

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**PT. SOODU INDONESIA GROUP
IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI FOOD VLOGGER
DAN RECIPE BERBASIS WEBSITE**

SYARIFAH AINI
6304201316



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

2024

LAPORAN KERJA PRAKTEK

PT. SOODU INDONESIA GROUP IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI FOOD VLOGGER DAN RECIPE BERBASIS WEBSITE

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

SYARIFAH AINI

6304201316

Bengkalis, 19 Juli 2024

Pembimbing Lapangan
PT. Soodu Indonesia Group

Dosen Pembimbing
Program Studi D-IV Rekayasa Perangkat Lunak


Soodu.id



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

Ryci Rahmatil Fiska, M.Kom
NIP. 199107112020122022

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



Fajri Profesio 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.

Laporan kerja praktek ini berjudul “**Implementasi Sistem Informasi Food Vlogger Dan Recipe Berbasis Website**”. Laporan kerja praktek berisikan tentang keseluruhan kegiatan yang dilakukan penulis selama melakukan kerja praktek. Kerja praktek ini telah dilaksanakan dengan baik di PT. Soodu Indonesia Group, yang beralamat di JL. Hasanudin, Bengkalis, Riau, Indonesia 28712.

Dalam kesempatan ini, tak lupa penulis menghanturkan terima kasih kepada orangtua penulis yang telah banyak memberikan dorongan berupa finansial serta semangat yang diberikan dari awal hingga selesainya laporan ini. Selanjutnya tidak lupa pula penulis menyampaikan 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 Muhammad Ridho Nosa, S.T.,M.Kom selaku CEO PT. Soodu Indonesia Group.
7. Bapak Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP Selaku Pembimbing lapangan di PT. Soodu Indonesia Group.
8. Seluruh karyawan yang telah memberikan pelajaran dan bimbingan dalam menyelesaikan project Kerja Praktek di 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, dengan tujuan agar penulis lebih baik lagi untuk ke depannya. 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

Syarifah Aini

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemikiran KP	1
1.2 Tujuan dan Manfaat KP.....	2
1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	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
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK (KP)	6
3.1 Spesifikasi Tugas yang dikerjakan	6
3.1.1 Editor Video Kegiatan Soodu.id	6
3.1.2 Mempersiapkan Event Ngabuburit Bareng Soodu.id	7
3.1.3 Membuat Design Grafis Soodu.id.....	9
3.2 Target yang diharapkan	10
3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang digunakan	10
3.3.1 Perangkat Lunak (Software)	10
3.3.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	13
3.4 Data-data yang diperlukan.....	14
3.5 Dokumen yang dihasilkan	14
3.6 Kendala saat kegiatan Kerja Praktek.....	14

BAB IV Implementasi Sistem Informasi Food Vlogger Dan Recipe Berbasis Website	15
4.1 Metodologi	15
4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem	15
4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data	15
4.1.3 Proses Implementasi.....	15
4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan.....	16
4.2 Perancangan dan Implementasi	17
4.2.1 Analisis Data	17
4.2.2 Rancangan Sistem	17
4.2.3 Implementasi Sistem	17
4.2.4 Dampak Implementasi Sistem	21
BAB V PENUTUP	23
5.1 Kesimpulan.....	23
5.2 Saran	23
5.2.1 Bagi Instansi.....	23
5.2.2 Bagi Mahasiswa	23
DAFTAR PUSTAKA.....	24
LAMPIRAN.....	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	4
Gambar 3. 1 Video live ig bareng CEO D'Kopikap.....	7
Gambar 3. 2 Proses Pengeditan Video	7
Gambar 3. 3 Mempersiapkan event bersama CEO D'Kopikap.....	8
Gambar 3. 4 Mempersiapkan event bersama Founder Skincave	8
Gambar 3. 5 Pembuatan Tor Cor Skincave	9
Gambar 3. 6 Design Brosur Memperingati Hasil Lahir Pancasila.....	9
Gambar 3. 7 Desain Brosur Untuk Memperingati Tahun Baru Islam.....	10
Gambar 3. 8 Logo Visual Studio Code	11
Gambar 3. 9 Logo XAMPP.....	11
Gambar 3. 10 Logo Mozilla Firefox	12
Gambar 3. 11 Tampilan Canva.....	12
Gambar 3. 12 Google Chrome	13
Gambar 3. 13 Laptop.....	13
Gambar 3. 14 Handphone	13
Gambar 4. 1 Halaman Utama.....	17
Gambar 4. 2 Halaman Tentang.....	18
Gambar 4. 3 Halaman Daftar Resep	18
Gambar 4. 4 Halaman Detail Resep.....	19
Gambar 4. 5 Halaman Konten Vlog.....	19
Gambar 4. 6 Dashboard Admin.....	20
Gambar 4. 7 Halaman Edit Deskripsi Website.....	20
Gambar 4. 8 Halaman Upload Resep.....	20
Gambar 4. 9 Halaman Upload Konten Vlog.....	21
Gambar 4. 10 Tampilan Responsif di Mobile	21

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tahap Dan Jadwal Pelaksanaan.....	16
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Diterima Magang.....	25
Lampiran 2. Surat Keterangan Kerja Praktek	26
Lampiran 3. Form Penilaian dari Perusahaan	27
Lampiran 4. Surat Validasi.....	28
Lampiran 5. Absen	29
Lampiran 6. Log Harian/Mingguan	30
Lampiran 7. Sertifikat Magang	38
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan	39

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. 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 mempermudah akses informasi. Untuk mempermudah Perusahaan dalam mengenalkan makanan dari berbagai daerah dan juga resep nya dengan menggunakan sistem ataupun aplikasi, oleh karena itu penulis mengajukan judul “Implementasi Sistem Informasi Food Vlogger Dan Recipe Berbasis Website”, dan judul tersebut akan diimplementasikan ke dalam 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

Output yang dihasilkan dari proyek selama Kerja Praktek adalah implementasi front-end dan back-end untuk sistem berbasis website untuk Food Vlogger dan Resep. Sistem ini mencakup bagian depan (front-end) yang memudahkan pengguna berinteraksi dengan website, serta bagian belakang (back-end) yang mengelola data seperti resep dan profil food vlogger. Setelah proyek selesai, sistem ini akan diserahkan kepada PT. Soodu Indonesia Group untuk digunakan dan dikembangkan sesuai kebutuhan mereka.

