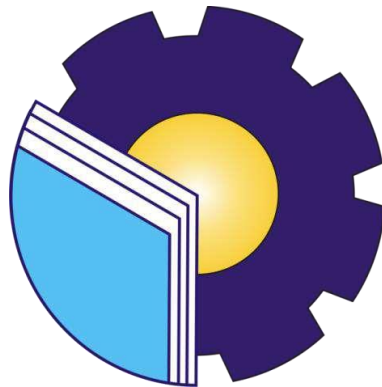


LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE
PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER*
***EXPERIENCE* APLIKASI JASA PEMBUATAN *WEBSITE* PADA**
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE PEKANBARU

AL AQIB HIDYATULLAH RIZKI

6103211482



PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS

BENGKALIS-RIAU

2023

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

Sebagai salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah kerja praktek pada
Program Studi Diploma III Teknik Informatika


AL-AQIB Hidayatullah Rizki
6103211482

Bengkalis, 31 Agustus 2023

Super Visor PT. Shifthink
Digital Creative



Musreza, S.T

Dosen Pembimbing
Program Studi D-III Teknik
Informatika



Wahyat, M. Kom
NIP. 19891126202012006

Disetujui

Ketua Program Studi D-III Teknik Informatika



Supria, M. Kom
NIP. 198708122019031011

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyusun laporan ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Dalam laporan ini penulis membahas mengenai Kerja Praktek yang dilaksanakan di PT Shifthink Digital Creative. Tujuan penulis laporan Kerja Praktek ini adalah sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh setiap Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis yang telah melaksanakan Kerja Praktek.

Laporan ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak selama melaksanakan Kerja Praktek. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Bapak Johny Custer, S.T., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Supria, M.Kom selaku Ketua Program Studi D-III Teknik Informatika.
4. Bapak Muhammad Nasir, M.Kom selaku Koordinator Pelaksanaan Kerja Praktek.
5. Bapak Wahyat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
6. Bapak Wahyat, M.Kom selaku Dosen Wali.
7. Kedua orang tua dan keluarga besar atas segala bantuan yang diberikan baik berupa materi maupun moral dan doa yang telah diberikan.
8. Bapak Musyreza, S.T selaku Plt Direkktur / Komisarisil PT Shifthink Digital Creative.
9. Bapak Musyreza, S.T selaku Plt Direkktur / Komisarisil PT Shifthink Digital Creative.
- 10.Seluruh Bapak dan Ibu Dosen di Jurusan Teknik Informatika.

Dengan segala kerendahan hati saya menyadari bahwa laporan Kerja Praktek ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca dalam upaya penyempurnaan laporan Kerja Praktek selanjutnya. Akhir kata semoga laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat untuk ilmu pengetahuan, Khususnya di bidang Teknik Informatika.

Bengkalis, 07 November 2023

Al aqib hidayatullah rizki

6103211482

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Praktek	2
1.2.1 Maksud Pelaksanaan kerja Praktek	2
1.2.2 Tujuan Pelaksanaan Kerja Praktek	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	3
2.2 Visi dan Misi.....	4
2.2.1 Visi Membantu proses digitalisasi menuju transformasi digital.	4
2.2.2 Misi.....	4
2.2.3 Struktur Tabel Organisasi.....	5
2.2.4 Informasi dan ruang lingkup PT Shifthink Digital Creative	5
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK	7
3.1 Spesifikasi Tugas atau Pembelajaran yg diberikan.	7
3.1.1 Pembelajaran Tujuan (<i>SMART GOALS</i>) Dalam Mencapai dan Mengasah Keterampilan (Skill)	7
3.1.2 Membuat Desain Grafis ke dalam <i>Mockup Tumbler</i>	8
3.1.3 Membuat Artikel menggunakan Medium	9

3.1.4	Membuat <i>Scraping Data</i> dari <i>Website</i>	9
3.1.5	Pembelajaran mengenai Transformasi	10
3.1.6	Digital.....	10
3.2	Target yang diharapkan.....	10
3.3	Perangkat yang digunakan.....	10
3.3.1	Laptop	10
3.3.2	<i>Smart Projector</i>	11
3.3.3	<i>Canva</i>	12
3.3.4	<i>Microsoft office word</i>	12
3.3.5	S.ID	13
3.4	Data yang diperlukan.....	13
3.5	<i>Kendala yang dihadapi</i>	14
3.6	Cara mengatasi kendala yang di hadapi	14

BAB IV PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE

APLIKASI JASA PEMBUATAN WEBSITE PADA PT SHIGTHINK

DIGITAL CREATIVE PEKANBARU.....	15
4.1. Analisa Masalah.....	15
4.2 Perancangan.....	15
4.2.2 <i>Use Case Diagram</i>	16
4.2.3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	16
4.2.4 Perancangan <i>Database</i>	17
4.2.5 Relasi Antar Tabel.....	19
4.3 Desain UI.....	20
4.3.1 Tampilan Halaman <i>Homepage</i>	20
4.3.2 Tampilan Halaman <i>Login</i>	20
4.3.3 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	22
4.3.4 Tampilan Halaman <i>About</i>	25
4.3.5 Tampilan Halaman <i>Bisnis Kami</i>	25

4.3.6 Tampilan Halaman Bisnis Kontak	26
4.4 Desain <i>Output</i>	27
4.4.1 Laporan Pemesanan Jasa <i>Website</i>	27
4.4.2 Laporan Pemesanan Jasa Layanan <i>Hosting</i>	27
BAB V PENUTUP	28
5.1 Kesimpulan	28
5.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo shifthink	3
Gambar 2. 2 Struktur Tabel Organisasi	5
Gambar 3. 1 Desain <i>Mock up</i> pada <i>Tumblr</i>	8
Gambar 3. 2 Artikel yang dibuat pada medium	9
Gambar 3. 3 <i>Scrapping Data</i> pada <i>Website Shopee</i>	9
Gambar 3. 4 Laptop <i>Asus Aspire 5 A514-54</i>	11
Gambar 3. 5 <i>Smart Projector</i> MITO P100.....	11
Gambar 3. 6 Logo <i>canva</i>	12
Gambar 3. 7 Logo <i>Microsoft office word</i>	12
Gambar 3. 8 Logo S.ID	13
Gambar 4. 1 <i>Flowchart Sistem</i>	15
Gambar 4. 2 <i>Use Case Diagram</i>	16
Gambar 4. 3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	17
Gambar 4. 4 Relasi Antar Tabel	19
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Homepage</i>	20
Gambar 4. 6 Halaman <i>Login</i>	21
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Login Facebook</i>	21
Gambar 4. 8 Tampilan <i>Login Gmail</i>	22
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Dashboard Admin</i>	22
Gambar 4. 10 Tampilan Data <i>Website</i>	23
Gambar 4. 11 Tampilan Data Layanan <i>Hosting</i>	23
Gambar 4. 12 Tampilan Data Pemesanan <i>Website</i>	24

Gambar 4. 13 Tampilan Data Pemesanan Layanan <i>Hosting</i>	24
Gambar 4. 14 Halaman <i>About</i>	25
Gambar 4. 15 Halaman Bisnis Kami.....	25
Gambar 4. 16 Halaman Bisnis Kami.....	26
Gambar 4. 17 Halaman Kontak.....	26
Gambar 4. 18 Laporan Pemesanan <i>Website</i>	27
Gambar 4. 19 Laporan Pemesanan Layanan <i>Hosting</i>	27

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital <i>Creative</i>	5
Tabel 4. 1 Tabel <i>user</i>	17
Tabel 4. 2 Tabel <i>Order Web</i>	18
Tabel 4. 3 Jadwal	18
Tabel 4. 4 <i>Website</i>	18
Tabel 4. 5 Layanan <i>Hosting</i>	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Harian Kerja Praktek.....	30
Lampiran 2 Laporan Harian Kerja Praktek	33
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Kerja Praktek.....	40
Lampiran 4 Lembar Penilaian Dari Perusahaan.....	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk menerapkan skill dan ilmu yang telah didapat Mahasiswa didalam perkuliahan maka Kerja Praktek adalah metode yang tepat untuk mengimplementasikan nya. Kerja Praktek juga menjadi media bagi Mahasiswa untuk memperoleh berbagai ilmu, dan keterampilan baru yang dapat berguna sebagai bekal untuk Mahasiswa dimasa yang akan datang. Maka dari itu, Mahasiswa perlu mengikuti salah satu kegiatan akademik bernama Kerja Praktek (KP) setidaknya selama 4 minggu.

Kerja Praktek (KP) adalah salah satu mata kuliah wajib yang ada di semua Program Studi (Prodi) di lingkungan Politeknik Negeri Bengkalis. Kerja Praktek merupakan proses belajar bekerja di suatu instansi dengan tujuan mendapatkan pengalaman kerja dan melakukan pengamatan terhadap pekerjaan yang bersesuaian dengan kompetensi masing-masing prodi. Untuk dapat terjun ke dunia kerja setelah lulus kuliah, setiap mahasiswa harus memiliki kesiapan dalam menghadapi dunia kerja yang sesuai dengan keahlian dan kemampuan yang dimilikinya selama perkuliahan.

Kerja Praktek dilaksanakan mulai dari tanggal 03 juli hingga akhir 31 Agustus 2023 di PT. SHIFTHINK Digital Creative. Setelah melaksanakan Kerja Praktek maka penulis mengajukan judul “*PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPEREINCE APLIKASI JASA PEMBUATAN WEBSITE PADA PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE PEKANBARU*“ dalam hal ini akan dijadikan sebagai Laporan Kerja Praktek.

