

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PT. SOODU INDONESIA GROUP**  
**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* UNTUK**  
***WEBSITE* SISTEM INFORMASI *FOOD VLOGGER* DAN**  
***RECIPE***

**RIZKY PERTIWI**  
**6304201271**



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

**2024**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PT. SOODU INDONESIA GROUP**  
**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* UNTUK**  
***WEBSITE* SISTEM INFORMASI *FOOD VLOGGER* DAN *RECIPE***

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

**RIZKY PERTIWI**  
**6304201271**

Bengkalis, 19 Juli 2024

Pembimbing Lapangan  
PT. Soodu Indonesia Group

Dosen Pembimbing  
Program Studi D-IV Rekayasa  
Perangkat Lunak



**Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP**  
**Chief Operating Officer(COO)**



**Ryzi Rahmatil Fiska, M.Kom**  
**NIP. 199107112020122022**

Disetujui,  
Ketua Program Studi D-IV Rekayasa Perangkat Lunak  
Politeknik Negeri Bengkalis



**Fajri Profesi Putra, M.Cs**  
**NIP. 198805072015041003**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Laporan Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group, Bengkalis.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada orangtua penulis yang telah banyak memberikan dorongan berupa finansial serta semangat yang diberikan dari awal hingga selesainya laporan ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini antara lain:

1. Bapak Johny Custer, ST., MT selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri bengkalis.
3. Bapak Fajri Frofesio Putra, M.Cs selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak.
4. Bapak M. Asep Subandri, M.Kom selaku Koordinator Kerja Praktek.
5. Ibu Ryci Rahmatil Fiska, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
6. Bapak Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP selaku Pembimbing lapangan di PT. Soodu Indonesia Group.
7. Bapak Muhammad Ridho Nosa, S.T.,M.Kom selaku CEO PT. Soodu Indonesia Group.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi penulis. Penulis juga meminta maaf kepada seluruh pihak khususnya dosen pembimbing dan rekan-rekan apabila terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

Bengkalis, 19 Juli 2024

**Rizky Pertiwi**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Pemikiran KP .....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat KP .....	2
1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek .....	2
<b>BAB II</b> .....	3
<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	3
2.1 Sejarah Singkat PT. Soodu Indonesia Group .....	3
2.2 Visi dan Misi PT. Soodu Indonesia Group .....	3
2.2.1 Visi .....	3
2.2.2 Misi.....	3
2.3 Struktur Organisasi PT. Soodu Indonesia Group .....	3
2.4 Ruang Lingkup PT. Soodu Indonesia Group .....	5
<b>BAB III</b> .....	6
<b>BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK (KP)</b> .....	6
3.1 Spesifikasi Tugas yang dikerjakan.....	6
3.1.1 Fotografer dan Videografer dari Kegiatan Soodu.id.....	6
3.1.2 Mempersiapkan Event Ngabuburit Bareng Soodu.id.....	7
3.1.3 Membuat Desain Grafis Soodu.id .....	8
3.2 Target yang diharapkan .....	9
3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang digunakan.....	10
3.4 Data-data yang diperlukan .....	12
3.5 Dokumen yang dihasilkan.....	12
3.6 Kendala saat kegiatan Kerja Praktek.....	12
<b>BAB IV</b> .....	13

<b>PERANCANGAN DESAIN <i>USER INTERFACE</i> UNTUK <i>WEBSITE</i> SISTEM INFORMASI <i>FOOD VLOGGER</i> DAN <i>RECIPE</i> .....</b>	<b>13</b>
4.1 Metodologi.....	13
4.1.1 Prosedur Perancangan Desain <i>User Interface</i> .....	13
4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data .....	13
4.1.3 Proses Perancangan .....	13
4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan .....	14
4.2 Perancangan dan Implementasi.....	14
4.2.1 Analisis Data .....	14
4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi .....	15
4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi .....	20
4.2.4 Dampak Implementasi Sistem/Alat/Solusi.....	27
<b>BAB V</b> .....	<b>28</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>28</b>
5.1 Kesimpulan .....	28
5.2 Saran .....	28
5.2.1 Bagi Instansi .....	28
5.2.2 Bagi Mahasiswa.....	28
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>29</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>30</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	4
Gambar 3. 1 Dokumentasi kegiatan live ig bareng CEO D'kopikap.....	6
Gambar 3. 2 Video live ig bareng CEO D'Kopikap.....	6
Gambar 3. 3 Video acara CFN.....	7
Gambar 3. 4 Mempersiapkan event bersama CEO D'Kopikap.....	7
Gambar 3. 5 Mempersiapkan event bersama Founder Bos Salad.....	8
Gambar 3. 6 Pembuatan Tor Cor.....	8
Gambar 3. 7 Desain Brosur Memperingati Hari Raya Waisak.....	9
Gambar 3. 8 Desain Brosur Memperingati Hari Raya Idul Adha.....	9
Gambar 3. 9 Tampilan Canva.....	10
Gambar 3. 10 Tampilan Figma.....	11
Gambar 3. 11 Logo Chrome.....	11
Gambar 3. 12 Laptop.....	12
Gambar 3. 13 Handphone.....	12
Gambar 4. 1 Use Case Sistem Informasi Food Vloger dan Recipe.....	14
Gambar 4. 2 Wireframe Halaman Login.....	15
Gambar 4. 3 Wireframe Halaman Dashboar.....	15
Gambar 4. 4 Wireframe Halaman Deskripsi.....	16
Gambar 4. 5 Wireframe Halaman Daftar Resep.....	16
Gambar 4. 6 Wireframe Halaman Konten Vlog.....	16
Gambar 4. 7 Wireframe Halaman User.....	17
Gambar 4. 8 Wireframe Halaman Tambah Data Resep.....	17
Gambar 4. 9 Wireframe Halaman Beranda.....	18
Gambar 4. 10 Wireframe Halaman Tentang.....	18
Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Resep.....	19
Gambar 4. 12 Wireframe Halaman Detail Resep.....	19
Gambar 4. 13 Wireframe Halaman Konten Vlog.....	19
Gambar 4. 14 Mockup Halaman Login.....	20
Gambar 4. 15 Mockup Halaman Dashboard.....	20
Gambar 4. 16 Mockup Halaman Deskripsi.....	21
Gambar 4. 17 Mockup Halaman Daftar Resep.....	21
Gambar 4. 18 Mockup Halaman Tambah Data Resep.....	22
Gambar 4. 19 Mockup Halaman Konten Vlog.....	22
Gambar 4. 20 Mockup Halaman User.....	23
Gambar 4. 21 Mockup Halaman Beranda.....	24
Gambar 4. 22 Mockup Halaman Tentang.....	25
Gambar 4. 23 Mockup Halaman Resep Makanan.....	25
Gambar 4. 24 Mockup Halaman Detail resep.....	26
Gambar 4. 25 Mockup Halaman Konten Vlog.....	26
Gambar 4. 26 Prototype Website Sistem Informasi Food Vlogger dan Recipe....	27

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Luaran Proyek Kerja Praktek .....	2
Tabel 4. 1 Tahap dan Jadwal Pelaksanaan.....	14

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Balasan Diterima Magang.....	30
Lampiran 2. Surat Keterangan Kerja Praktek .....	31
Lampiran 3. Surat Validasi Project Akhir Magang .....	32
Lampiran 4. Form Penilaian dari Perusahaan .....	33
Lampiran 5. Absen .....	34
Lampiran 6. Log Harian/Mingguan .....	35
Lampiran 7. Sertifikat Magang .....	40
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan .....	41



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Kerja praktek merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa di sebuah Perguruan Tinggi. Untuk dapat terjun ke dunia kerja setelah kuliah, maka mahasiswa harus memiliki pengalaman guna menghadapi keprofesionalan pekerjaan sesuai dengan bidang yang digeluti. Oleh karena itu, kerja praktek adalah bentuk implementasi perkuliahan yang dilakukan secara langsung ke suatu instansi atau suatu perusahaan. Dengan adanya kegiatan kerja praktek mampu memberikan pengalaman, mengasah keahlian dan kemampuan mahasiswa dalam dunia kerja.

PT. Soodu Indonesia Group adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang *startup E-Commerce* yang berhubungan dengan UMKM daerah Bengkalis. Di PT. Soodu Indonesia Group juga memberikan kesempatan untuk mahasiswa dalam melaksanakan Kerja Praktek (KP) di Perusahaan mereka, guna untuk meningkatkan wawasan dan mutu yang mereka miliki. Maka tujuan melaksanakan Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group adalah untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan tambahan, yang mungkin belum sepenuhnya didapatkan selama perkuliahan dan menerapkan pengetahuan yang sudah didapatkan selama perkuliahan.

Di era globalisasi sekarang ini, tidak dipungkiri sosial media sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia sehari-hari. Sosial media mempermudah pekerjaan manusia dan juga untuk mempermudah akses informasi. Untuk mempermudah Perusahaan dalam mengenalkan makanan dari berbagai daerah dan juga resepnya dapat dilakukan dengan menggunakan sistem ataupun aplikasi, oleh karena itu penulis mengajukan judul “**Perancangan Desain *User Interface* Untuk Website Sistem Informasi *Food Vloger Dan Recipe*”**, dan rancangan tersebut akan diimplemmentasikan kedalam sistem.

