

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI INVENTARIS
BARANG BERBASIS WEBSITE DI PT SHIFTHINK
DIGITAL CREATIVE PEKANBARU

YUSRIZAL

6103211499



PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
BENGKALIS - RIAU

2023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat Menyusun laporan ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Dalam laporan ini akan membahas mengenai Kerja Praktek (KP) yang di laksanakan di PT Shifthink Digital Creative, Bukit Raya, Pekanbaru.

Adapun tujuan penulisan laporan Kerja Praktek (KP) ini adalah salah satu syarat yang harus di penuhi oleh setiap Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis yang telah melaksanakan Kerja Praktek (KP) dan menjadi bukti untuk penilaian terhadap Kerja Praktek (KP) Mahasiswa.

Laporan Kerja Praktek ini di buat dengan Penelurusan terkait tempat Kerja Praktek dengan di bantu oleh pihak-pihak dari PT Shifthink Digital Creative maupun dari Kampus Politektik Negeri Bengkalis. Dengan bantuan tersebut akhirnya membantu kami dalam menghadapi berbagai permasalahan hingga dapat menyelesaikan Kerja Praktek, maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Jhony Custer, S.T,M.T Selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Supria, M.Kom Selaku Ketua Program Studi Diploma Tiga Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Bapak M. Nasir, M.Kom Selaku Koordinator Kerja Diploma Tiga Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
5. Bapak Wahyat, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek Diploma Tiga Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
6. Bapak Wahyat, M.Kom Selaku Dosen Wali.

7. Kedua Orang Tua dan Keluarga besar atas segala bantuan yang di berikan baik berupa Materi maupun Asupan Moral dan Do'a yang telah diberikan.
8. Bapak Musreza, S.T Selaku Plt Direktur / Komisaris PT Shifthink Digital Creative.
9. Seluruh Staff dan Karyawan PT Shifthink Digital Creative.
10. Seluruh Bapak dan Ibu dosen di Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
11. Seluruh teman-teman yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan semangat sehingga bisa menyelesaikan Laporan ini dengan sebaik mungkin.

Hal-hal mengenai Kerja Praktek akan dijelaskan di laporan ini, maka dapat menyadari bahwa Laporan Kerja Praktek ini jauh dari kata sempurna, artinya masih banyak memiliki kekurangan. Untuk itu diharapkan kritik dan saran dari pembaca terlebih dari Dosen Pembimbing untuk peningkatan kinerja Kerja Praktek ke generasi Pendidikan selanjutnya. Semoga Laporan ini dapat memaparkan apa yang lakukan di tempat Kerja Pratek. Akhir kata terima kasih dan semangat untuk para pejuang reformasi Pendidikan.

Bengkalis, 22 Desember 2023

YUSRIZAL
6103211499

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar belakang pemikiran Kerja Praktek	1
1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek	2
1.2.1 Tujuan Kerja Praktek.....	2
1.2.2 Manfaat Kerja Praktek.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1. Sejarah PT Shifthink Digital Creative	4
2.2. Visi dan Misi	5
2.2.1 Visi	5
2.2.2 Misi.....	5
2.3. Struktur Organisasi PT Shifthink Digital Creative	5
2.4. Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital Creative	6
BAB III BIDANG PEKERJAAN	8
3.1. Spesifikasi Tugas	8
3.1.1. Pembelajaran Tujuan (<i>SMART GOALS</i>) Dalam Mencapai dan Menggali Kemampuan	8
3.1.2. Membuat Sebuah Blog dan Artikel	10
3.1.3. Pembuatan <i>Biolink</i> di <i>Website</i> s.id.....	12
3.1.4. Pembelajaran Mengenai Transformasi Digital.....	13
3.2. Target yang Diharapkan	14
3.3. Perangkat Kerja yang Digunakan	15
3.3.1. <i>Laptop</i>	15
3.3.2. <i>Smart TV</i>	15
3.3.3. <i>Canva</i>	17
3.3.4. <i>Microsoft Office</i>	17
3.3.5. <i>Notion</i>	19

3.3.6. s.id	20
3.4. Data-data yang Diperlukan.....	21
3.5. Kendala-kendala yang Dihadapi	23
3.6. Mengatasi Kendala yang Dihadapi	23
BAB VI UI/UX APLIKASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEBSITE DI SHIFTINK DIGITAL CREATIVE	24
4.1. Analisa Masalah.....	24
4.2. Perancangan.....	24
4.2.1. <i>Flowchart</i>	24
4.2.2. <i>Usecase Diagram</i>	26
4.2.3. <i>Activity Diagram</i>	27
4.2.4. <i>Desain Database</i>	29
4.2.5. <i>ERD</i>	31
4.3. Desain UI.....	32
4.3.1. <i>Halaman Login</i>	32
4.3.2. <i>Halaman Dashboard</i>	32
4.3.3. <i>Halaman Data Barang Masuk</i>	34
4.3.4. <i>Halaman Data Barang Keluar</i>	34
4.3.5. <i>Halaman Laporan Data Barang Masuk</i>	36
4.3.6. <i>Halaman Laporan Data Barang Keluar</i>	36
4.3.7. <i>Halaman User Terdaftar</i>	37
4.3.8. <i>Halaman Tambah User</i>	37
4.4. Desain Output.....	38
4.4.1. <i>Dokumen Laporan Barang Masuk</i>	38
4.4.2. <i>Dokumen Laporan Barang Keluar</i>	38
BAB V PENUTUP.....	39
5.1. Kesimpulan.....	39
5.2. Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Blog Medium</i>	12
Gambar 3.2 <i>Biolink</i>	13
Gambar 3.3 Informasi Digital	14
Gambar 3.4 <i>Laptop</i>	15
Gambar 3.5 <i>Smart TV</i>	16
Gambar 3.6 <i>Canva</i>	17
Gambar 3.7 <i>Microsoft Word</i>	18
Gambar 3.8 <i>Notion</i>	19
Gambar 3.9 <i>S.id</i>	21
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Sistem	25
Gambar 4.2 <i>Usecase</i> Diagram.....	26
Gambar 4.3 <i>Activity</i> Diagram <i>Admin</i>	27
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram <i>User</i>	28
Gambar 4.5 <i>ERD</i>	31
Gambar 4.6 Halaman <i>Login</i>	32
Gambar 4.7 Halaman <i>Dashboard</i>	33
Gambar 4.8 Halaman Data Barang Masuk	34
Gambar 4.9 Halaman Data Barang Keluar	35
Gambar 4.10 Halaman Laporan Data Barang Masuk	36
Gambar 4.11 Halaman Laporan Data Barang Keluar	36
Gambar 4.12 Halaman <i>User</i> Terdaftar	37
Gambar 4.13 Halaman Tambah <i>User</i>	37
Gambar 4.14 Laporan Barang Masuk	38
Gambar 4.15 Laporan Barang Keluar	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital Creative	6
Tabel 4.1 Tabel <i>User</i>	29
Tabel 4.2 Tabel Barang	29
Tabel 4.3 Tabel Barang Keluar	29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang pemikiran Kerja Praktek

Kerja praktek merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum Perguruan Tinggi baik untuk jenjang sarjana maupun diploma. Dalam lingkungan akademis, mahasiswa telah diberikan pemahaman mendalam mengenai teori-teori yang berkaitan dengan bidang industri tertentu. Namun, terdapat sejumlah kendala bagi mereka yang belum memiliki pengalaman praktis dalam dunia kerja. Keterlibatan langsung dalam lapangan kerja sangat berbeda dari sekadar memahami konsep-konsep teoritis, dan sering kali keterbatasan waktu dan ruang menghambat pemahaman yang lebih mendalam.