1.2 Maksud dan Tujuan Praktek

1.2.1 Maksud Pelaksanaan kerja Praktek

Adapun Maksud selama proses Kerja Praktek adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan untuk diterapkan dalam lapangan kerja.
2. Mahasiswa dapat mengenal pelaksanaan dan proses desain yang sebenarnya.
3. Mahasiswa dapat membandingkan antara teori yang dikerjakan di kampus dengan praktik kerja di lapangan.
4. Mahasiswa dapat memperdalam wawasan terhadap sistem kerja interdisiplin secara profesional.

1.2.2 Tujuan Pelaksanaan Kerja Praktek

1. Mahasiswa mendapat kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan teori/konsep dalam dunia pekerjaan secara nyata.
2. Mahasiswa memperoleh pengalaman praktis dalam menerapkan ilmu pengetahuan teori/konsep sesuai dengan program studinya.
3. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk dapat menganalisis masalah yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang diterapkan dalam pekerjaan sesuai dengan program studinya.
4. Politeknik Negeri Bengkalis memperoleh umpan balik dari dunia pekerjaan guna pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.



Gambar 2. 1 Logo shifthink

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Ini menimbulkan segala aspek kehidupan ikut dan berpartisipasi dalam perkembangan teknologi. Salah satu cara untuk memujudkan hal tersebut adalah dengan melakukan Transformasi Digital. Transformasi Digital berarti mengubah suatu kebiasaan atau cara yang mulanya manual menjadi digital.

Pada akhir tahun 2019 hingga awal 2020, muncul wabah pandemi di seluruh Indonesia yang mengakibatkan semua orang harus duduk diam di rumah agar terhindar dari penyakit yang mematikan yaitu COVID-19. Hal itu menyebabkan seluruh kegiatan manusia yang awalnya dilakukan secara langsung kini malah harus dilakukan dengan jarak jauh. Untuk mengatasi hal tersebut banyak ide-ide start-up dan perusahaan untuk menyediakan layanan digital sebagai penunjang kehidupan dan kerja.

Melihat situasi ini maka hadir lah PT Shifthink Digital Creative di kota Pekanbaru yang mana perusahaan ini fokus membantu digitalisasi UMKM. PT Shifthink Digital Creative juga memberikan layanan konsultasi bisnis yang pastinya diberikan langsung oleh pakarnya. Tidak hanya pelaku UMKM saja, namun perusahaan ini juga meng-hire para *developer* muda yang berbakat dalam membantu proses digitalisasi tersebut.

PT Shifthink Digital Creative juga fokus membantu digitalisasi instansi pemerintahan. Dan ini tentu saja memberikan dampak yang besar dalam efisiensi kerja serta efisiensi pengarsipan data. Untuk itu PT Shifthink Digital Creative hadir untuk menjawab solusi permasalahan yang dihadapi pelaku UMKM dengan menyediakan jasa pembuatan sistem, *website*, aplikasi, dan produk digital agar usaha mereka terus berkembang.

2.2 Visi dan Misi

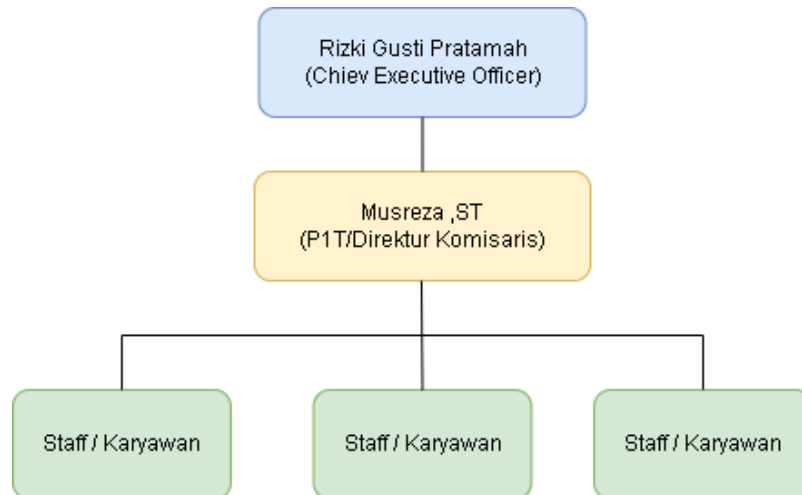
2.2.1 Visi

Membantu proses digitalisasi menuju transformasi digital.

2.2.2 Misi

1. Membantu digitalisasi UMKM
2. Membantu digitalisasi instansi pemerintahan.
3. Memberikan seminar digital bisnis.
4. Mengadakan pelatihan bagi para programmer muda yang bertalenta.
5. Mengadakan seminar membangun bisnis yang kreatif, inovatif, dan dapat menjadi solusi dari sebuah permasalahan.

2.2.3 Struktur Tabel Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Tabel Organisasi

2.2.4 Informasi dan ruang lingkup PT Shifthink Digital Creative

PT Shifthink Digital Creative berada di Jalan Utama Sari, Tangkerang Selatan, Kecamatan Bukit Raya, Pekanbaru merupakan perusahaan *Startup* yang bergerak dibidang teknologi informasi (linkedIn.com, 2020).

Berikut tabel informasi mengenai PT Shifthink Digital Creative :

Tabel 2. 1 Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital Creative

Nama Perusahaan PT Shifthink Digital Creative	
Nama Perusahaan	PT Shifthink Digital Creative
Nama Brand	SHIFTHINK!
Tahun Berdiri	Tahun 2020
Jenis Perusahaan	Perusahaan Publik
Industri	Jasa dan Konsultasi TI
Ukuran Perusahaan	2-10 Karyawan
Kantor Pusat	Pekanbaru, Riau
Website	https://shifthink.id
Lokasi	Jl. Utama sari, Kel. Tengkerang Selatan, Kec. Bukit Raya, Pekanbaru, Riau

Spesialisasi	<i>Software House, Digital Agency, Website Development, Sistem Informasi, App Development, Digital Marketing</i>
--------------	--

Menurut yang dilansir pada laman seputar pengetahuan.co.id, ruang lingkup perusahaan jasa itu hanya menyediakan dan menjual produk jasa untuk konsumen. Perusahaan jasa tidak mempunyai persediaan bahan baku dan juga tidak memproduksi barang. Jasa yang dihasilkan perusahaan hanya dimiliki oleh konsumen. Ruang lingkup kerja bisa dilihat di struktur organisasi perusahaan.

BAB III

BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK

3.1 Spesifikasi Tugas atau Pembelajaran yg diberikan.

Kerja praktek (KP) yang mulai dilaksanakan dari tanggal 03 Juli 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023 di PT. Shifthink Digital Creative. Selama melaksanakan KP di PT. Shifthink Digital Creative, adapun beberapa tugas yang diberitahukan yaitu diantaranya :

3.1.1 Pembelajaran Tujuan (*SMART GOALS*) Dalam Mencapai dan Mengasah Keterampilan (Skill)

Pada pembelajaran ini Mentor memberikan arahan, untuk mengembangkan tujuan serta menggali potensi diri kita dan mengidentifikasi Langkah-langkah yang berstruktur untuk mencapai tujuan yang lebih terarah secara spesifik, salah satunya dengan menggunakan metode *SMART GOALS*.

Metode *SMART GOALS* pertama kali diperkenalkan oleh George T. Doran dalam jurnalnya yang berjudul “*There’s a S.M.A.R.T Way to Write Management’s Goals and Objectives*” pada November 1981 (Ibnu, 2021). Istilah tersebut tercipta untuk yang mana merupakan untuk mewujudkan pedoman bisnis menjadi lebih baik. Menurut George T, Doran, *SMART* memiliki definisi yaitu:

- a. Spesifik (*Specific*), yang berarti membuat Tujuan harus sangat jelas dan spesifik, sehingga tidak ada ruang untuk penafsiran yang salah. Ini membantu mengarahkan fokus dan upaya dengan tepat pada apa yang ingin dicapai.
- b. Terukur (*Measurable*), Setiap tujuan harus memiliki kriteria pengukuran yang dapat diukur secara objektif. Maka untuk melihat sejauh mana telah mencapai tujuan dan memberikan gambaran tentang perkembangan yang dicapai.

- c. Dapat Dicapai (*Achievable*), Tujuan harus realistis dan dapat dicapai dalam konteks yang Anda hadapi. Meskipun menantang adalah bagus, mengatur tujuan yang tidak mungkin hanya akan menghasilkan frustrasi.
- d. Relevan (*Relevant*), Untuk memastikan Tujuan yang ingin dicapai harus relevan dengan tujuan jangka panjang dan nilai-nilai pada bisnis anda. Sehingga harus memiliki arti dan dampak dalam konteks yang lebih besar, bukan hanya tujuan semu pada pencapaian bisnis anda.
- e. Terbatas Waktu (*Time-bound*), Setiap tujuan harus memiliki batas waktu yang jelas. Ini memberikan tantangan dan dorongan untuk mencapai tujuan dalam jangka waktu yang ditentukan. Maka tentukan waktu yang dibutuhkan agar mudah dalam mencapai tujuan.

3.1.2 Membuat Desain Grafis ke dalam *Mockup Tumbler*

Desain grafis *mockup* adalah representasi visual dari bagaimana suatu produk atau proyek desain akan terlihat dalam situasi nyata. Ini adalah sebuah alat yang digunakan oleh *desainer grafis*, pengembang web, dan profesional kreatif lainnya untuk memperlihatkan kepada klien atau pemangku kepentingan potensi tampilan akhir suatu desain sebelum itu diimplementasikan secara nyata.

Pada kali ini saya diperintahkan untuk membuat sebuah Desain *Mockup* pada sebuah *tumbler* Dengan menginput logo dari PT.Shifthink.



