

LAPORAN KERJA PRAKTEK
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BATAM
DESAIN UI/UX SISTEM PENDATAAN HASIL RAPAT
TENAGA AHLI DISKOMINFO KOTA BATAM

ANNISA FITRI

6304191192



PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
2023

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
DISKOMINFO KOTA BATAM**

**“PERANCANGAN BACKEND APLIKASI PENDATAAN RAPAT
TENAGA AHLI BERBASIS WEBSITE PADA DINAS KOMUNIKASI
DAN INFORMATIKA (DISKOMINFO) KOTA BATAM ”**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

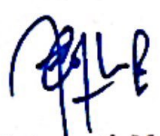
Annisa Fitri

6304191181

Batam, 15 Juli 2023



Dosen Pembimbing Program Studi
Rekayasa Perangkat Lunak



Fajar Ratnawati, M.Cs
NIP.198312122019032011

Disetujui
Ketua Prodi Studi Rekayasa Perangkat Lunak
Institut Teknologi Negeri Bengkalis



KATA PENGANTAR

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

1. Kedua orang tua yang telah mensupport dan memberikan do'a restunya di setiap langkah dan tujuan.
2. Bapak Johny Custer,ST.,MT selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Kasmawi, M.Kom Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs Selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
5. Ibuk Lidya wati, M.Kom Selaku Koordinator Kerja Praktek dari Prodi Rekayasa Perangkat Lunak
6. Ibuk Fajar Ratnawati, M.Cs Selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
7. Bapak Irpan Syarif Hsb, S.Kom Sebagai Pembimbing Lapangan Kerja Praktek.

Kesan saya selama melakukan magang di Diskominfo Kota Batam adalah sangat baiknya karyawan dan saling merangkul sehingga kami menjadi tidak ketinggalan update apa saja yang sedang terjadi di Diskominfo Kota Batam. Kemudian sangat ramahnya semua rekan kerja di Diskominfo Kota Batam kepada kami sebagai mahasiswa magang apalagi dalam urusan kegiatan magang juga sangat membantu kami ketika kami memiliki masalah atau pun kendala yang berkaitan dengan proses kerja praktek.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun para pembaca. Penulis juga menerima segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun, dengan tujuan agar penulis mampu menjadi lebih baik lagi kedepannya. Disini penulis juga meminta maaf kepada seluruh pihak khususnya kepada Pembimbing Magang serta rekan kerja yang ada di Diskominfo Kota Batam apabila terdapat kesalahan yang disengaja maupun yang tidak disengaja sehingga kurang berkenan dihati, maka penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya.

Bengkalis, 07 Juli 2023

Annisa Fitri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	II
KATA PENGANTAR.....	III
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR.....	VII
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR LAMPIRAN	IX
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang Pemikiran KP	10
1.2 Tujuan dan manfaat KP	12
1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek	12
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI.....	14
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi	14
2.2 Visi Dan Misi Perusahaan/Instansi.....	15
2.2.1 Visi	15
2.2.2 Misi	15
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi.....	16
2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi	17
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KP	19
3.1 Uraian Tugas Yang Dilakukan	19
3.1.1 Melakukan Pencatatan Hasil Rapat	19
3.1.2 Melakukan Input Data Kegiatan Pra Apeksi	19
3.1.3 Input Data Apeksi	20
3.1.4 Mengikuti Bimtek	20
3.2 Target yang Diharapkan.....	21
3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan	21
3.3.1 Perangkat Lunak (Software).....	21
3.3.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	22
3.4 Data - data yang diperlukan.....	23

3.5 Dokumen - dokumen atau File-file yang dihasilkan.....	23
3.6 Kendala - kendala yang dihadapi.....	24
3.7 Penyelesaian Masalah	24
BAB IV DESAIN UI/UX SISTEM PENDATAAN HASIL RAPAT TENAGA AHLI DISKOMINFO KOTA BATAM	25
4.1 Metodologi	25
4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi	25
4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data.....	26
4.1.3 Proses Perancangan.....	26
4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan	27
4.2 Perancangan dan Implementasi	27
4.2.1 Analisis Data.....	27
4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi	28
4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi	28
4.2.3 Dampak Implementasi Sistem	30
BAB V PENUTUP	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi	16
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi	16
Gambar 4. 1 Tahapan Design Thinking	25
Gambar 4. 2 Halaman Dashboard/List Pendataan	28
Gambar 4. 3 Halaman Hasil Detail.....	28
Gambar 4. 4 Halaman Dashboard.....	29
Gambar 4. 5 Halaman Detail	29

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Luaran Proyek Kerja Praktek.....	13
Tabel 4 1 Tahapan Dan Jadwal Pelaksanaan	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Harian Kerja Praktek	33
Lampiran 2 Keterangan Telah Melakukkan Kerja Praktek.....	34
Lampiran 3 Kegiatan Harian/Mingguan.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah/kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Selain itu PKL merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa/mahasiswa pada program studi tertentu. Tempat PKL adalah perusahaan atau instansi yang bekerjasama dengan sekolah/kampus. Perusahaan maupun tempat magang hanya dapat menerima peserta magang paling banyak 30% dari jumlah karyawan, pada penelitian ini penulis menganalisa dan merancang sistem informasi tempat PKL mulai dari proses pendaftaran, pelaksanaan dan pelaporan dan penilaian PKL, penelitian ini bertujuan mengorganisasi kegiatan PKL secara rapi antara peserta dan perusahaan/intansi tempat magang sehingga semua pihak dapat merasakan manfaat dari kegiatan PKL (Arifin, 2014).

Perkembangan ilmu pengetahuan memungkinkan segala sesuatu menjadi semakin canggih. Hal ini mendorong dunia kerja untuk mendapatkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan yang unggul dengan memenuhi semua kebutuhan yang ada dalam dunia kerja. Kebutuhan untuk mendapatkan sumber daya manusia yang handal juga menjadikan perusahaan menjadi lebih efektif dalam penerimaan tenaga kerja. Hal tersebut merupakan hal yang wajar mengingat bahwa perusahaan harus mendapatkan tenaga kerja yang mempunyai kemampuan untuk membangun perusahaannya. Hal ini memicu mahasiswa harus mempersiapkan dirinya sebaik mungkin dengan meningkatkan Hard Skill dan juga Soft Skill ketika berada di perkuliahan guna menghadapi persaingan yang ada di dalam dunia kerja.