## 1.2 Tujuan dan Manfaat KP

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek adalah:

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan dalam masa perkuliahan dalam dunia pekerjaan.
2. Melatih kedisiplinan dan tanggung jawab dalam lingkungan kerja.
3. Mengetahui potensi kerja yang dimiliki pada setiap mahasiswa.

Manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktek adalah:

1. Mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja.
2. Untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan mengenai dunia kerja.

## 1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Kerja Praktek dilaksanakan di PT. Soodu Indonesia Group selama 4 bulan terhitung sejak 18 Maret 2024 – 19 Juli 2024. Luaran proyek kerja praktek setelah melaksanakan program kerja praktek terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Luaran Proyek Kerja Praktek

No	Kegiatan	Target yang diharapkan
1	Perancangan Desain <i>User Interface</i> Untuk Website Sistem Informasi <i>Food Vloger</i> Dan <i>Recipe</i>	Merancang desain <i>User Interface</i> yang akan diimpelentasikan kedalam sistem <i>Food Vloger</i> dan <i>Recipe</i> yang lebih menarik dan memudahkan untuk memberi informasi makanan dan resep dari berbagai daerah.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah Singkat PT. Soodu Indonesia Group**

Ide Soodu.id pertama kali dicetus oleh Muhammad Ridho Nosa pada tanggal 10 Juli 2019. Lalu pada 5 Mei 2020 Muhammad Ridho Nosa mengajak beberapa teman-teman kolagenya untuk menjalankan bersama-sama startup Soodu.id, pada tanggal inilah Soodu.id resmi berjalan. Soodu.id merupakan platform yang memberikan kemudahan untuk UMKM daerah dalam memasarkan produk kepasar yang lebih luas.

#### **2.2 Visi dan Misi PT. Soodu Indonesia Group**

##### **2.2.1 Visi**

Visi dari PT. Soodu Indonesia Group, yaitu:

1. Menjadi marketplace produk asli daerah terbesar se-Indonesia.

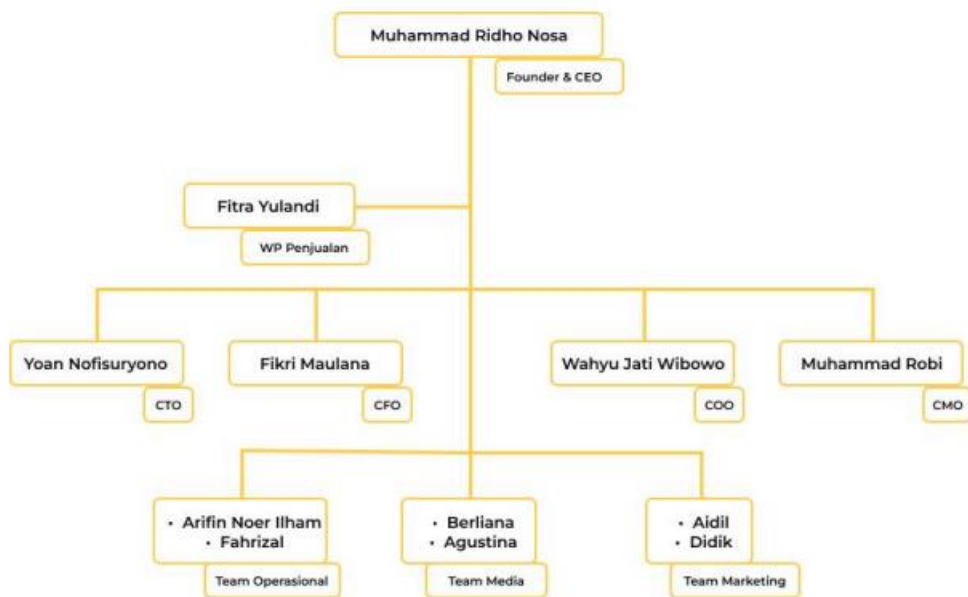
##### **2.2.2 Misi**

Adapun Misi PT. Soodu Indonesia Group, yaitu:

1. Mendigitalisasi UMKM daerah se Indonesia.
2. Memperkuat UMKM daerah se Indonesia.
3. Meningkatkan daya jual UMKM daerah se Indonesia.

#### **2.3 Struktur Organisasi PT. Soodu Indonesia Group**

Struktur Organisasi pada PT. Soodu Indonesia Group disusun dengan ketentuan dari fungsi, kewajiban dan tanggung jawab dari masing-masing bagian pada setiap bidang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

1. CEO

*Chief Executive Officer* merupakan posisi atau jabatan tertinggi dalam suatu perusahaan. CEO bertanggung jawab atas segala bisnis di suatu perusahaan. Mempunyai tugas untuk membuat keputusan manajerial paling tinggi di perusahaan. CEO juga mempunyai tanggung jawab untuk mengambil keputusan utama dalam manajemen perusahaan.

2. CTO

*Chief Technology Officer* memiliki tugas untuk sebagai wakil direktur yang bertanggung jawab atas segala kegiatan teknologi dan informasi yang ada didalam perusahaan.

3. CFO

*Chief Financial Officer* memiliki tugas sebagai wakil direktur yang mengelola dalam masalah keuangan atau *finance* dalam perusahaan. Peran dari CFO dalam perusahaan berkaitan dengan pengadaan pendanaan, pembelanjaan, pembentukkn anggaran, dan pembuatan laporan keuangan dalam perusahaan.

4. COO

*Chief Operating Officer* memiliki tugas sebagai wakil direktur dalam memimpin divisi operasional internal Perusahaan.

5. CMO

Chief Marketing Officer memiliki tugas sebagai wakil direktur yang mengelola pemasaran. Tugas CMO adalah membantu CEO memimpin divisi marketing dan menanggapi berbagai perihal tentang marketing atau pemasaran didalam perusahaan.

## **2.4 Ruang Lingkup PT. Soodu Indonesia Group**

Adapun ruang lingkup dari Soodu.id diantaranya:

1. Soodu Mall

Pusat brand dan produk unggulan UMKM Soodu.id yang sudah terverifikasi.

2. Soodu Go

Layanan pengantaran instan untuk tiap daerah yang sudah terjangkau oleh layanan Soodu.go.

3. Soodu Pos

Layanan untuk kemudahan mengelola kasir dan laporan keuangan digital.

4. SooduPedia

Layanan yang memberikan edukasi dan literasi digital bagi UMKM daerah.

5. SooduBlog

Berita terkini, artikel menarik, tips and trick yang disajikan kontributor soodublog untuk UMKM daerah.

## BAB III

### BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK (KP)

#### 3.1 Spesifikasi Tugas yang dikerjakan

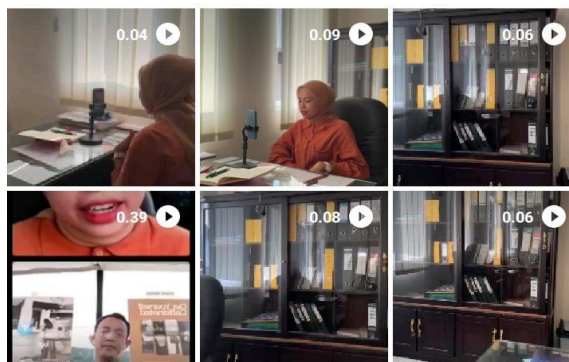
Adapun tugas yang dikerjakan selama Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group antara lain:

##### 3.1.1 Fotografer dan Videografer dari Kegiatan Soodu.id

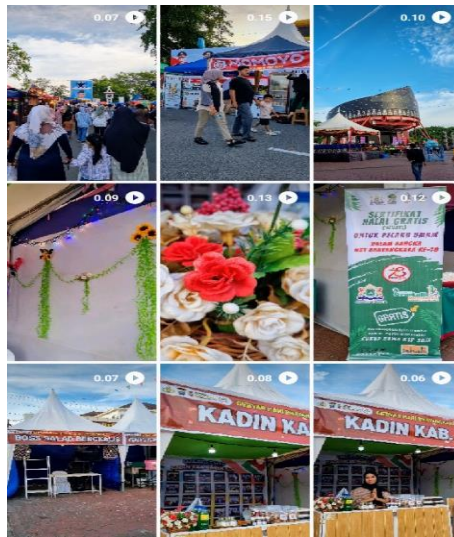
Dalam pelaksanaan kegiatan magang, tim Soodu.id memberikan kesempatan kepada tim magang untuk menjadi dokumentator Soodu.id. Adapun tugas dokumentator adalah mendokumentasikan setiap kegiatan dari Soodu.id, mulai dari pengambilan foto maupun video.



Gambar 3. 1 Dokumentasi kegiatan live ig bareng CEO D'kopikap



Gambar 3. 2 Video live ig bareng CEO D'Kopikap



Gambar 3. 3 Video acara CFN

### 3.1.2 Mempersiapkan Event Ngabuburit Bareng Soodu.id

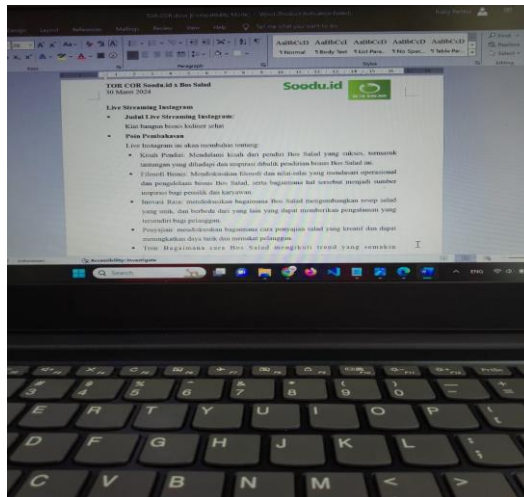
Tugas mempersiapkan event ngabuburit bareng bertujuan untuk mempersiapkan apa saja kebutuhan yang digunakan dan diperlukan sebagai bahan event ngabuburit bareng Soodu.id. Pada event ini pihak Soodu.id mengajak pengusaha umkm Bengkalis untuk collab dalam pengisian event tujuannya untuk mengetahui tips dan trik pemasaran produk umkm agar menjadi produk yang tidak kalah menarik dengan produk-produk lainnya yang ada.