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 ke pasar 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.

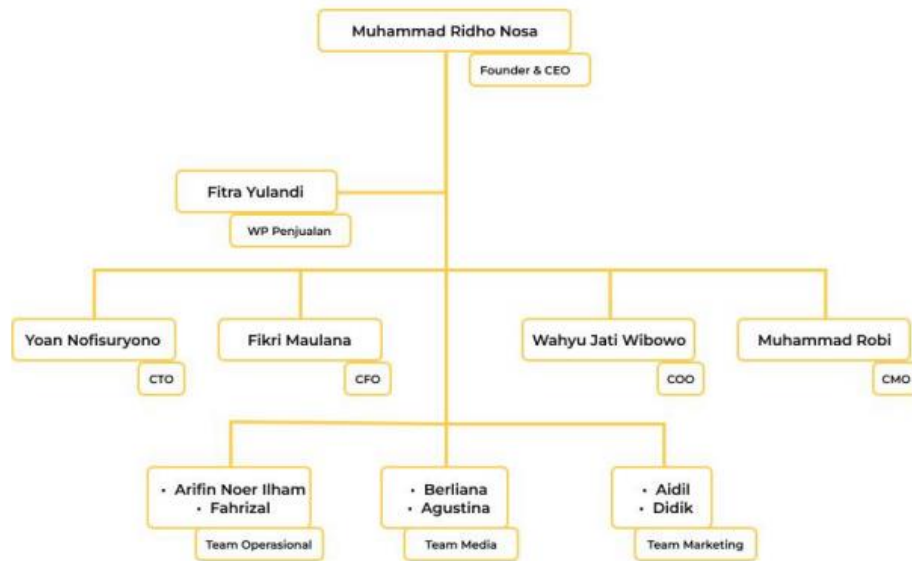
2.2.2 Misi

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 di dalam 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, pembentukan 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 menangani berbagai perihal tentang marketing atau pemasaran di dalam 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 melayani Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group antara lain:

3.1.1 Editor Video Kegiatan Soodu.id

Selama kegiatan magang, tim Soodu.id memberikan kesempatan kepada tim magang untuk berperan sebagai editor video Soodu.id. Adapun tugas sebagai editor video adalah sebagai berikut:

1. Mengedit Video

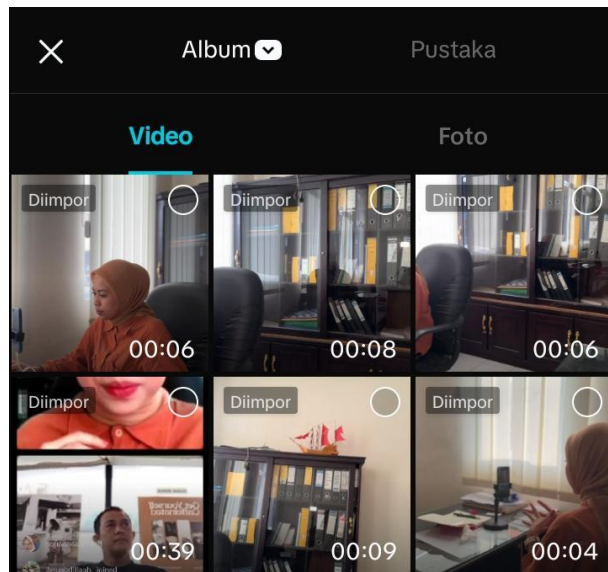
Mengedit video dari berbagai kegiatan yang dilakukan oleh Soodu.id untuk menghasilkan video berkualitas tinggi. Ini termasuk memotong, menyusun ulang, dan menyempurnakan visual video.

2. Menyusun Video

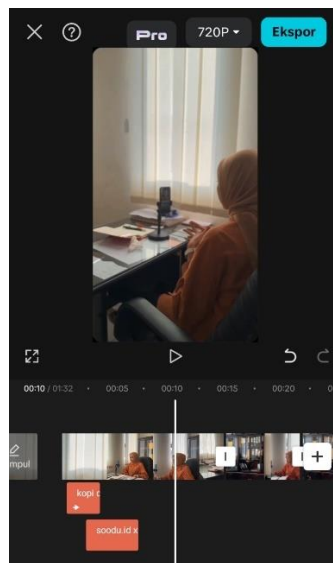
Menyusun dan menggabungkan berbagai klip video menjadi satu video yang utuh dan menarik. Ini mencakup penambahan transisi, efek visual, dan musik latar sesuai kebutuhan.

3. Mengoptimalkan Kualitas Video

Mengatur pencahayaan, warna, dan suara agar hasil akhir video memenuhi standar kualitas yang diinginkan.