Oleh karena itu untuk memperdayakan sumber daya manusia di Indonesia, Politeknik Negeri Bengkalis sebagai salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Provinsi Riau diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas sehingga mampu bersaing dalam dunia kerja. Untuk memenuhi harapan tersebut maka Politeknik Negeri Bengkalis menciptakan suatu program yang dapat membantu lulusannya menjadi lulusan yang berkualitas yaitu dengan program Kerja Praktek (KP). Dengan mengikuti Kerja Praktek Mahasiswa akan mendapatkan pengalaman tugas langsung ke dalam dunia pekerjaan yang nyata dengan mempraktekkan teori-teori yang sudah dipelajari.

Kerja Praktek adalah suatu proses pembelajaran dengan cara mengenal langsung ruang lingkup dunia pekerjaan yang sesungguhnya. Setiap Mahasiswa diwajibkan untuk turun langsung ke dunia pekerjaan yang menjadi bidangnya masing- masing dengan begitu setiap Mahasiswa diharapkan bisa menerapkan secara langsung ilmu-ilmu yang telah dipelajari sebelumnya ke dalam dunia kerja. Selain itu dengan Kerja Praktek Mahasiswa bisa menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya dalam bekerja yang nantinya bisa diterapkan didalam dunia pekerjaan yang sesungguhnya. Untuk melakukan Kerja Praktek, mahasiswa harus menyelesaikan perkuliahannya hingga delapan semester dan lulus pada semester tersebut.

Adapun kerja praktek yang dilaksanakan selama 4 bulan di Diskominfo Kota Batam adalah membantu menyiapkan segala sesuatu perlengkapan serta menajadi operator pada video conference, memperbaiki jaringan yang mengalami masalah, kemudian menjadi kameramen pada kegiatan video conference. Alasan penulis memilih Diskominfo Kota Batam adalah karena ingin mencari pengalaman baru ditempat yang baru di Diskominfo Kota Batam. Selain itu karena Diskominfo ini adalah salah satu dari beberapa dinas yang boleh dilaksanakannya magang sesuai dengan program studi yang telah didalami.

Adapun masalah yang terjadi pada sekarang ini adalah pada pendataan hasil rapat tenaga ahli dikarenakan kurang terstruktur. Hal ini membuat tenaga ahli Diskominfo Kota Batam menjadikesulitan melakukan pendataan hasil rapat setiap harinya. Hal ini harus diatasi agar tenaga ahli dapat lebih mudah mendata hasil

rapat setiap harinya.. Maka disini penulis melakukan **Desain UI/UX Sistem Pendataan Hasil Rapat Di Diskominfo Kota Batam**

1.2 Tujuan dan manfaat KP

Tujuan dilakukannya dari kegiatan kerja praktik antara lain :

1. Mengetahui dunia pekerjaan yang sesungguhnya dan menyesuaikan diri dalam menghadapi permasalahan
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama masa kuliah kemudian diterapkan di dunia pekerjaan.
3. Melakukan perancangan UI/UX Sistem Pendataan Hasil Rapat Diskominfo Kota Batam
4. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis.

Manfaat yang didapatkan dari kegiatan kerja praktik antara lain:

1. Mendapatkan perbandingan antara teori dan metode di perkuliahan dan kenyataan operasional di dunia kerja.
2. Memberikan usulan dan solusi untuk menangani masalah yang terjadi di Diskominfo Kota Batam.
3. Meningkatkan kerja sama antara pihak perusahaan dengan lembaga Pendidikan khususnya Program studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak.
4. Mendapat ilmu baru yang sesuai dengan dunia industri.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan selama proses kerja praktek berlangsung selama 4 bulan yang dimulai dari 13 Maret 2023 sampai dengan 15 Juli 2023 maka target luaran yang diharapkan setelah melaksanakan program kerja praktek pada tabel 1. Selain itu juga hasil dari kegiatan ini juga akan digunakan untuk menyusun laporan dari kerja praktek.

Tabel 1. 1 Luaran Proyek Kerja Praktek

No	Kegiatan	Target Luaran yang Diharapkan
1	Perancangan desain ui/ux sistem Pendataan Hasil Rapat Diskominfo Kota Batam .	Menciptakan pengalaman pengguna yang baik dan memudahkan pendataan hasil rapat tenaga ahli.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi

Sejak Teknologi Komunikasi dan Informatika yang merupakan salah satu keunggulan dibandingkan dengan masa-masa sebelum berkembangnya Teknologi Informasi tersebut. Panduan-panduan pengembangan Teknologi Informatika di dalam bidang Kepemerintahan sudah di rumuskan oleh Pemerintah Pusat melalui Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2001 tentang Pengembangan dan Pendayagunaan Telematika di Indonesia, Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan dan strategi nasional pengembangan *E-Government* serta Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 Tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik. Berdasarkan panduan dari Pemerintah Pusat tersebut, Pemerintah Kota Batam melalui Peraturan Walikota Batam tentang Pengembangan *E-Government* di Lingkungan Pemerintah Kota Batam lebih mempertegas lagi perlunya pengembangan Teknologi Informasi di lingkungan Pemerintah Kota Batam. Keberadaan Portal Pemerintah Kota Batam merupakan wujud dari keinginan Pemerintah Kota Batam untuk memberikan informasi yang lebih lengkap dan bermanfaat bagi masyarakat Kota Batam, masyarakat Indonesia maupun masyarakat Mancanegara. Kini Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Batam siap melangkah lebih maju lagi dengan semangat, inovasi, integritas, optimisme dan komitmen untuk memberikan yang terbaik bagi Pemerintah dan masyarakat Kota Batam.

a. Kepala

b. Sekretariat, terdiri dari:

1. Sub Bagian Penyusunan Program
2. Sub Bagian Umum dan Kepegawaian
3. Sub Bagian Keuangan dan Perlengkapan

c. Bidang Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik, terdiri dari:

1. Seksi Pengelolaan Opini dan Aspirasi Publik
 2. Seksi Pengelolaan Informasi
 3. Seksi Pelayanan Informasi Publik
- d. Bidang Sumber Daya Komunikasi dan Informasi, terdiri dari:
1. Seksi Penyediaan Konten Lintas Sektoral dan Pengelolaan Media Komunikasi Publik
 2. Seksi Layanan Hubungan Media
 3. Seksi Penguatan Kapasitas Sumber Daya Komunikasi Publik dan Penyediaan Akses Informasi
- e. Bidang Pengelolaan Berbasis Elektronik, terdiri dari:
1. Seksi Aplikasi
 2. Seksi Telematika
 3. Seksi Infrastruktur dan Teknologi
- f. Bidang Statistik dan Persandian, terdiri dari:
1. Seksi Statistik
 2. Seksi Persandian
 3. Seksi Pengawasan dan Evaluasi Persandian.