Gambar 3. 4 Mempersiapkan event bersama CEO D'Kopikap



Gambar 3. 5 Mempersiapkan event bersama Founder Bos Salad



Gambar 3. 6 Pembuatan Tor Cor

### 3.1.3 Membuat Desain Grafis Soodu.id

Pembuatan design grafis digunakan untuk konten disosial media, seperti brosur untuk keperluan kegiatan Soodu.id. Target yang diharapkan yaitu untuk mempelajari desain mengenai grafis. Tools yang digunakan dalam pembuatan desain grafis ini yaitu canva dan figma.





Gambar 3. 7 Desain Brosur Memperingati Hari Raya Waisak



Gambar 3. 8 Desain Brosur Memperingati Hari Raya Idul Adha

### 3.2 Target yang diharapkan

Setelah melaksanakan Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group, terdapat target yang diharapkan dapat tercapai antara lain:

1. Memahami etika yang baik di perusahaan.
2. Mengetahui dan belajar bagaimana cara kerja pada bidang teknologi informasi dan berbisnis secara digital.
3. Menambah skill dalam dunia berbisnis secara digital.
4. Menyelesaikan tugas yang telah diberikan.

### 3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang digunakan

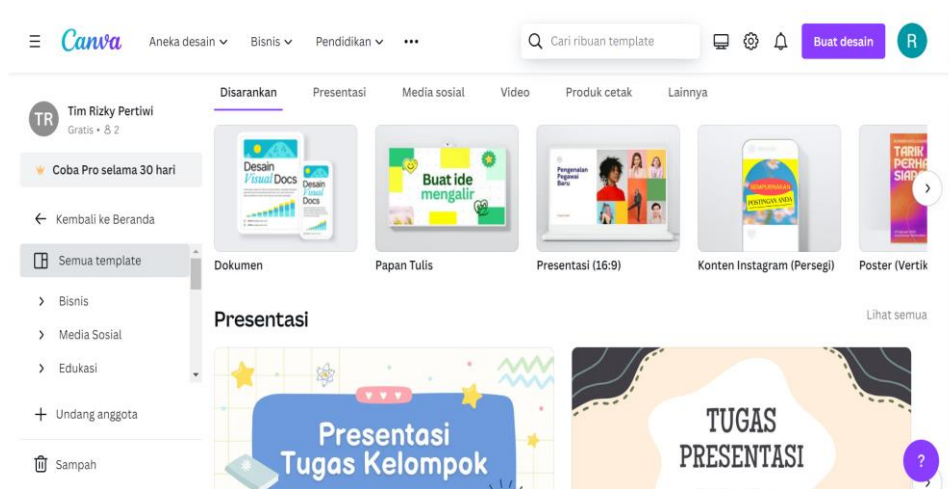
Perangkat yang digunakan untuk kegiatan kerja praktek antara lain:

#### 3.3.1 Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam melaksanakan proses kegiatan Kerja Praktek, ada beberapa perangkat lunak yang membantu proses pembuatan *project* Kerja Praktek. Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam melaksanakan tugas Kerja Praktek adalah sebagai berikut:

##### a. Canva

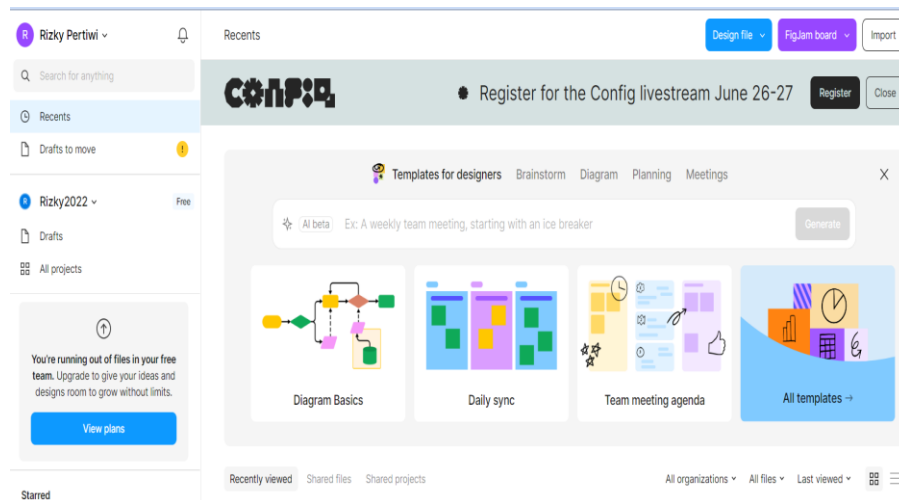
Canva merupakan aplikasi desain online yang menyediakan tools untuk berbagai design grafis dengan mudah tanpa perlu mendesain dari awal. Canva juga digunakan untuk pembuatan design grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Didalam canva banyak bahan-bahan untuk mendesain seperti animasi, background dan elemen-elemen pendukung lainnya.



Gambar 3. 9 Tampilan Canva

##### b. Figma

Figma merupakan salah satu *design tool* yang digunakan untuk pembuatan tampilan aplikasi, *website* dan lain-lain. Figma memiliki kelebihan untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih satu orang secara bersama-sama dengan dikerjakan ditempat yang berbeda. Figma dapat beroperasi pada windows, linux, ataupun mac yang harus terhubung ke internet.



Gambar 3. 10 Tampilan Figma

c. *Google Chrome*

*Google Chrome* adalah salah satu peramban web yang merupakan platform yang dikembangkan dan di luncurkan pada September 2008. Google chrome digunakan untuk akses dalam membuka website figma dan canva yang digunakan sebagai pembuatan tugas-tugas dan *project* di saat melaksanakan kerja praktek.



Gambar 3. 11 Logo Chrome

3.3.2 Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam melaksanakan proses kegiatan Kerja Praktek, juga memerlukan perangkat keras untuk membantu proses pembuatan project Kerja Praktek. Adapun perangkat keras yang digunakan dalam melaksanakan tugas Kerja Praktek adalah sebagai berikut:

a. Laptop

Laptop adalah perangkat keras yang digunakan untuk membuat *project*, dan untuk penunjang lainnya di saat melaksanakan kegiatan Kerja Praktek.



Gambar 3. 12 Laptop

b. Handphone

Handphone digunakan untuk dokumentasi pada setiap kegiatan PT. Soodu Indonesia Group.



Gambar 3. 13 Handphone

### 3.4 Data-data yang diperlukan

Adapun data yang diperlukan untuk dijadikan sebagai penunjang pelaksanaan Kerja Praktek adalah:

1. Data yang diperlukan untuk perancangan desain *User Interface*.
2. Referensi yang dijadikan sebagai acuan untuk perancangan desain *User Interface*.

### 3.5 Dokumen yang dihasilkan

Dokumen yang dihasilkan dalam tugas kerja praktek adalah:

1. Berupa hasil perancangan desain *User Interface* yang sudah direvisi.
2. Laporan pengerjaan *project*.

### 3.6 Kendala saat kegiatan Kerja Praktek

Adapun kendala yang dihadapi saat melaksanakan kerja praktek antara lain:

1. Terlalu lama mendapatkan konfirmasi mengenai tugas yang sudah dibuat.

## **BAB IV**

### **PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* UNTUK *WEBSITE* SISTEM INFORMASI *FOOD VLOGGER* DAN *RECIPE***

#### **4.1 Metodologi**

##### **4.1.1 Prosedur Perancangan Desain *User Interface***

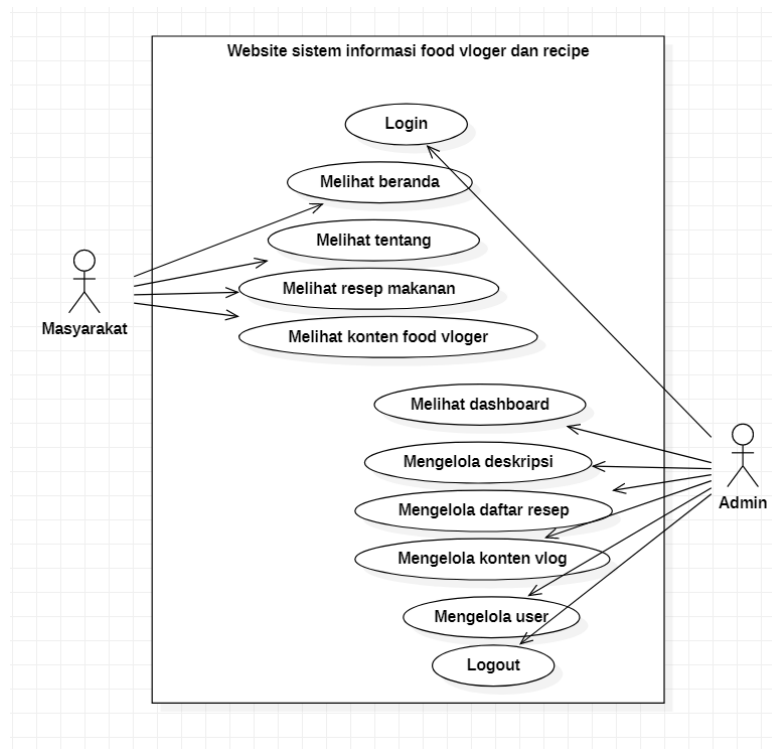
Perancangan desain *User Interface* (UI) untuk website ini dibuat menggunakan aplikasi Figma. Dapat diketahui bahwa aplikasi Figma ini terdapat fitur prototyping yang dapat digunakan untuk simulasi website seakan sudah selesai. Dalam proses perancangan desain diperlukan informasi dan data yang relevan untuk memastikan desain sesuai dengan kebutuhan fungsionalitas.

