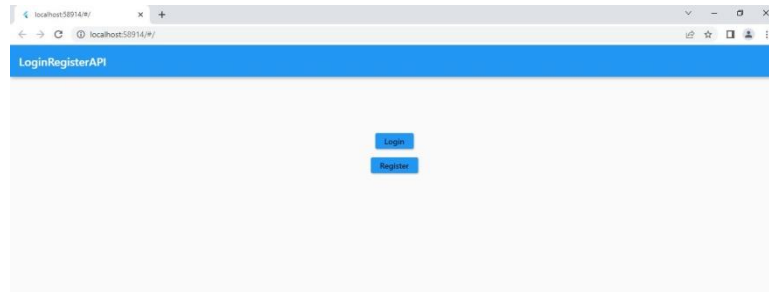
Pembuatan *slincing design to code UI/UX* pada aplikasi jobify dengan menggunakan bahasa pemrograman flutter. *UI/UX* adalah singkatan dari *User Interface* dan *User Experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *webiste* yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan. Tugas harian ini diberikan dengan mengikuti materi yang telah diberikan pembimbing lapangan dan mengikuti tutorial *youtube* yang direkomendasikan pembimbing lapangan untuk mengimplementasikan bahasa perograman flutter. Berikut gambar tampilannya:



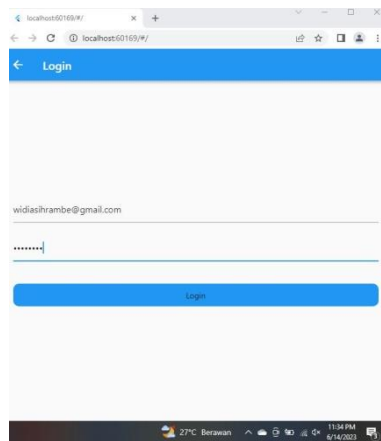
Gambar.3 4.Tampilan Aplikasi Jobify

### 3.5 Pembuatan Authentication Login dan Register Dengan Api

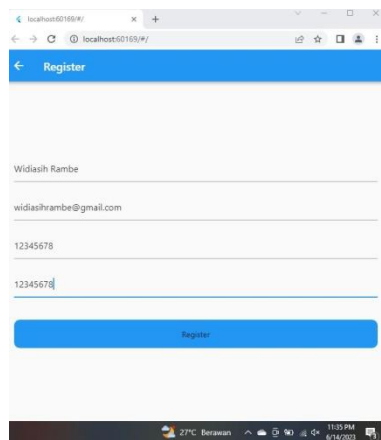
Pembuatan tugas harian yang diberikan adalah pembuatan *authentication login* dan *register* dengan Api yang telah disediakan oleh pembimbing lapangan menggunakan *framework flutter*. *Application Programming Interface (API)* adalah konsep fungsi antarmuka pemrograman aplikasi, yang menjadi salah satu cara agar suatu aplikasi dapat diakses dan dimanfaatkan oleh pihak lain tanpa mengubah struktur kode utama maupun database sistem, serta memudahkan komunikasi antar sistem meskipun berbeda *platform*. Api Pada login dan register dihubungkan agar dapat menghubungkan *login* dan *register* ke api untuk dapat mengakses aplikasi tersebut. Setelah terhubung maka login dan register akan berhasil. Berikut adalah tampilannya :



Gambar.3 5.Tampilan Slincing design to code pada halaman choose



Gambar.3 6.Tampilan Slincing design to code pada halaman login

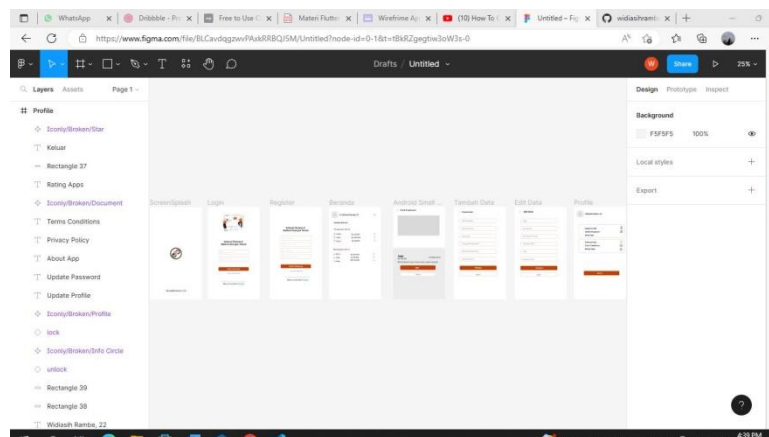


Gambar.3 7.Tampilan Slincing design to code pada halaman registrasi

### 3.6 Perancangan UI/UX Aplikasi Finance Tensai

Tugas harian yang diberikan adalah pembuatan *UI/UX* pada aplikasi finance tensai menggunakan figma. Singkatan dari *User Interface* dan *User Experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *webiste* yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan. *Figma* adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan lain-lain. *Figma* bisa digunakan di sistem operasi *window*, *linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke internet. Umumnya *figma* hanya digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX*, web design dan bidang lainnya yang sejenis.

Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya *Adobe XD*, *figma* memiliki keunggulan yaitu untuk pekerja 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. Data yang dibutuhkan masukan berupa data pengguna dan data keuangan. Hak akses yang dimiliki oleh sistem terhadap data ini adalah baca (*read*) dan tulis (*write*). Berikut adalah tampilannya :



Gambar.3 8.Tampilan design di figma



### 3.7 Perancangan Front-end Aplikasi Mobile Finance Tensai

Pembuatan *Front-end* aplikasi Finance Tensai yang mana *slincing design* nya sesuai dengan kebutuhan pengguna yang dibuat pada figma sebelumnya, pembuatan menggunakan *framework flutter*. *Front end* adalah segala sesuatu yang menghubungkan antara *user* dengan sistem *back end*, biasanya merupakan sebuah *user interface* dimana user akan berinteraksi dengan sistem. Pekerjaan yang sering muncul sebagai *front end developer* adalah *desainer user interface* dan *desainer user experince*. *Front end developer* tidak akan membuat program atau aplikasi yang berjalan di logic bisnis tapi antarmuka, desain grafis (*user interface desaigner*) dan bagaimana membuat desain yang nyaman digunakan oleh user (*user experiencde desaigner*).

*Flutter* adalah *platfrom* yang digunakan para *developer* untuk membuat aplikasi *multiplatform* hanya dengan satu basis *coding (code base)*. Artinya aplikasi yang dihasilkan dapat dipakai di berbagai *platform*, baik *mobile android, iOS, web*, maupun *desktop*. Tujuannya adalah memungkinkan pengembang untuk menghadirkan aplikasi berkinerja tinggi yang terasa alami pada *platform* yang berbeda. Untuk membuat aplikasi *flutter*, diperlukan untuk mengerti bahasa *dart*. *dart* merupakan bahasa pemrograman yang dibuat oleh *Google* untuk menggantikan *Javascript*. *Dart* bisa melakukan pemrograman *Asynchronous*, yaitu fungsi yang *non-blocking* yaitu memungkinkan program untuk menjalankan kode lain sambil menunggu fungsi *asynchronous* selesai, *dart* juga bisa melakukan pemrograman *Reactive* yaitu pemrograman *asynchronous* dengan *stream* data, *stream* data artinya datanya bisa di terima lebih dari sekali, kebalikan dengan *dart asynchronous* menggunakan kata *Flutter, reactive* menggunakan *stream*.

*Dart* memakai *dart2aot* yang mengubah *dart* menjadi bahasa mesin. Pada perangkat *mobile dart* memakai *flutter, syntax* pada bahasa *dart* sangat mudah dipelajari, karena *dart* memiliki kemiripan dengan *syntax-syntax* pemrogramana lain seperti *javascript* dan *java*. Pada *flutter* ada dua untuk menjalankan aplikasi yaitu :

- *Debug*
- *Release*

*Flutter* menggunakan konsep *widget* untuk membuat UI nya. Semua UI adalah terdiri *widget-widget*, *TabBar widget*, *Text widget*, *Label widget*, *DateTimePicker widget* lainnya. Karena konsep semua UI adalah widget, widget pada *flutter* mempunyai dua tipe yaitu :

- *Stateful widget*
- *Stateless widget*

Untuk menjalankan aplikasinya dengan menggunakan *divice* dari fluternya yaitu *chrome* agar lebih mudah dan tidak berat di laptop untuk menjalankannya. Berikut adalah tampilan aplikasi finace tensai berbasis android dengan menggunakan *flutter* dengan *source code* nya dibawah ini:

```

class HomePage extends StatefulWidget {
  @override
  State<HomePage> createState() => _HomePageState();
}
class _HomePageState extends State<HomePage> {
  final money =
    NumberFormat.currency(locale: 'ID', decimalDigits: 0, symbol:
'Rp. ');
  int index_color = 0;
  @override
  Widget build(BuildContext context) {
    GetMasukProvider getMasukProvider =
Provider.of<GetMasukProvider>(context);
    AuthProvider authProvider = Provider.of<AuthProvider>(context);
    GetKeluarProvider getKeluarProvider =
    Provider.of<GetKeluarProvider>(context);
    return Scaffold(
      backgroundColor: Colors.grey.shade300,
      floatingActionButton: SpeedDial(
        icon: Icons.mode_rounded,
        backgroundColor: Colors.orange.shade900,
        overlayColor: Colors.orange.shade900,
        overlayOpacity: 0.4,
        children: [
          SpeedDialChild(
            backgroundColor: Colors.orange.shade900,
            child: Icon(
              Icons.add_rounded,
              color: Colors.white,
            ),
          ),
          label: 'Admission Fee',
          onTap: () {