2.2 Visi Dan Misi Perusahaan/Instansi

2.2.1 Visi

Terwujudnya Penyelenggaraan Pemerintahan dan Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) yang terintegrasi dan Mudah di akses Masyarakat.

2.2.2 Misi

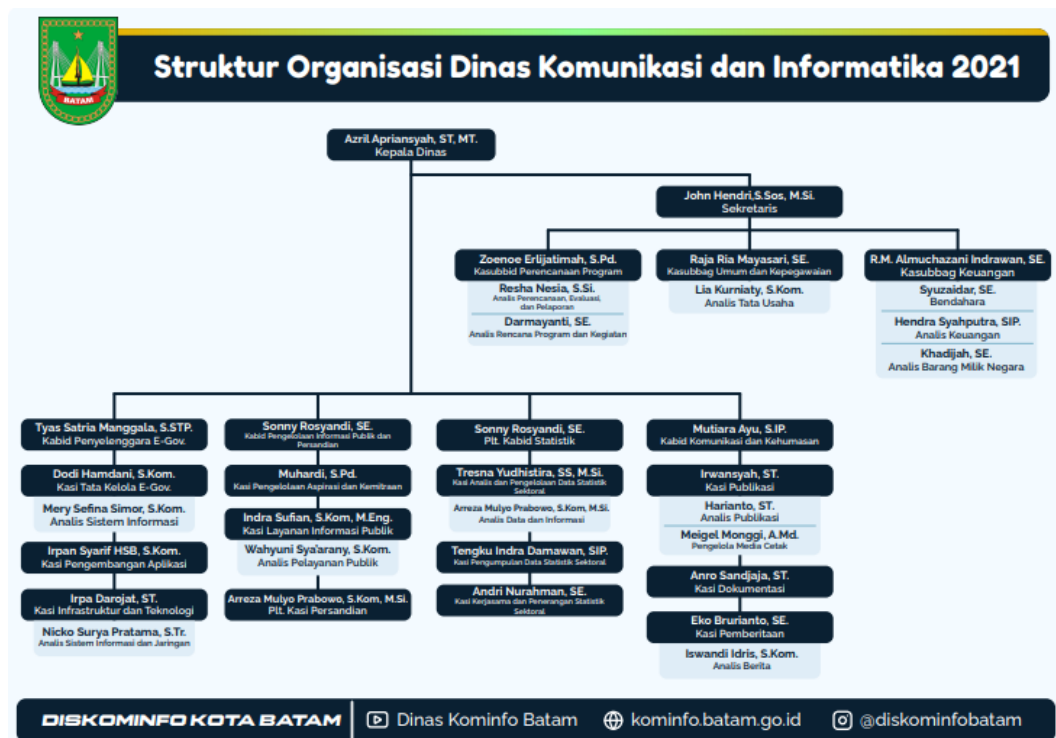
Misi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis:

- Mewujudkan Implementasi E-Government guna mendorong percepatan integrasi layanan publik dan pemerintahan.
- Meningkatkan pengelolaan dan pelayanan informasi di lingkungan Pemerintahan Kota Batam untuk menghasilkan layanan informasi yang berkualitas.
- Menyelenggarakan statistic sectoral guna mendukung satu data Pemerintahan

Kota Batam dalam perencanaan pembangunan daerah.

- Menyelenggarakan persandian untuk pengamanan informasi di lingkungan Pemerintahan Kota Batam

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik dapat diuraikan sebagai berikut :

- Kepala
- Sekretariat, terdiri dari:
 - Perencana Ahli Muda
 - Sub Bagian Umum dan Kepegawaian
 - Analisis Keuangan Pusat dan Daerah Ahli Muda
- Bidang Komunikasi dan Kehumasan, terdiri dari:
 - Pranata Hubungan Masyarakat Muda
 - Pranata Hubungan Masyarakat Muda
 - Pranata Hubungan Masyarakat Muda
- Bidang Penyelenggaraan E-Government, terdiri dari:

1. Pranata Komputer Ahli Muda
 2. Pranata Komputer Ahli Muda
 3. Pranata Komputer Ahli Muda
- e. Bidang Statistik, terdiri dari:
1. Statistisi Muda
 2. Statistisi Muda
 3. Statistisi Muda
- f. Bidang Pengolahan Informasi Publik dan Persandian, terdiri dari:
1. Pranata Hubungan Masyarakat Muda
 2. Sandiman Muda
 3. Manggala Informatika Ahli Muda

2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi

Adapun uraian Tugas dan Fungsi masing-masing bidang, adalah sebagai berikut:

1. IT Project Manager
 - Mengatur semua project dan prioritas pengerjaannya sesuai dengan permintaan user di lingkup instansi pemerintah Kota Batam.
 - Membuat keputusan hal – hal yang harus di kerjakan padapengembangan aplikasi.
 - Melaporkan progres evaluasi pekerjaan kepada kasi pengembangan.
2. IT Support Aplikasi
 - Menerima laporan, gangguan, aduan yang dilakukan oleh user di wilayah Pemko Batam.
 - Melakukan User Training aplikasi kepada end user.
 - Melakukan rekap laporan kinerja tenaga ahli setiap bulannya.
 - Memberikan informasi lainnya terkait penyelenggaraan TIK/E-Government di lingkungan Pemerintah kota Batam.
3. Sistem Analisis
 - Bertanggung jawab atas laporan dan koordinasi alur proses aplikasi.

- Melakukan analisis sistem yang telah dibuat dan membuat *feasibility* pengembangan sistem.
 - Menyusun diagram alur, alur bisnis dan dokumen lainnya yang diperlukan.
 - Menentukan teknologi apa yang akan digunakan dalam melakukan pembangunan atau pengembangan sistem.
4. System Administrator
- Memelihara *source code repository*
 - Memelihara dokumentasi server
 - Melakukan instalasi dan konfigurasi server
 - Melakukan instalasi dan konfigurasi database
 - Melakukan backup server, aplikasi, dan database secara berkala.

BAB III

BIDANG PEKERJAAN SELAMA KP

3.1 Uraian Tugas Yang Dilakukan

Adapun tugas yang dilakukan selama magang di Diskominfo Kota Batam yaitu :

3.1.1 Melakukan Pencatatan Hasil Rapat

Kegiatan ini dilakukan untuk merekap kegiatan apa saja yg sudah dilakukan tenaga ahli setiap hari di dskominfo Kota Batam.