##### **4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang dilakukan untuk perancangan desain *User Interface* (UI) menggunakan teknik wawancara kepada owner untuk mendapatkan data yang akan dimasukkan kedalam rancangan dan fitur apa saja yang diperlukan. Dan dari hasil wawancara, data yang sudah didapatkan akan dimasukkan kedalam rancangan *user interface*.

##### **4.1.3 Proses Perancangan**

Use case merupakan tools yang digunakan untuk membuat pemodelan interaksi user dengan sistem. Tahap yang penulis lakukan dalam perancangan desain *User Interface* ini berdasarkan analisis data dari use case yang dihasilkan berdasarkan wawancara dengan owner sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Use Case Sistem Informasi Food Vloger dan Recipe

#### 4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Tabel 4. 1 Tahap dan Jadwal Pelaksanaan

	Kegiatan	Bulan											
		April			Mei			Juni			Juli		
1	Perencanaan												
2	Analisis												
3	Wireframing												
4	Implementasi												
5	Pembuatan Laporan												

### 4.2 Perancangan dan Implementasi

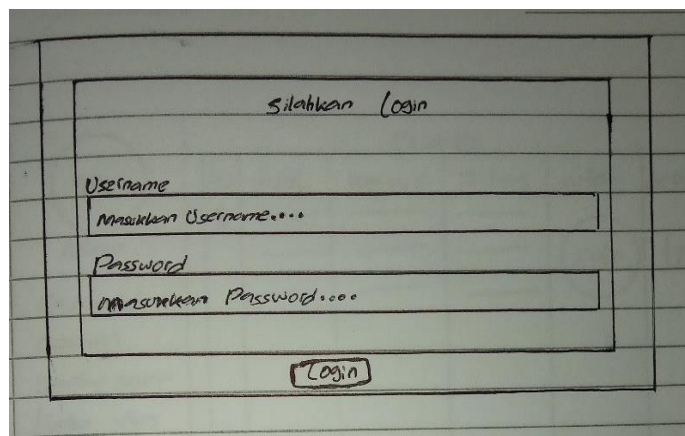
#### 4.2.1 Analisis Data

Pada tahap analisis data adalah tahapan yang bertujuan untuk menentukan data apa saja yang diperlukan untuk perancangan desain *user interface* berdasarkan hasil wawancara dengan perusahaan. Adapun data-data yang digunakan adalah data resep makanan, link video vlog, foto makanan dan data-data lain yang akan dimasukkan kedalam rancangan desain.

#### 4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi

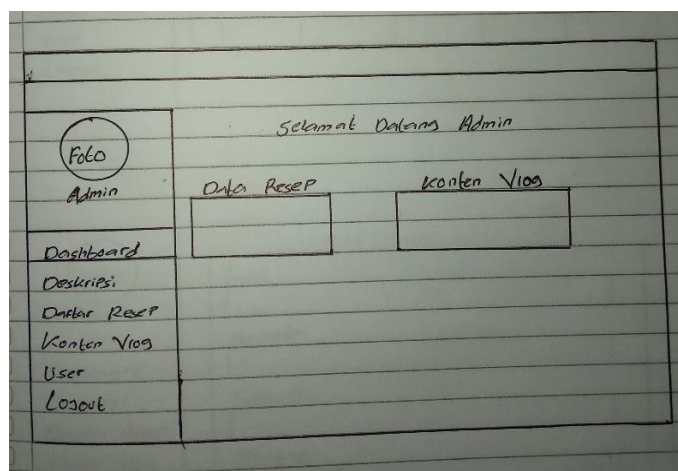
Pada tahapan ini merupakan tahap yang nantinya akan dibangun dan menggambarkan secara rinci tampilan apa saja yang akan dibuat. Adapun rancangan desain *user interface* yang akan dibangun melalui tahap wireframe. Wireframe merupakan sebuah sketsa sederhana dari tata letak dan struktur halaman suatu aplikasi atau web. Wireframe bertujuan untuk menunjukkan elemen seperti tombol, gambar, teks, dan navigasi akan diletakkan. Rancangan desain user interface terbagi menjadi 2 halaman, yaitu halaman untuk admin dan masyarakat, dapat dilihat pada gambar berikut:

1. Halaman untuk admin
  - a. Halaman *Login*



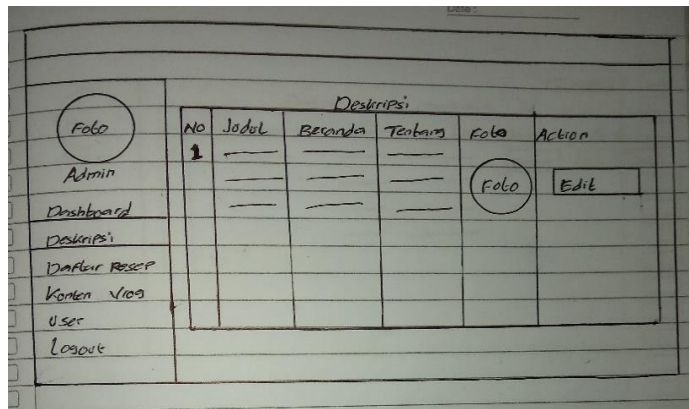
Gambar 4. 2 Wireframe Halaman *Login*

- b. Halaman *Dashboard*



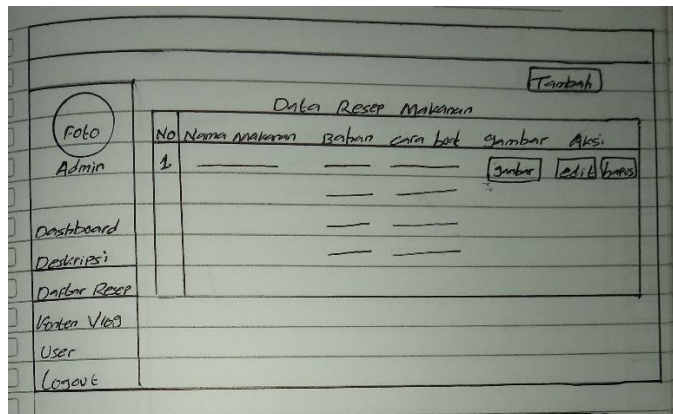
Gambar 4. 3 Wireframe Halaman *Dashboar*