Dalam konteks ini, kerja praktek menjadi suatu langkah esensial untuk memperoleh pengalaman kerja langsung. Kerja praktek memungkinkan mahasiswa untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang telah mereka pelajari dalam lingkungan kerja sebenarnya. Selama periode kerja praktek, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pandangan baru di luar teori-teori akademis, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang dunia industri.

Sejalan dengan kebutuhan ini, Politeknik Negeri Bengkalis merancang program kerja praktek sebagai bagian integral dari kurikulumnya. Tujuan utamanya adalah memberikan mahasiswa pengalaman belajar yang tak tergantikan di luar batasan ruang kelas. Melalui kerja praktek, mahasiswa memiliki peluang untuk mengembangkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan yang tidak selalu dapat diperoleh melalui pendekatan teoritis. Selain itu, program ini bertujuan untuk membantu mahasiswa mengatasi tantangan-tantangan ilmu pengetahuan sesuai dengan landasan teoritis yang telah diperoleh di lingkungan perkuliahan.

Secara keseluruhan, kerja praktek adalah sarana yang efektif untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan mahasiswa serta menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya siap menghadapi dunia kerja, tetapi juga memiliki wawasan yang lebih komprehensif dalam bidang studi mereka.

1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

1.2.1 Tujuan Kerja Praktek

1. Melalui kerja praktek, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam lingkungan kerja nyata. Ini membantu mahasiswa memahami dinamika, proses, dan tantangan yang ada dalam dunia kerja.
2. Mahasiswa dapat menerapkan konsep-konsep teoritis yang mereka pelajari di kelas dalam situasi nyata. Membantu memperkuat pemahaman mahasiswa tentang bagaimana teori diterapkan dalam praktik sehari-hari.
3. Selama kerja praktek, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia kerja, seperti komunikasi, kerja tim, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.
4. Mahasiswa mendapatkan pandangan mendalam tentang industri atau bidang kerja tertentu. Membantu Mahasiswa memahami tren, inovasi, dan tantangan yang ada dalam industri tersebut.
5. Berpartisipasi dalam kerja praktek membantu mahasiswa membangun kepercayaan diri mahasiswa dalam menghadapi situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan profesional di industri.
6. Kerja praktek memungkinkan mahasiswa membangun jaringan dengan profesional di industri. Membuka peluang untuk pelatihan lanjutan, kolaborasi masa depan, atau bahkan peluang pekerjaan.
7. Pengalaman kerja praktek dapat menjadi poin tambahan dalam CV mahasiswa, meningkatkan daya tarik mereka di mata perusahaan dan membantu mahasiswa memulai karir dengan pondasi yang kuat.

1.2.2 Manfaat Kerja Praktek

1. Memungkinkan mahasiswa menerapkan konsep-konsep teoritis yang dipelajari dalam situasi dunia nyata.
2. Melalui kerja praktek, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan industri atau bidang studi mereka.
3. Kerja praktek membantu mahasiswa memahami bagaimana industri atau organisasi bekerja, termasuk proses bisnis, hierarki organisasi, dan budaya kerja.
4. Mahasiswa diharapkan mendapatkan pemahaman mendalam tentang tren dan perkembangan terkini dalam industri yang dapat membantu mereka menjadi lebih relevan dan berdaya saing di pasar kerja.
5. Mahasiswa belajar beradaptasi dengan budaya dan etika kerja, serta berinteraksi dengan berbagai tipe orang di lingkungan profesional.
6. Mahasiswa dapat memanfaatkan kerja praktek untuk membangun jaringan dengan profesional yang dapat memberikan wawasan berharga dan potensi peluang kerja di masa depan.
7. Selama kerja praktek, mahasiswa dapat menerima umpan balik dari profesional yang dapat membantu meningkatkan kinerja dan keterampilan mahasiswa.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah PT Shifthink Digital Creative

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 *startup* dan perusahaan untuk menyediakan layanan digital sebagai penunjang kehidupan dan kerja.

Permasalahan disini terletak bagaimana para pelaku usaha UMKM untuk melakukan hal tersebut. Padahal sebelumnya mereka belum mengerti tentang teknologi dan terpaksa harus bertransformasi untuk mengembangkan usaha mereka. Untuk itu PT Shifthink Digital Creative hadir untuk menjawab solusi permasalahan yang dihadapi pelaku UMKM dengan menyediakan jasa pembuatan sistem, *website*, aplikasi/*platform* digital, dan produk digital agar usaha mereka terus berkembang.

2.2. Visi dan Misi

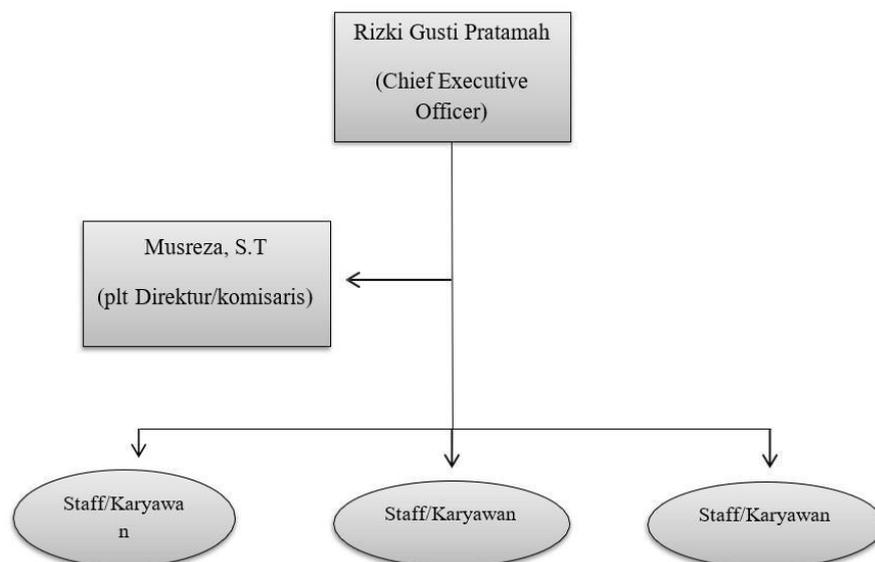
2.2.1 Visi

Menjadi pelopor terdepan dalam memandu perjalanan digitalisasi dan mendorong revolusi digital dengan solusi yang inspiratif dan berdampak besar.

2.2.2 Misi

1. Mendukung UMKM dalam proses digitalisasi.
2. Bermitra dengan instansi pemerintahan untuk mencapai transformasi digital yang efektif.
3. Menyelenggarakan seminar dan pelatihan digital bisnis yang inspiratif.
4. Memberdayakan *programmer* muda berbakat melalui pelatihan dan *mentorship*.
5. Mengadakan seminar untuk mengilhami bisnis yang kreatif, inovatif, dan sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

2.3. Struktur Organisasi PT Shifthink Digital Creative



Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Shifthink Digital Creative

2.4. Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital Creative

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 Brand	shifthink!
Tahun Berdiri	2019
Jenis Perusahaan	Perusahaan publik
Industri	Jasa dan Konsultan IT
Jumlah Karyawan	1-10 Karyawan
Kantor Pusat	Pekanbaru, Riau
Lokasi	Jl. Utama Sari, Kel.Tangkerang Selatan, Kec. Bukit Raya, Pekanbaru, Riau
Spesialis	<i>Software house, Digital agency, Website development, Sistem informasi, App development, Digital marketing, Transformasi Digital, Digital Business Consultant, Digital Marketing Specialist</i>
Website	https://shifthink.id

Menurut yang dilangsir pada laman seputarpengertian.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

3.1. Spesifikasi Tugas

Kerja Pratek (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 diberikan yaitu diantaranya:

3.1.1. Pembelajaran Tujuan (*Smart Goals*) Dalam Mencapai dan Menggali Kemampuan.

Pada pembelajaran ini pembimbing lapangan memberikan arahan, untuk mengembangkan tujuan yang jelas dan terukur serta menggali potensi diri kita dengan tujuan yang jelas dan terukur serta dalam 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 bearti 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,
- d. Mengatur tujuan yang tidak mungkin hanya akan menghasilkan frustrasi.