Gambar 3. 1 Dokumentasi Rapat
(Sumber : Data Olahan)

3.1.2 Melakukan Input Data Kegiatan Pra Apeksi

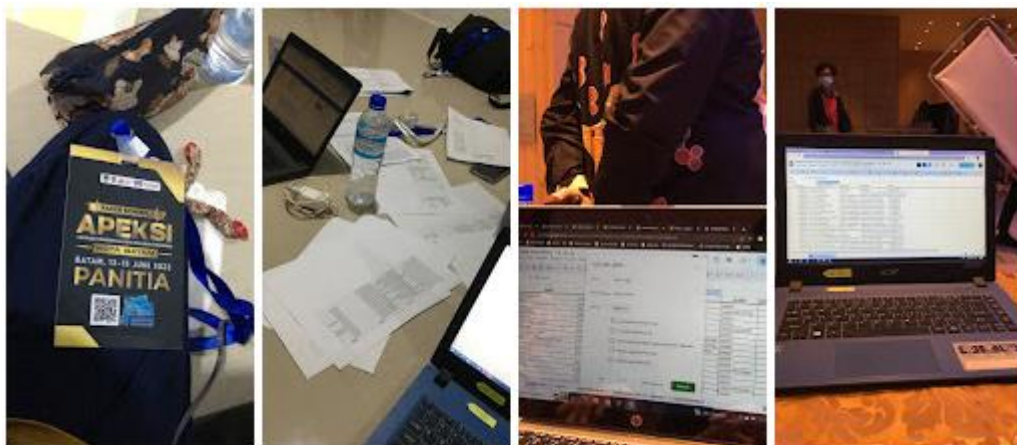
Kegiatan ini dilakukan untuk menginput data peserta setiap kotanya yang mengikuti kegiatan pra apeksi sebelum melakukan kegiatan apeksi yang dilaksanakan dikota batam.



Gambar 3. 2 Dokumentasi Menjadi Operator
(Sumber : Data Olahan)

3.1.3 Input Data Apeksi

Pada tugas ini kita diminta untuk menginput 700 data peserta dari 24 kota di Indonesia ke dalam aplikasi absensi yang telah disediakan tenaga ahli diskominfo.



*Gambar 3. 3 Proses Input Data Apeksi
(Sumber : Data Olahan)*

3.1.4 Mengikuti Bimtek

Kegiatan bimtek Diskominfo Kota Batam ini diselenggarakan Bimtek Service desk tentang email, Survey kepuasan masyarakat dan Website. Acara Bimtek ini di bagi menjadi 3 sesi yaitu, sesi pertama membahas sekilas Service desk tentang email.batam.go.id dan pentingnya menjaga keamanan akun email resmi batam.go.id serta apa saja aturan-aturan terkait pengguna email. Sesi kedua membahas tentang Survey kepuasan masyarakat. Sesi terakhir membahas tentang Website.



Gambar 3. 4 Dokumentasi Bimtek
(Sumber : Data Olahan)

3.2 Target yang Diharapkan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Diskominfo Kota Batam, adapun target yang ingin dicapai, diantaranya:

1. Dapat mempelajari dan memahami bagaimana kerja sama team dalam dunia kerja sesungguhnya.
2. Menambah pemahaman dan wawasan dalam dunia kerja serta bagaimana bersikap dan beretika yang baik dalam dunia kerja.
3. Bagaimana bertanggung jawab dalam setiap tugas yang telah diberikan, dan disiplin terhadap waktu.
4. Meningkatkan pemahaman dalam bidang *web programming*

3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek yang dilaksanakan di Diskominfo Kota Batam, adapun perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*), yaitu:

3.3.1 Perangkat Lunak (Software)

1. Figma

Menurut (Muhyidin, 2020) Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang

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

2. PhpMyAdmin

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

3. Web Browser

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

3.3.2 Perangkat Keras (*Hardware*)

1. Laptop

a. Spesifikasi Perangkat Keras (**Hardware**)

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

b. Spesifikasi Perangkat Lunak (**Software**)

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

Database : MySQL
Browser : Chrome
Framework : CodeIgniter

3.4 Data - data yang diperlukan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Diskominfo Bengkalis beberapa data yang di butuhkan yaitu:

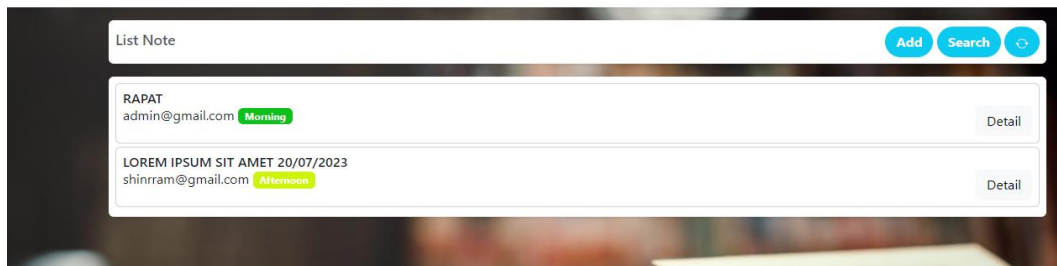
1. Data Kehadiran
2. Data Hasil Rapat

3.5 Dokumen - dokumen atau File-file yang dihasilkan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Diskominfo Kota Batam, beberapa dokumen atau file file yang hasilkan yaitu:

1. Website Sistem Pendataan Hasil Rapat.

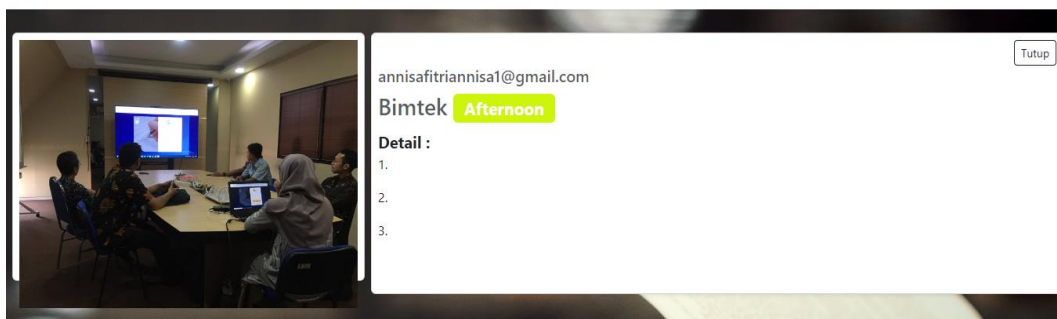
NOTE



Gambar 3. 5 Website Sistem Pendataan Hasil Rapat

2. Menghasilkan sebuah detail informasi yang dapat dilihat melalui website Sistem Pendataan Hasil Rapat Diskominfo Kota Batam.