c. Halaman Deskripsi



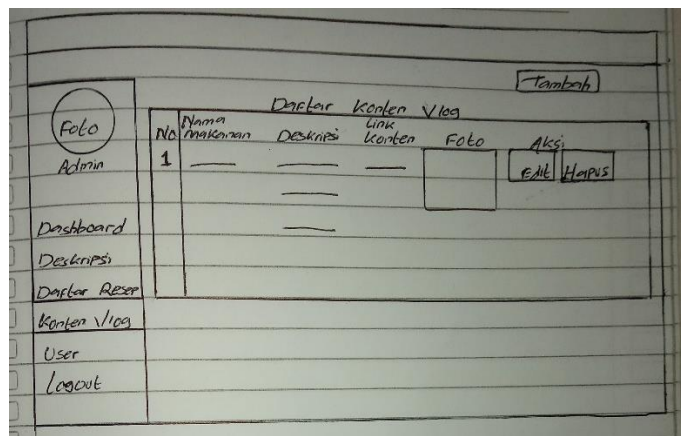
Gambar 4. 4 Wireframe Halaman Deskripsi

d. Halaman Daftar Resep



Gambar 4. 5 Wireframe Halaman Daftar Resep

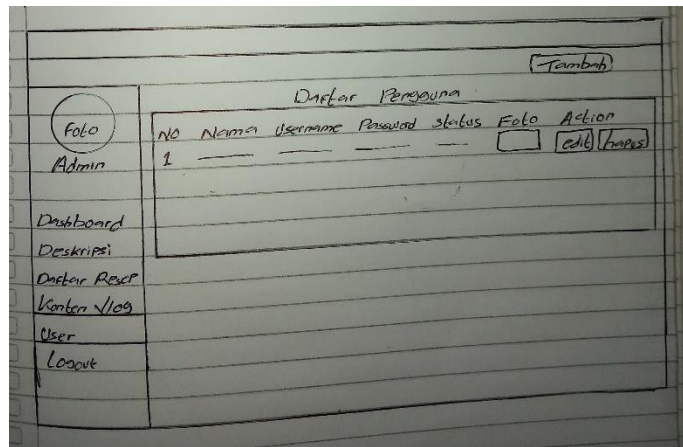
e. Halaman Konten Vlog



Gambar 4. 6 Wireframe Halaman Konten Vlog

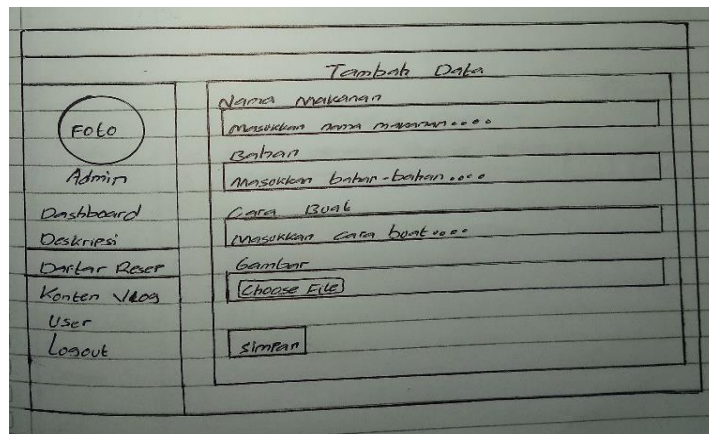


f. Halaman User



Gambar 4. 7 Wireframe Halaman User

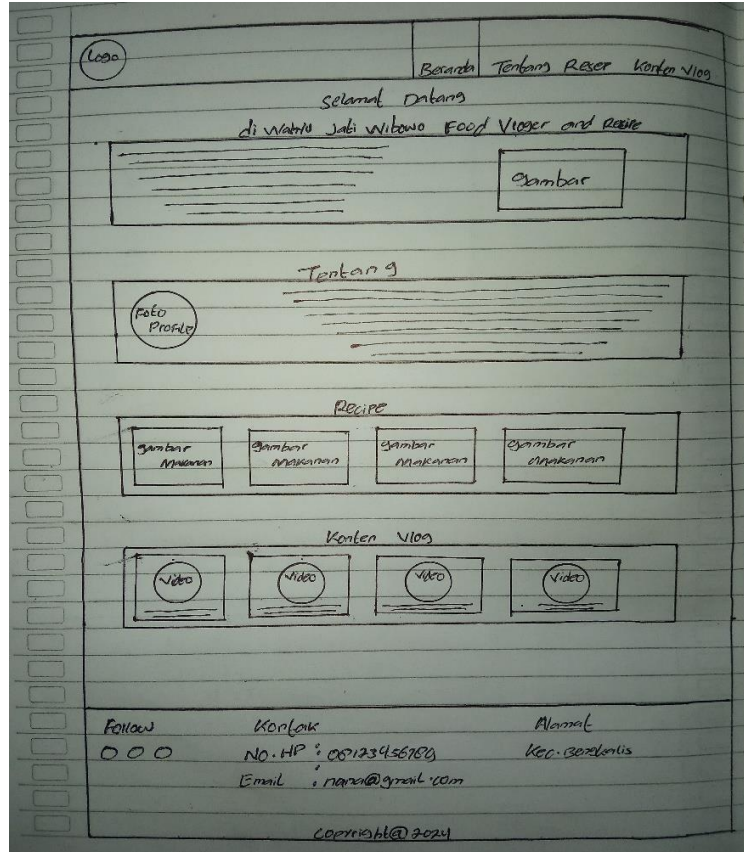
g. Halaman Tambah Data Daftar Resep



Gambar 4. 8 Wireframe Halaman Tambah Data Resep

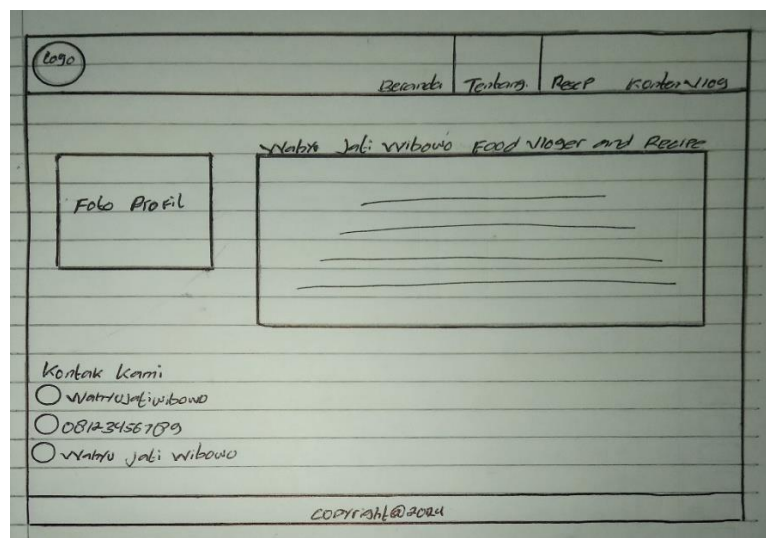
## 2. Halaman untuk masyarakat

### a. Halaman Beranda



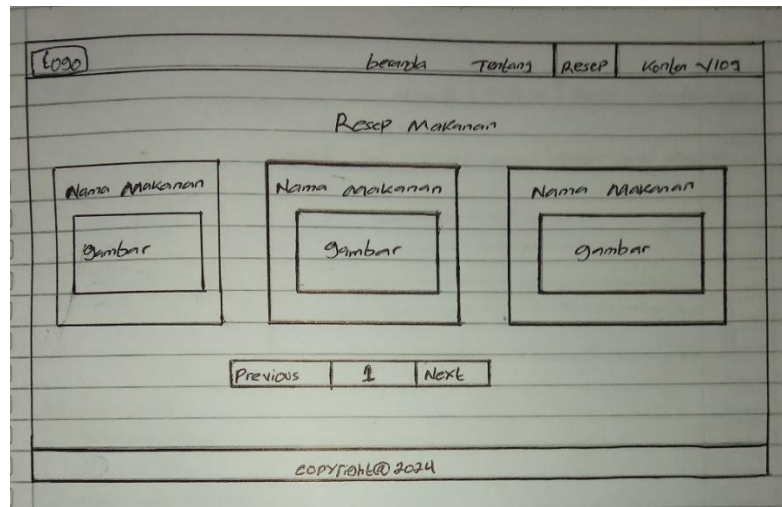
Gambar 4. 9 Wireframe Halaman Beranda

### b. Halaman Tentang



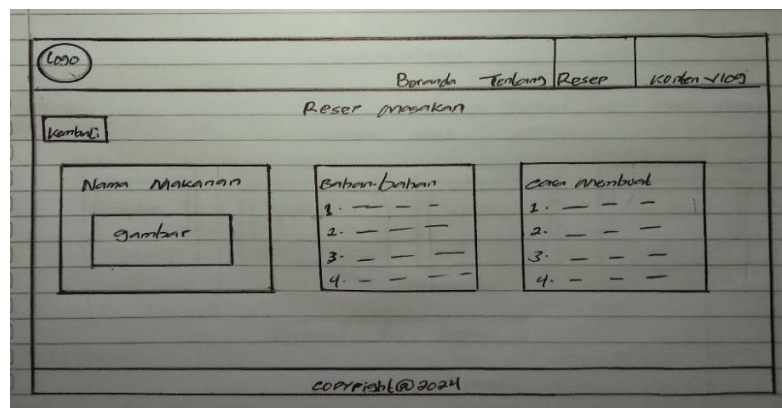
Gambar 4. 10 Wireframe Halaman Tentang

c. Halaman Resep



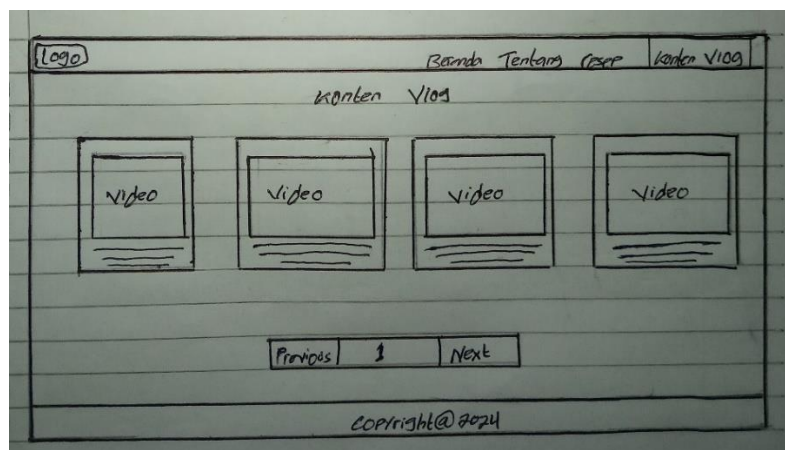
Gambar 4. 11 Wireframe Halaman Resep

d. Halaman Detail Resep



Gambar 4. 12 Wireframe Halaman Detail Resep

e. Halaman Konten Vlog



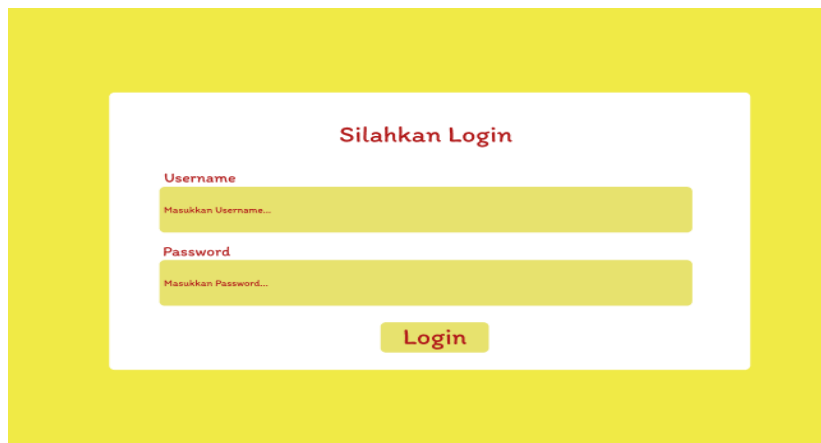
Gambar 4. 13 Wireframe Halaman Konten Vlog

### 4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi

Pada tahap implementasi gunanya untuk mengubah gambar yang sudah dirancang sebelumnya menjadi nyata dalam sebuah tampilan *mockup*. Mockup memberikan gambar yang lebih nyata tentang desain.