```

```

        Navigator.pushNamed(context, '/Umasuk');
    },
),
SpeedDialChild(
    backgroundColor: Colors.orange.shade900,
    child: Icon(
        Icons.add_card_outlined,
        color: Colors.white,
    ),
    label: 'Expenses Fee',
    onTap: () => Navigator.pushNamed(context, '/Ukeluar'),
),
],
),
floatingActionButtonLocation:
FloatingActionButtonLocation.centerDocked,
bottomNavigationBar: BottomAppBar(
    color: Colors.grey.shade300,
    shape: CircularNotchedRectangle(),
    child: Padding(
        padding: const EdgeInsets.only(top: 7.5, bottom: 7.5),
        child: Row(
            mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.spaceAround,
            children: [
                IconButton(
                    onPressed: () {
                        Navigator.pushNamed(context, '/home');
                        setState(() {
                            index_color = 0;
                        });
                    },
                    icon: Icon(
                        Icons.home,

```

```

        size: 30,
        color: index_color == 0
            ? Colors.orange.shade900
            : Colors.orange.shade900,
    ),
),
SizedBox(width: 20),
IconButton(
  onPressed: () {
    Navigator.pushNamed(context, '/profile');
    setState(() {
      index_color = 0;
    });
  },
  icon: Icon(
    Icons.person,
    size: 30,
    color: index_color == 0
        ? Colors.orange.shade900
        : Colors.orange.shade900,
  ),
  body: SingleChildScrollView(
    child: Column(
      mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
      children: [
        Column(
          children: [
            Container(
              width: double.infinity,
              height: 150,
              decoration: BoxDecoration(
                color: Colors.orange.shade900,
                borderRadius: BorderRadius.only(
                  bottomLeft: Radius.circular(20),

```

```

        bottomRight: Radius.circular(20),
      ),
    ),
    child: Stack(
      children: [
        Padding(
          padding: EdgeInsets.only(left: 21, right: 21, top: 40),
          child: Row(
            children: [
              CircleAvatar(
                radius: 25,
                backgroundColor: Colors.white,
                backgroundImage: AssetImage('assets/user.png'),
                child: Container(
                  padding: EdgeInsets.only(left: 15, right: 15),
                  child: Text("Hi, " + authProvider.user.name,
                    style: TextStyle(
                      fontWeight: FontWeight.bold,
                      color: Colors.white,
                      fontSize: 15)),
                ),
              const SizedBox(
                height: 30,
              ),
            ],
          ),
        ),
        Padding(
          padding: const EdgeInsets.only(
            right: 50,
            left: 50,
          ),
          child: Column(
            children: [
              Row(
                children: [
                  Container(
                    child: Text(

```

```

        'Admission Fee',
        style: GoogleFonts.bebasNeue(
            fontSize: 20,

const SizedBox(
    height: 5,
),
//getListUangMasuk
FutureBuilder(
future: getMasukProvider.getUangMasuk(authProvider.user.token),
builder: (context, snapshot) {
    if (snapshot.hasData) {
        return ListView.builder(
            scrollDirection: Axis.vertical,
            shrinkWrap: true,
            itemCount: getMasukProvider.uangMasuk.length,
            itemBuilder: (context, index) {
                return Container(
                    padding: const EdgeInsets.symmetric(horizontal: 30.0),
                    child: ListTile(
                        title: Text(
                            getMasukProvider.uangMasuk[index].name,
                            style: TextStyle(
                                fontWeight: FontWeight.w100, color: Colors.black),
                        ),
                        subtitle: Text(money.format(int.parse(
                            getMasukProvider.uangMasuk[index].price))),
                        trailing: IconButton(
                            onPressed: () {
                                Navigator.push(
                                    context,
                                    MaterialPageRoute(
                                        builder: (context) => DetailUangMasukPage(

```

```

        uangMasuk: getMasukProvider
            .uangMasuk[index])));
    },
    icon: Icon(
        Icons.download,
        color: Colors.green,
    ),
),
tileColor: Colors.grey.shade200,
shape: RoundedRectangleBorder(
    side: BorderSide(color: Colors.white, width: 1),
    borderRadius: BorderRadius.circular(10)),
),
margin: EdgeInsets.only(bottom: 10),
);
},
);
} else {
    return Center(
        child:
            CircularProgressIndicator(color: Colors.orange.shade900),
    );
}
},
),
const SizedBox(
    height: 30,
),
Padding(
    padding: const EdgeInsets.only(
        right: 50,
        left: 50,
    ),
),

```



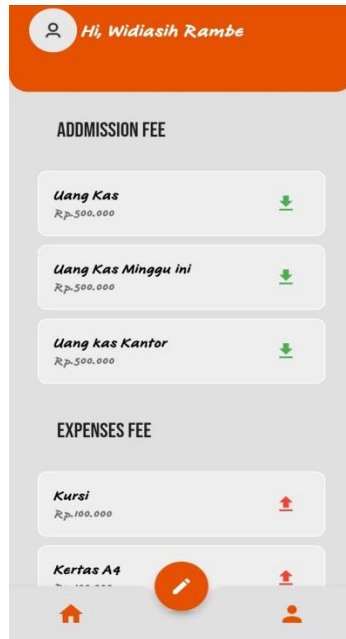


```

        trailing: IconButton(
          onPressed: () {
            Navigator.push(
              context,
              MaterialPageRoute(
                builder: (context) => DetailUangKeluarPage(
                  uangKeluar: getKeluarProvider
                    .uangKeluar[index]));}),
          icon: Icon(
            Icons.upload,
            color: Colors.red,
          ),
        ),
        tileColor: Colors.grey.shade200,
        shape: RoundedRectangleBorder(
          side: BorderSide(color: Colors.white, width: 1),
          borderRadius: BorderRadius.circular(10)),
        margin: EdgeInsets.only(bottom: 10),
      );
    },
  );
} else {
  return Center(
    child:
    CircularProgressIndicator(color: Colors.orange.shade900),
  );
}

```

**Hasilnya :**



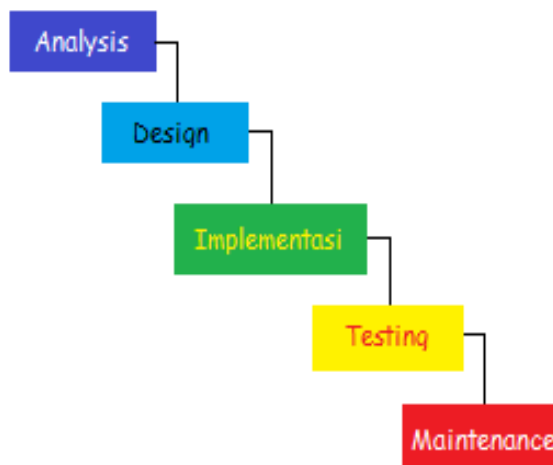
Gambar.3 9.Perancangan Front-end

**BAB IV**  
**PERANCANGAN FRONT END APLIKASI FINANCE TENSAI DI**  
**PT.TENSAI NSTEKNOLOGI INDONESIA**

**4.1 Metodologi**

**4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem**

Prosedur dalam perancangan *frontend* aplikasi finance tensai menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* ini merupakan salah satu metode atau model SDLC (*Software Development Life Cycle*), metode *waterfall* ini juga menyediakan alur perangkat lunak secara *sequential* atau terurut. Adapun tahapan didalam metode *waterfall* sebagai berikut :



Gambar 4. 1.Tahapan *Waterfall*  
(Sumber Data Olahan)

1. *Analysis* (Analisa kebutuhan)

Pada tahapan ini pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara observasi langsung. Metode observasi langsung di Pt.Tensai Nsteknologi Indonesia, penulis melakukan pengamatan langsung di Pt.Tensai Nsteknologi Indonesia Pekanbaru untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan penelitian.

2. *Design* (Desain)

Pada tahapan design ini dilakukan sebelum proses coding dimulai, bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikasikan kebutuhan pengguna akan software yang akan dikembangkan.

3. *Implementasi*

Pada tahapan implementasi atau pembuatan kode program ini, desain yang sudah dibuat akan dituangkan ke dalam program perangkat lunak.

4. *Testing* (Pengujian)

Setelah melakukan tahapan pembuatan kode program maka selanjutnya tahapan yang akan dilakukan adalah testing atau pengujian yang telah dibuat. pada tahap ini penulis menguji dengan menjalankan satu-satu fitur yang ada pada sistem agar meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Tahapan pemeliharaan merupakan tahapan terakhir dari metode *waterfall*. Pada tahap ini memungkinkan adanya perubahan yang dilakukan ketika ada bagian bagi pengguna yang belum sesuai, oleh karena itu ditahap ini dilakukan perubahan perangkat lunak yang sudah ada , tetapi tidak membuat perangkat lunak yang baru.