- e. Relevan (*Relevant*), Untuk memastikan Tujuan yang ingin dicapai harus relevan dengan tujuan jangka panjang dan nilainya pada bisnis anda. Sehingga harus memiliki arti dan dampak dalam konteks yang lebih besar, bukan hanya tujuan semata pada pencapaian bisnis anda.
- f. 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 Sebuah Blog dan Artikel.

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

1. Spesifikasi Tugas yang Diberikan

Tugas yang diberikan adalah membuat artikel yang menjelaskan konsep

biolink yang akan diterbitkan di *website medium.com*.

2. Target yang diharapkan

Tujuan dari tugas ini adalah menghasilkan artikel informatif dan menarik bagi pembaca serta memperoleh respons positif.

3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

Untuk menyelesaikan tugas ini, saya menggunakan perangkat *software microsoft word*, sebagai alat untuk menulis artikel tersebut.

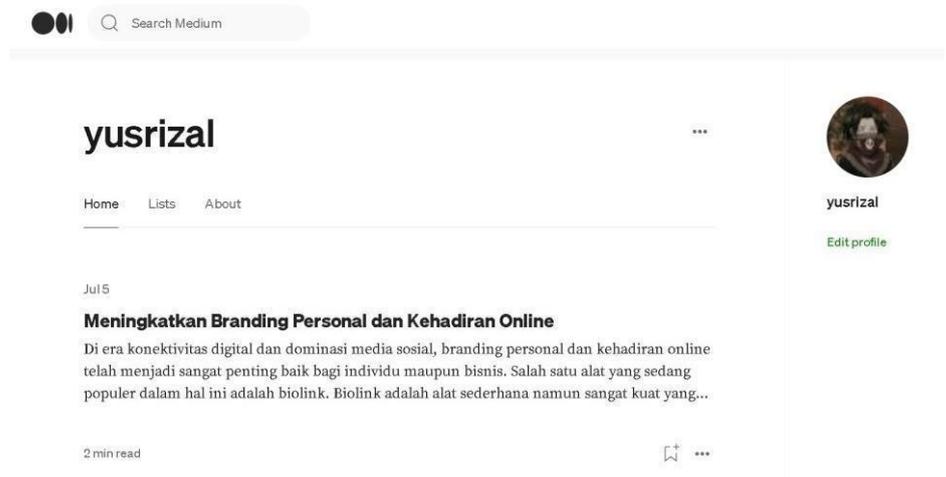
4. Data-Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan adalah informasi tentang konsep *biolink* yang akan digunakan sebagai bahan untuk penulisan artikel.

5. Dokumen yang Dihasilkan

Hasil dari tugas ini adalah artikel yang telah berhasil dipublikasikan di

website medium.com.



Gambar 3.1 *Blog Medium*

3.1.3. Pembuatan *biolink* di *website s.id*

1. Spesifikasi tugas yang di berikan

Pembuatan *biolink* pribadi dalam bentuk portofolio di *website s.id*, Yang akan mengarahkan pengguna ke berbagai konten.

2. Target yang di harapkan.

Tujuannya dari tugas ini adalah menciptakan tautan yang memudahkan akses ke portofolio pembuat *biolink* ini di rancang dengan tampilan yang menarik navigasi yang di mudahkan.

3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan.

Tugas ini di kerjakan menggunakan *software s.id* berbasis *website*

menggunakan fitur-fitur yang di sediakan oleh *platform s.id*.

4. Data-Data yang di perlukan.

Data yang di perlukan adalah informasi tentang konten yang akan saya tautkan melalui *biolink*, yaitu nama, keahlian yang dimiliki, *email* dan akun *social media* seperti *Instagram, WhatsApp*.



Gambar 3.2 *Biolink*

3.1.4. Pembelajaran Mengenai Transformasi Digital

Di PT Shifthink digital creative mahasiswa diberikan pengetahuan tentang konsep transformasi digital. Salah satu nya bagi pelaku UMKM untuk mengembangkan bisnis nya dalam bentuk digital yang memudahkan para UMKM tersebut. Transformasi Digital adalah suatu konsep yang mengubah segala sesuatu atau cara kebiasaan yang mulanya dilakukan secara manual dan konvensional menjadi otomatis dan modern mengikuti perkembangan teknologi. Adapun bentuk gambaran tahap terhadap transformasi digital ialah.



Gambar 3.3 Informasi Digital

Gambar di atas menjelaskan pencapaian transformasi digital dapat dilihat dari progres nya dengan suatu proses perubahan dalam bentuk transformasi digital. Di mana dari dua konsep digitasi merujuk pada mengubah sebuah informasi menjadi format digital, sedangkan pada konsep digitalisasi mengubah cara bekerja dengan dengan memanfaatkan teknologi.

3.2. Target yang Diharapkan

Dalam pelaksanaan kerja praktek (KP) yang dilakukan di PT shifthink digital creative ada beberapa target yang diharapkan pada kerja praktek (KP) tentunya ingin memahami bagaimana konsep teknologi informasi, digital marketing, konsep pengetahuan tentang IT dalam menciptakan sebuah *e-commerce website*.

3.3. Perangkat Kerja yang Digunakan

Adapun perangkat kerja *hardware/software* yang digunakan selama melakukan pelaksanaan 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*

(Sumber:

<https://shorturl.at/pOX25>)

3.3.2. *SMART TV*

Smart TV yang digunakan untuk melakukan presentasi.



Gambar 3.5 *Smart TV*

(Sumber: <https://shorturl.at/nzOU6>)

3.3.3. *Canva*

Canva adalah salah satu aplikasi yang bisa kamu gunakan untuk membuat berbagai desain konten visual untuk *website* atau blogmu secara gratis. *Canva* menawarkan berbagai fitur, seperti untuk mengedit gambar dan mengatur *layout*, *template* untuk banner atau sampul buku, serta segudang stok foto. Lebih jauh, *Canva* juga memiliki *user interface* yang ramah sehingga pengguna bisa mempelajari dengan cepat. (<https://www.dewaweb.com/blog/cara-menggunakan-canva/> 23 November 2023)

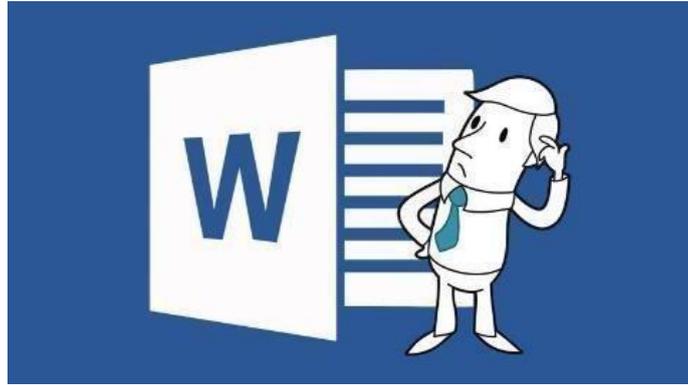


Gambar 3.6 *Canva*

(Sumber: <https://shorturl.at/aqvC9>)

3.3.4. *Microsoft Office*

Microsoft office merupakan salah satu *tools* perangkat lunak yang di sediakan *Microsoft* untuk membuat sebuah *document*.