#### 1. *Mockup* Halaman *Login*

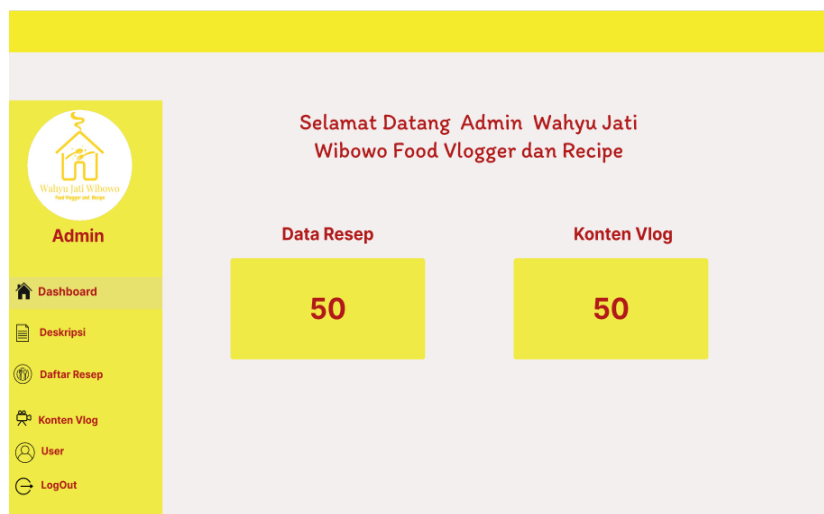
Tampilan *mockup* halaman *login* digunakan untuk admin sebelum masuk kedalam sistem. Admin diharuskan login terlebih dulu dengan mengisi form *username* dan *password*.



Gambar 4. 14 *Mockup* Halaman *Login*

#### 2. *Mockup* Halaman *Dashboard*

Tampilan *mockup* halaman *dashboard* digunakan untuk admin melihat jumlah data resep dan data konten vlog yang ada pada sistem.



Gambar 4. 15 *Mockup* Halaman *Dashboard*

### 3. Mockup Halaman Deskripsi

Tampilan *mockup* halaman deskripsi terdapat button edit yang digunakan untuk mengedit isi dari menu beranda, tentang, dan juga foto yang ada pada menu tentang.



Gambar 4. 16 Mockup Halaman Deskripsi

### 4. Mockup Halaman Daftar Resep

Tampilan *mockup* halaman daftar resep terdapat button yang digunakan untuk menambah data resep, mengedit dan menghapus data resep.



Gambar 4. 17 Mockup Halaman Daftar Resep

## 5. Mockup Halaman Tambah Data Resep

Tampilan *mockup* halaman tambah data digunakan untuk admin menambah data resep, admin dapat mengisi form yang ada pada halaman tambah data jika sudah terisi semua selanjutnya mengklik button “Simpan”.

The mockup shows a form titled "Tambah Data" for adding a new recipe. The form includes the following fields:

- Nama Makanan:** A text input field with the placeholder "Masukkan nama makanan....".
- Bahan:** A text input field with the placeholder "Masukkan bahan-bahan...".
- Cara Buat:** A text input field with the placeholder "Masukkan cara buat...".
- Gambar:** A file upload area with a "Choose File" button and the file type ".jpg, .png".

A "Simpan" button is located at the bottom of the form.

Gambar 4. 18 Mockup Halaman Tambah Data Resep

## 6. Mockup Halaman Konten Vlog

Tampilan *mockup* halaman konten vlog digunakan untuk admin menambah data konten vlog, mengedit dan menghapus data konten vlog.

The mockup shows a table titled "Daftar Konten Vlog" with the following data:

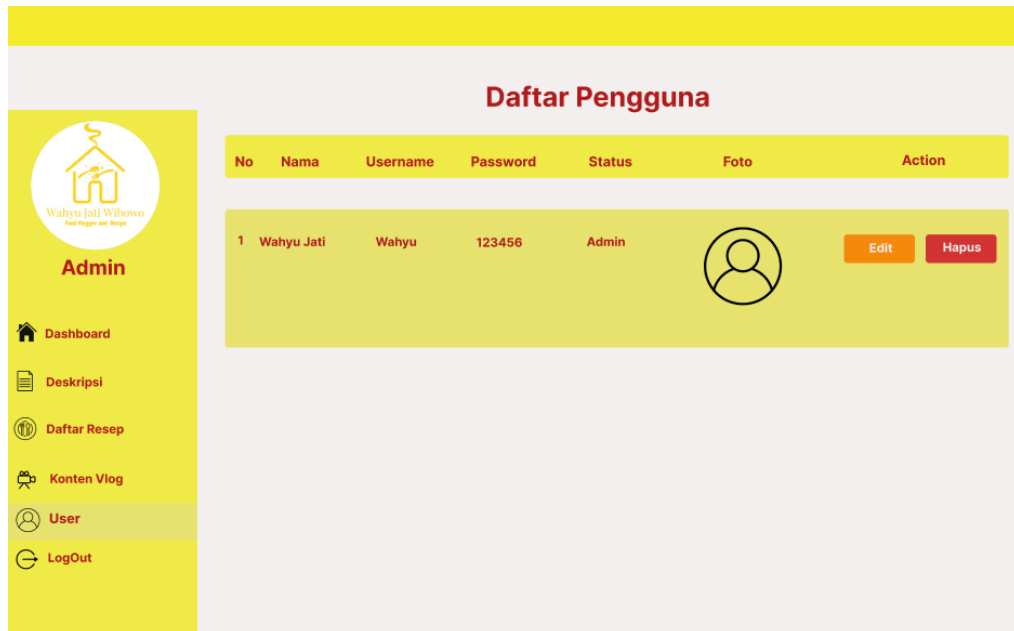
No	Nama Makanan	Deskripsi	Link Konten	Foto	Action
1	Makan Seafood tumpah	Makan siang di new normal pulau bengkalis	<a href="https://www.tiktok.com/@wahyujatiwibowo/video/7261136192085806341">https://www.tiktok.com/@wahyujatiwibowo/video/7261136192085806341</a>		Edit Hapus
2	Unboxing Lemang	Unboxing Lemang lemang Pekanbaru	<a href="https://www.tiktok.com/@wahyujatiwibowo/video/7261136192085806341">https://www.tiktok.com/@wahyujatiwibowo/video/7261136192085806341</a>		Edit Hapus

Navigation buttons: Previous | 1 | Next

Gambar 4. 19 Mockup Halaman Konten Vlog

## 7. *Mockup* Halaman *User*

Tampilan *mockup* halaman *user* digunakan untuk admin mengedit data daftar pengguna.



Gambar 4. 20 *Mockup* Halaman *User*

## 8. *Mockup* Halaman Beranda

Tampilan *mockup* halaman beranda adalah tampilan utama untuk Masyarakat apabila membuka website ini. Dalam beranda ini terdapat berbagai informasi mengenai sistem.



Gambar 4. 21 *Mockup* Halaman Beranda

## 9. *Mockup* Halaman Tentang

Tampilan *mockup* halaman tentang merupakan halaman untuk masyarakat melihat informasi tentang dari website.

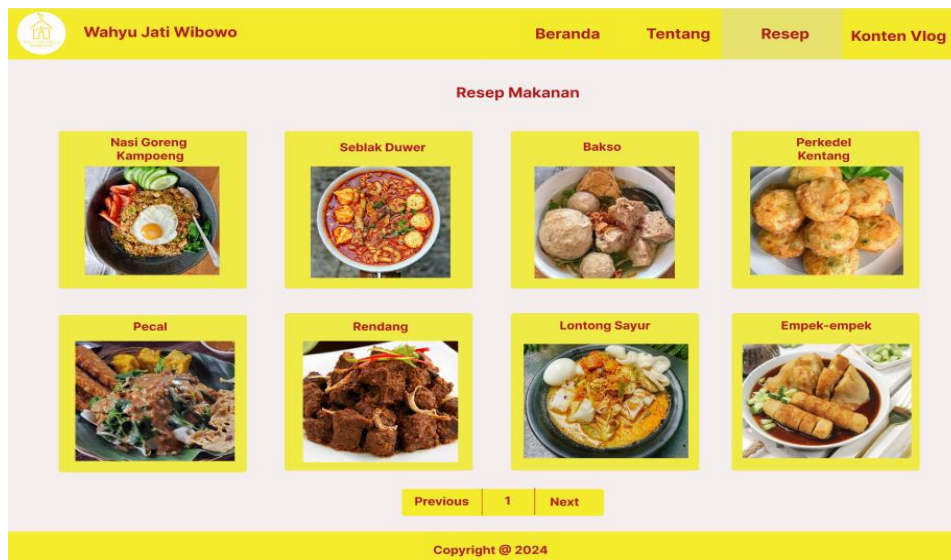




Gambar 4. 22 *Mockup* Halaman Tentang

## 10. *Mockup* Halaman Resep

Tampilan *mockup* halaman resep digunakan untuk masyarakat melihat informasi mengenai resep makanan dari setiap daerah yang ada, khususnya daerah Bengkulu.