### 4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan observasi langsung. Metode observasi langsung di Pt. Tensai Nsteknologi Indonesia, penulis melakukan pengamatan langsung di Pt. Tensai Nsteknologi Indonesia Pekanbaru untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan penelitian.

### 4.1.3 Proses Perancangan

Sistem yang diusulkan merupakan suatu sistem yang digunakan untuk menggantikan sistem yang lama di Pt. Tensai Nsteknologi Indonesia. Sistem ini dibuat untuk melakukan penginputan data keuangan yang ada di kantor sehingga mempermudah dalam pencatatan data uang masuk atau uang keluar. Para pegawai perusahaan nantinya bisa menginputkan data keuangan masuk atau keluar dan sistem akan mencatat serta membuat rekapan data. Sistem ini berbasis android sehingga penggunaannya lebih praktis karna bisa diakses dimana saja. Berikut gambaran sistem yang diusulkan :

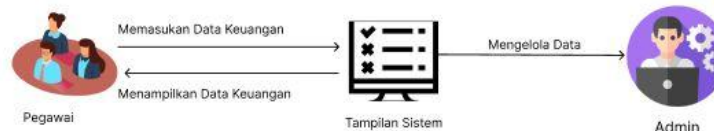
- a Sistem yang sedang berjalan



Gambar 4. 2. Sistem yang sedang berjalan

(Sumber Data Olahan)

- b Sistem yang diusulkan.



Gambar 4. 3. Sistem yang diusulkan

(Sumber Data Olahan)

Dalam sistem yang diusulkan, pengguna atau pegawai perusahaan tidak perlu mencatat data keuangan secara manual untuk mencatat data uang keluar dan data uang masuk, pengguna bisa mengakses aplikasi finance tensai yang sudah disediakan, pengguna hanya perlu memasukan data pegawai yaitu, nama lengkap, email, password, dan menginputkan data uang keluar dan uang masuk kemudian data tersebut akan tersimpan ke database. Pengguna juga dapat melihat detail dari uang pengeluaran dan uang pemasukan disetiap data yang di inputkan.

#### 4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Adapun jadwal pelaksanaan yang dilakukan selama pembuatan aplikasi Finance Tensai ini dapat dilihat dari tabel berikut :

Table 1.Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Bulan ke															
		1				2				3				4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis kebutuhan	■	■														
2	Desain		■	■													
3	Implementasi Pengkodean				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
4	Pengujian (testing)													■	■	■	
5	Pemeliharaan (maintenance)															■	■
6	Pembuatan Laporan																■

## **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 aplikasi finance tensai, berikut data yang dibutuhkan:

1. Data User
2. Data Uang Keluar
3. Data Uang Masuk

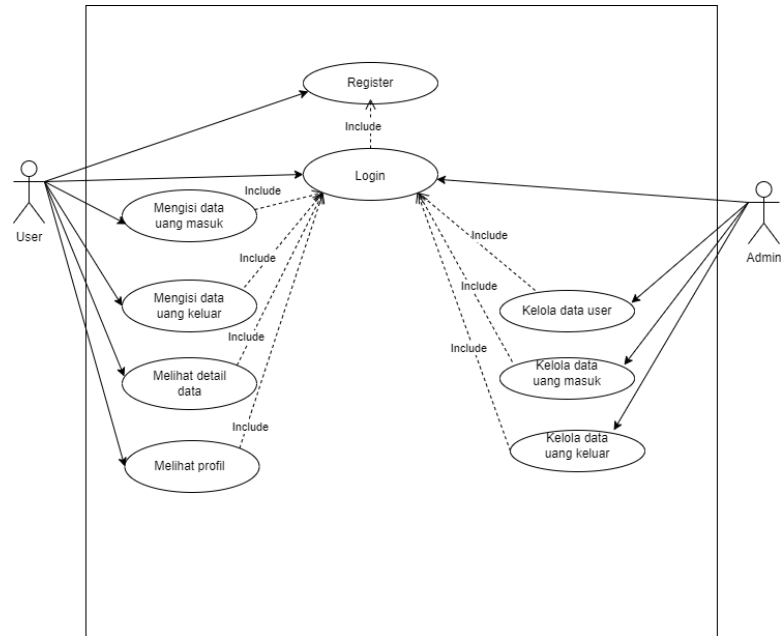
### **4.2.2 Rancangan Sistem**

Tahap ini merupakan tahapan yang nantinya akan dibangun dan menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Rancangan aplikasi finance tensai sistem input data keuangan pengeluaran dan keuangan pemasukan dapat dilihat dari gambaran rancangan seperti rancangan use case diagram (UCD). Adapun rancangan sistem tersebut dapat dilihat dibawah ini:

#### **4.2.2.1 Use Case Diagram**

Usecase diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan suatu aktivitas user. Berikut adalah gambar use case diagram:

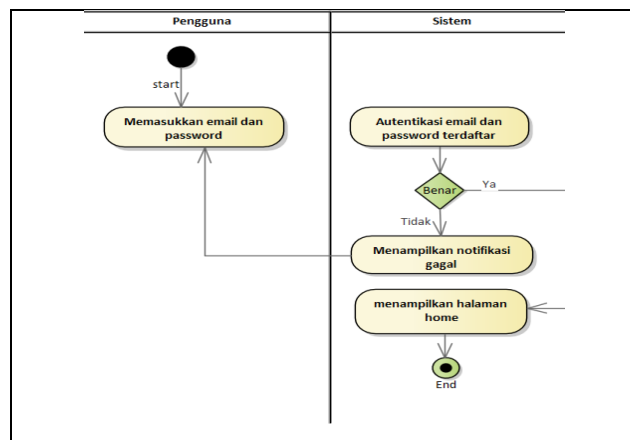




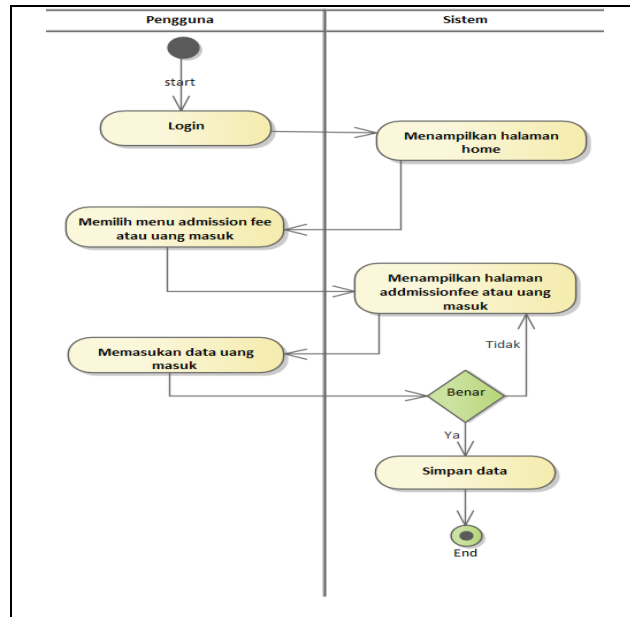
Gambar 4. 4.Usecase Diagram  
(Sumber Data Olahan )

#### 4.2.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan proses interaksi antara user dan sistem.

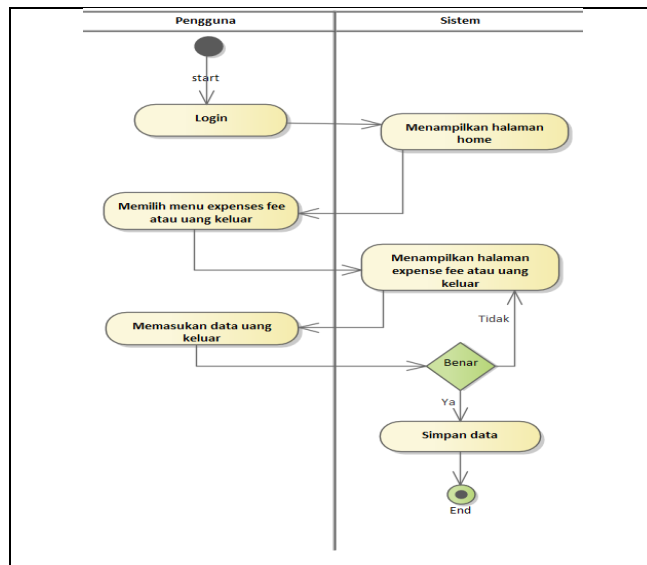


Gambar 4. 5.Activity Diagram Login  
(Sumber Data Olahan)



Gambar 4. 6. Activity Diagram Tambah data uang masuk

(Sumber Data Olahan)

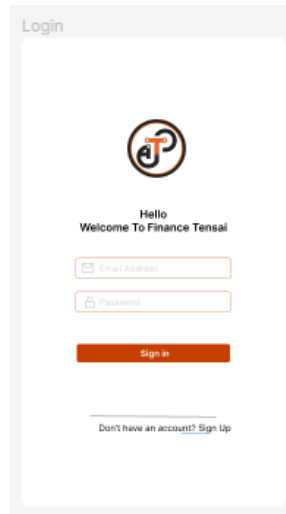


Gambar 4. 7. Activity Diagram Tambah Uang Keluar

(Sumber Data Olahan)