Gambar 3. 1 Desain *Mock up* pada *Tumbler*

3.1.3 Membuat Artikel menggunakan Medium

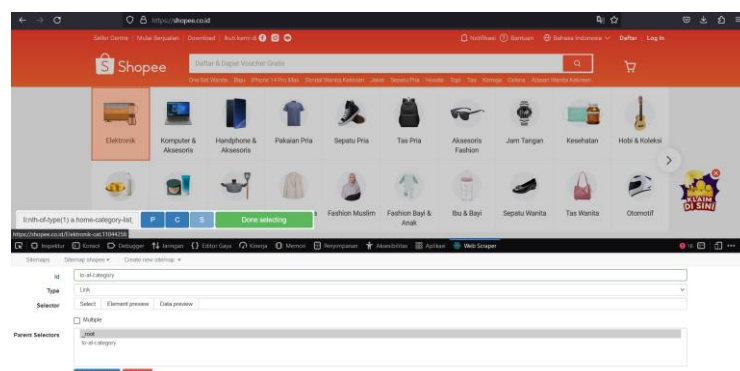
Selanjutnya, kita mempelajari bagaimana membuat sebuah *blog* dan artikel. Yang merupakan salah satu dari kegiatan kerja praktek(KP) pada shifthink ini, dimana kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menulis saya sebagai strategi pemasaran digital perusahaan ini salah satu *Platform* untuk membuat sebuah *blog* dan artikel yang saya gunakan ialah *Medium.com*.



Gambar 3. 2 Artikel yang dibuat pada medium

3.1.4 Membuat *Scraping Data* dari Website

Scraping data (atau sering juga disebut "*web scraping*") adalah proses ekstraksi informasi atau data dari halaman web atau situs web. Ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak atau skrip komputer khusus yang secara otomatis mengakses halaman web, mengekstraksi data dari halaman tersebut, dan kemudian menyimpan data tersebut dalam format yang dapat digunakan lebih lanjut, seperti *spreadsheet* atau *basis data*.



Gambar 3. 3 *Scraping Data* pada Website Shopee

Sumber : <https://shopee.co.id/>

Gambar diatas hasil dari *scraping data* saya lakukan pada sebuah toko *website* di Shopee, dimana ini menjadi salah satu bukti dokumentasi kerja saya.

3.1.5 Pembelajaran mengenai Transformasi

3.1.6 Digital

Saat melaksanakan proses KP di PT Shifthink digital creative saya diberikan pengetahuan tentang konsep transformasi digital. Salah satu nya bagi pelaku UMKM untuk mengembangkan bisnis nya dalam bentuk digital yang memudahkan para UMKM tersebut.

Adapun maksud dari Transformasi digital adalah proses perubahan fundamental dalam cara suatu organisasi atau entitas beroperasi, berinteraksi dengan pemangku kepentingan, dan memberikan nilai kepada pelanggan atau masyarakat melalui penerapan teknologi digital. Transformasi digital melibatkan integrasi teknologi digital dalam semua aspek bisnis dan pengambilan keputusan, dengan tujuan meningkatkan efisiensi, inovasi, dan pengalaman pelanggan.

3.2 Target yang diharapkan

Adapun target yang saya harapkan Ketika melaksanakan proses Kerja Praktek di PT.Shifthink Digital Creative yaitu, saya ingin menambah pengalaman dan wawasan saya tentang bagaimana situasi kerja ketika berada di sebuah industri digital, serta menambah pengetahuan saya akan sebuah industri digital tersebut. Dan saya harap dengan pengalaman yang saya dapatkan saat proses pelaksanaan Kerja Praktek di PT.Shifthink Digital creative dapat berguna bagi saya dalam mengembangkan skill dan kemampuan saya kedepannya.

3.3 Perangkat yang digunakan

Berikut perangkat kerja *hardware/software* yang digunakan selama proses pelaksanaan Kerja Praktek pada PT shifthink digital creative yaitu:

3.3.1 Laptop

Laptop merupakan perangkat keras yang sering digunakan pada pelaksanaan

kerja praktek dan perangkat yang paling utama digunakan yang membantu dalam proses pengerjaan kerja praktek tersebut.



Gambar 3. 4 Laptop *Asus Aspire 5 A514-54*

Sumber : <https://www.softcom.co.id/product/acer-aspire-5-slim-a514-54>

Spesifikasi:

Processor : 11th Gen Intel(R) Core(TM) i5-1135G7

Memory : 8GB

SSD : 512GB SSD/14

OS : *Windows 11*

3.3.2 *Smart Projector*

Pada saat Kerja Praktek *Smart Projector* juga menjadi *Hardware* yang berfungsi untuk melakukan *briefing* dan presentasi tugas yang diberikan oleh PT.Shifthink Digital creative.



Gambar 3. 5 *Smart Projector MITO P100*

Sumber : <https://mito.co.id/products/mito-p100-stream/>

3.3.3 Canva

Canva menjadi *platform* yang saya gunakan untuk membuat berbagai jenis desain. Saya menggunakan *platform* ini dikarenakan fitur yang disediakan sangat beragam, dan yang terpenting *platform* ini bisa diakses secara gratis.



Gambar 3. 6 Logo *canva*

Sumber : <https://www.stickpng.com/id/img>

3.3.4 Microsoft office word

Microsoft office word adalah perangkat lunak pengolah kata yang saya gunakan untuk membuat berbagai macam laporan dan tugas Ketika saya melaksanakan Kerja praktek



Gambar 3. 7 Logo *Microsoft office word*

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/801077852464755063/>

3.3.5 S.ID

S.ID adalah *Platform* rekomendasi dari PT.Shifthink Digital creative yang saya gunakan untuk membuat sebuah Tautan URL Portofolio data diri saya



Gambar 3. 8 Logo S.ID

Sumber : <https://home.s.id/page/about>

3.4 Data yang diperlukan

Sebagai penyedia jasa konsultan IT yang fokus pada pembangunan aplikasi *mobile*, *website*, dan strategi digital marketing untuk mendukung UMKM dalam transformasi digital, pemahaman mendalam tentang berbagai aspek bisnis sangat krusial. Sebagai contoh, dalam proyek seperti Aplikasi Apotek Malaka yang telah sukses dirancang dan implementasikan, keahaman dalam dunia medis dan kebutuhan obat-obatan menjadi landasan utama. Oleh karena itu, empat jenis informasi yang esensial dalam konteks ini mencakup pemahaman mendalam tentang jenis usaha UMKM klien, data terperinci mengenai obat-obatan dan cara penggunaannya dalam konteks aplikasi apotek, informasi yang komprehensif mengenai desa yang akan menjadi fokus pembangunan *website*, serta data terkait *e-commerce* yang penting untuk pengembangan *website e-commerce*. Semua informasi ini menjadi pondasi kritis dalam memenuhi dan memahami sepenuhnya kebutuhan klien dalam rangka mendukung proses transformasi digital mereka.

3.5 Kendala yang dihadapi

Pada saat pelaksanaan kerja praktek, PT shifthink digital creative tidak memberi proyek baru terhadap peserta magang yang mengakibatkan menjadi salah satu aspek ketidak pahaman terhadap bagaimana berjalan dan prosesnya industri ini.

3.6 Cara mengatasi kendala yang di hadapi

Berdasarkan pada kendala yang sudah dipaparkan diatas yang di hadapi saat kerja praktek. Pembimbing lapangan seharusnya lebih memberikan penjelasan cara produksi jasa PT shifthink serta memaparkan contoh yang sudah pernah dikerjakan serta pemberian proyek pada peserta magang sebagai bentuk nyata dalam pengerjaan kerja praktek pada industri ini dan memberikan sebuah *website* untuk topik laporan kerja praktek sebagai salah satu bentuk pemahaman cara kerja PT shifthink digital creative.

BAB IV
PERANCANGAN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI JASA PEMBUATAN *WEBSITE* PADA PT SHIGTHINK DIGITAL CREATIVE PEKANBARU

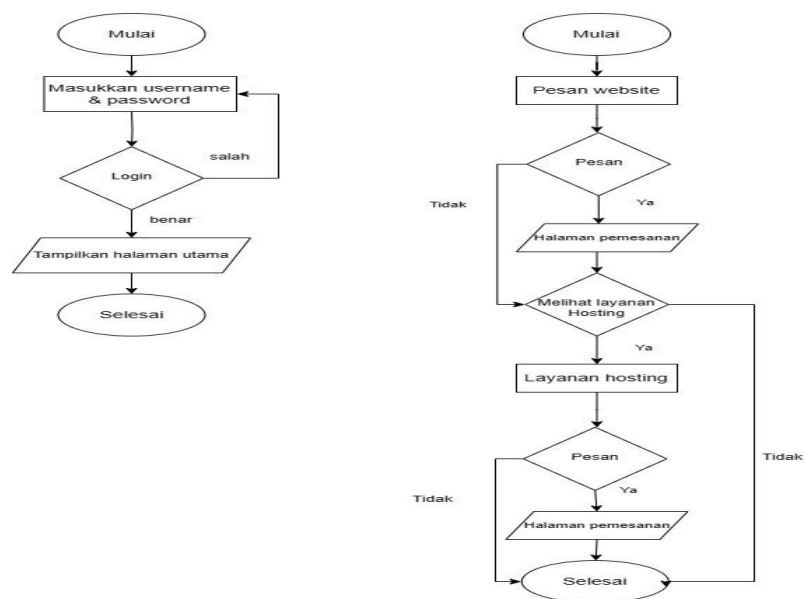
4.1. Analisa Masalah

Tidak adanya Sistem pemesanan jasa Pembuatan *Website* di PT. Shifthink Digital Creative mengakibatkan susahnya pelanggan untuk mengkases jasa Pembuatan *Website*. Hal ini dapat menghambat aksesibilitas bagi pelanggan yang mungkin ingin melihat apa saja jasa yang ditawarkan dan disediakan.