Gambar 3. 1 Video live ig bareng CEO D'Kopikap



Gambar 3. 2 Proses Pengeditan Video

3.1.2 Mempersiapkan Event Ngabuburit Bareng Soodu.id

Pada acara ini, Soodu.id mengundang pengusaha UMKM Bengkulu untuk berkolaborasi dengan tujuan memberikan tips dan trik pemasaran agar produk UMKM mereka dapat bersaing dan menarik perhatian. Tugas dalam mempersiapkan event 'Ngabuburit Bareng' meliputi menyiapkan semua kebutuhan

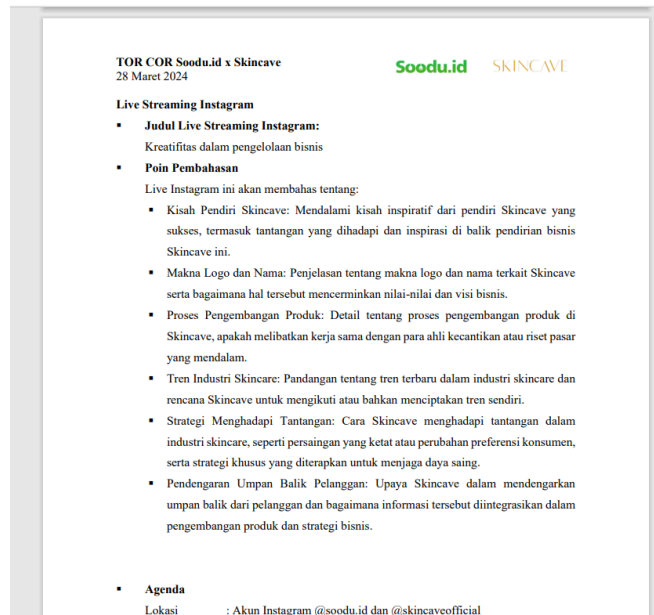
acara, menghubungi para founder, dan mengatur jadwal mereka untuk memastikan kehadiran dan partisipasi yang optimal.



Gambar 3. 3 Mempersiapkan event bersama CEO D'Kopikap



Gambar 3. 4 Mempersiapkan event bersama Founder Skincave



Gambar 3. 5 Pembuatan Tor Cor Skincave

3.1.3 Membuat Design Grafis Soodu.id

Pembuatan desain grafis digunakan untuk konten sosial media, seperti brosur untuk kegiatan Soodu.id. Target dari tugas ini adalah untuk mempelajari desain grafis. Tools yang digunakan dalam pembuatan desain grafis ini adalah Canva.



Gambar 3. 6 Design Brosur Memperingati Hasil Lahir Pancasila



Gambar 3. 7 Desain Brosur Untuk Memperingati Tahun Baru Islam

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. Mengenal 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:

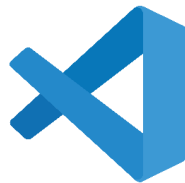
3.3.1 Perangkat Lunak (Software)

Selama pelaksanaan kegiatan Kerja Praktek, beberapa perangkat lunak digunakan untuk mendukung proses pembuatan proyek. Perangkat lunak yang digunakan dalam tugas Kerja Praktek di PT. Soodu Indonesia Group adalah sebagai berikut:

- a. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah text editor yang digunakan untuk menulis source code. Visual Studio Code adalah editor kode sumber yang dikembangkan

oleh Microsoft untuk Windows, Linux, dan macOS. Visual Studio Code memudahkan penulisan kode dengan mendukung berbagai bahasa pemrograman serta memberikan variasi warna sesuai dengan fungsi dalam rangkaian kode tersebut (Wilyanto dkk, 2023).



Gambar 3. 8 Logo Visual Studio Code

b. XAMPP

XAMPP adalah paket perangkat lunak yang menyediakan server lokal dengan Apache (server web), MySQL (sistem manajemen basis data), PHP (bahasa pemrograman), dan Perl. XAMPP mempermudah pengembang website dalam membangun dan menguji aplikasi web tanpa perlu mengunggahnya ke server. XAMPP memungkinkan pengembang untuk membuat dan menjalankan aplikasi web secara lokal di komputer mereka (Effendi dan Muchayan, 2023). XAMPP memudahkan pengembangan aplikasi web secara lokal.



Gambar 3. 9 Logo XAMPP

c. Mozilla Firefox

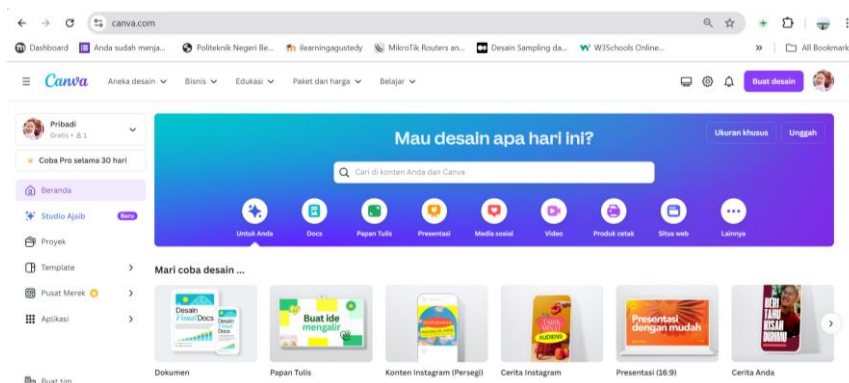
Mozilla Firefox adalah peramban web yang digunakan untuk mengakses dan menjalankan aplikasi berbasis web (Nisa dkk, 2024). Firefox memungkinkan pengujian dan pemeriksaan aplikasi web, serta dapat digunakan untuk mengakses localhost dengan URL seperti `http://localhost` atau `http://127.0.0.1`.