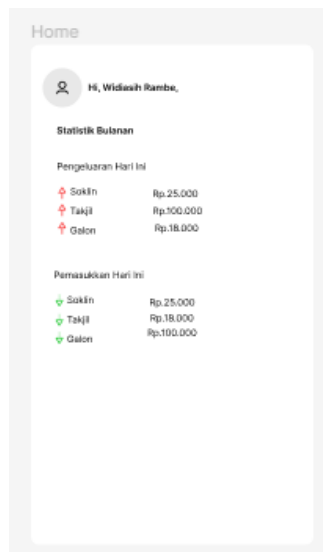
### 4.2.2.3 Rancangan Prototype Sistem

#### 1. Tampilan login



Gambar 4. 8. Tampilan Login

#### 2. Tampilan home



Gambar 4. 9.Tampilan Home

#### 3. Tampilan tambah data uang masuk

Tambah Uang Masuk

Addmission Fee

Enter Admission Fee

Enter Price

Enter Description

Enter Date

Save

Gambar 4. 10.Tampilan Tambah Uang Masuk

#### 4. Tampilan tambah data uang keluar

Tambah Uang Keluar

Expenses Fee

Enter Product Name

Select Category

Enter Expenses Fee

Enter Payment

Enter Date

Save

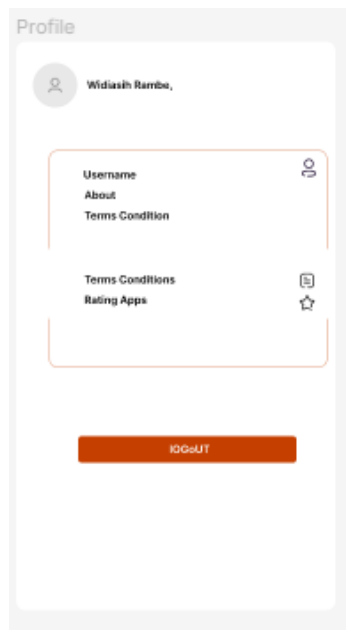
Gambar 4. 11.Tampilan Tambah uang Keluar

## 5. Tampilan detail data uang



Gambar 4. 12.Tampilan Detail Unag Masuk & keluar

## 6. Tampilan profil



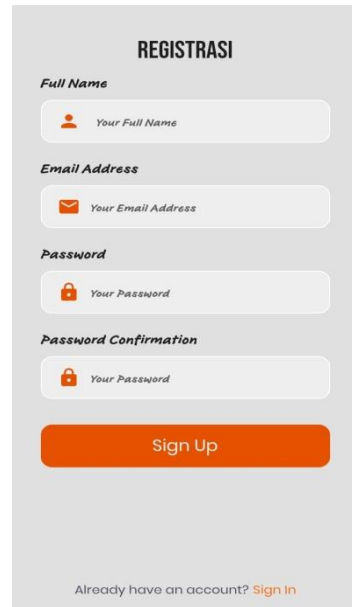
Gambar 4. 13.Tampilan Profil

### **4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi**

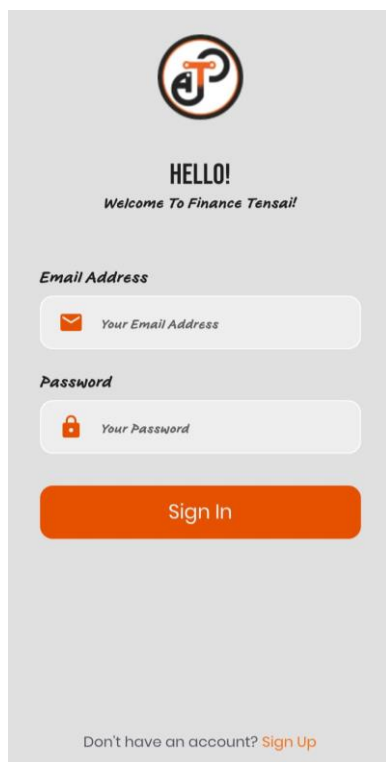
Pada tahap ini akan dilakukan implementasi sistem, yaitu pembuatan sistem, dari tahap perancangan/desain ke tahap pengkodean menggunakan bahasa pemrograman. Implementasi sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Flutter* dan database *Mysql*. Adapun hasil implementasi pada aplikasi finance tensai berbasis android sebagai berikut:



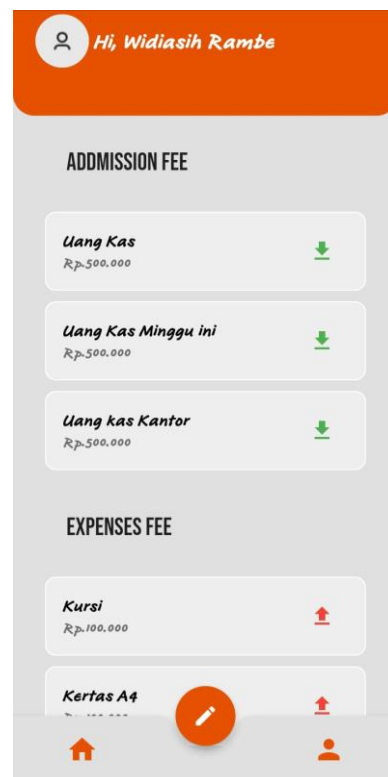
Gambar 4. 14.Tampilan ScreenSplash



Gambar 4. 15.Tampilan Register



Gambar 4. 16.Tampilan Halaman Login



Gambar 4. 17.Tampilan Halaman Home

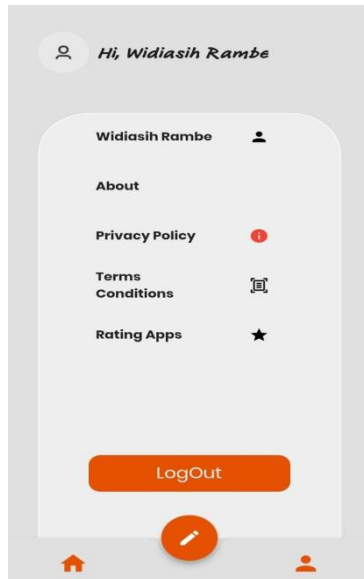
Gambar 4. 18. Tampilan Halaman Admission Fee

Gambar 4. 19. Tampilan Halaman Expenses Fee

Gambar 4. 20. Tampilan Halaman Detail Admssion Fee

Gambar 4. 21. Tampilan Halaman Detail Expenses Fee

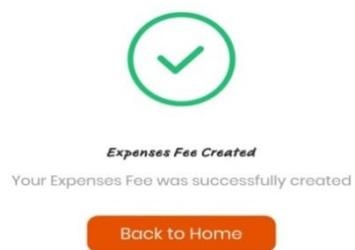




Gambar 4. 22.Tampilan Halaman Profil



Gambar 4. 23.Tampilan ScreenSplash  
Addmission Fee Sukses



Gambar 4. 24.Tampilan ScreenSplash  
Expenses Fee Sukses

#### 4.2.3.1 Pengujian Implementasi Sistem

Tahap pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan fungsionalitas saat perancangan sistem. Pengujian dilakukan dengan metode black box testing, yaitu metode pengujian yang berfokus pada pemeriksaan fungsionalitas yang sudah dirancang pada aplikasi.

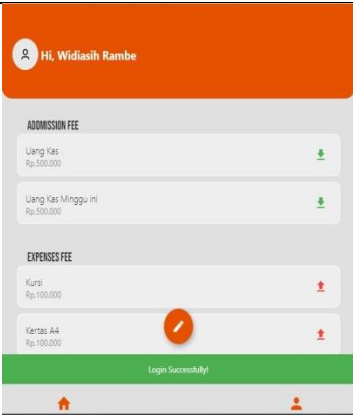
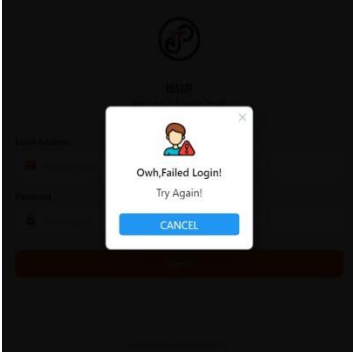
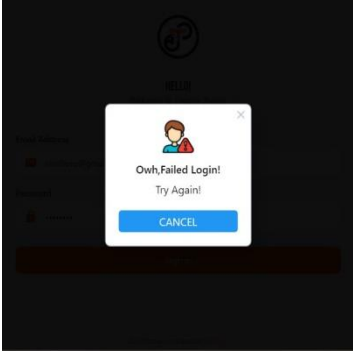
Dengan menggunakan metode ini dapat diketahui apakah fungsi aplikasi sudah berjalan sebagaimana mestinya. Keuntungan penggunaan metode blackbox testing adalah :

1. Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman tertentu
2. Pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna, ini membantu untuk mengungkapkan ambiguitas atau inkonsistensi dalam spesifikasi persyaratan
3. Programmer dan tester keduanya saling bergantung satu sama lain.