4.2 Perancangan

4.2.1 *Flowchart*

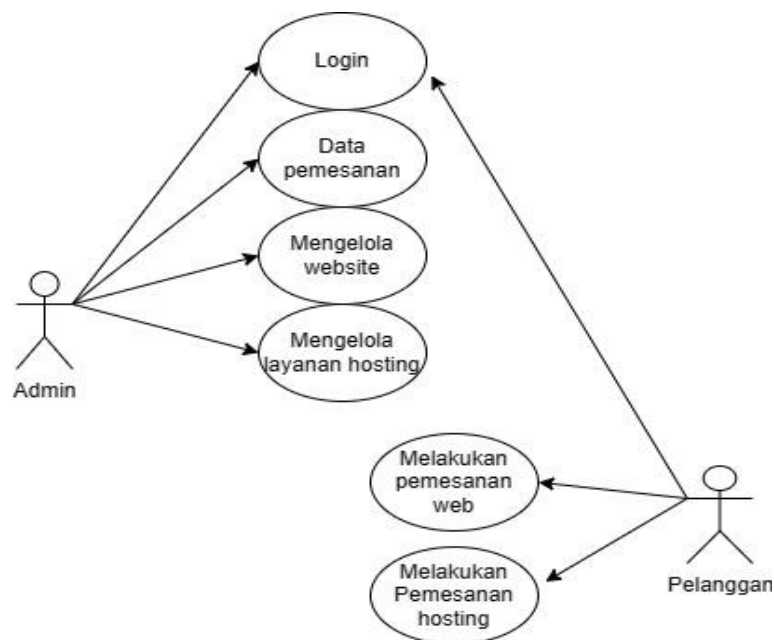
Flowchart atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah. Adapun bentuk *flowchart* yang dirancang dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 4. 1 *Flowchart Sistem*

4.2.2 Use Case Diagram

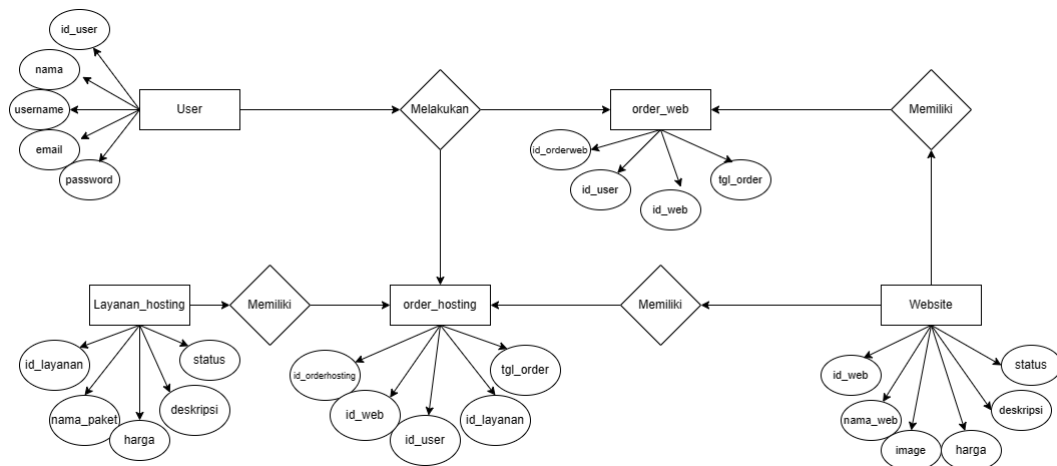
Use case diagram adalah salah satu bagian dari *Unified Modeling Language (UML)*. sedangkan UML itu sendiri adalah bahasa pemodelan dalam rekayasa *software* yang dimaksudkan untuk menyediakan cara standar memvisualisasi desain dari sebuah sistem. Adapun bentuk *Use Case Diagram* yang dirancang dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4. 2 *Use Case Diagram*

4.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) atau diagram hubungan entitas adalah sebuah diagram yang digunakan untuk perancangan suatu *database* dan menunjukkan relasi atau hubungan antar objek atau entitas beserta atribut-atributnya secara detail. Adapun bentuk ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang dirancang dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut:



Gambar 4. 3 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.2.4 Perancangan Database

Perancangan *database* adalah proses untuk menentukan dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung rancangan sistem, agar terciptanya pemrosesan data yang lebih efisien. Adapun tabel perancangan *database* yang dirancang dapat dilihat pada table dibawah ini berikut:

1. Tabel *User*

Nama tabel: *User*

Primary key : *Id_user*

Tabel 4. 1 Tabel *user*

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	<i>Id_user</i>	<i>int</i>	11
2	<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	50
3	<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	11
4	<i>Nama</i>	<i>Varchar</i>	60
5	<i>email</i>	<i>Varchar</i>	50
6	<i>Level</i>	<i>Enum</i>	10

2. Tabel *Order web*

Nama tabel: *order web*

Primary key : *Id_orderweb*

Tabel 4. 2 Tabel *Order Web*

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	<i>Id_orderweb</i>	<i>int</i>	11
2	<i>Id_user</i>	<i>int</i>	11
3	<i>Id_web</i>	<i>int</i>	11
4	<i>Tgl_order</i>	<i>Date</i>	

3. Tabel *Order Hosting*

Nama tabel: *order hosting*

Primary key : *Id_orderhosting*

Tabel 4. 3 Jadwal

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	<i>Id_orderhosting</i>	<i>int</i>	11
2	<i>Id_web</i>	<i>int</i>	11
3	<i>Id_user</i>	<i>int</i>	11
4	<i>Id_layanan</i>	<i>int</i>	11
5	<i>Tgl_order</i>	<i>Date</i>	

4. Tabel *Website*

Nama tabel: *website*

Primary key : *Id_web*

Tabel 4. 4 *Website*

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	<i>Id_web</i>	<i>int</i>	11
2	<i>Nama_web</i>	<i>Varchar</i>	50
3	<i>Image</i>	<i>Varchar</i>	20
4	<i>Harga</i>	<i>int</i>	11
5	<i>Deskripsi</i>	<i>Varchar</i>	50

6	Status	<i>Tinyint</i>	4
---	--------	----------------	---

5. Tabel Layanan *Hosting*

Nama tabel: layanan *hosting*

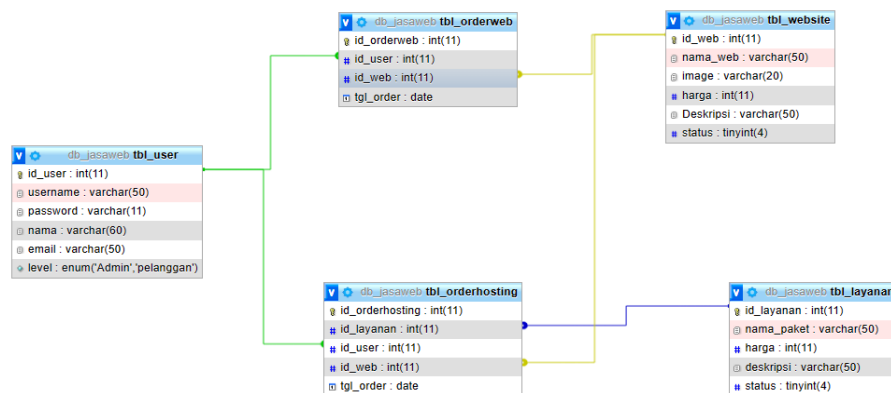
Primary key : Id_ layanan

Tabel 4. 5 Layanan *Hosting*

No	Nama <i>Field</i>	Type Data	Size
1	Id_ layanan	<i>int</i>	11
2	Nama_ paket	<i>Varchar</i>	50
3	Harga	<i>int</i>	11
5	Deskripsi	<i>Varchar</i>	50
6	Status	<i>Tinyint</i>	4

4.2.5 Relasi Antar Tabel

Relasi Antar Tabel Relasi antar tabel adalah menghubungkan antara tabel satu dengan tabel lainnya. Relasi antar tabel membutuhkan *field* yang sama, baik tipe maupun isi datanya. Adapun tabel relasi antar table dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini:



Gambar 4. 4 Relasi Antar Tabel

4.3 Desain UI

4.3.1 Tampilan Halaman *Homepage*

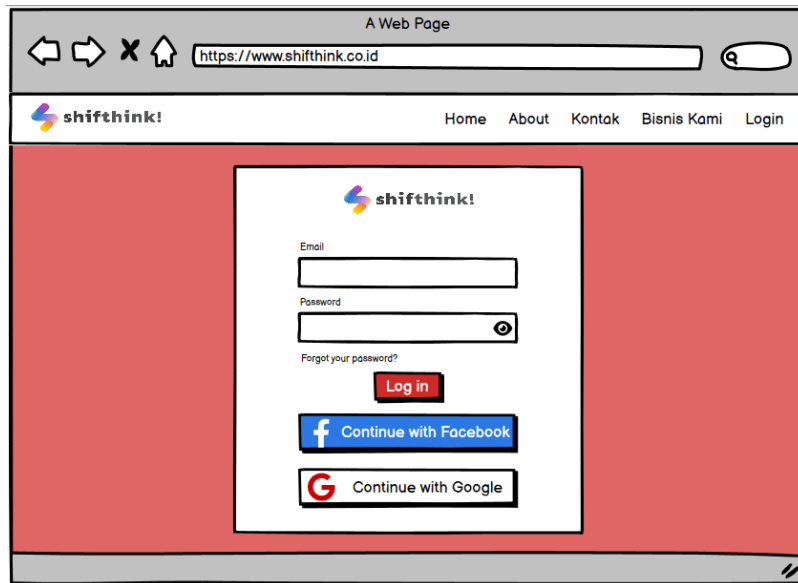
Saat pertama kali membuka *website*, *user* akan langsung diarahkan pada menu *Homepage* yang dimana *user* bisa mengakses fitur yang sudah disediakan pada *Website*.