Gambar 4. 23 *Mockup* Halaman Resep Makanan

## 11. *Mockup* Halaman Detail Resep

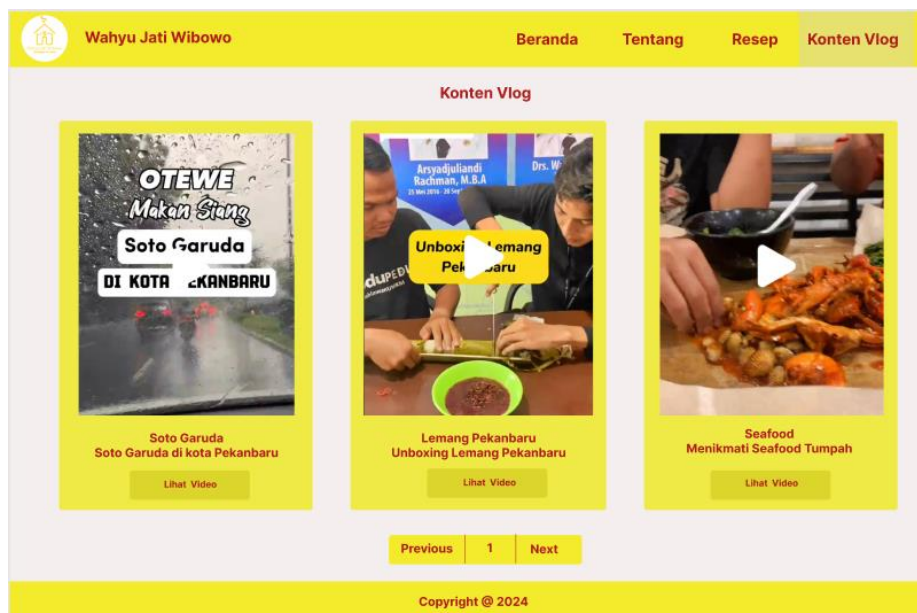
Tampilan *mockup* halaman detail resep digunakan untuk masyarakat melihat detail resep makanan. Ketika gambar pada resep diklik maka akan diarahkan kehalaman detail resep.



Gambar 4. 24 *Mockup* Halaman Detail resep

## 12. *Mockup* Halaman Konten Vlog

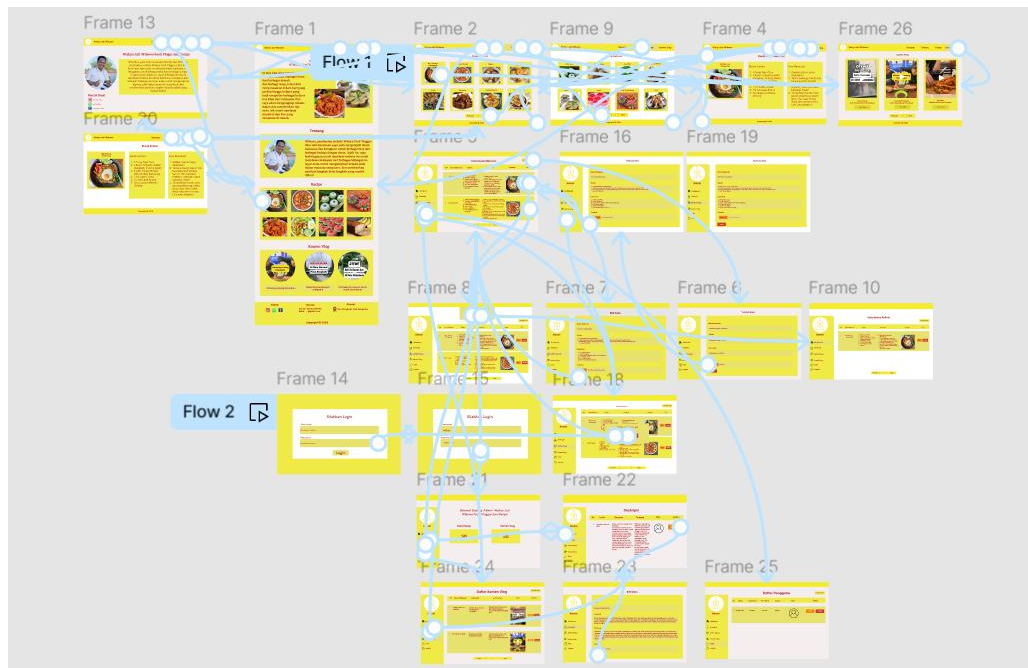
Tampilan *mockup* halaman konten vlog digunakan untuk masyarakat melihat vlog mengenai makanan, dan juga disertakan alamat agar memudahkan Masyarakat bisa mengunjungi tempat tersebut.



Gambar 4. 25 *Mockup* Halaman Konten Vlog

## 13. Prototype

Prototype merupakan simulasi interaksi antara pengguna dengan *user interface* secara nyata. Berikut merupakan prototype dari website sistem informasi food vlogger dan recipe.



Gambar 4. 26 Prototype Website Sistem Informasi *Food Vlogger dan Recipe*

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

Perancangan desain *user interface* memiliki dampak untuk beberapa pihak diantara lain:

1. *Programmer*

Bagi *programmer*, dengan dirancangnya desain *user interface*, memudahkan programmer mengimplementasikan kedalam sistem.

2. Bagi Perusahaan

Bagi Perusahaan, memudahkan Perusahaan untuk mengetahui gambaran *website* yang akan dibuat dan Perusahaan dapat meminta apa yang dibutuhkan dan kurangnya didalam *website* yang akan dibangun.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari Kerja Praktek ini adalah penulis banyak mempelajari hal baru yang sebelumnya belum didapat dari perkuliahan yaitu mempelajari mengenai dunia digital marketing dan bisa bekerja sama dalam tim untuk mencapai hasil yang sudah ditargetkan perusahaan.

#### **5.2 Saran**

Adapun beberapa saran dari penulis setelah melakukan kerja praktek di PT. Soodu Indonesia Group adalah sebagai berikut:

##### **5.2.1 Bagi Instansi**

1. Konsisten dalam penerimaan mahasiswa magang di Soodu.id.
2. Memberikan peran kepada mahasiswa magang dalam penyelesaian proyek.
3. Memberikan kenyamanan kepada Mahasiswa magang dalam melaksanakan tugas-tugas magang di Soodu.id.
4. Memberikan perhatian kepada semua Mahasiswa yang magang.
5. Mempermudah urusan administratif.

##### **5.2.2 Bagi Mahasiswa**

1. Aktif dan konsisten belajar untuk bekal menyelesaikan tugas dengan baik.
2. Mengerjakan tugas dengan baik, apabila menemukan kendala disaat mengerjakan tugas yang dapat menghambat penyelesaian tugas lebih baik menanyakan hal tersebut kepada pembimbing lapangan.
3. Bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan.
4. Untuk mahasiswa tidak direkomendasikan magang pada Perusahaan tersebut terkhususnya mahasiswa jurusan Teknik Informatika.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43-52.

Mengenal Google Chrome Lebih Dekat. (2024). (n.p.): Serasi Media Teknologi.

Setiyani, L. (2021, November). Desain Sistem: Use Case Diagram. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK)* (Vol. 1, No. 1, pp. 246-260).

Supradaka, S. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media perancangan grafis. *IKRA-ITH Teknologi Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(1), 62-68.

<https://ti.polbeng.ac.id/akademik/pedoman/kerjapraktek.html>

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Balasan Diterima Magang

**Soodu.id**

Jl. Rambutan No 19, Kel.Sidomulyo,  
Kec.Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru.

**No.** : 01/SDU-ID/III/2024 8 Maret 2024  
**Lampiran** : -  
**Perihal** : Penerimaan Kerja Praktek (KP)

Kepada Yth,  
Wakil Direktur 1 Politeknik Negeri Bengkalis  
Di -  
Bengkalis

Dengan Hormat,

Berdasarkan hasil seleksi dan pertimbangan yang telah dilakukan, kami dengan ini menyampaikan penerimaan mahasiswa sebagai peserta Kerja Praktek (KP) di PT. Soodu Indonesia Group (Soodu.id). Kami sangat senang untuk dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa dari Politeknik Negeri Bengkalis sebagai peserta Kerja Praktek di Soodu.id.

No	Nama	NIM	Prodi
1.	Rizky Pertiwi	6304201271	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
2.	Syarifah Aini	6304201316	D4 Rekayasa Perangkat Lunak

Berikut rincian informasi mengenai Kerja Praktek (KP) yang akan dilakukan :

- Durasi KP : 4 bulan, mulai dari tanggal 18 Maret 2024 hingga 19 Juli 2024.
- Waktu KP : Senin-Jumat, pukul 09.00-15.00 WIB.
- Lokasi KP : Co-Working Space Kadin Kab.Bengkalis Jalan Hasanuddin, Bengkalis  
Tugas : Mahasiswa akan bergabung dalam tim Operational Soodu.id

Kami mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya. Kami berharap Mahasiswa diatas dapat mengambil manfaat maksimal dari kesempatan magang ini. Terima kasih dan salam hormat.