Kekurangan dari metode *blackbox testing* adalah :

1. Uji kasus sulit disain tanpa spesifikasi yang jelas
2. Kemungkinan memiliki pengulangan tes yang sudah dilakukan programmer
3. Beberapa bagian back end tidak diuji sama sekali. Pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Table 2. Pengujian Black Box

Skenario Pengujian	Kasus pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pada Sistem
Login user	Masukkan semua inputan login sesuai data, kemudian klik sing in	Login berhasil	Sesuai	
Login user	Masukkan inputan kosong, kemudian klik sing in	Login gagal	sesuai	
Login user	Masukkan inputan login yang tidak ada didatabase, kemudian klik sing in	Login gagal	Sesuai	

Skenario Pengujian	Kasus pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pada Sistem
Tambah data admission fee atau uang masuk	Memasukkan semua data uang masuk kemudian klik tombol 'save'	Data uang masuk berhasil ditambah	Sesuai	
Tambah data admission fee atau uang masuk	Memasukkan inputan data kosong kemudian klik 'save'	Tambah data gagal	Sesuai	
Tambah data expenses fee atau uang keluar	Masukkan semua data uang keluar kemudian klik tombol 'save'	Data uang keluar berhasil di tambah	Sesuai	
Tambah data expenses fee atau uang masuk	Masukkan inputan kosong, kemudian klik 'save'	Tambah data gagal	Sesuai	

#### **4.2.4 Dampak Implementasi Sistem/Alat/Solusi**

kerja praktek ini dilakukan selama kurang lebih 4 bulan di Pt.Tensai Nsteknologi Indonesia Pekanbaru terhitung dari tanggal 13 maret 2023 sampai 15 juli 2023. Adapun dampak implementasi terhadap diri sendiri adalah dapat menerapkan wawasan dan mempelajari dan dapat menerapkan *Framework Flutter* agar dapat menjadi sebuah aplikasi Finance Tensai yang berguna bagi PT. Tensai Nsteknologi Indonesia Pekanbaru.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah pelaksanaan Kerja Praktek yang dilalui selama 4 (empat) bulan di PT. Tensai Nsteknologi Indonesia Pekanbaru. Penulis membuat project sesuai dengan arahan pembimbing di perusahaan. Project yang dibuat adalah Aplikasi Finance Tensai berbasis mobile. Dari pengerjaan project ini tentu saja penulis dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari aplikasi ini. Agar nantinya aplikasi bisa diperbaiki dan dapat digunakan kedepannya.

Dengan adanya Kerja Praktek ini dapat menjadi wadah untuk belajar, menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan. Penulis menyelesaikan project tepat waktu. Penulis juga banyak memperoleh pengalaman dari kerja praktek yang dilaksanakan. Penulis berharap nantinya tidak akan menyia-nyiakan pengetahuan dan pengalaman yang didapat selama kerja praktek.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran yang akan disampaikan terkait pengembangan aplikasi yaitu menyederhanakan kode yang telah dibuat dan mempercantik tampilan UI. Kemudian selama melaksanakan Kerja Praktek lebih mempersiapkan diri dengan lebih baik dalam belajar di perkuliahan kampus. Untuk mahasiswa yang nantinya akan melaksanakan Kerja Praktek disarankan untuk sering bertanya jika ada suatu hal yang kurang dipahami dan mempunyai tanggung jawab atas pekerjaan yang telah diberikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ramelia, S. 2022. “Dinas Komunikasi Dan Informatika Kota Batam Front End Aplikasi Whistleblowing System Kejari Batam.”  
<http://eprints.polbeng.ac.id/7094/4/KP-6304181107-Full Text.pdf>.
- Kurniawan, Usep. 2013. “Laporan Kerja Praktek.” *Implemtasi SMK3* 4(2): 1–46.  
<https://www.slideshare.net/mmufidluthfi/laporan-kerja-praktek-tokopedia-muhammad-mufid-luthfi>.
- Marantika Yugo. 2022. “Laporan Kerja Praktik PT. Cloud Hosting Indonesia Pembuatan Front-End Aplikasi Mobile IdCloudHost.” : 1–59

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Balasan Diterima Pada Perusahaan



**PT. Tensai NSTeknologi Indonesia**  
Jln Surya Baru No 17, Kabupaten Kampar, Riau, Indonesia  
Website: [tensaitech.id](http://tensaitech.id) - Email: [info@tensaitech.id](mailto:info@tensaitech.id)  
Telp: +62 813 6550 5655

No : 002/SKL/Mar-2023  
Hal : Balasan Permohonan Kerja Praktek

Yth. Direktur  
Politeknik Negeri Bengkalis  
Di Tempat

Assalamualaikum, wr.wb

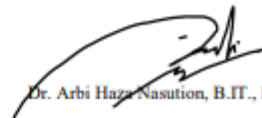
Semoga Bapak dalam keadaan sehat wal afiat.

Sehubungan dengan surat permohonan kerja praktek yang dikirimkan pada tanggal 8 Maret 2023, dengan ini PT. Tensai NSTeknologi Indonesia menyatakan siap menerima mahasiswa dengan nama berikut untuk melaksanakan kerja praktek di perusahaan kami pada tanggal **13 Maret – 15 Juli 2023**.

No	Nama	No Induk Mhs	Spesifikasi
1.	Riska Ardila	6304191223	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
2.	Widiasih Rambe	6304191208	D4 Rekayasa Perangkat Lunak

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Pekanbaru, 11 Maret 2023  
Chief Executive Officer (CEO)

  
Dr. Arbi Haza Nasution, B.IT., M.IT



## Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Magang



**PT. Tensai NSTeknologi Indonesia**  
Jln Surya Baru No 17, Kabupaten Kampar, Riau, Indonesia  
Website: [tensaitech.id](http://tensaitech.id) - Email: [info@tensaitech.id](mailto:info@tensaitech.id)  
Telp: +62 813 6550 5655

No : 004/SKL/Mar-2023  
Hal : Surat Keterangan

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Widiasih Rambe  
Tempat/Tgl. Lahir : Simpang Bajole, 10 Maret 2001  
Alamat : Desa Simpang Bajole, Kec. Lingga Bayu, Kab. Mandailing Natal

Telah melaksanakan Kerja Praktek pada perusahaan kami, PT. Tensai NSTeknologi Indonesia sejak tanggal 13 Maret 2023 sampai dengan 15 Juli 2023 sebagai tanaga Kerja Praktek (KP).

Selama bekerja si perusahaan kami, yang bersangkutan telah menunjukkan ketekunan dan kesungguhan bekerja dengan baik.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Pekanbaru, 15 Juli 2023  
Chief Executive Officer (CEO)

  
Dr. Arbi Haza Nasution, B.IT., M.IT



### Lampiran 3 Form Nilai

#### PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK PT.TENSAI NSTEKNOLOGI INDONESIA

Nama : Widiasih Rambe  
Nim : 6304191208  
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak  
Politeknik Negeri Bengkalis

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

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

Catatan :

.....  
.....  
.....  
.....

Pekanbaru, Juli 2023  
  
Wiku Karno Prasetyagama, ST  
Full Stack Developer

**Lampiran 4 Sertifikat Kerja Praktek**



## Lampiran 5 Absensi

### ABSEN HARIAN KERJA PRAKTEK


Nama Mahasiswa : Widiasih Rambe  
 NIM : 6304191208  
 Tempat Kerja Praktek : PT Tensai NSTeknologi Indonesia, Pekanbaru

No	Hari/Tanggal	Paraf Mahasiswa	Paraf Pembimbing
1	Senin, 13 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	<i>Jumart S</i>
2	Selasa, 14 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
3	Rabu, 15 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
4	Kamis, 16 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
5	Jumat, 17 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
6	Sabtu, 18 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
7	Senin, 20 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	<i>Jumart S</i>
8	Selasa, 21 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
9	Rabu, 22 Maret 2023	Libur	
10	Kamis, 23 Maret 2023	Libur	
11	Jumat, 24 Maret 2023	Libur	
12	Sabtu, 25 Maret 2023	Libur	<i>Jumart S</i>
13	Senin, 27 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
14	Selasa, 28 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
15	Rabu, 29 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
16	Kamis, 30 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
17	Jumat, 31 Maret 2023	<i>Widiasih</i>	
18	Sabtu, 1 April 2023	<i>Widiasih</i>	
19	Senin, 3 April 2023	<i>Widiasih</i>	

20	Selasa, 4 April 2023	Wdamp	
21	Rabu, 5 April 2023	Wdamp	
22	Kamis, 6 April 2023	Wdamp	
23	Jumat, 7 April 2023	Libur	
24	Sabtu, 8 April 2023	Libur	Jumat
25	Senin 10 April 2023	Wdamp	
26	Selasa, 11 April 2023	Wdamp	
27	Rabu, 12 April 2023	Wdamp	
28	Kamis, 13 April 2023	Wdamp	
29	Jumat, 14 April 2023	Wdamp	
30	Sabtu, 15 April 2023	Wdamp	Jumat
31	Senin, 17 April 2023	Izin	
32	Selasa, 18 April 2023	Izin	
33	Rabu, 19 April 2023	Lebaran	
34	Kamis, 20 April 2023	Lebaran	Jumat
35	Jumat, 21 April 2023	Lebaran	
36	Sabtu, 22 April 2023	Lebaran	
37	Senin, 24 April 2023	Lebaran	
38	Selasa, 25 April 2023	Lebaran	Jumat
39	Rabu, 26 April 2023	Izin	
40	Kamis, 27 April 2023	Wdamp	
41	Jumat, 28 April 2023	Wdamp	
42	Sabtu, 29 April 2023	Wdamp	Jumat
43	Senin, 1 Mei 2023	Libur	
44	Selasa, 2 Mei 2023	Wdamp	
45	Rabu, 3 Mei 2023	Wdamp	
46	Kamis, 4 Mei 2023	Wdamp	
47	Jumat, 5 Mei 2023	Wdamp	