Gambar 3. 10 Logo Mozilla Firefox

d. Canva

Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai alat untuk membuat desain grafis dengan mudah tanpa harus memulai dari awal. Salah satu fitur utama yang menjadikan Canva sangat populer adalah koleksi template yang beragam, meskipun beberapa di antaranya memerlukan biaya. Karena Canva adalah aplikasi berbasis online, pengguna memerlukan koneksi internet dan paket data untuk mengakses nya (Resmini dkk, 2021). Meskipun ada opsi berbayar, pilihan gratis yang disediakan Canva sudah sangat memadai, bahkan untuk membuat desain poster untuk berbagai acara setiap minggu. Dengan beragam pilihan yang tersedia, Canva memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara maksimal dalam menciptakan poster yang menarik.



Gambar 3. 11 Tampilan Canva

e. Google Chrome

Google Chrome digunakan untuk akses dalam membuka website canva yang digunakan sebagai pembuatan tugas-tugas dan *project* di saat melaksanakan kerja praktek.



Gambar 3. 12 Google 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 di PT. Soodu Indonesia Group adalah sebagai berikut:

a. Laptop

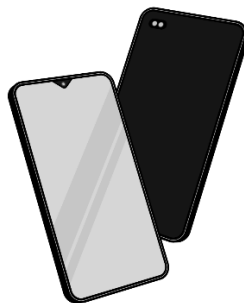
Laptop adalah perangkat keras yang digunakan untuk membuat project, dan untuk penunjang lainnya di saat melaksanakan kegiatan Kerja Praktek.



Gambar 3. 13 Laptop

b. Handphone

Handphone digunakan untuk edit video pada setiap kegiatan PT. Soodu Indonesia Group.



Gambar 3. 14 Handphone

3.4 Data-data yang diperlukan

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

1. Desain User Interface (UI) yang dibuat menggunakan Figma untuk diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman HTML, PHP, JavaScript, dan CSS.
2. Data user, resep, dan vlog yang relevan untuk dimasukkan ke dalam sistem.
3. Detail teknis yang mendukung pengembangan sistem berbasis website.

3.5 Dokumen yang dihasilkan

Dokumen yang dihasilkan dalam tugas kerja praktek adalah:

1. Hasil implementasi sistem yang telah direvisi berdasarkan masukan yang diterima selama pengujian.
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 desain UI yang sudah dibuat, sehingga menghambat proses implementasi ke dalam sistem.

BAB IV

Implementasi Sistem Informasi Food Vlogger Dan Recipe Berbasis Website

4.1 Metodologi

4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem

Prosedur pembuatan sistem ini berfokus pada implementasi langsung dari desain UI yang sudah ada, tanpa melalui tahap analisis desain. Implementasi dilakukan dengan menggunakan text editor Visual Studio Code untuk pengembangan front-end dan back-end, XAMPP sebagai server lokal, dan web browser untuk menguji tampilan dan fungsi aplikasi selama pengembangan.

4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data dalam proyek ini melibatkan penyediaan dan konfigurasi lingkungan pengembangan yang diperlukan untuk implementasi aplikasi. Tahapan ini meliputi:

1. Instalasi XAMPP

Memastikan server lokal, database, dan komponen lain tersedia.

2. Instalasi Visual Studio Code

Menyediakan editor teks untuk pengembangan kode.

3. Penggunaan Browser

Untuk pengujian visual dan fungsional aplikasi.

4.1.3 Proses Implementasi

Proses implementasi dilakukan langsung tanpa perancangan ulang, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pengembangan Front-End

Penerapan HTML, CSS, dan JavaScript sesuai dengan desain UI yang telah ditentukan sebelumnya. Implementasi komponen antarmuka pengguna seperti navbar, dan bagian konten sesuai desain.

2. Pengembangan Back-End

Implementasi logika aplikasi menggunakan PHP. Pengaturan dan pengelolaan database menggunakan MySQL, yang dikonfigurasi melalui XAMPP. Koneksi antara front-end dan back-end untuk memastikan data ditampilkan dan diolah dengan benar.

3. Penggabungan dan Pengujian Sistem

Menghubungkan front-end dan back-end untuk membuat aplikasi berfungsi dengan baik. Pengujian dilakukan di browser untuk memastikan tampilan sesuai desain.

4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Berikut adalah Tahapan dan jadwal pelaksanaan:

Tabel 4. 1 Tahap Dan Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Bulan															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyiapan Alat Pengembangan	■															
2.	Penulisan Kode Front-End														■	■	
3.	Penulisan Kode Back-End																■
4.	Penggabungan dan Pengujian Sistem																■
5.	Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

4.2 Perancangan dan Implementasi

4.2.1 Analisis Data

Dalam proses ini, tidak dilakukan analisis data karena seluruh implementasi didasarkan pada desain yang telah ada sebelumnya, tanpa pengumpulan data baru.