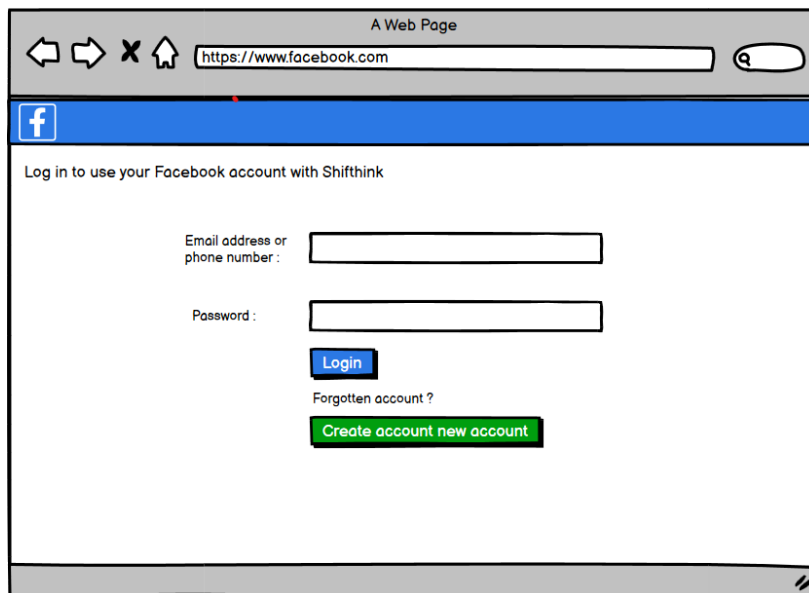
Gambar 4. 5 Tampilan *Homepage*

4.3.2 Tampilan Halaman *Login*

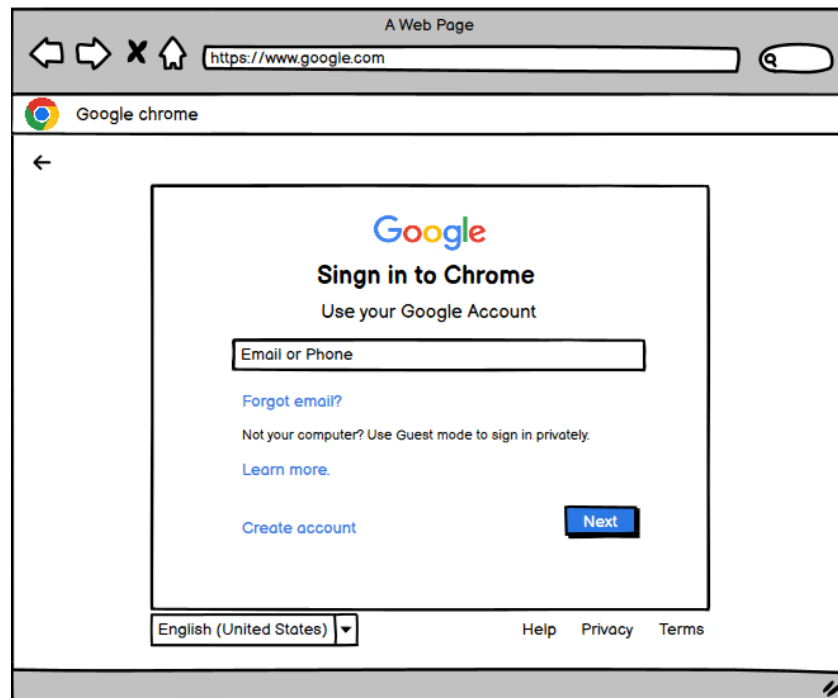
Pada Halaman *Login* yang berisi *username*, dan *password*. *User* dapat memilih metode untuk login kedalam *Website* Jasa Pembuatan *Website* baik itu menggunakan Shifthink, akun *Facebook*, ataupun menggunakan Akun *Gmail*.



Gambar 4. 6 Halaman *Login*



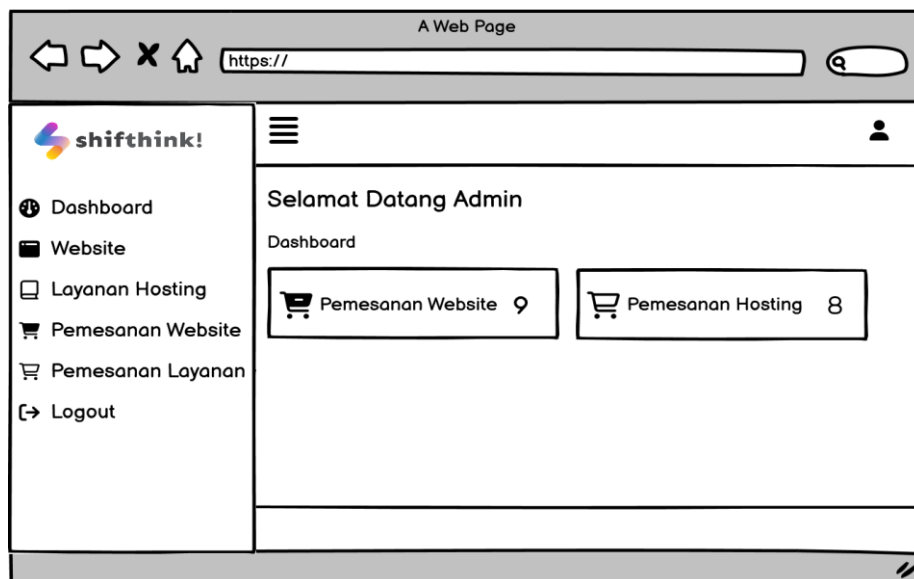
Gambar 4. 7 Tampilan *Login Facebook*



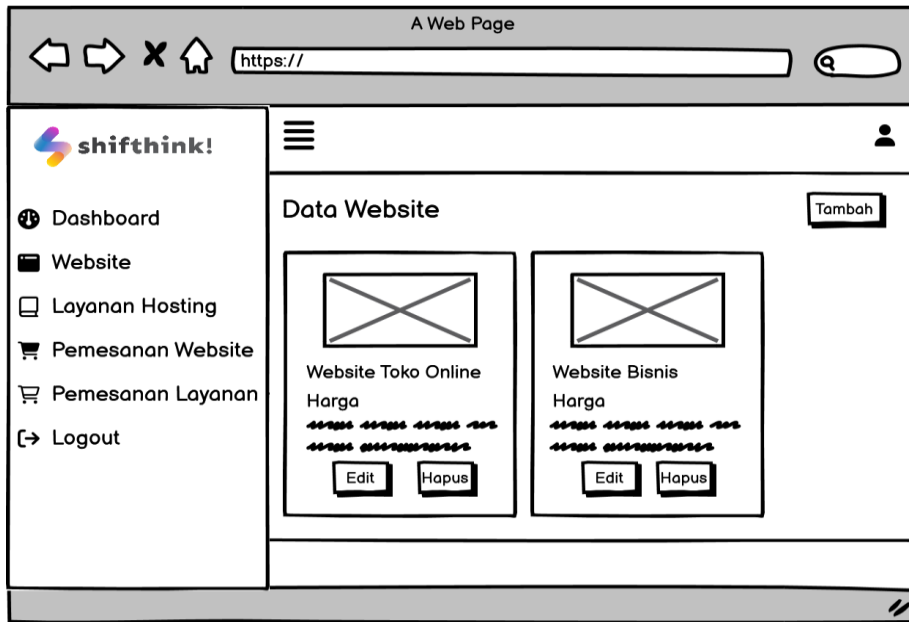
Gambar 4. 8 Tampilan *Login Gmail*

4.3.3 Tampilan Halaman *Dashboard*

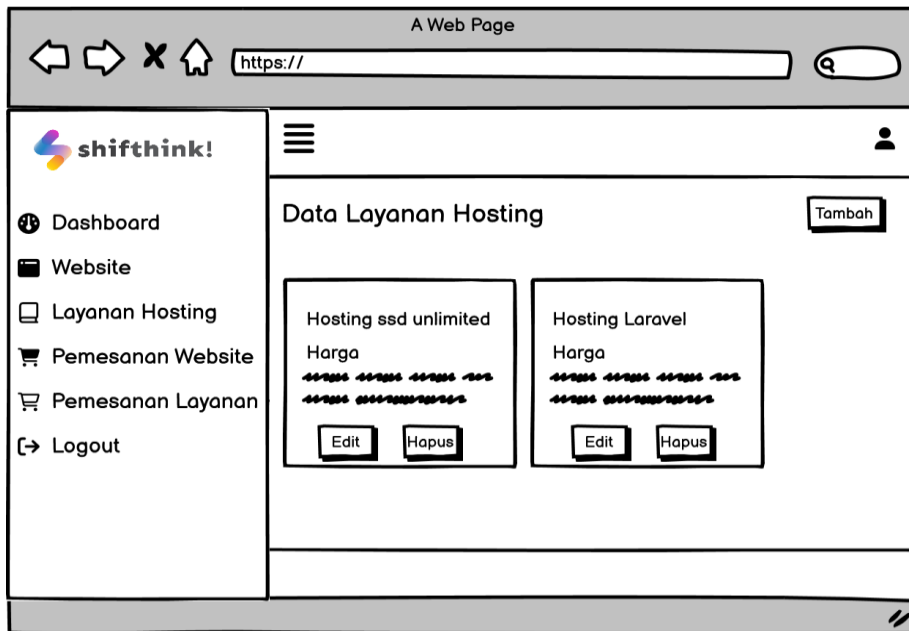
Pada halaman *dashboard* merupakan halaman utama yang muncul di awalan ketika *login* sebagai *admin* ke dalam aplikasi. Pada halaman *dashboard* ini menampilkan tampilan halaman *dashboard* yang berisikan menu *dashboard*, Data pemesanan *website*, Data pemesanan layanan *hosting*, Data *website*, dan Data layanan *hosting*.