48	Sabtu, 6 Mei 2023	Wdamp	Jumat
49	Senin, 8 Mei 2023	Wdamp	
50	Selasa, 9 Mei 2023	Wdamp	
51	Rabu, 10 Mei 2023	Wdamp	
52	Kamis, 11 Mei 2023	Wdamp	
53	Jumat, 12 Mei 2023	Wdamp	
54	Sabtu, 13 Mei 2023	Wdamp	
55	Senin, 15 Mei 2023	Wdamp	Jumat
56	Selasa, 16 Mei 2023	Wdamp	
57	Rabu, 17 Mei 2023	Wdamp	
58	Kamis, 18 Mei 2023	Libur	
59	Jumat, 19 Mei 2023	Wdamp	
60	Sabtu, 20 Mei 2023	Wdamp	
61	Senin, 22 Mei 2023	Izin	Jumat
62	Selasa, 23 Mei 2023	Izin	
63	Rabu, 24 Mei 2023	Wdamp	
64	Kamis, 25 Mei 2023	Wdamp	
65	Jumat, 26 Mei 2023	Wdamp	
66	Sabtu, 27 Mei 2023	Wdamp	
67	Senin, 29 Mei 2023	Wdamp	Jumat
68	Selasa, 30 Mei 2023	Wdamp	
69	Rabu, 31 Mei 2023	Wdamp	
70	Kamis, 1 Jun 2023	Libur	
71	Jumat, 2 Jun 2023	Libur	Jumat
72	Sabtu, 3 Jun 2023	Libur	
73	Senin, 5 Jun 2023	Wdamp	
74	Selasa, 6 Jun 2023	Wdamp	Jumat
75	Rabu, 7 Jun 2023	Wdamp	

76	Kamis, 8 Jun 2023	Wdamp	Jumat
77	Jumat, 9 Jun 2023	Wdamp	
78	Sabtu, 10 Jun 2023	Wdamp	
79	Senin, 12 Jun 2023	Wdamp	
80	Selasa, 13 Jun 2023	Wdamp	
81	Rabu, 14 Jun 2023	Wdamp	
82	Kamis, 15 Jun 2023	Wdamp	
83	Jumat, 16 Jun 2023	Wdamp	Jumat
84	Sabtu, 17 Jun 2023	Wdamp	
85	Senin, 19 Jun 2023	Wdamp	
86	Selasa, 20 Jun 2023	Wdamp	
87	Rabu, 21 Jun 2023	Wdamp	
88	Kamis, 22 Jun 2023	Wdamp	
89	Jumat, 23 Jun 2023	Wdamp	
90	Sabtu, 24 Jun 2023	Wdamp	Jumat
91	Senin, 26 Jun 2023	Wdamp	
92	Selasa, 27 Jun 2023	Wdamp	
93	Rabu, 28 Jun 2023	Libur	
94	Kamis, 29 Jun 2023	Libur	
95	Jumat, 30 Jun 2023	Libur	
96	Sabtu, 1 Juli 2023	Libur	
97	Senin, 3 Juli 2023	Wdamp	Jumat
98	Selasa, 4 Juli 2023	Wdamp	
99	Rabu, 5 Juli 2023	Wdamp	
100	Kamis, 6 Juli 2023	Wdamp	
101	Jumat, 7 Juli 2023	Wdamp	
102	Sabtu, 8 Juli 2023	Wdamp	
103	Senin, 10 Juli 2023	Izin	

104	Selasa, 11 Juli 2023	Wahup	
105	Rabu, 12 Juli 2023	Wahup	
106	Kamis, 13 Juli 2023	Wahup	
107	Jumat, 14 Juli 2023	Wahup	
108	Sabtu, 15 Juli 2023	Wahup.	

Mengetahui,  
Pembimbing Perusahaan/Instansi



**Wiku Karno Prasetyagama, ST**  
Full Stack Developer



## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Sabtu

Tanggal : 13-18 Maret 2023

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 13 Maret 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Diskusi dan perkenalan dengan pembimbing lapangan

**Deskripsi Kegiatan**  
Melakukan diskusi dan perkenalan diri bersama pembimbing lapangan KP dan memberikan materi tentang framework flutter.

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 14 Maret 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Mempelajari Framework Flutter

**Deskripsi Kegiatan**  
Mempelajari Flutter dengan membuat aplikasi AppFintechPay slicing design to code dengan menggunakan flutter.

**Pendukung**

Link

Lampiran [dokumentasi.jpeg](#) [Hapus](#)  
[fintech.JPG](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	15 Maret 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Firebase Authentication		
Deskripsi Kegiatan	Membuat Authenticatin dengan firebase sign in with google account dengan menggunakan framework flutter.		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">firebase.JPG</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>
Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	16 Maret 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Rest API		
Deskripsi Kegiatan	Membuat Aplikasi portofolio dan get data from API atau membaca data dari Rest API dengan flutter		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">getdata.jpeg</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>
Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	17 Maret 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Melanjutkan Rest API		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan Rest Api dengan menampilkan gambar dengan membaca dari API menggunakan flutter		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">getdata 2.jpeg</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 18 Maret 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Slincing UI Jobify

Deskripsi Kegiatan  
Membuat Slincing UI pada aplikasi Jobify dengan menggunakan flutter dengan mengikuti tutorial youtube dengan mengimplementasikan bahasa pemrograman flutter.

**Pendukung**

Link  
Lampiran [jobify.JPG](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Selasa  
Tanggal : 20-21 Maret 2023 / 22-25 Libur

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 20 Maret 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Melanjutkan Slincing UI Jobify

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan Slincing UI design to code pada aplikasi jobify dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link

Lampiran [jobify.JPG](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 21 Maret 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Login dan Register Dengan RESTAPI

**Deskripsi Kegiatan**  
Membuat authentication Api pad alogin register dan slincing UI/UX dengan menggunakan flutter. dengan API yang disediakan oleh pembimbing lapangan.

**Pendukung**

Link

Lampiran [loginregisterapi.JPG](#) [Hapus](#)  
[loginnn.JPG](#) [Hapus](#)  
[registerr.JPG](#) [Hapus](#)  
[hasil.JPG](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Jumat

Tanggal : 27-31 Maret

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 27 Maret 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Desain UI/UX Di Figma

**Deskripsi Kegiatan**  
Membuat design UI/UX pada proyek aplikasi finance tensai di figma

---

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 28 Maret 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Melanjutkan Design UI/UX Di Figma

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan desain UI/UX di figma pada proyek aplikasi finance tensai

---

**Pendukung**

Link

Lampiran [28-03-2023-selasa.JPG](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 ReKayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	29 Maret 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 1		
Deskripsi Kegiatan	membuat slincing desgin to code pada proyek aplikasi finance tensai dengan menggunakan framework flutter dimulai dari halaman screen splash		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">2023-03-29 at 16.28.25.jpeg</a> <span>Hapus</span> <a href="#">screen.JPG</a> <span>Hapus</span>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>
Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 ReKayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	30 Maret 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 2		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan pembuatan slincing desain UI/UX dengan menggunakan flutter pada halaman login		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">login.jpeg</a> <span>Hapus</span>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>
Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 ReKayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	31 Maret 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 3		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan pembuatan slincing design to code pada halaman register dengan menggunakan flutter		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Sabtu

Tanggal : 01-06 April / 07-08 Libur Nasional

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 1 April 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 4

Deskripsi Kegiatan  
Melanjutkan desain pada halaman Register dengan menggunakan flutter

### Pendukung

Link

Lampiran [2023-04-04 at 10.12.39.jpeg](#) [Hapus](#)

### Percakapan Konsultasi

[+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 3 April 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191223 - Riska Ardila

Topik Aplikasi Keuangan Tensai V

Deskripsi Kegiatan  
melanjutkan membuat halaman detail.