Gambar 3.7 *Microsoft Word*

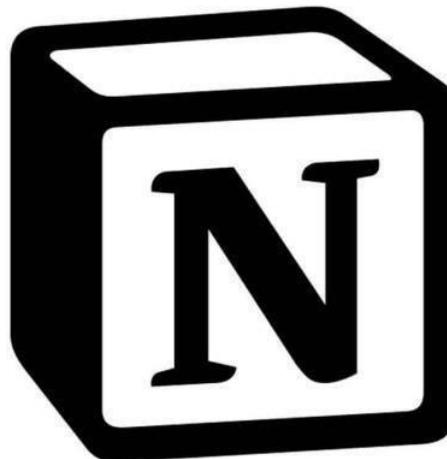
(Sumber: <https://shorturl.at/hmqE6>)

3.3.5. *Notion*

Notion merupakan aplikasi *all-in-one workspace* yang digunakan untuk membuat catatan, manajemen pengetahuan dan data, serta manajemen proyek dan tugas. Awalnya, aplikasi ini ditujukan untuk membuat notes atau catatan dengan tampilan yang sederhana. Namun dalam perkembangannya, aplikasi ini juga dirancang untuk membantu anggota perusahaan, organisasi bahkan siswa sekolah demi meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Tampilannya yang sederhana akan mempermudah seseorang untuk mengoperasikannya. Aplikasi manajemen data ini menawarkan ruang kerja terpadu, yang memungkinkan pengguna untuk mengomentari proyek yang sedang berlangsung, berpartisipasi dalam diskusi, dan menerima umpan balik. *Notion* juga cocok dijadikan sebagai alternatif dari pemakaian aplikasi *google docs*, *notepad*, *google sheets*, dan lain sebagainya. Tentunya menggunakan fitur lebih modern yang dibuat dengan pertimbangan dan evaluasi terhadap aplikasi-aplikasi yang sudah ada sebelumnya. (<https://clickup.com/blog/notion-alternatives/#11-4-notionfaqs->

,23

November 2023).



Gambar 3.8 *Notion*

(Sumber: <https://rb.gy/Orkrb1>)

3.3.6. s.id

S.id adalah *platform* untuk orang-orang untuk menunjukkan keahlian mereka dalam membuat situs mikro dan memperpendek tautan terpendek dengan

kode s.id/. Tidak hanya aplikasi konten *online*, S.id juga merupakan alat pemasaran yang memudahkan masyarakat, terutama pembuat konten, *influencer*, brand, atau marketing perusahaan, untuk berbagi informasi, pengetahuan, keahlian, dan pengetahuan produk yang dipasarkan ke semua orang melalui fitur- fitur yang disediakan oleh S.id



Gambar 3.9 S.id

(Sumber: <https://rb.gy/8f0zz5>)

3.4. Data-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 kami rancang dan implementasikan, keahaman dalam dunia medis dan kebutuhan obat-obatan menjadi landasan utama. Demikian pula, dalam upaya membangun sebuah website desa yang efektif, kami membutuhkan data yang lengkap tentang desa tersebut. Oleh karena itu, empat jenis informasi yang esensial dalam konteks ini mencakup pemahaman mendalam tentang jenis usaha UMKM klien kami, 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-kendala yang Dihadapi

Dari program studi yang di tempuh pada tempat kerja praktek yang di ambil tentu selaras dan berhubungan pada saat pemaparan materi banyak sekali istilah- istilah tentang bisnis digital yang baru pertama kali penulis dengar. Namun, pada saat pelaksanaan kerjaan praktek, PT shifthink digital creative proyek baru terhadap peserta magang yang mengakibatkan menjadi salah satu aspek ketidak pahaman terhadap industry ini.

3.6. Mengatasi Kendala yang Dihadapi

Sebelumnya 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 VI

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI INVENTARIS BARANG BERBASIS WEBSITE DI SHIFTINK DIGITAL CREATIVE

4.1. Analisa Masalah

1. Ketiadaan Sistem Inventaris

Ketiadaan Sistem Inventaris Barang di PT Shifthink Digital Creative mengakibatkan kekurangan data yang akurat tentang barang-barang yang ada. Bisa jadi karena kurangnya proses pencatatan yang teratur atau kesalahan manusia dalam mencatat.

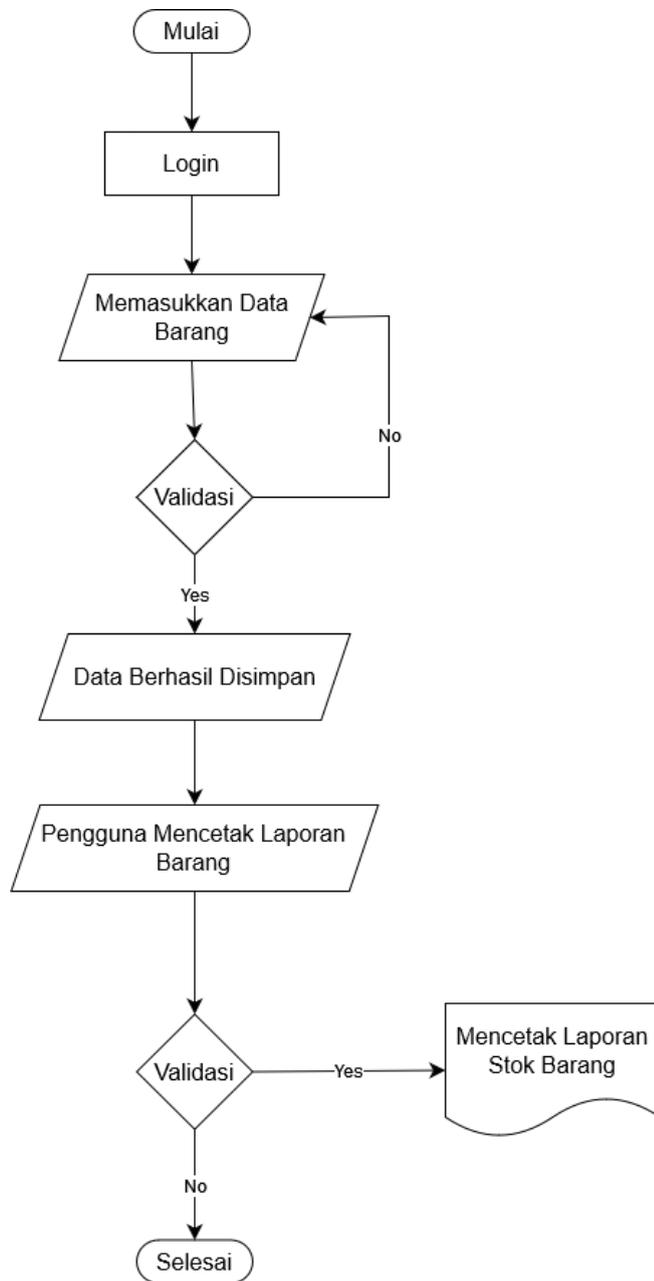
2. *Overstock* atau *Understock*

Memiliki terlalu banyak stok atau terlalu sedikit stok dapat menjadi masalah serius. *Overstock* dapat mengakibatkan biaya penyimpanan yang tinggi dan risiko keusangan, sementara *understock* dapat menyebabkan kehilangan penjualan dan kekecewaan pelanggan.