4.2.2 Rancangan Sistem

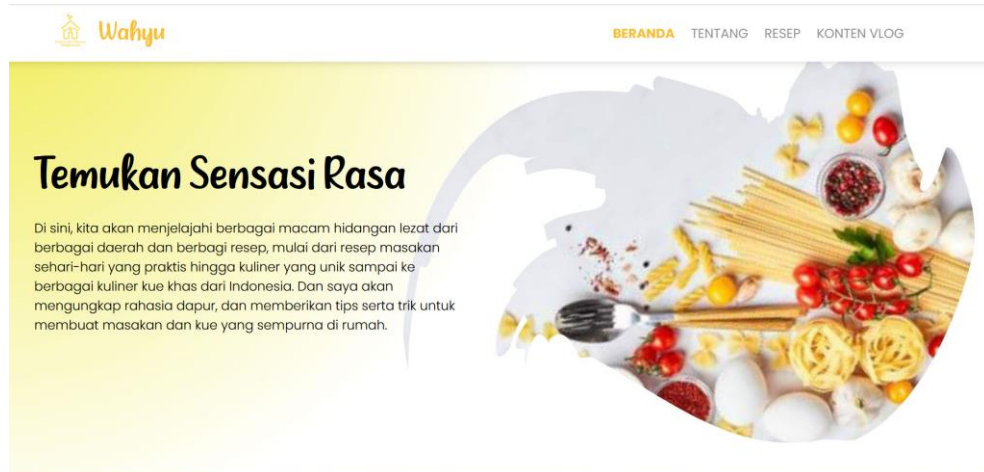
Rancangan sistem mencakup implementasi langsung dari desain UI yang sudah dibuat. Implementasi ini mencakup struktur halaman web, layout, dan elemen UI yang ditentukan dalam perancangan sebelumnya.

4.2.3 Implementasi Sistem

Implementasi dilakukan menggunakan Visual Studio Code untuk penulisan kode, XAMPP sebagai server lokal, dan web browser untuk pengujian. Berikut adalah beberapa hasil implementasi yang dicapai:

1. Halaman Utama

Halaman utama menampilkan navbar dan informasi mengenai sistem.



Gambar 4. 1 Halaman Utama

2. Halaman Tentang

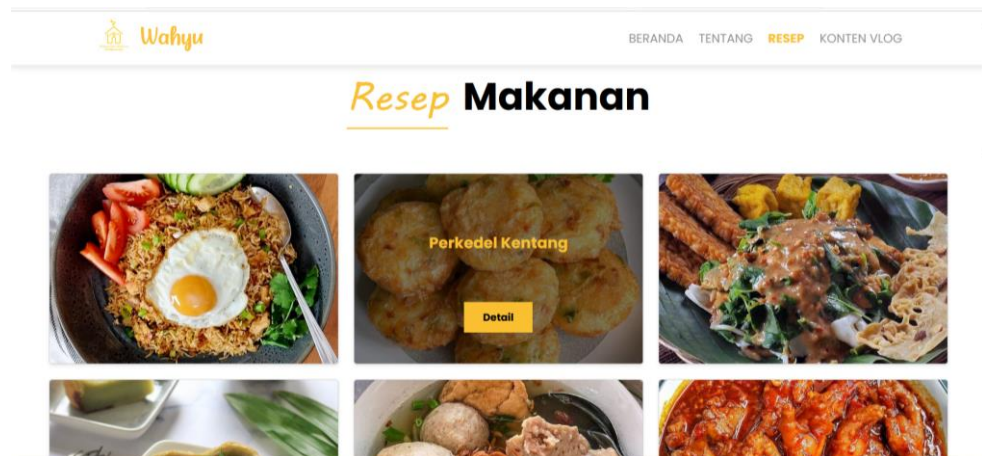
Halaman tentang menampilkan gambar dan deskripsi tentang siapa yang berada di balik website.



Gambar 4. 2 Halaman Tentang

3. Halaman Daftar Resep

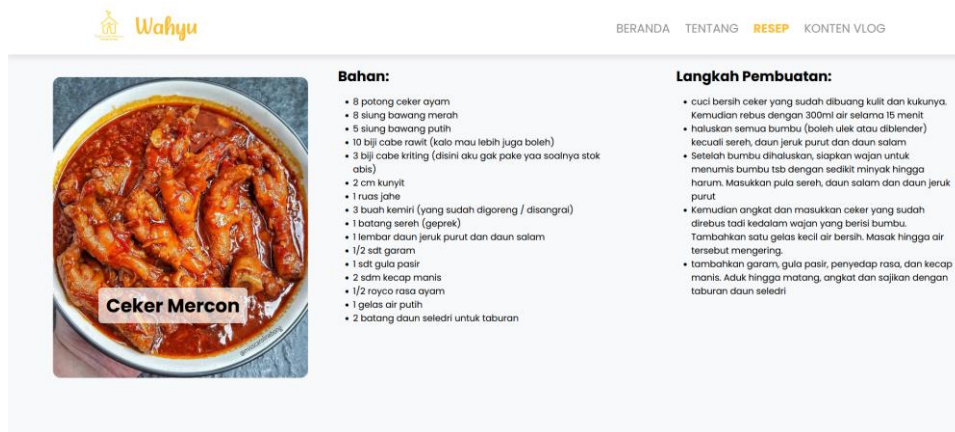
Halaman daftar resep menampilkan gambar, nama makanan, dan button untuk menampilkan ke halaman detail resep.



Gambar 4. 3 Halaman Daftar Resep

4. Halaman Detail Resep

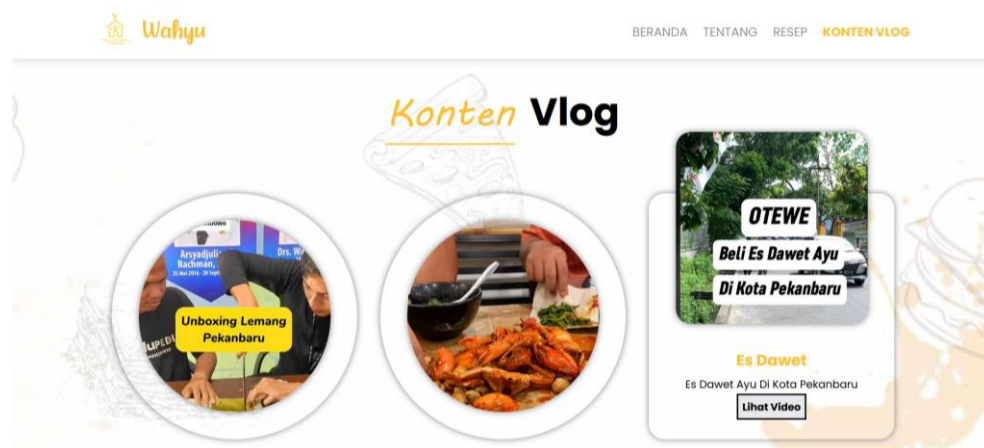
Halaman detail resep menampilkan informasi lengkap tentang resep tertentu, termasuk gambar, nama makanan, bahan, dan langkah-langkah.