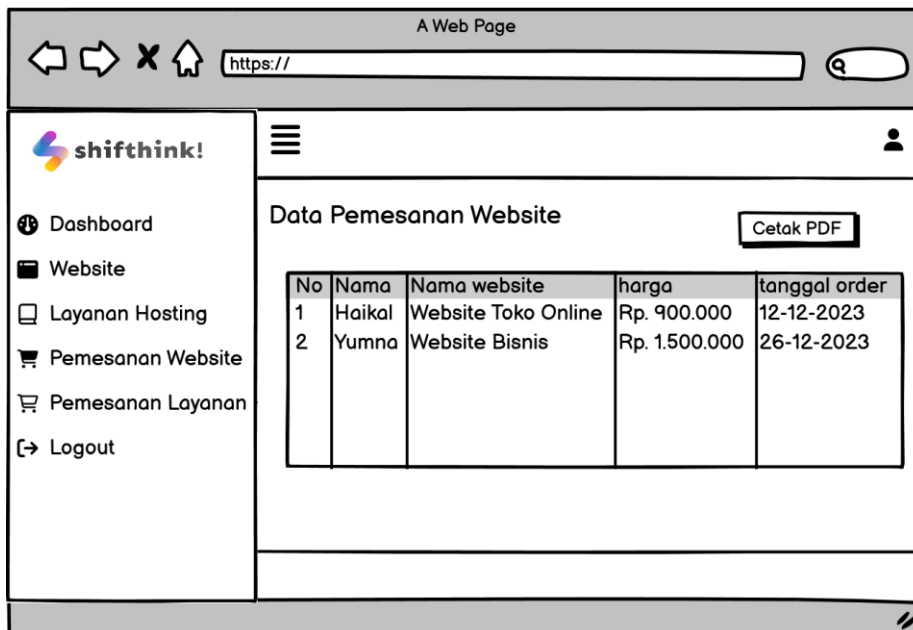
Gambar 4. 9 Tampilan *Dashboard Admin*



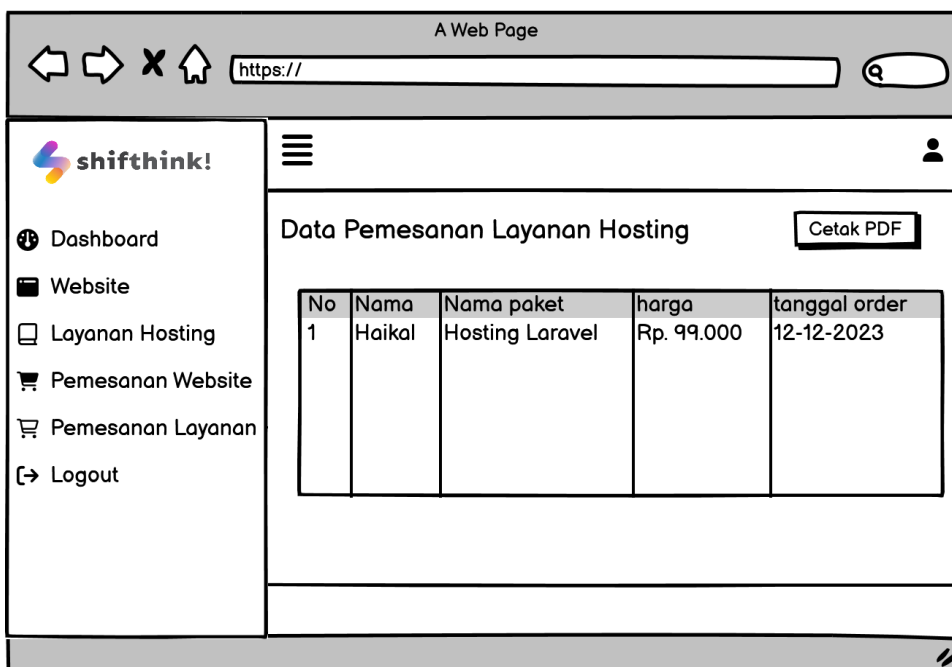
Gambar 4. 10 Tampilan Data Website



Gambar 4. 11 Tampilan Data Layanan Hosting



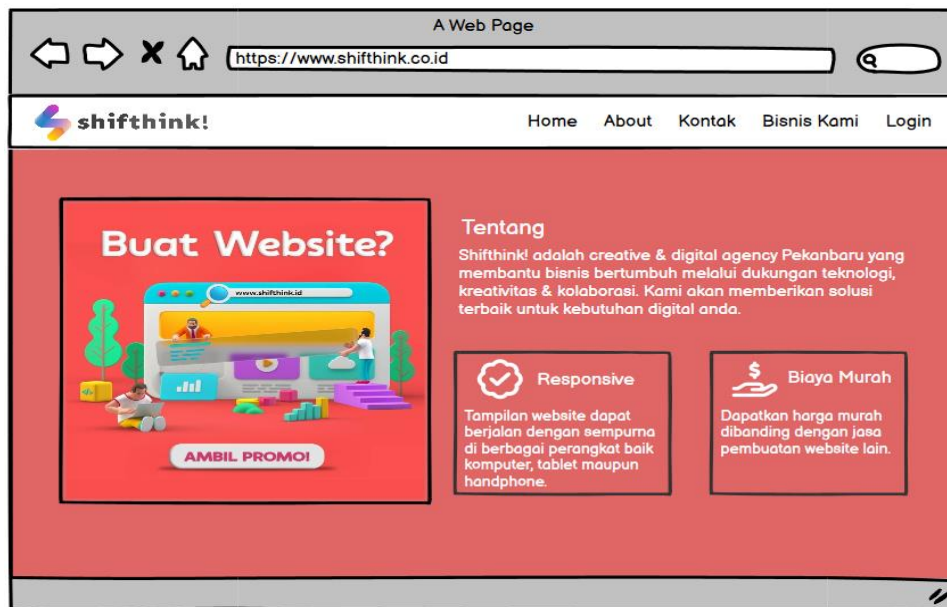
Gambar 4. 12 Tampilan Data Pemesanan Website



Gambar 4. 13 Tampilan Data Pemesanan Layanan Hosting

4.3.4 Tampilan Halaman *About*

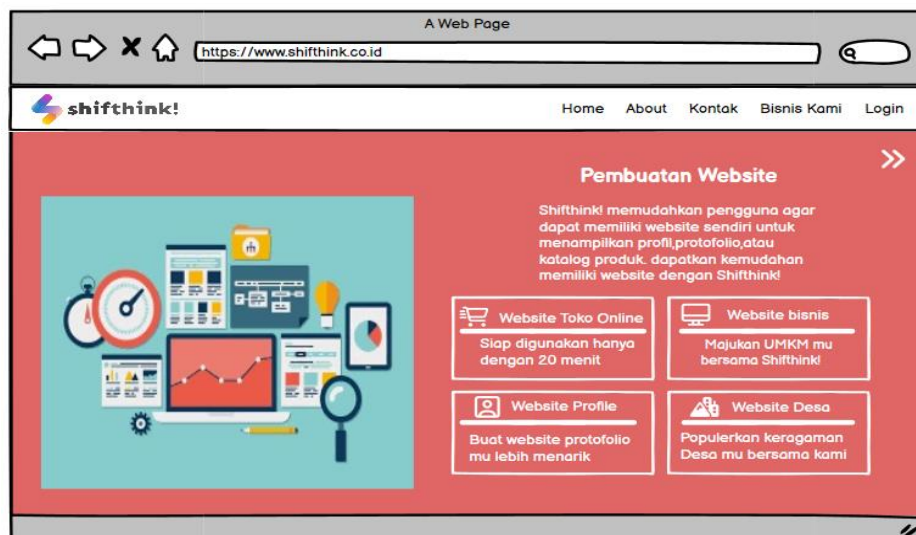
Pada halaman ini berisi informasi tentang perusahaan, dan informasi tentang *website*.



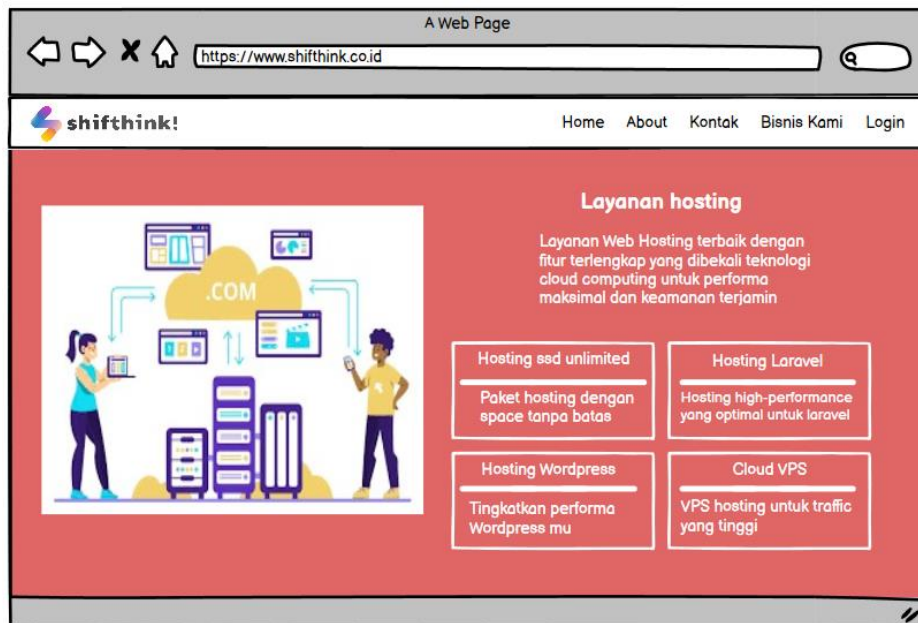
Gambar 4. 14 Halaman *About*

4.3.5 Tampilan Halaman *Bisnis Kami*

Pada halaman ini *user* bisa melihat apa saja layanan dan jasa yang di sediakan oleh Jasa Pembuatan *Website*.