Hormat Kami,



**Wahyu Jati Wibowo, M.IP**  
Chief Operational Officer (COO)

Tembusan : 1 Arsip

**Soodu.id Hadirkan Kemudahan**  
Phone: +62 823 9191 8131  
E-mail: Info@soodu.id

## Lampiran 2. Surat Keterangan Kerja Praktek

**Soodu.id**

Jl. Rambutan No 19, Kel.Sidomulyo,  
Kec.Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru.

### SURAT KETERANGAN KERJA PRAKTEK

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Rizky Pertiwi  
NIM : 6304201271  
Instansi : Politeknik Negeri Bengkalis  
Alamat Instansi : Jl. Bathin Alam, Desa Sungai Alam, Bengkalis, Riau

Telah melaksanakan Kerja Praktek di perusahaan kami, PT. Soodu Indonesia Group (Soodu.id) sejak tanggal 18 Maret 2024 sampai dengan 19 Juli 2024 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.

Bengkalis, 19 Juli 2024



**Wahvu Jati Wibowo, M.I.P Chief**  
**Operational Officer (COO)**

**Soodu.id Hadirkan Kemudahan**  
Phone: +62 823 9191 8131  
E-mail: Info@soodu.id

### Lampiran 3. Surat Validasi Project Akhir Magang

Bengkalis, 19 Juli 2024

Hal : Surat Keterangan Validasi Project Akhir Magang

Lampiran : -

Kepada Yth.

Wakil Direktur I Politeknik Negeri Bengkalis

Di

Tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan hasil dari project magang mahasiswa:

Nama : 1. Rizky Pertiwi

2. Syarifah Aini

Program Studi : D-IV Rekayasa Perangkat Lunak

Instansi : Politeknik Negeri Bengkalis

Kami dari PT. Soodu Indonesia Group dengan ini menyatakan bahwa project akhir magang yang dilaksanakan oleh kedua mahasiswa tersebut telah diselesaikan dengan baik dan memenuhi standar yang kami tetapkan.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Bengkalis, 19 Juli 2024

Pembimbing Lapangan

  
Soodu.id

Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP



## Lampiran 4. Form Penilaian dari Perusahaan

### PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK PT. SOODU INDONESIA GROUP

Nama : Rizky Pertiwi  
NIM : 6304201271  
Program Studi : D4 - Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1	Disiplin	20%	85
2	Tanggung- jawab	25%	94
3	Penyesuaian diri	10%	80
4	Hasil Kerja	30%	95
5	Perilaku secara umum	15%	89
	Total Jumlah ( 1+2+3+4+5 )	100%	90,35

Keterangan :

Nilai : Kriteria

81 – 100 : Istimewa

71 – 80 : Baik sekali

66 – 70 : Baik2

61 – 65 : Cukup Baik

56 – 60 : Cukup

Catatan :

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

Bengkalis, 19 Juli 2024

  
Soodu.id

Wahyu Jati Wibowo, S.IP., M.IP  
Chief Operating Officer (COO)

## Lampiran 5. Absen

### ABSENSI KERJA PRAKTEK PT. SOODU INDONESIA GROUP

No	Nama	Bulan	Hari					Paraf Pembimbing
			Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	
1	Rizky Pertiwi	Minggu 1	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
2	Rizky Pertiwi	Minggu 2	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
3	Rizky Pertiwi	Minggu 3	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
4	Rizky Pertiwi	Minggu 4	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
5	Rizky Pertiwi	Minggu 5	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
6	Rizky Pertiwi	Minggu 6	izin	izin	izin	izin	izin	WJ
	Syarifah Aini		izin	izin	izin	izin	izin	
7	Rizky Pertiwi	Minggu 7	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
8	Rizky Pertiwi	Minggu 8	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
9	Rizky Pertiwi	Minggu 9	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
10	Rizky Pertiwi	Minggu 10	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
11	Rizky Pertiwi	Minggu 11	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
12	Rizky Pertiwi	Minggu 12	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
13	Rizky Pertiwi	Minggu 13	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
14	Rizky Pertiwi	Minggu 14	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
15	Rizky Pertiwi	Minggu 15	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
16	Rizky Pertiwi	Minggu 16	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	WJ
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	

Mengetahui



**Wahyu Jati Wibowo, S.IP., M.IP**  
Chief Operating Officer (COO)

**Lampiran 6. Log Harian/Mingguan**

**KEGIATAN HARIAN**

**KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin

TANGGAL : 20 Mei 2024

<b>NO</b>	<b>URAIAN KEGIATAN</b>	<b>PEMBERI TUGAS</b>	<b>PARAF</b>
1.	Pembuatan design grafis brosur memperingati hari raya Waisak untuk konten sosial media soodu.id	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP	
	Catatan Pembimbing Industri		

<b>NO</b>	<b>GAMBARAN KERJA</b>	<b>KETERANGAN</b>
		

**KEGIATAN HARIAN**  
**KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Selasa

TANGGAL : 4 Juni 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Merekap data nama pelaku usaha yang sedang melakukan proses pembuatan Nomor Induk Berusaha (NIB) + Sertifikat Halal Provinsi Riau	Evi Susiana	
	Catatan Pembimbing Industri		

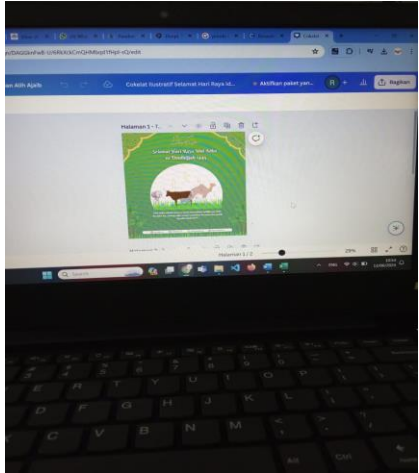
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

**KEGIATAN HARIAN**  
**KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Kamis

TANGGAL : 13 Juni 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pembuatan design grafis brosur memperingati hari raya Idul Adha untuk konten sosial media soodu.id	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

**KEGIATAN HARIAN**  
**KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Sabtu

TANGGAL : 6 Juli 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pengambilan video dan pengeditan video untuk dijadikan sebagai konten pada sosial media Kadin	Muhammad Ridho Nosa, S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

**KEGIATAN HARIAN**  
**KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Rabu-Kamis

TANGGAL : 19 Juni 2024 – 18 Juli 2024

<b>NO</b>	<b>URAIAN KEGIATAN</b>	<b>PEMBERI TUGAS</b>	<b>PARAF</b>
1.	Perancangan desain <i>user interface</i> untuk tugas akhir magang	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP	
	Catatan Pembimbing Industri		

<b>NO</b>	<b>GAMBARAN KERJA</b>	<b>KETERANGAN</b>
		

## Lampiran 7. Sertifikat Magang



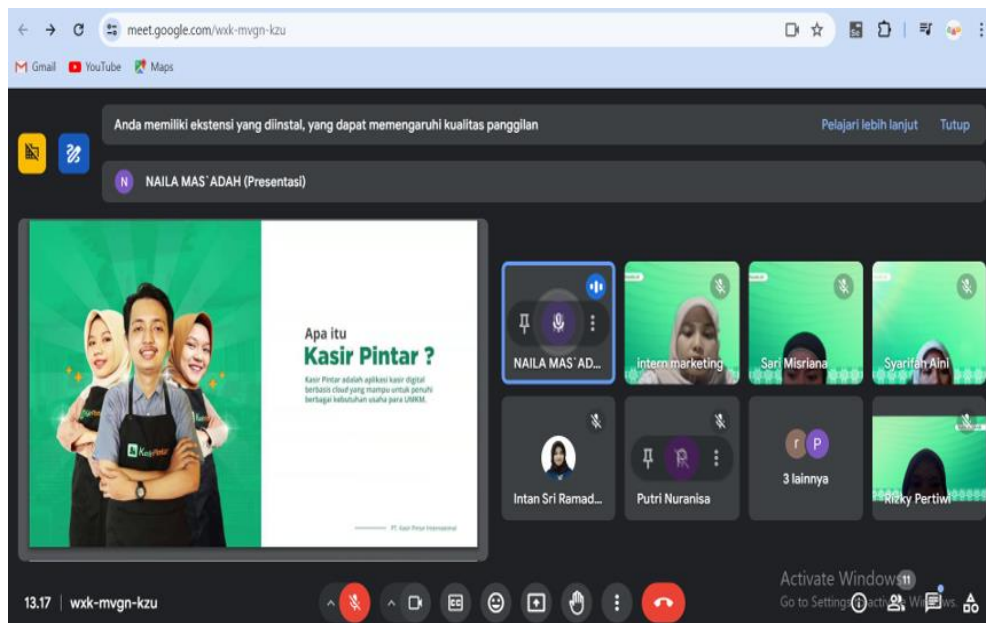


## Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan

### 1. Kegiatan gelar karya p5 di sekolah SMKN 3 Bengkalis



### 2. Kegiatan training UMKM RIAU x KASPIN



3. Kegiatan gebyar hari Bhayangkara ke-78 Polres Bengkalis bersama Kadin Kab. Bengkalis.