Gambar 4. 4 Halaman Detail Resep

5. Halaman Konten Vlog

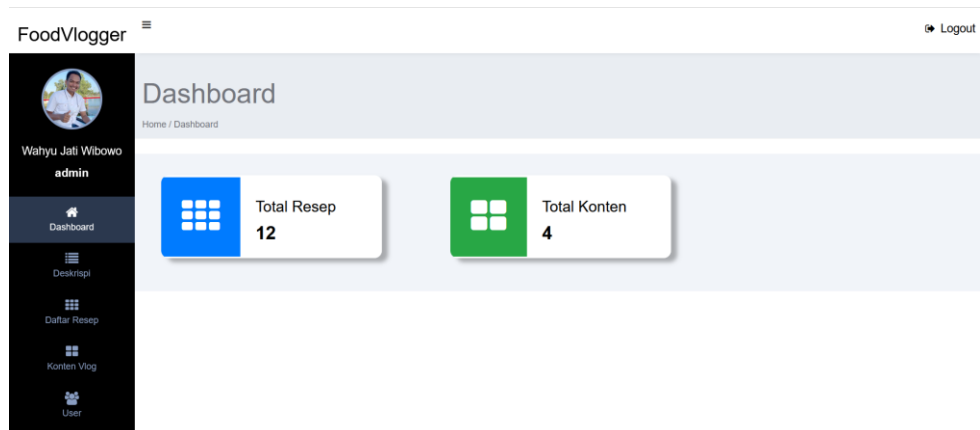
Halaman konten vlog menampilkan gambar, nama makanan, deskripsi, dan button untuk melihat video.



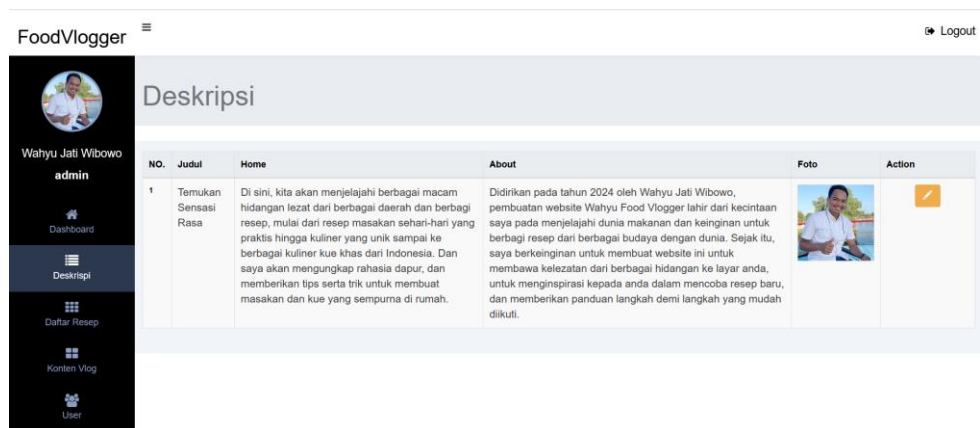
Gambar 4. 5 Halaman Konten Vlog

6. Dashboard Admin

Tampilan dashboard admin yang menunjukkan kontrol penuh atas data pengguna, resep, dan konten vlog yang diunggah.