4.2. Perancangan

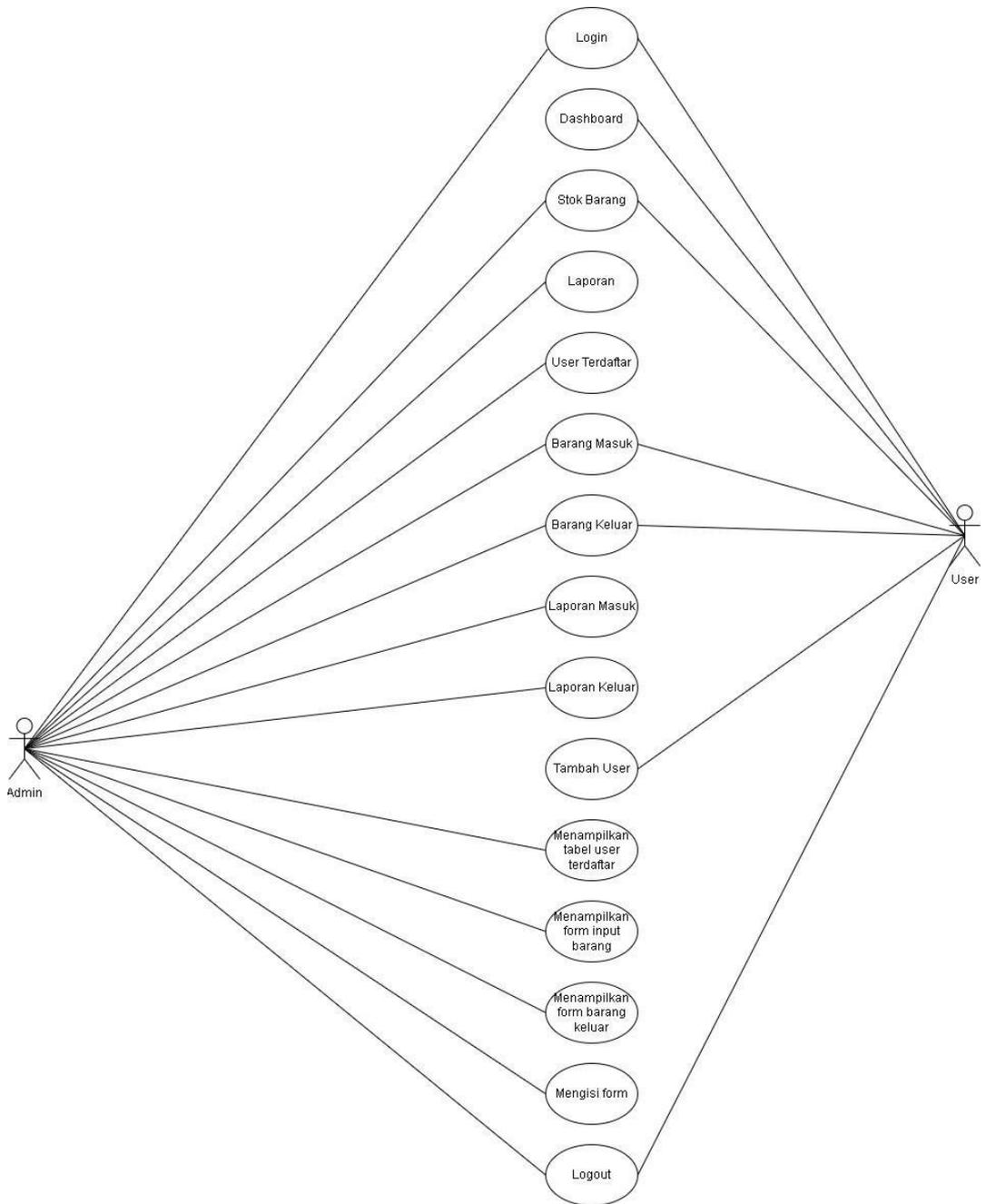
4.2.1. *Flowchart*

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. (Sumber: <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>).



Gambar 4.1 *Flowchart Sistem*

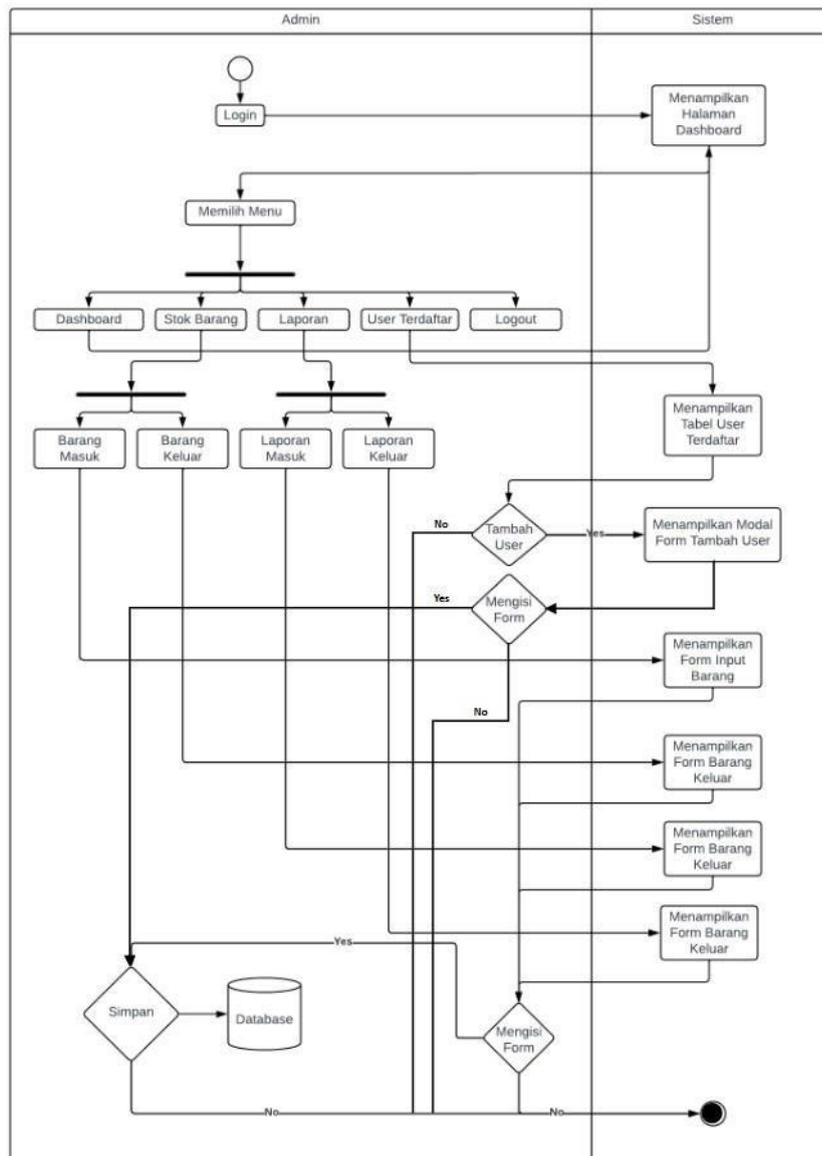
4.2.2. Usecase Diagram



Gambar 4.2 Usecase Diagram

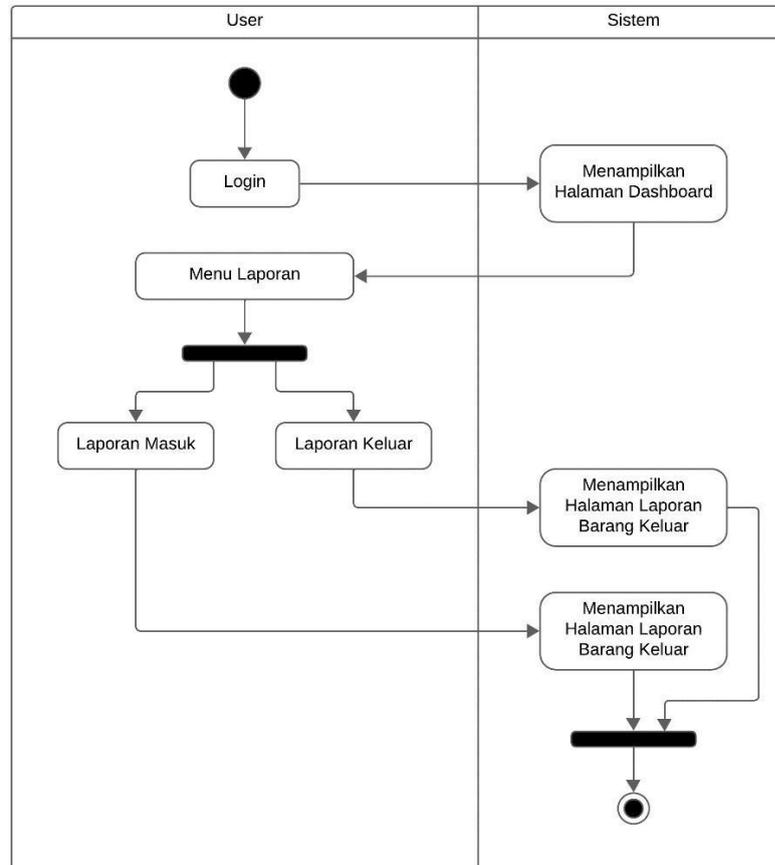
4.2.3. Activity Diagram

4.2.3.1. Activity Diagram Admin



Gambar 4.3 Activity Diagram Admin

4.2.3.2. Activity Diagram User



Gambar 4.4 Activity Diagram User

4.2.4. Desain Database

Table User

Tabel 4.1 Tabel User

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>
<i>userID</i>	<i>Int</i>	3
<i>username</i>	<i>Varchar</i>	50
<i>password</i>	<i>Varchar</i>	50
<i>role</i>	<i>varchar</i>	20