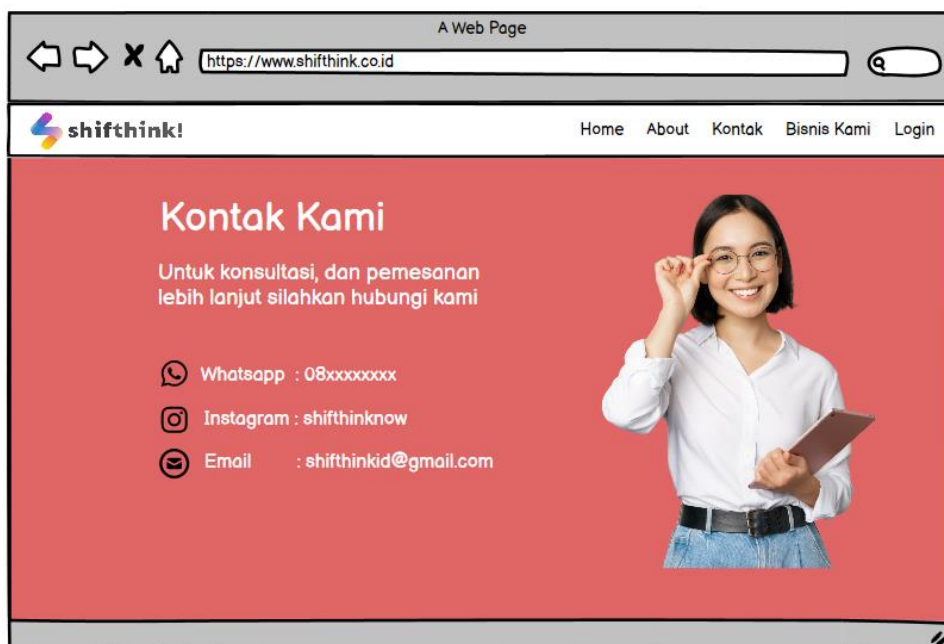
Gambar 4. 15 Halaman *Bisnis Kami*



Gambar 4. 16 Halaman Bisnis Kami

4.3.6 Tampilan Halaman Bisnis Kontak

Pada halaman ini terdapat kontak *person*, dan sosial media Jasa Pembuatan *Website*. *User* dapat menghubungi kontak yang tertara untuk konsultasi, dan pemesanan lebih lanjut.

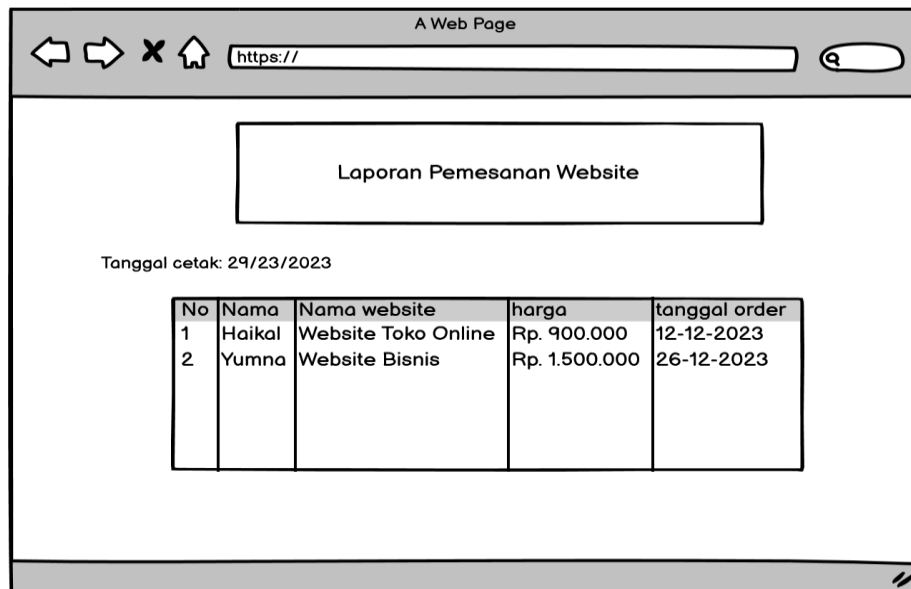


Gambar 4. 17 Halaman Kontak

4.4 Desain Output

Desain *output* digunakan untuk membuat laporan yang merupakan keluaran atau hasil yang diinginkan. Bentuk-bentuk *output* yang dirancang dalam Aplikasi Jasa Pembuatan *Website* Pada PT Shiftink Digital Creative adalah sebagai berikut:

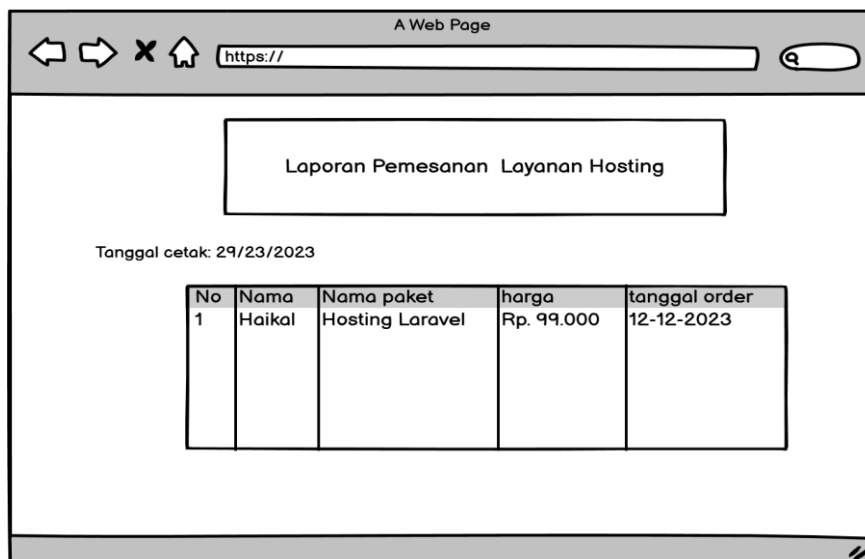
4.4.1 Laporan Pemesanan Jasa *Website*



No	Nama	Nama website	harga	tanggal order
1	Haikal	Website Toko Online	Rp. 900.000	12-12-2023
2	Yumna	Website Bisnis	Rp. 1.500.000	26-12-2023

Gambar 4. 18 Laporan Pemesanan *Website*

4.4.2 Laporan Pemesanan Jasa Layanan *Hosting*



No	Nama	Nama paket	harga	tanggal order
1	Haikal	Hosting Laravel	Rp. 99.000	12-12-2023

Gambar 4. 19 Laporan Pemesanan Layanan *Hosting*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Kerja Praktek (KP) yang dilakukan di PT Shifthink Digital *Creative* telah mencapai tujuan yang telah dirumuskan yaitu penulis telah melakukan berbagai kegiatan sesuai yang diinstruksikan dan dapat menyelesaikannya. Selain itu dalam pelaksanaan kegiatannya, penulis mempelajari Pengetahuan mengenai Konsultan dalam bidang IT. Penulis mendapatkan berbagai pengalaman bagaimana suasana dunia kerja yang sesungguhnya, wawasan dan keterampilan baru yang nantinya dapat dimanfaatkan dalam dunia kerja. Pengalaman tersebut sebagian besar tidak didapatkan di bangku perkuliahan dimana dunia kerja melakukan banyak praktik dibandingkan teori.

5.2 Saran

Aplikasi Jasa Pembuatan *Website* yang dirancang diharapkan dapat menjadi solusi efektif bagi PT Shifthink Digital *Creative* dalam pembuatan jasa *website*. Aplikasi ini tidak hanya memudahkan proses pembuatan *website* bagi klien PT Shifthink Digital *Creative*, tetapi juga memberikan fleksibilitas dalam menyesuaikan fitur dan desain sesuai dengan preferensi dan kebutuhan unik masing-masing klien. Dengan demikian, aplikasi ini memberikan solusi yang efektif dalam menyediakan layanan yang personal dan berkualitas tinggi, yang meningkatkan kepuasan pelanggan dan memperkuat hubungan jangka panjang antara PT Shifthink Digital *Creative* dan kliennya.