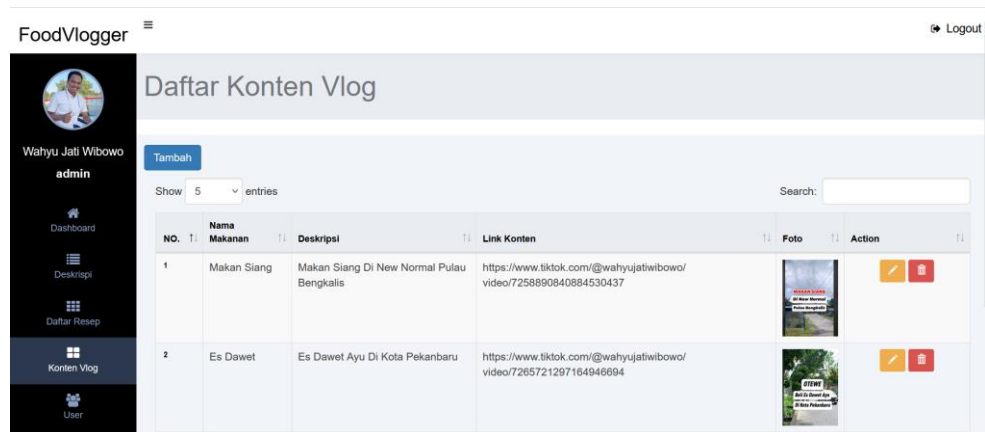
Gambar 4. 6 Dashboard Admin



Gambar 4. 7 Halaman Edit Deskripsi Website



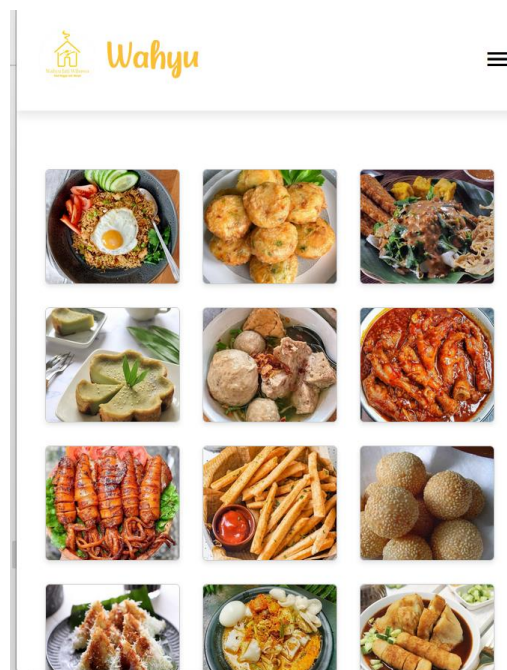
Gambar 4. 8 Halaman Upload Resep



Gambar 4. 9 Halaman Upload Konten Vlog

7. Tampilan Responsif di Mobile

Tampilan aplikasi yang menyesuaikan dengan baik saat dibuka di perangkat mobile, sehingga pengguna tetap mendapatkan pengalaman yang nyaman di berbagai ukuran layar.



Gambar 4. 10 Tampilan Responsif di Mobile

4.2.4 Dampak Implementasi Sistem

Dampak dari implementasi sistem ini mencakup:

1. Bagi Programmer: Meningkatkan pemahaman tentang proses pengembangan aplikasi web secara langsung, tanpa melalui tahap perancangan.
2. Bagi Perusahaan: Sistem yang dihasilkan memudahkan dalam menyampaikan informasi kepada pengguna, terutama dalam membantu dan mendukung para pelaku UMKM di daerah.
3. Bagi Pelaku UMKM: Dengan adanya sistem ini, pelaku UMKM dapat memperoleh referensi untuk melakukan pemasaran secara digital.

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. Sediakan lingkungan kerja yang nyaman dan mendukung untuk mahasiswa magang maupun pekerja tetap.
2. Ciptakan suasana kerja yang positif, berikan fasilitas yang memadai, dan jaga hubungan kerja yang baik di antara semua anggota tim.
3. Pastikan pengurusan surat-surat terkait magang, seperti surat balasan, keterangan, dan surat lainnya dilakukan dengan baik dan tepat waktu.
4. Perusahaan juga perlu memperhatikan semua mahasiswa magang.

5.2.2 Bagi Mahasiswa

1. Persiapkan kemampuan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dengan baik.
2. Cari tempat magang yang lebih sesuai untuk mengembangkan kemampuan seperti pemrograman, pengembangan perangkat lunak, dan manajemen basis data.
3. Tidak disarankan untuk magang di PT. Soodu Indonesia Group bagi mahasiswa jurusan Teknik Informatika yang mencari pengalaman dalam pengembangan perangkat lunak.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, A., & Muchayan, A. (2023). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Jaringan Fiber Optic Di Lingkungan Pemerintah Kota Surabaya. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1845-1851.
- Nisa, A. Z. K., Jatmiko, S., & Irawati, D. R. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pengembangan Fitur Konseling Pusat Informasi Dan Konseling Remaja Jingga Menggunakan Metode Agile Berbasis Web. *Jurnal SIKOMTEK*, 14(2), 149-157.
- Politeknik Negeri Bengkalis, 2017, Buku Panduan Kerja Praktek (KP) Mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis-Riau.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Wilyanto, N., Firnando, J., Franko, B., Tanzil, S. P., Tan, H. C., & Hartati, E. (2023). Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang. *FORDICATE*, 3(1), 1-8.

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 : Syarifah Aini
NIM : 6304201316
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

Soodu.id

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

Soodu.id Hadirkan Kemudahan

Phone: +62 823 9191 8131

E-mail: Info@soodu.id

Lampiran 3. Form Penilaian dari Perusahaan

PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK PT. SOODU INDONESIA GROUP

Nama : Syarifah Aini
NIM : 6304201316
Program Studi : D4 - Rekayasa Perangkat Lunak
Instansi : Politeknik Negeri Bengkalis

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

Keterangan :

Nilai : Kriteria

81 – 100 : Istimewa

71 – 80 : Baik sekali

66 – 70 : Baik

61 – 65 : Cukup Baik

56 – 60 : Cukup

Catatan :

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

Bengkalis, 19 Juli 2024



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

Lampiran 4. Surat Validasi

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 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	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
2	Rizky Pertiwi	Minggu 2	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
3	Rizky Pertiwi	Minggu 3	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
4	Rizky Pertiwi	Minggu 4	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
5	Rizky Pertiwi	Minggu 5	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
6	Rizky Pertiwi	Minggu 6	izin	izin	izin	izin	izin	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		izin	izin	izin	izin	izin	
7	Rizky Pertiwi	Minggu 7	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
8	Rizky Pertiwi	Minggu 8	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
9	Rizky Pertiwi	Minggu 9	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
10	Rizky Pertiwi	Minggu 10	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
11	Rizky Pertiwi	Minggu 11	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
12	Rizky Pertiwi	Minggu 12	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
13	Rizky Pertiwi	Minggu 13	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
14	Rizky Pertiwi	Minggu 14	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
15	Rizky Pertiwi	Minggu 15	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	
16	Rizky Pertiwi	Minggu 16	Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	<i>WJ</i>
	Syarifah Aini		Libur	Libur	Libur	Libur	Libur	