Tabel Barang

Tabel 4.2 Tabel Barang

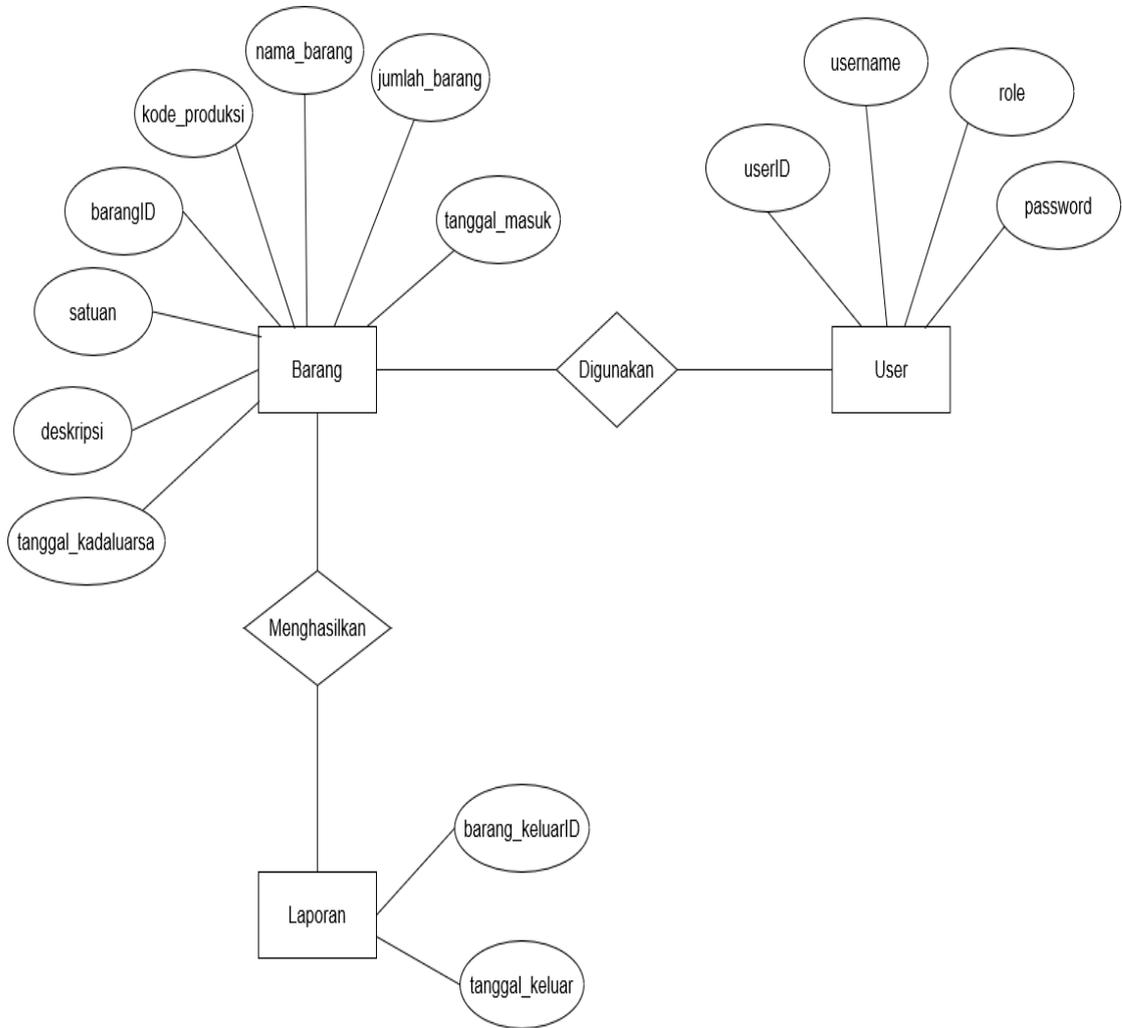
<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>
barangID	<i>Int</i>	3
kode_produksi	<i>Varchar</i>	20
nama_barang	<i>Varchar</i>	50
jumlah_barang	<i>Int</i>	3
satuan	<i>Varchar</i>	20
tanggal_masuk	<i>Date</i>	-
tanggal_kadaluarsa	<i>Date</i>	-
deskripsi	<i>Varchar</i>	100

Tabel Barang Keluar

Tabel 4.3 Tabel Barang Keluar

<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>
barang_keluarID	<i>Int</i>	3
tanggal_keluar	<i>Date</i>	-

4.2.5 ERD



Gambar 4.5 ERD

4.3. Desain UI

4.3.1. Halaman *Login*

Pada halaman pertama menunjukkan pembuka web yaitu halaman *login*

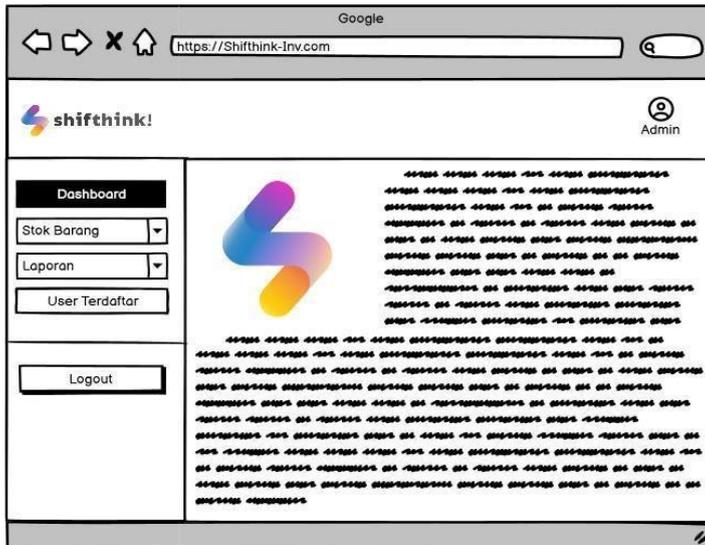
yang berisi *username* dan *password*.



Gambar 4.6 Halaman *Login*

4.3.2. Halaman Dashboard

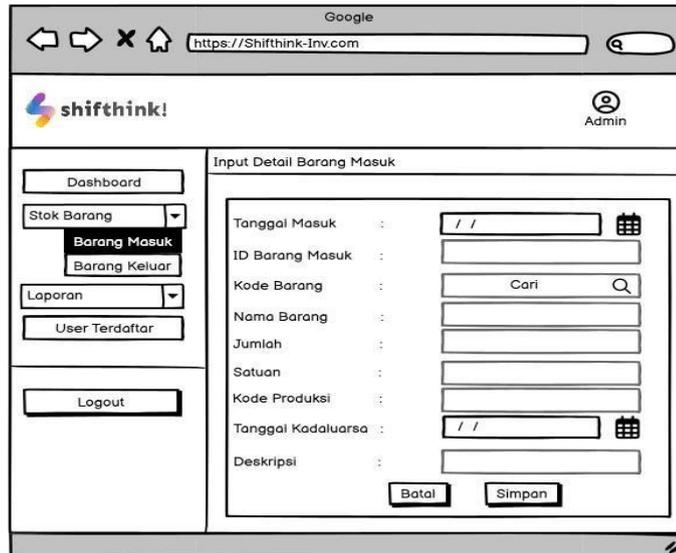
Pada dashboard web ini berisi tentang bagaimana startup ini berjalan dan pada bagian kiri web terlihat data barang, laporan, *user* terdaftar, *logout*.