NOTE



Gambar 3. 6 Hasil Detai Pendataan Rapat

3.6 Kendala - kendala yang dihadapi

Adapun kendala yang di hadapi selama melaksanakan Kerja Praktek di Diskominfo Bengkalis yaitu:

1. Kurangnya komunikasi Urgent dalam kerja sama tim di Diskominfo Kota Batam.
2. Terbatasnya fitur aplikasi yang dapat digunakan di karenakan menggunakan lisensi gratis yang tak berbayar.

3.7 Penyelesaian Masalah

Adapun penyelesaian masalah dari kendala yang dihadapi Mahasiswa Kerja Praktek Selama melaksanakan Kerja Praktek di Diskominfo yaitu:

1. Mendesain UI/UX yang akan di gunakan dengan melihat tutorial yang ada di internet.
2. Mengoptimalkan fitur yang bisa di gunakan dengan sebaik mungkin.
3. Mencari tambahan asset dan informasi.

BAB IV

DESAIN UI/UX SISTEM PENDATAAN HASIL RAPAT TENAGA AHLI DISKOMINFO KOTA BATAM

4.1 Metodologi

Penulis menentukan metodologi dalam menyelesaikan masalah pembuatan sistem, yang dibutuhkan pengguna berdasarkan masalah yang ada serta alat dan solusi dalam pembuatan sistem ini sebagai berikut:

4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi

Design Thinking merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. Design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (user). Design thinking digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. Pemikiran yang diterapkan adalah pemikiran komperensif untuk mendapatkan sebuah solusi. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan desain web ini yang menggunakan metode Design Thinking, terdiri dari 5 tahapan yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Tahapan Design Thinking
(Sumber: Fariyanto Feri, 2021)

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan design sistem pengarsipan surat adalah sebagai berikut:

1. Empathize

Proses empathize yaitu proses melakukan kegiatan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara dengan Tenaga Ahli Diskominfo Kota Batam dan melakukan observasi kebutuhan pengguna.

2. Define

Define menggambarkan ide atau pandangan user menjadi dasar pembuatan desain sistem yang akan dibuat dari data-data yang sudah dikumpulkan melalui tahap empathize. dan membuat daftar kebutuhan penggunaan.

3. Ideate

Pada tahap ini adalah menghasilkan sebuah ide yang luas berdasarkan data yang dibutuhkan dengan melakukan evaluasi.

4. prototype

Proses prototype mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya menjadi sebuah sistem dan produk yang dapat diuji coba. Tahapan ini menghasilkan produk jadi dan scenario penggunaan aplikasi.

5. Test

Proses test merupakan uji coba sistem yang sudah jadi dengan melakukan percobaan ke pengguna.

4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam pembuatan sistem, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara langsung dengan tenaga ahli Diskominfo Kota Batam untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang dialami dan bagaimana menyelesaikan masalah tersebut.

4.1.3 Proses Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data penulis melakukan proses perancangan UI dengan membuat tampilan website. Rancangan UI merupakan tampilan visual dari sebuah produk yang dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk serta tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin.

4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Pada bagian ini menjelaskan tentang uraian tahapan dan jadwal pelaksanaan pembuatan sistem yang akan dibangun, adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4 ITahapan Dan Jadwal Pelaksanaan

No	Uraian	Bulan Ke															
		1				2				3				4			
1	Empathize	■	■														
2	Define		■	■													
3	Ideate				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
4	Prototype													■	■	■	
5	Tes														■	■	

4.2 Perancangan dan Implementasi

4.2.1 Analisis Data

Analisis data diperlukan untuk mengetahui data apa saja yang digunakan dalam pembuatan desain UI dan UX yang lebih baik, adapun data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem pendataan hasil rapat dikominfo kota batam.

Adapun daftar pertanyaan yang dilakukan pada saat proses wawancara adalah sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Permasalahan apa yang sedang terjadi saat ini yang bisa diselesaikan dengan pembuatan sistem?	Pembuatan sistem Pendataan Hasil Rapat Tenaga Ahli Diskominfo Kota Batam ini dapat membantu dalam menyelesaikan beberapa permasalahan yang mungkin terjadi pada saat ini, yaitu pendataan hasil tenaga ahli masih dilakukan menggunakan group whatsapp.
2	Kendala apa saja yang di dapatkan pada saat mengakses sistem informasi kabar berita khususnya bagian ui/ux?	Pada saat mengakses sistem informasi kabar berita khususnya bagian ui/ux ada beberapa kendala yang mungkin dihadapi adalah tata letak yang rumit, desain yang tidak responsif, kurangnya akseibilitas,

warna dan kontras yang buruk.

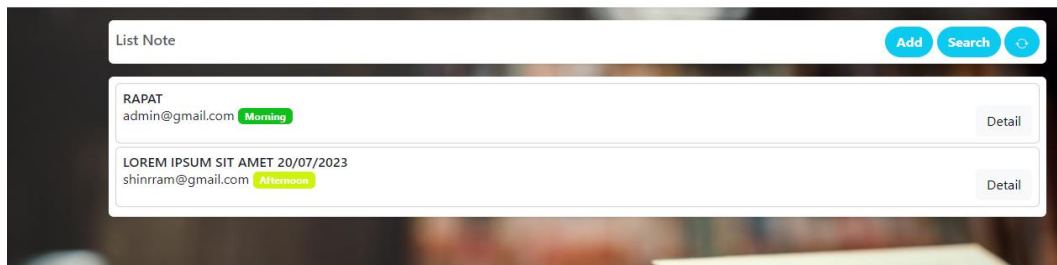
4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi

Adapun tahap ini melakukan pembuatan desain user interface pada Sistem Informasi Kabar Berita Kabupaten Bengkalis sebagai berikut:

1. Membuat desain halaman beranda

Halaman beranda ini adalah halaman yang bisa dilihat dari sisi pengguna, pada halaman dashboard ini pengguna bisa melihat list pendataan hasil rapat yang bisa diakses oleh pengguna.