Mengetahui

WJ

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

Lampiran 6. Log Harian/Mingguan

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Jumat

TANGGAL : 15 Maret 2024


NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pertemuan dan pengenalan awal magang	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP	
	<u>Catatan Pembimbing Industri</u>		

KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : Selasa

TANGGAL : 19 Maret 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Mempersiapkan acara ngabuburit Soodu.id di Instagram bersama Founder D'Kopikap bertema 'Kopi dan Inspirasi' pada 22 Maret 2024, sebagai editor video menggunakan CapCut.	Muhammad Ridho Nosa, S.T., M.Kom	
	<u>Catatan Pembimbing Industri</u>		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : Senin

TANGGAL : 25 Maret 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Menghubungi narasumber dan menyiapkan bahan seperti tema, daftar pertanyaan, dan TOR COR untuk event ngabuburit live di Instagram bersama Founder Skincave bertema 'Kreativitas dalam Pengelolaan Bisnis' pada 28 Maret 2024.	Muhammad Ridho Nosa, S.T., M.Kom	
	<u>Catatan Pembimbing Industri</u>		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
	<p>TOR COR Soodu.id x Skincave 28 Maret 2024</p> <p style="text-align: right;">Soodu.id SKINCAVE</p> <p>Live Streaming Instagram</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Judul Live Streaming Instagram: Kreatifitas dalam pengelolaan bisnis ▪ Poin Pembahasan Live Instagram ini akan membahas tentang: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kisah Pendiri Skincave: Mendalami kisah inspiratif dari pendiri Skincave yang sukses, termasuk tantangan yang dihadapi dan inspirasi di balik pendirian bisnis Skincave ini. ▪ Makna Logo dan Nama: Penjelasan tentang makna logo dan nama terkait Skincave serta bagaimana hal tersebut mencerminkan nilai-nilai dan visi bisnis. ▪ Proses Pengembangan Produk: Detail tentang proses pengembangan produk di Skincave, apakah melibatkan kerja sama dengan para ahli kecantikan atau riset pasar yang mendalam. ▪ Tren Industri Skincare: Pandangan tentang tren terbaru dalam industri skincare dan rencana Skincave untuk mengikuti atau bahkan menciptakan tren sendiri. ▪ Strategi Menghadapi Tantangan: Cara Skincave menghadapi tantangan dalam industri skincare, seperti persaingan yang ketat atau perubahan preferensi konsumen, serta strategi khusus yang diterapkan untuk menjaga daya saing. ▪ Pendengaran Umpan Balik Pelanggan: Upaya Skincave dalam mendengarkan umpan balik dari pelanggan dan bagaimana informasi tersebut diintegrasikan dalam pengembangan produk dan strategi bisnis. ▪ Agenda Lokasi : Akun Instagram @soodu.id dan @skincaveofficial 	

KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : Jumat

TANGGAL : 31 Mei 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat design grafis untuk peringatan hari lahir Pancasila 01 Juni 2024 untuk konten sosial media soodu.id.	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP	
	<u>Catatan Pembimbing Industri</u>		


NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN

KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : Senin

TANGGAL : 3 Juni 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat akun email untuk pelaku UMKM di gmail terlebih dahulu. Setelah itu, mendaftar dan mengajukan perizinan usaha melalui sistem OSS dan aplikasi OSS Indonesia untuk memperoleh Nomor Induk Berusaha (NIB).	Evi Susiana	
	<u>Catatan Pembimbing Industri</u>		


NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : Sabtu

TANGGAL : 6 Juli 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat design grafis untuk peringatan tahun baru islam 1 Muharram 1446 H, 7 Juli 2024 menggunakan canva untuk konten sosial media soodu.id.	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP	
	<u>Catatan Pembimbing Industri</u>		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : Senin

TANGGAL : 8 Juli 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat front end untuk sistem informasi food vlogger & recipe menggunakan text editor visual studio code, xampp, dan web browser.	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP	
	<u>Catatan Pembimbing Industri</u>		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : Senin

TANGGAL : 15 Juli 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat back end untuk sistem informasi food vlogger & recipe menggunakan text editor visual studio code, xampp, dan web browser.	Wahyu Jati Wibowo, S.IP.,M.IP	
	<u>Catatan Pembimbing Industri</u>		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

Lampiran 7. Sertifikat Magang

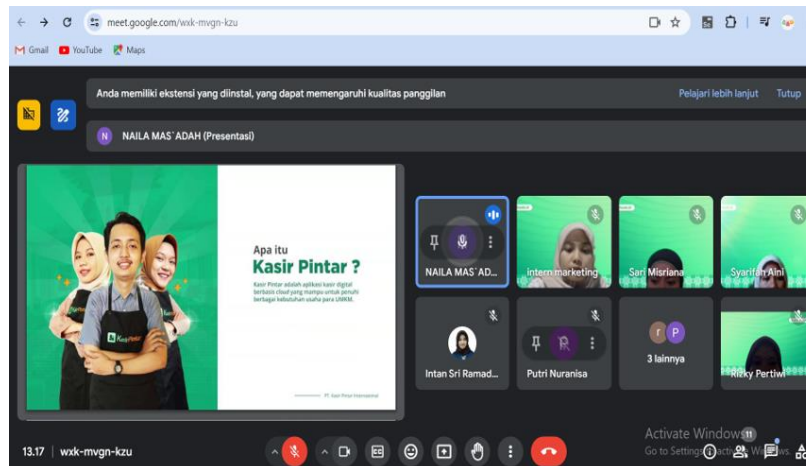


Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan

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.