Gambar 4.7 Halaman *Dashboard*

4.3.3. Halaman Data Barang Masuk

Pada data barang masuk, kita bisa menginput tanggal masuk barang, ID masuk barang, kode barang, dll.



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://Shifthink-Inv.com>. The page header features the 'shifthink!' logo and a user profile icon labeled 'Admin'. A left sidebar contains navigation buttons: 'Dashboard', 'Stok Barang' (with a dropdown menu showing 'Barang Masuk' and 'Barang Keluar'), 'Laporan' (with a dropdown menu), 'User Terdaftar', and 'Logout'. The main content area is titled 'Input Detail Barang Masuk' and contains the following form fields:

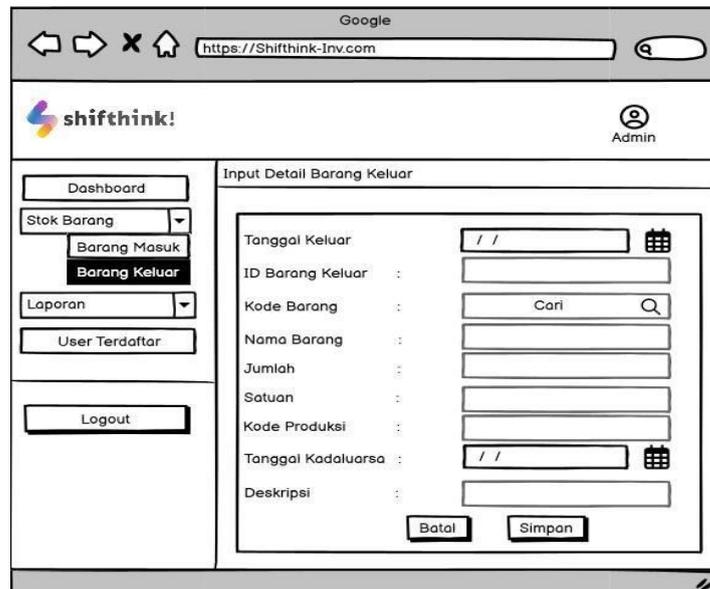
- Tanggal Masuk: (with a calendar icon)
- ID Barang Masuk:
- Kode Barang: (with a search icon)
- Nama Barang:
- Jumlah:
- Satuan:
- Kode Produksi:
- Tanggal Kadaluarsa: (with a calendar icon)
- Deskripsi:

At the bottom of the form are two buttons: 'Batal' and 'Simpan'.

Gambar 4.8 Halaman Data Barang Masuk

4.3.4. Halaman Data Barang Keluar

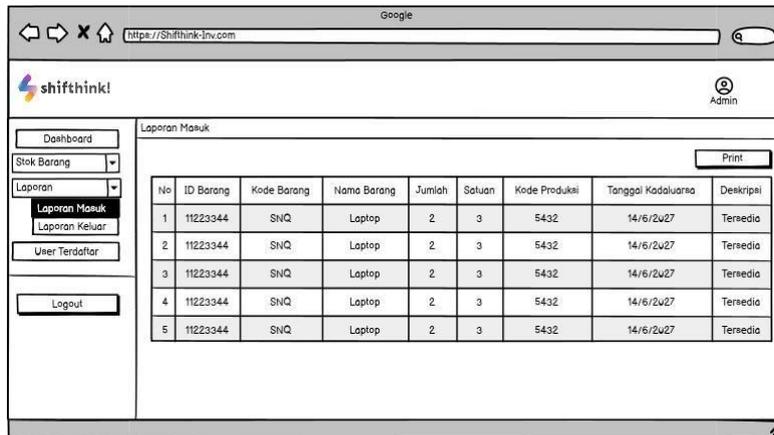
Data barang keluar sama hal fungsinya dengan data barang masuk yaitu tanggal keluar, ID barang keluar, dll.



Gambar 4.9 Halaman Data Barang Keluar

4.3.5. Halaman Laporan Data Barang Masuk

Pada Bagian Laporan Masuk Terdapat Rekap Data Yang Telah Di Input Dan Dimasukkan Ke Dalam Web Berikut.

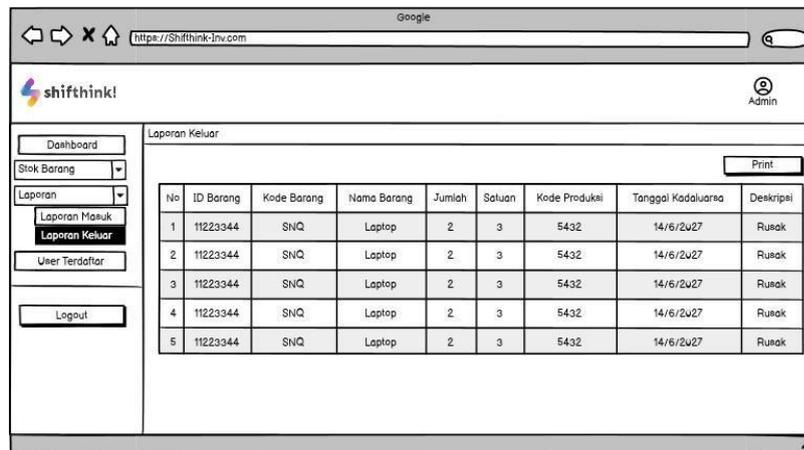


No	ID Barang	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Satuan	Kode Produksi	Tanggal Kadaluarsa	Deskripsi
1	11223344	SNQ	Laptop	2	3	5432	14/6/2027	Tersedia
2	11223344	SNQ	Laptop	2	3	5432	14/6/2027	Tersedia
3	11223344	SNQ	Laptop	2	3	5432	14/6/2027	Tersedia
4	11223344	SNQ	Laptop	2	3	5432	14/6/2027	Tersedia
5	11223344	SNQ	Laptop	2	3	5432	14/6/2027	Tersedia

Gambar 4.10 Halaman Laporan Data Barang Masuk

4.3.6. Halaman Laporan Data Barang Keluar

Pada Bagian Laporan Keluar Terdapat Rekap Barang Yang Keluar Dan Kita Mencetak Hasil Rekap Laporan Keluar Dan Dijadikan Sebuah Dokumen.