NOTE

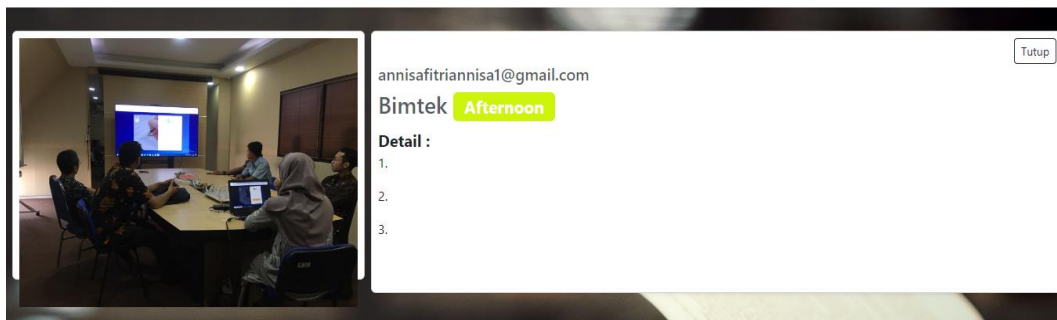


Gambar 4. 2 Halaman Dashboard/List Pendataan
(Sumber: Data Olahan)

2. Membuat desain halaman berita

Halaman berita ini adalah halaman pengguna bisa mengakses dan melihat detail hasil rapat tenaga ahli.

NOTE



Gambar 4. 3 Halaman Hasil Detail
(Sumber: Data Olahan)

4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi

Implementasi Merupakan tahapan yang dilakukan setelah melakukan analisis dan perancangan antarmuka terhadap sistem yang dibangun, dengan

analisis kebutuhan sistem. Implementasi sistem terdiri dari hasil rancangan sistem ke dalam sebuah website yang dapat digunakan pengguna.

Feedback yang diberikan oleh Diskominfo yaitu terkait tampilan dan antarmuka pengguna, terlebih ke bagian navigasi, yang ditanyakan apakah sudah mudah difahami nantinya oleh pengguna atau tidak. Tentunya dengan tampilan yang simpel tapi tidak terlalu kosong, membuat navigasi mudah difahami. Kemudian menyinggung tentang responsivitas apakah website yang dibangun ini ada lag ataupun gangguan selama penggunaan. Website ini tidak mengalami lag atau gangguan selama penggunaan asalkan koneksi internet yang digunakan stabil.

1. Halaman dashboard

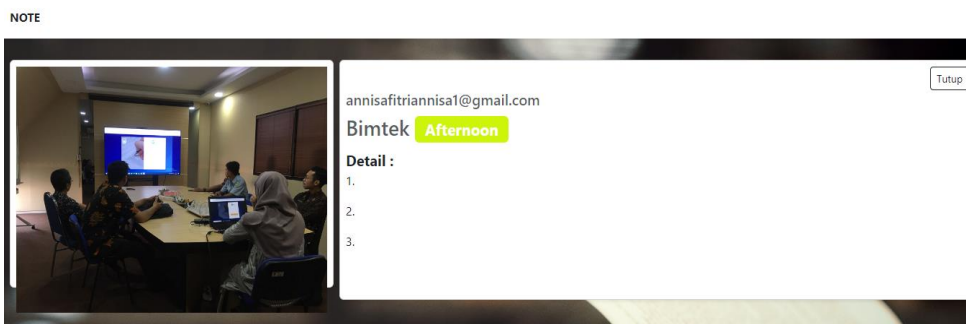
Halaman ini adalah tampilan utama dari sistem yang dibangun.



Gambar 4. 4 Halaman Dashboard
(Sumber: Data Olahan)

2. Halaman Detail

Halaman ini adalah halaman dimana tenaga ahli bisa melihat semua hasil pendataan rapat.



Gambar 4. 5 Halaman Detail

(Sumber: Data Olahan)

4.2.3 Dampak Implementasi Sistem

Dampak yang dihasilkan ketika sistem diterapkan adalah sebagai berikut :

1. Dampak terhadap diri sendiri/pribadi

Adapun dampak terhadap diri sendiri/pribadi dalam pembuatan desain UI/UX *website* kabar berita bengkalis adalah sebagai berikut :

- a. Menambah wawasan dalam membuat desain UI/UX.
- b. Dapat mengimplementasikan *website* portal berita.

2. Dampak terhadap tenaga ahli

Adapun dampak terhadap masyarakat daerah bengkalis dalam pembuatan *website* kabar berita ini adalah sebagai berikut:

- a. Memudahkan tenaga ahli dalam mendapatkan update hasil rapat.
- b. Mempermudah noulen dalam merekap hasil rapat setiap harinya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Manfaat dari tugas yang diberikan adalah melatih kemampuan yang telah dipelajari selama perkuliahan, mengetahui apa saja tugas operator dan kameramen dalam menjalankan tugasnya. Manfaat dari tugas yang diberikan kepada mahasiswa adalah untuk mendapatkan pengalaman kerja langsung di perusahaan atau organisasi terkait. Manfaat dari tugas proyek magang yang diberikan sangat beragam dan berdampak positif bagi mahasiswa magang. Mahasiswa magang dapat belajar dan terlibat langsung dalam pekerjaan sehari-hari di dunia nyata. Mereka bisa mendapatkan wawasan dan pengalaman tentang bagaimana proses kerja dilakukan, dan juga bisa memberikan kesempatan kerja kepada mahasiswa magang.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan dari tugas yang telah diberikan adalah semoga kedepannya desain ui/ux ini lebih bisa memanjakan mata *user* agar meningkatkan daya tarik pengguna untuk mengakses sistem. Kemudian saran bagi Diskominfo Kota Batam adalah untuk memperluas lagi ruangan agar dapat menciptakan kenyamanan tentunya bagi mahasiswa magang dan juga rekan kerja lainnya. Dan juga disarankan agar lebih bisa memberikan pekerjaan kepada mahasiswa yang melakukan kerja praktek agar mahasiswa tersebut benar-benar dapat merasakan pengalaman kerja yang nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Diskominfotik. (2021, 02 18). Website Resmi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis. Retrieved 07 17, 2022, from diskominfotik.bengkalisKab: <https://diskominfotik.bengkalisKab.go.id/>
- Syabani. (2022). Desain Ui/Ux Sistem Informasi Buku Tamu (Sibuta) Pada Instansi Badan Pusat Statistik Kabupaten Bengkalis.


LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Harian Kerja Praktek

**Absensi Kerja Praktek
DISKOMINFO KOTA BATAM**

No	Nama	Bulan	Hari					Paraf Pembimbing
			Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'a't	
1	Annisa Fitri	Minggu 1						d
	Nursafika							
2	Annisa Fitri	Minggu 2						d
	Nursafika							
3	Annisa Fitri	Minggu 3						d
	Nursafika							
4	Annisa Fitri	Minggu 4						d
	Nursafika							
5	Annisa Fitri	Minggu 5						d
	Nursafika							
6	Annisa Fitri	Minggu 6						d
	Nursafika							
7	Annisa Fitri	Minggu 7						d
	Nursafika							
8	Annisa Fitri	Minggu 8						d
	Nursafika							
9	Annisa Fitri	Minggu 9						d
	Nursafika							
10	Annisa Fitri	Minggu 10						d
	Nursafika							
11	Annisa Fitri	Minggu 11						d
	Nursafika							
12	Annisa Fitri	Minggu 12						d
	Nursafika							
13	Annisa Fitri	Minggu 13						d
	Nursafika							
14	Annisa Fitri	Minggu 14						d
	Nursafika							
15	Annisa Fitri	Minggu 15						d
	Nursafika							
16	Annisa Fitri	Minggu 16						d
	Nursafika							

Mengetahui



Irpan Syarif Hsb, S.Kom

Pranata Komputer Ahli Muda
Diskominfo Kota Batam

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Kerja Praktek

**PEMERINTAH KOTA BATAM**
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
Jl. Engku Putri No 1 Batam Centre
Telepon/ Faksimile : (0778) 462164. Fax. (0778) 461349
Email : kominfo@batam.go.id Website : batam.go.id, website kominfo - kominfo.batam.go.id
BATAM
Kode Pos : 29464

BerAKHLAK
bangga melayani bangsa

SURAT KETERANGAN
Nomor: 800.2.3.2/82/VI/2023

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : RUDI PANJAITAN, S.STP, M.Si
NIP : 197611231995111002
Pangkat/ Golongan : Pembina Tingkat I / IV b
Jabatan : Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika
Kota Batam

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama Mahasiswa : Annisa Fitri
NPM : 6304191192
Tempat, Tanggal Lahir : Batam, 25 Desember 2000
Alamat : Rokan Hilir Riau

Bahwa nama tersebut diatas adalah benar Mahasiswa dari Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis, yang telah selesai melakukan "Magang" selama 4 (empat) bulan terhitung dari tanggal 13 Maret 2023 s.d 15 Juni 2023 di Lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Batam.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan semestinya.

Batam, 20 Juni 2023
Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika
Kota Batam


RUDI PANJAITAN, S.STP, M.Si
Pembina Tingkat I
NIP. 197611231995111002

Lampiran 3 Kegiatan Harian/Mingguan

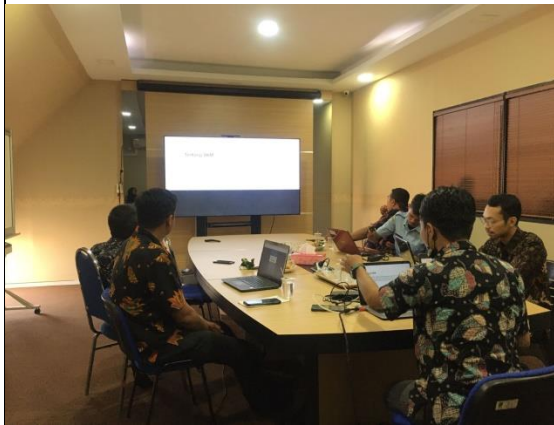
KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 1
TANGGAL : 13 Maret – 17 Maret 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	<ol style="list-style-type: none">1. Perkenalan diri2. Melihat sistem pekerjaan dan bagian dari kantor3. Mengikuti morning meeting4. Mengikuti afternoon meeting5. Mengikuti bimtek	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi rapat tenaga ahli

2.


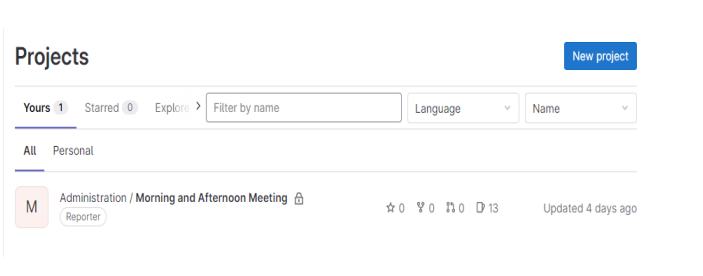


Bimtek

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 2
TANGGAL : 20 Maret – 24 Maret 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempelajari gitlab 2. Mengakses gitlab batam atau repositori perangkat lunak pemko batam dan mempelajari markdown dan struktur database egov 3. Memberi tugas membuat sistem pendataan hasil rapat tenaga ahli 4. Mengikuti morning meeting dan afternoon meetin 	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi Meeting
2.		Gitlab batam

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 3
TANGGAL : 27 Maret – 31 Maret 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti morning meeting dan afternoon meeting 2. Input data hasil meeting di Gitlab 3. Foto Copy	Irpan Syarif Hasibuan S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentai Meeting

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 4
TANGGAL : 3 April – 7 April 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengikuti morning meeting dan afternoon meeting 2. Input data hasil meeting di Gitlab 3. Edit vidio Matanya Batam 	Irpan Syarif Hasibuan, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi rapat tenaga ahli
		Vidio Matanya Batam

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 5
TANGGAL : 10 April – 14 April 2023


NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti morning meeting dan afternoon meeting 2. Persiapan Pra Apeksi 3. Input Data Pra Apeksi	Irpan Syarif Hasibuan, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokuemntasi Meeting
2		Dokumentasi input data Pra Apeksi

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 6
TANGGAL : 24 April – 28 April 2023

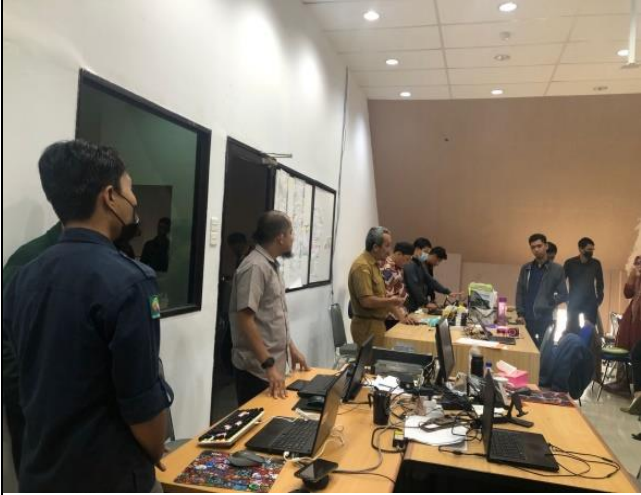
NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti morning meeting dan afternoon meeting 2. Input data hasil meeting di Gitlab 3. Edit vidio Matanya Batam	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Bukti chat untuk perubahan vidio Matanya Batam