### Pendukung

Link

Lampiran [WhatsApp Image 2023-04-04 at 10.11.32.jpeg](#) [Hapus](#)

### Percakapan Konsultasi

[+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 4 April 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 6

Deskripsi Kegiatan  
Melanjutkan desain pada halaman detail uang masuk dan uang keluar dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link

Lampiran [WhatsApp Image 2023-04-04 at 10.12.38.jpeg](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 5 April 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 7

Deskripsi Kegiatan  
Pada tugas harian ini melanjutkan desain pada halaman profil dengan menggunakan framework flutter

**Pendukung**

Link

Lampiran [profil.jpeg](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 6 April 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 8

Deskripsi Kegiatan  
Pada kegiatan ini membuat login dan registrasi dengan menggunakan rest API dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link

Lampiran [WhatsApp Image 2023-04-06 at 15.54.13.jpeg](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)



## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Sabtu

Tanggal : 10-15 April

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	10 April 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 9		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan dan memperbaiki error yang terjadi pada halaman mendasain home dengan menggunakan framework flutter		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	2023-04-12 at 10.45.15 (1).jpeg <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b> <a href="#">+ Tambah Pesan</a>			

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	11 April 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 10		
Deskripsi Kegiatan	pada kegiatan ini melanjutkan desain pada aplikasi proyek pada halaman tambah data pemasukan		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	pemasukan.jpeg <a href="#">Hapus</a> pengeluaran.jpeg <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b> <a href="#">+ Tambah Pesan</a>			

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	12 April 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 11		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan desain dengan memperbaiki halaman home menambahkan button tambah uang masuk tambah uang keluar dengan menggunakan flutter		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">home.jpeg</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>
Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	13 April 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 12		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan kembali dengan memperbaiki desain kembali agar sesuai dengan pengguna dan menambahkan animation loading widget pada splash screen		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">WhatsApp image 2023-04-13 at 15.49.56.jpeg</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>
Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	14 April 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 13		
Deskripsi Kegiatan	Pada tugas yang diberikan Melanjutkan kembali dengan memperbaiki desain kembali agar sesuai dengan pengguna pada halaman home		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">WhatsApp image 2023-04-13 at 15.49.57.jpeg</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	15 April 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 15		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan kembali desain pada proyek aplikasi finance tensai dengan menggunakan flutter		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">Percakapan Konsultasi</a> <span style="float: right; border: 1px solid green; padding: 2px 5px; color: green;">+ Tambah Pesan</span>		

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Kamis-Sabtu

Tanggal : 27-29 April / 17-26 Libur Lebaran

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
<b>Tgl. Kegiatan</b>	27 April 2023		
<b>Pembimbing</b>	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
<b>Penulis</b>	6304191208 - Widiasih Rambe		
<b>Topik</b>	Proyek Fort end Aplikasi Finance Tensai 16		
<b>Deskripsi Kegiatan</b>	Melanjutkan pembuatan login dengan Rest api mpada aplikasi proyek menggunakan framework flutter. guna untuk memenuhi kebutuhan pengguna		
<b>Pendukung</b>			
<b>Link</b>			
<b>Lampiran</b>			
<b>Percakapan Konsultasi</b>	<a href="#">+ Tambah Pesan</a>		
Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
<b>Tgl. Kegiatan</b>	28 April 2023		
<b>Pembimbing</b>	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
<b>Penulis</b>	6304191208 - Widiasih Rambe		
<b>Topik</b>	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 17		
<b>Deskripsi Kegiatan</b>	pembuatan tugas dengan melanjutkan pembuatan login dengan API karena belum sempurna dan masih ada bug maka dilajutkan kembali dan mendapatkan bearer atau token guna untuk tervalidasi.		
<b>Pendukung</b>			
<b>Link</b>			
<b>Lampiran</b>			
<b>Percakapan Konsultasi</b>	<a href="#">+ Tambah Pesan</a>		

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

**Tgl. Kegiatan** 29 April 2023

**Pembimbing** 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

**Penulis** 6304191208 - Widiasih Rambe

**Topik** Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai I8

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali sudah memperbaiki bug atau error dari pembuatan login untuk mendapat kan bearer atau token dari api dengan menggunakan flutter sudah berhasil

**Pendukung**

**Link**

**Lampiran** [WhatsApp Image 2023-05-02 at 21.39.47 \(1\).jpeg](#) [Hapus](#)  
[loginapi.JPG](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Selasa-Sabtu

Tanggal : 02-06 Mei / 01 Libur Nasional

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 2 Mei 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 19

Deskripsi Kegiatan  
melanjutkan dengan pembuatan showdate picker pada halaman tambah uang keluar dengan menggunakan flutter.

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 3 Mei 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 20

Deskripsi Kegiatan  
Melanjutkan kembali pembuatan showdatepicker dan bisa menambahkan data tersebut ke dalam api dengan menggunakan framework flutter

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 4 Mei 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 21

**Deskripsi Kegiatan**  
 asih dalam pengerjaan showdatepicker dengan menambahkan data tersebut ke dalam api dan dapat di tampilkan ke halaman detail uang masuk dan uang keluar

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 5 Mei 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 22

**Deskripsi Kegiatan**  
 Melanjutkan kembali dengan perbaikan error karena error pada pemanggilan untuk ditampilkan pada halaman detail uang masuk dan uang keluar pada showdatepicker

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 6 Mei 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 23

**Deskripsi Kegiatan**  
 Melanjutkan kembali pemanggilan showdatepicker sudah teratasi dan sudah menemukan solusi dan telah berhasil melakukan pemanggilan pada halaman detail uang masuk dan uang keluar

**Pendukung**

Link

Lampiran [detail.JPG](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Sabtu

Tanggal : 08-13 Mei

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	8 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 24		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan kembali proyek pada aplikasi finance tensai dengan melakukan pemanggilan data dan penampilan yang diberikan pada API dengan mengikuti tutorial dari youtube, guna menampilkan data dari api di halaman home data uang masuk dan data uang keluar.		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	9 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 25		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan kembali dan memperbaiki error karena terjadi kesalahan dan error pada pemanggilan data dan penampilan yang diberikan pada API dengan mengikuti tutorial dari youtube.		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>



Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 10 Mei 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 26

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali masih dalam perbaikan bug atau error dari pemanggilan dan menampilkan data yang diberikan pada API dengan menggunakan flutter. dengan mencari referensi di yutube dan internet.

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 11 Mei 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 27

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali perbaikan error dari pemanggilan dan menampilkan data yang diberikan pada API.

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 12 Mei 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 28

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali pemanggilan data uang masuk dan uang keluar pada halaman home sudah terpanggil tapi belum menampilkan pada halaman home

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan	13 Mei 2023
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 29

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali penampilan data uang masuk dan data uang keluar sudah teratasi dan sudah menemukan solusi dan telah berhasil melakukan penampilan dengan menggunakan flutter.

---

**Pendukung**

Link  
Lampiran [1.jpg](#) [Hapus](#)

---

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Sabtu

Tanggal : 15-20 Mei / 18 Libur Nasional

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	15 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 30		
Deskripsi Kegiatan	Pada tugas ini akan melanjutkan proyek dengan pembuatan Mengirim data ke api dengan menambahkan data uang masuk dan uang keluar		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>	<a href="#">+ Tambah Pesan</a>		

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	16 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front End Aplikasi Finance Tensai 31		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan kembali Mengirim data ke api dengan menambahkan data uang masuk dan uang keluar dengan menggunakan flutter		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>	<a href="#">+ Tambah Pesan</a>		

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	17 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 32		
Deskripsi Kegiatan	<p>Karena ada error dan bug dan masih belum terpanggil jadi harus memperbaiki error yang terjadi pada Mengirim data ke api dengan menambahkan data uang masuk dan uang keluar dengan menggunakan flutter</p>		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>	<a href="#">+ Tambah Pesan</a>		
Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	19 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191223 - Riska Ardila		
Topik	Slincing Design to Code X		
Deskripsi Kegiatan	<p>Untuk kegiatan pada hari ini, saya membuat halaman uang keluar</p>		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>	<a href="#">+ Tambah Pesan</a>		
Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	20 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 34		
Deskripsi Kegiatan	<p>karena pengeriman data uang msuk dan uang keluar masih belum sempurna jadi melakukan perbaikan kembali</p>		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>	<a href="#">+ Tambah Pesan</a>		

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Rabu-Sabtu

Tanggal : 24-27 Mei / 22-23 Izin Libur

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	24 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191223 - Riska Ardila		
Topik	Slincing Design to Code XII		
Deskripsi Kegiatan	Untuk kegiatan hari ini, saya melanjutkan membuat halaman uang keluar		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	Screenshot 2023-06-21 120106.jpg <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	25 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 36		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan kembali dengan memperbaiki error yang terjadi pada penampilan data uang masuk dan data uang keluar di halaman home		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan: 26 Mei 2023

Pembimbing: 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis: 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik: Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 37

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali memperbaiki error pada penampilan data di halaman home dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link  
Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan: 27 Mei 2023

Pembimbing: 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis: 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik: Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 38

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali pencarian bug pada pamanampilan seluruh data di halaman home dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link  
Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Rabu

Tanggal : 29-31 Mei

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	29 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 39		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan kembali perbaikan pada error penampilan data di halaman home		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b> <a href="#">+ Tambah Pesan</a>			

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	30 Mei 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 40		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan kembali error pada penampilan seluruh data uang masuk dan uang keluar di halaman home belum ditemukan maka dilakukan perbaikan kembali		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b> <a href="#">+ Tambah Pesan</a>			

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/ PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

---

**Tgl. Kegiatan** 31 Mei 2023

---

**Pembimbing** 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

---

**Penulis** 6304191208 - Widiasih Rambe

---

**Topik** Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 41

---

**Deskripsi Kegiatan**  
 Melanjutkan kembali penampilan semua data uang masuk dan uang keluar pada halaman home sudah tampil dengan menggunakan flutter, erronya terjadi pada pemanggilan dari nama dari kategori yang dibuat pada api tidak sesuai jadi menyebabkan tidak tampil dan terpanggil.