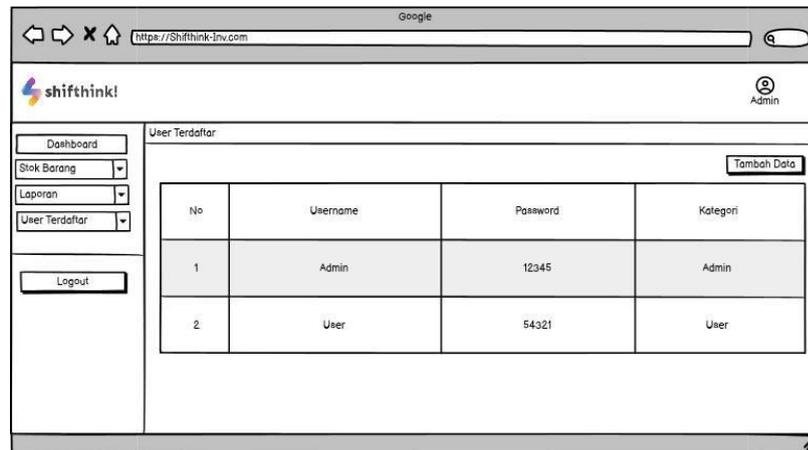


No	ID Barang	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Satuan	Kode Produksi	Tanggal Kadaluarsa	Deskripsi
1	11223344	SNQ	Laptop	2	3	5432	14/6/2027	Rusak
2	11223344	SNQ	Laptop	2	3	5432	14/6/2027	Rusak
3	11223344	SNQ	Laptop	2	3	5432	14/6/2027	Rusak
4	11223344	SNQ	Laptop	2	3	5432	14/6/2027	Rusak
5	11223344	SNQ	Laptop	2	3	5432	14/6/2027	Rusak

Gambar 4.11 Halaman Laporan Data Barang Keluar

4.3.7. Halaman User Terdaftar

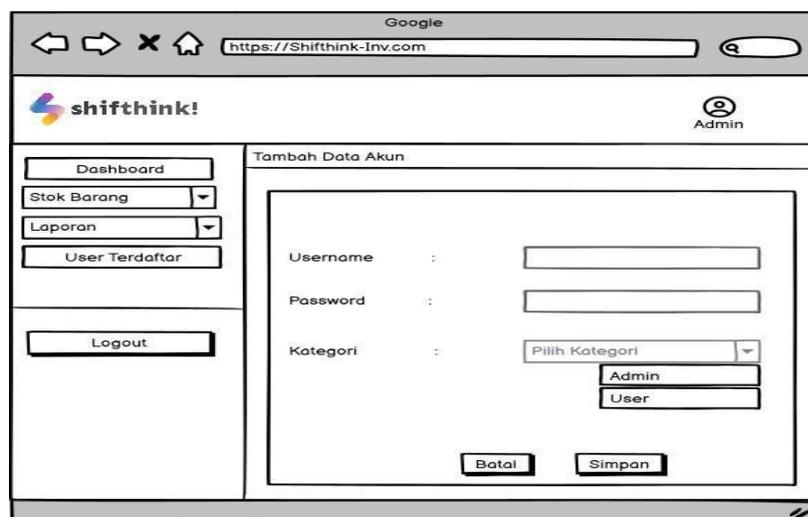
Pada User Terdaftar Kita Dapat Melihat Ada Berapa Akun Yang Sudah Terdaftar Pada Web Ini Berapa Banyak User Dan Admin.



Gambar 4.12 Halaman *User* Terdaftar

4.3.8. Halaman Tambah User

Pada Bagian Tambah Data Akun Langsung Kita Dapat Mengisi Username, Password, Dan Memilih Kategori Akun.



Gambar 4.13 Halaman Tambah *User*

4.4. Desain

Output

Desain *output* digunakan untuk membuat laporan yang merupakan keluaran atau hasil yang diinginkan. Bentuk-bentuk *output* yang dirancang dalam Sistem Informasi aplikasi inventaris barang berbasis website di shiftink digital creative adalah sebagai berikut.

4.4.1. Dokumen Laporan Barang Masuk

No.	ID Barang	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Barang	Satuan	Kode Produksi	Tanggal Masuk	Tanggal Kadaluausa	Deskripsi
1	11223	SnQ	Laptop	2	Unit	A1234	14/11/2023	-	Merek Lenovo
2	22334	113	PC	3	Unit	A24	14/11/2023	-	Untuk Ruang Server
3	33445	114	Monitor	2	Unit	B134	14/11/2023	-	Untuk Ruang Server
4	44556	115	Laptop	2	Unit	A13	14/11/2023	-	Merek Lenovo

Gambar 4.14 Laporan Barang Masuk

4.4.2. Dokumen Laporan Barang Keluar

No.	ID Barang	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah Barang	Satuan	Kode Produksi	Tanggal Tanggal Keluar	Tanggal Kadaluausa	Deskripsi
1	11223	SnQ	Laptop	2	Unit	A1234	14/11/2023	-	Rusak
2	22334	113	PC	3	Unit	A24	14/11/2023	-	Rusak
3	33445	114	Monitor	2	Unit	B134	14/11/2023	-	Rusak
4	44556	115	Laptop	2	Unit	A13	14/11/2023	-	Rusak

Gambar 4.15 Laporan Barang Keluar

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat di jelaskan dalam pelaksanaan kerja praktek pada PT shifthink digital creative.

1. Pemahaman atau pengetahuan mengenai konsultan dalam bidang IT dan pembuatan *system website* aplikasi.
2. Pengetahuan dalam desain dan scraping data dari website.

5.2. Saran

Adapun saran yang ingin disampikan terkait Kerja Praktek (KP) adalah :

1. Jangan takut untuk mencoba hal baru. Kerja praktek adalah kesempatan untuk mencoba hal-hal baru dan belajar dari kesalahan. Jangan takut untuk mencoba hal-hal yang baru dan belajar dari kesalahan Anda.
2. Hasil yang diperoleh selama penulis menjalankan kegiatan Kerja Praktek (KP), penulis dapat memberikan saran agar proses pelaksanaan KP untuk masa yang akan datang dapat berjalan lancar dan tanpa hambatan yang signifikan. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- S. Dewi, "Software Development Website Inventaris Pada Pusat Perbelanjaan XYZ," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 7, no. 1, 2020, doi: 10.30865/jurikom.v7i1.1862.
- Ridwan Setiawan, A. Ikhwana, dan E. Rahayu, "Pengembangan Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang Berbasis Web Di Sekolah Tinggi Teknologi Garut," *J. Algoritm.*, vol. 14, no. 2, 2017.
- M. N. Witama, "Perancangan Aplikasi Pengelolaan Aset Barang Inventaris SDN Makasar 05 Pagi Jakarta Timur," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.)*, vol. 3, no. 3, 2019, doi: 10.30998/string.v3i3.3578.

LAMPIRAN 1 ABSENSI 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>, E-mail: polbeng@polbeng.ac.id

ABSENSI HARIAN KERJA PRAKTEK

NAMA MAHASISWA : Yuliana
 NIM : 6103210133
 JURUSAN/PRODI : TEKNIK INFORMATIKA
 SEMESTER : 4
 LOKASI KP : PT. SHYTHINK DIGITAL CREATIVE
 PEMBIMBING/
 SUPERVISOR : _____

NO.	HARI/TANGGAL	JAM MASUK	JAM PULANG	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN/SUPERVISOR
	Senin, 3 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Selasa, 4 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Rabu, 5 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Kamis, 6 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Senin, 10 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Selasa, 11 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Rabu, 12 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Sabtu, 15 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Senin, 11 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Selasa, 10 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Kamis, 27 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Jumat, 28 Juli 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Senin, 01 Agustus 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>
	Selasa, 02 Agustus 2022	09:00	16:00	<i>[Signature]</i>

LAMPIRAN 2 NILAI KERJA PRAKTEK DARI PERUSAHAAN

PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK

PT. SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

Nama : Yusrizal
NIM : 6103211499
Program Studi : Diploma III Teknik Informatika
Politeknik Negeri Bengkalis

NO	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1.	Disiplin	20%	18 %
2.	Tanggung Jawab	25%	18%
3.	Penyesuaian Diri	10%	10%
4.	Hasil Kerja	30%	22%
5.	Perilaku Secara Umum	15%	13%
	Total Jumlah (1+2+3+4+5)	100%	81%

Keterangan :

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

Catatan :

..... Lebih aktif dan pro aktif untuk ke depannya

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

Pekanbaru, 31 Agustus 2023

Digitally signed by Musreza, S.T. DN: cn=Musreza, o=PT. SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE, email=musreza@shifthink.com


Musreza, S.T

Chief Executive Officer (CEO)