DAFTAR PUSTAKA

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

Ananta, B. G., & Paputungan, I. V. (2023). Perancangan *User Interface dan User Experience* Aplikasi *Mobile* Pemesanan Tukang Kangtukung Dengan Metodologi Human-Centered Design. *AUTOMATA*, 4(1).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Harian Kerja Praktek



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
Jalan Bathin Alam, Sungai Alam, Bengkalis, Riau, 28711
Telepon: (+62766) 24566, Fax: (+62766) 800 1000
Laman: <http://www.polbeng.ac.id>, Email: Polbeng@polbeng.ac.id

ABSENSI HARIAN KERJA PRAKTEK

NAMA MAHASISWA : Al aqib hidayatullah Rizki
NIM : 6103211482
JURUSAN/PRODI : Teknik Informatika
SEMESTER : 4 B
LOKASI KP : Pt. Shifthink Digital creative. id
Jl. Utama Sari, Tenggerang selatan, Pekanbaru
PEMBIMBING/
SUPERVISOR : Musreza, S.T

NO.	HARI/TANGGAL	JAM MASUK	JAM PULANG	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN SUPERVISOR
	Senin, 3 - 07-2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Selasa, 4 - 07-2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Rabu, 5 - 07-2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Kamis, 6 - 07-2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Senin, 10 - 07-2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Selasa, 11 - 07-2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Rabu, 12 - 07-2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Sabtu, 15 - 07-2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Senin, 17 - 07-2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS

Jalan Bathin Alam, Sungai Alam, Bengkalis, Riau, 28711

Telepon: (+62766) 24566, Fax: (+62766) 800 1000

Laman: <http://www.polbeng.ac.id>, Email: Polbeng@polbeng.ac.id

ABSENSI HARIAN KERJA PRAKTEK

NAMA MAHASISWA : Al aqib hidayatullah rizki
NIM : 6103211487
JURUSAN/PRODI : Teknik Informatika
SEMESTER : 4 B
LOKASI KP : P.T Shitthink Digital Creative
Jl. Utama Sari, Terrykareng selatan, Pekanbaru
PEMBIMBING/
SUPERVISOR : Musreza . S.T

NO.	HARI/TANGGAL	JAM MASUK	JAM PULANG	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN SUPERVISOR
	Selasa, 18 - 07 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Kamis, 27 - 07 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Jumat, 28 - 07 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Senin, 31 - 07 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Selasa, 01 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Rabu, 02 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Kamis, 03 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Jumat, 04 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Sabtu, 05 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN

RISET DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS

Jalan Bathin Alam, Sungai Alam, Bengkalis, Riau, 28711

Telepon: (+62766) 24566, Fax: (+62766) 800 1000

Laman: <http://www.polbeng.ac.id>, Email: Polbeng@polbeng.ac.id

ABSENSI HARIAN KERJA PRAKTEK

NAMA MAHASISWA : Al aqib hidayatullah rizki
NIM : 6103211482
JURUSAN/PRODI : Technik Informatika
SEMESTER : 4 B
LOKASI KP : P.T. Shift think Digital creative
Jl. Utamasari, Tag Karang Selatan, Pekanbaru
PEMBIMBING/
SUPERVISOR : Musreza. S.T

NO.	HARI/TANGGAL	JAM MASUK	JAM PULANG	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN SUPERVISOR
	Senin, 07 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Selasa, 08 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Rabu, 09 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Kamis, 10 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Jumat, 18 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Senin, 21 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Selasa, 22 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Rabu, 23 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
	Senin, 28 - 08 - 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>


Lampiran 2 Laporan Harian Kerja Praktek

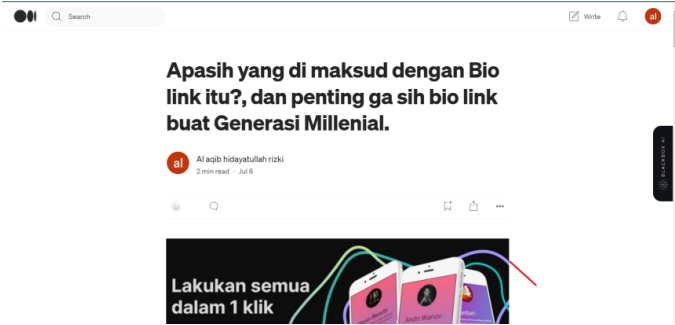
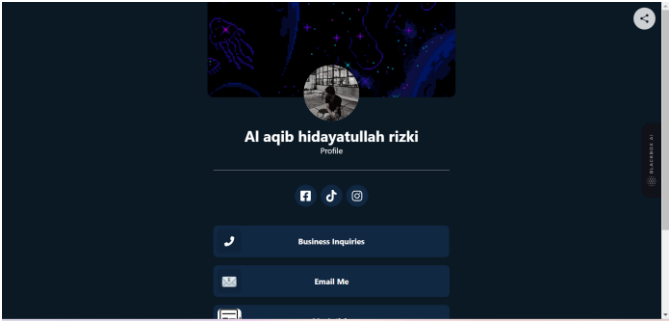
KEGIATAN HARIAN

KERJA PRAKTEK

HARI : Senin-Sabtu


TANGGAL : 3 Juli - 8 Juli 2023

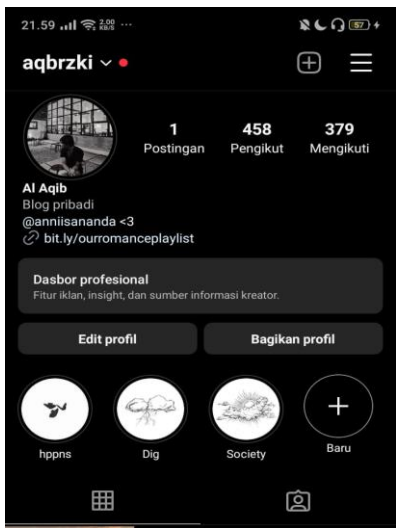


NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Perkenalan diri.	Musreza, S.T	
2.	pengenalan instansi.		
3.	Membuat artikel tentang biolink.		
4.	Membuat biolink di website s.id.		
5.	Membat form absensi di jotform.		
	<i>Catatan pembibing industry</i>		


NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Membuat artikel tentang biolink dan di publish di website penerbitan (Medium).
2.		Membuat biolink di website s.id dan di publish.

HARI : Senin-Jum'at

TANGGAL : 10 Juli – 15 Juli 2023


NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Pembagian divisi kerja.	Musreza, S.T	
2	Melakukan pemasangan router wifi.		
3	Setup dan testing smart infocus untuk presentasi.		
4	Beralih akun Instagram regular menjadi profesional.		
5	Membuat desain grafis dan mengimplementasikan ke mockup tumblr.		
	<i>Catatan pembimbing industry</i>		

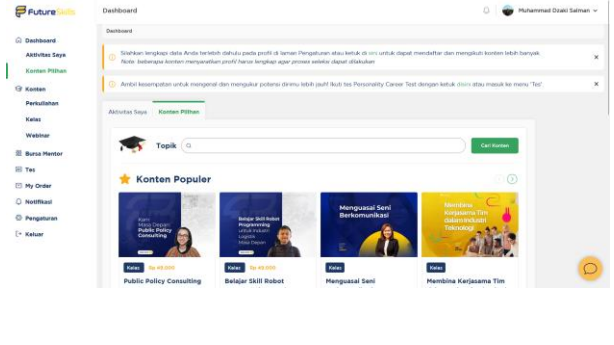

NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1		Beralih dari akun Instagram regular ke akun Profesional  

2.		Desain grafis yang implementasikan pada mockup tumbler.
----	---	---

HARI : Senin-Sabtu


TANGGAL : 24 Juli – 29 Juli 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Mendaftar ke FutureSkills.	Musreza, S.T	
	<i>Catatan pembimbing industry</i>		

NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
		<p>Membuat akun/mendaftar FutureSkills guna mengikuti kelas dari PT Shifthink.</p> 

HARI : Senin-Sabtu

TANGGAL : 31 Juli - 5 Agustus 2023


NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Praktik scraping data produk terlaris shopee	Musreza, S.T	
2	Praktik srcaping data daftar kelas Pelatihan Kartu Prakerja di Tokopedia		
3	Membuat playlist youtube berdasarkan minat.		
	<i>Catatan pembimbing industry</i>		

NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1		<p>Scraping data produk-produk terlaris semua kategori di website Shopee.</p> 

<p>2</p>		<p>Scraping data kelas/pelatihan kartu prakerja di website Tokopedia.</p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p> <p>Membuat playlist youtube dengan topik sesuai minat.</p> <p><i>[Handwritten signature]</i></p>
<p>3</p>		

HARI : Senin-Sabtu

TANGGAL : 21 Agustus – 26 Agustus 2023


NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Mendaftar kelas di future skill	Musreza, S.T	

2	Membuat akun Canva		
3	Membuat Brand Kit untuk kebutuhan konten.		
		<i>Catatan pembimbing industri</i>	



NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1		<p>Melakukan pendaftaran pada kelas yang di buka oleh PT Shifthink di website FutureSkills.</p> 

HARI : Senin-Jumat

TANGGAL : 28 Agustus – 31 Agustus 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Membuat konten menggunakan asset Brand Kit.	Musreza, S.T	
2	Coaching.		
		<i>Catatan pembimbing industry</i>	

--	--	--

NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1		<p>Mentoring oleh bapak Musreza, S.T dengan topik digitalisasi.</p> 

Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Kerja Praktek

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Al Aqib Hidayatullah Rizki
Tempat/ Tgl.Lahir : Bengkalis, 20 Desember 2003
Alamat : Jl. Gatot Subroto, Gg.Sederhana, Bengkalis, Kec.
Bengkalis, Kab, Bengkalis, Riau

Telah melakukan Kerja Praktek pada perusahaan kami, **PT. Shfthink Digital Creative**

Sejak tanggal 03 Juli sampai dengan 31 Agustus 2023 sebagai tenaga Kerja Praktek (KP)

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

Surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bengkalis, 31 Agustus 2023

Ditandatangani secara digital oleh: Musreza

A digital signature in blue ink, consisting of a stylized blue mark and the name 'Musreza' written in a cursive script.

Musreza, S.T
Chief Executive Officer (CEO)

Lampiran 4 Lembar Penilaian Dari Perusahaan

PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK

PT. SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

Nama : Al Aqib Hidayatullah Rizki
NIM : 6103211482
Program Studi : Diploma III Teknik Informatika
Politeknik Negeri Bengkalis

NO	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1.	Disiplin	20%	20%
2.	Tanggung Jawab	25%	20%
3.	Penyesuaian Diri	10%	10%
4.	Hasil Kerja	30%	25%
5.	Perilaku Secara Umum	15%	10%
	Total Jumlah (1+2+3+4+5)	100%	85%

Keterangan :

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

Catatan : Perbanyak latihan dan mengikuti kursus yang tersedia online

31 Agustus 2023

Ditandatangani secara digital oleh Musreza



Musreza, S.T
Chief Executive Officer (CEO)