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 7
TANGGAL : 2 Mei – 5 Mei 2023


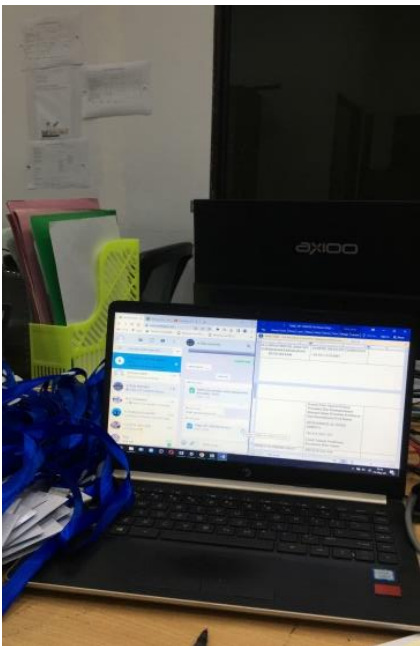
NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti Morning Meeting dan Afternoon Meeting 2. Input data hasil meeting	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi meeting tenaga ahli

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 8
TANGGAL : 8 Mei – 12 Mei 2023


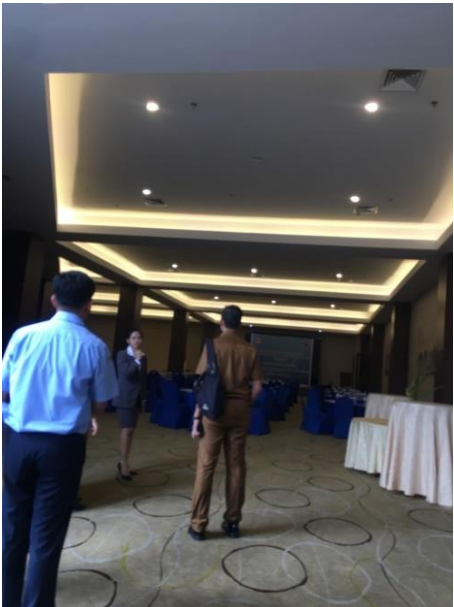
NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti Morning Meeting dan Afternoon Meeting 2. Input data pra apekti	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi meeting tenaga ahli
2		Input data pra apekti

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin – Sabtu / Minggu 9
TANGGAL : 15 Mei – 19 Mei 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti morning meeting dan afternoon meeting 2. Input data hasil rapat 3. Survei tempat pra apeksi	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi meeting
2		Survei tempat

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin – Sabtu / Minggu 10
TANGGAL : 22 Mei – 26 Mei 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti morning meeting dan afternoon meeting tenaga ahli 2. Mendata hasil rapat di Gitlab 3. Gladi pra Apeksi	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi Percobaan Absensi

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 11
TANGGAL : 29 Mei – 2 juni 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti kajian bulanan pemerintah kota Batam 2. Mendata aset kominfo 3. Mengikuti afternoon meeting	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi kajian

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 12
TANGGAL : 5 Juni – 9 Juni 2023

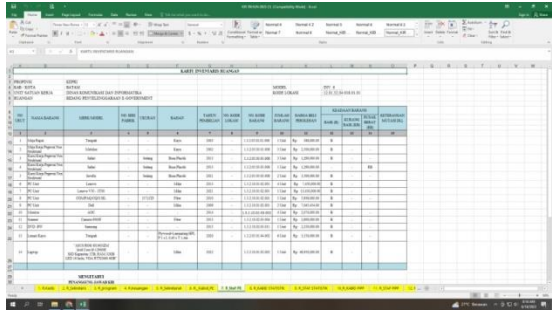

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti mooring meeting dan afternoon meeting 2. Input hasil rapat 3. Input data kegiatan apeksi 4. Tempel Stiker Aset Kominfo	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi Meeting

KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : Senin – Sabtu / Minggu 13
TANGGAL : 12 Juni – 16 Juni 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Input data Apeksi 2. Mengikuti kegiatan apeksi 3. Menempel label barang kominfo	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Data aset kominfo
2		Dokumentasi Kegiatan Apeksi

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin – Sabtu / Minggu 14
TANGGAL : 19 Juni – 23 Juni 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti morning meeting dan afternoon meeting 2. Input Data aset kominfo 3. Bimtek	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi bimtek sesi website

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 15
TANGGAL : 26 Juni – 30 Juni 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti morning meeting dan afternoon meeting 2. Input Data aset kominfo 3. Bimtek	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi bimtek sesi email

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu / Minggu 15
TANGGAL : 3 Juli – 7 Juli 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	1. Mengikuti Morning meeting dan afternoon meeting 2. Input hasil meeting 3. Bimtek	Irpan Syarif Hsb, S.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Dokumentasi bimtek sesi penjelasan SKM

KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : Senin – Sabtu / Minggu 16
TANGGAL : 10 Juli – 14 Juli 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	1. Mengikuti morning meeting dan afternoon meeting 2. Input Data aset kominfo 3. Membuat laporan harian di tempat magang 4. menyiapkan syarat yang diperlukan sebagai menyelesaikan kerja praktek		

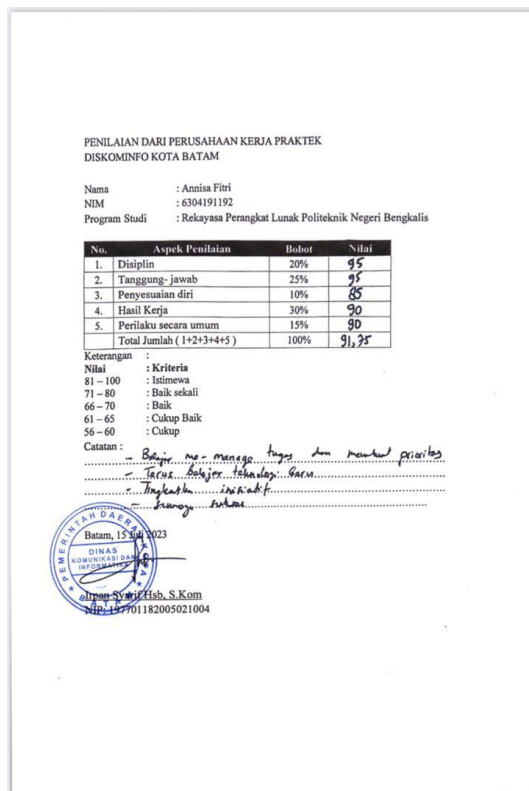
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		Surat Selesai Magang

2



Sertifikat Magang

3



Nilai Selama Magang