---

**Pendukung**

---

Link  
 Lampiran [2.jpg](#) [Hapus](#)

---

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)



## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Sabtu

Tanggal : 05-10 Juni / 01-03 Libur Nasional

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 5 Juni 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 42

**Deskripsi Kegiatan**  
pada kegiatan ini akan melakukan pemanggilan atau get nama dar username dengan api di halaman home dan halaman profil . dengan menggunakan flutter.

---

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 6 Juni 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 43

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kemabali kegiatan Memanggil atau get nama dar username dengan api di halaman home dan halaman profil

---

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

**Tgl. Kegiatan** 7 Juni 2023

**Pembimbing** 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

**Penulis** 6304191208 - Widiasih Rambe

**Topik** Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 44

**Deskripsi Kegiatan**  
Masih dalam melanjutkan kegiatan Memanggil atau get nama dari username dengan api di halaman home dan halaman profil . belum bisa

---

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

**Tgl. Kegiatan** 8 Juni 2023

**Pembimbing** 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

**Penulis** 6304191208 - Widiasih Rambe

**Topik** Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 45

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali melakukan pemanggilan username pada profil dan home masih mendapatkan error

---

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

**Tgl. Kegiatan** 9 Juni 2023

**Pembimbing** 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

**Penulis** 6304191208 - Widiasih Rambe

**Topik** Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 46

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali get data username di halaman home sudah berhasil terpanggil pada halaman home

---

**Pendukung**

Link

Lampiran [3.jpg](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

**Tgl. Kegiatan** 10 Juni 2023

**Pembimbing** 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

**Penulis** 6304191208 - Widiasih Rambe

**Topik** Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 47

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali get data username pada halaman profil sudah berhasil terpanggil

---

**Pendukung**

Link

Lampiran [4.jpg](#) [Hapus](#)

---

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Sabtu

Tanggal : 12-17 Juni

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	12 Juni 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 48		
Deskripsi Kegiatan	Membuat menu dropdown pada halaman tambah uang keluar dan mengirimkan data dari dropdown		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	13 Juni 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 49		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan kembali pembuatan menu dropdown pada halaman tambah uang keluar dan mengirimkan data dari dropdown		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 14 Juni 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 50

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali pembuatan menu dropdown desain sudah bisa untuk halaman tambah uang keluar tapi untuk mengirim data ke api dari dropdown belum berhasil

**Pendukung**

Link

Lampiran [5.jpg](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 15 Juni 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 51

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali pembuatan untuk mengirim data ke api dari dropdown belum berhasil masih mendapatkan error.

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 16 Juni 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 52

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali mengirim data ke api dari dropdown sudah berhasil. errornya terjadi pada peletakan source code yang tidak tepat sehingga menyebabkan error.

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 17 Juni 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 53

**Deskripsi Kegiatan**

Melakukan perbaikan pada mengirim data ke api dari dropdown karena belum sempurna jadi dilakukan penyempurnaan pada halaman tambah data uang keluar tersebut dengan membuat desain halaman sukses tambah data berhasil. setelah mengirimkan data dari dropdown sudah berhasil maka halaman tersebut akan menuju ke halaman sukses uang keluar sudah ditambah. maka hal tersebut sudah berhasil.

**Pendukung**

Link

Lampiran [6.jpg](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Sabtu

Tanggal : 19-24 Juni

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	19 Juni 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 54		
Deskripsi Kegiatan	Pada minggu ke-4 ini, kegiatan yang dilakukan adalah Membuat effect button pada aplikasi finance tensai di halaman login menggunakan flutter.		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">login.jpg</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b> <a href="#">+ Tambah Pesan</a>			

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	20 Juni 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 55		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan Membuat effect button pada aplikasi finance tensai menggunakan flutter sudah berhasil		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">register.JPG</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b> <a href="#">+ Tambah Pesan</a>			

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	21 Juni 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 56		
Deskripsi Kegiatan	Memperbaiki design UI/UX proyek pada aplikasi finance tensai pada halamann register		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">register.JPG</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	22 Juni 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 57		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan Memperbaiki design UI/UX proyek pada aplikasi finance tensai pod halaman login		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">login.JPG</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	23 Juni 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 58		
Deskripsi Kegiatan	Melanjutkan Membuat alert dialog atau notif errorpada halaman login		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>



Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

**Tgl. Kegiatan** 24 Juni 2023

**Pembimbing** 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

**Penulis** 6304191208 - Widiasih Rambe

**Topik** Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 59

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan pembuatan alert dialog atau notif error sudah berhasil dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link

Lampiran [alertydialog.JPG](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Selasa

Tanggal : 26-27 Juni / 28-01 Juli Libur Lebran Haji

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 26 Juni 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 60

**Deskripsi Kegiatan**  
pada tugas harian kegiatan yang dilakukan adalah membuat alertdialog atau notifikasi error pada halaman expenses fee dan admission fee dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link

Lampiran [admission.JPG](#) [hapus](#)  
[keluar gagal.JPG](#) [hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 27 Juni 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 61

**Deskripsi Kegiatan**  
pada kegiatan ini melakukan perbaikan desain dari tampilan screensplash dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Sabtu

Tanggal : 03-08 Juli

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 3 Juli 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 62

**Deskripsi Kegiatan**  
pada kegiatan ini Membuat session sign in dan membuat logout pada halaman profil dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 4 Juli 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 62

**Deskripsi Kegiatan**  
karena belum sesuai dengan kebutuhan dan masih ada bug atau error maka dilakukan perbaikan dan mengatasi error pada pembuatan session sign in dan membuat logout pada halaman profil dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 5 Juli 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 63

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan kembali pembuatan session sign in dan membuat logout pada halaman profil dengan menggunakan flutter karena sudah teratasi error maka sudah berhasil

**Pendukung**

Link  
Lampiran [session.pdf](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 6 Juli 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 64

**Deskripsi Kegiatan**  
pada kegiatan ini melakukan mengubah icon launcher dan nama dari aplikasi dengan menggunakan flutter nama aplikasi diubah yang sebelumnya application flutter jadi finance tensai dan icon launcher yang sebelumnya icon otomatis dari flutter diubah jadi icon sesuai kebutuhan aplikasi proyek finance tensai

**Pendukung**

Link  
Lampiran [icon.JPG](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 7 Juli 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 65

**Deskripsi Kegiatan**  
melanjutkan kembali perubahan icon launcher dan nama dari dari aplikasi proyek dengan menggunakan flutter

**Pendukung**

Link  
Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekamaya Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	8 Juli 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 66		
Deskripsi Kegiatan	<p>pengubahan icon launcher sudah berhasil yang sebelumnya error terjadi pada pengubahan icon launchre yang terjadi pada target sdk harus diubah untuk mendukung icon launchernya, dan sudah teratasi dan berhasil</p>		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran			
<b>Percakapan Konsultasi</b>	<a href="#">+ Tambah Pesan</a>		

## KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

Hari : Senin-Sabtu

Tanggal : 10-15 Juli

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	10 Juli 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 67		
Deskripsi Kegiatan	Memperbaiki desain halaman detail uang keluar pada proyek finance tensai		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">k.jpg</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	
Tgl. Kegiatan	11 Juli 2023		
Pembimbing	0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom		
Penulis	6304191208 - Widiasih Rambe		
Topik	Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 68		
Deskripsi Kegiatan	Memperbaiki desain halaman detail uang masuk pada proyek finance tensai		
<b>Pendukung</b>			
Link			
Lampiran	<a href="#">m.jpg</a> <a href="#">Hapus</a>		
<b>Percakapan Konsultasi</b>			<a href="#">+ Tambah Pesan</a>

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 12 Juli 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 69

Deskripsi Kegiatan  
Memperbaiki desain halaman expenses fee pada proyek finance tensai

**Pendukung**

Link

Lampiran [e.jpg](#) [Hapus](#)

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 13 Juli 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 70

Deskripsi Kegiatan  
Melanjutkan memperbaiki desain expenses fee pada proyek finance tensai

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

---

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

Tgl. Kegiatan 14 Juli 2023

Pembimbing 0009129201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

Penulis 6304191208 - Widiasih Rambe

Topik Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 71

Deskripsi Kegiatan  
Memperbaiki desain pada halaman addmison fee karena ada sedikit bug dimana button tidak sejajar pada proyek finance tensai

**Pendukung**

Link

Lampiran

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)

Periode Akademik	2022 Genap	Unit	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
Jenis Kegiatan	Kerja Praktek/PKL	Instansi	PT. Tensai NS Teknologi Indonesia
Nama Kegiatan	Kerja Praktek	Kelompok	

---

**Tgl. Kegiatan** 15 Juli 2023

---

**Pembimbing** 0009120201 - MUHAMMAD ASEP SUBANDRI, M.Kom

---

**Penulis** 6304191208 - Widiasih Rambe

---

**Topik** Proyek Front end Aplikasi Finance Tensai 72

---

**Deskripsi Kegiatan**  
Melanjutkan perbaikan desain pada ahalaman addmision fee dan sudah berhasil menemukan bug pada halaman tersebut di proyek finance tensai

---

**Pendukung**

---

Link  
 Lampiran [a.jpg](#) [Hapus](#)

---

**Percakapan Konsultasi** [+ Tambah Pesan](#)