

LAPORAN KERJA PRAKTEK

MEETUP COWORKING SPACE PEKANBARU

**PERANCANGAN ANTARMUKA DAN IMPLEMENTASI
BACK-END SISTEM PENYEWAAN RUANGAN MEETUP
COWORKING MENGGUNAKAN JAVASCRIPT**

INTAN SRI RAMADHAN
6304201306



**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
2024**

LAPORAN KERJA PRAKTEK

MEETUP COWORKING SPACE PEKANBARU

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

INTAN SRI RAMADHAN
6304201306

Bengkalis, 16 Agustus 2024

Pembimbing KP
MeetUp Coworking Space



Shiella Deani

Dosen Pembimbing
Prodi Rekayasa Perangkat Lunak



Elvi Rahmi, S.Kom., M.Kom
NIP.198904182022032008

Disahkan Oleh:
Ka. Prodi Rekayasa Perangkat Lunak



Fajri Profesi Putra, M. Cs
NIP.198805072015041003

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan banyak kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan KP dengan baik.

Laporan ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan KP (Kerja Praktek) bagi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak dalam meningkatkan peran serta mahasiswa.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya laporan KP ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik bersifat moril maupun materil, oleh karena-Nya, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih antara lain kepada:

1. Bapak Johny Custer, S.T, MT selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs selaku Ketua Program Studi Diploma IV Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Bapak M. Asep Subandri, M. Kom selaku Koordinator Kerja Praktek Program Studi Diploma IV Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
5. Ibu Elvi Rahmi, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek Program Studi Diploma IV Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
6. Seluruh Dosen Program Studi Diploma IV Rekayasa Perangkat Lunak yang telah memberikan dukungan selama melaksanakan Kerja Praktek.
7. Ibu Shiella Deani Selaku *Managing Direction* sekaligus pembimbing lapangan yang telah memberi arahan dan ilmu selama melaksanakan Kerja Praktek.

8. Ibu Winda Oktavia selaku *Manager Hub & Program* yang telah memberi arahan dan ilmu selama melaksanakan Kerja Praktek.
9. Seluruh keluarga besar MeetUp Coworking Space Pekanbaru yang telah memberikan pelajaran dan bimbingan dalam menyelesaikan proyek Kerja Praktek.
10. Keluarga dan teman-teman Politeknik Negeri Bengkalis khususnya Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak semester VIII (Delapan) dalam memberikan dukungan dan motivasinya dalam menyusun kerja praktek.

Selama melakukan KP, kami merasa sangat puas atas pelayan dan bimbingan dari karyawan-karyawan di MeetUp Coworking Space Pekanbaru, kami banyak mempelajari dan mendapatkan ilmu dari kegiatan yang telah kami laksanakan selama Kerja Praktek.

Penyusunan Laporan Kerja Praktek (KP) ini disusun dengan sebaik-baiknya, namun masih terdapat kekurangan didalam penyusunan laporan KP ini, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat diharapkan, tidak lupa harapan penulis semoga laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis.

Bengkalis, 16 Agustus 2024

Intan Sri Ramadhan
NIM. 6304201306

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemikiran KP.....	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat KP	2
1.4 Luaran Proyek Kerja Praktek	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah.....	4
2.2 Visi dan Misi MeetUp Coworking Space	5
2.2.1 Visi MeetUp Coworking Space	5
2.2.2 Misi MeetUp Coworking Space.....	5
2.3 Struktur Organisasi MeetUp Coworking Space.....	6
2.4 Ruang Lingkup Meetup Coworking Space	6
BAB III BIDANG PEKERJAAN	7
3.1 Uraian Tugas Yang Dikerjakan.....	7
3.1.1 Mengelola Sosial Media Meetup Coworking Space.....	7
3.1.2 Mendesain Materi Promosi	8
3.1.3 Dokumentasi Kegiatan.....	8
3.1.4 Terlibat Langsung dalam Event MeetUp	9
3.1.5 Memelihara Website Meetup Interior dan Meetup Coworking	10
3.2 Target Yang Diharapkan	10
3.3 Hardware dan Software Yang Digunakan.....	10
3.3.1 Hardware	10
3.3.1 <i>Software</i>	13
3.4 Kendala Yang Dihadapi	16

3.5 Pemecahan Masalah	17
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	18
4.1 Prosedur Pembuatan Sistem Alat dan Solusi	18
4.1.1 Prosedur dalam Pembuatan Sistem	18
4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data.....	19
4.1.3 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan	20
4.2 Perancangan dan Implementasi.....	20
4.2.1 Analisis Data	20
4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi	21
4.3 Pengkodean Backend Sistem Penyewaan Ruang MeetUp Coworking	23
4.3.1 Pengkodean <i>BackEnd Header</i>	23
4.3.2 Pengkodean <i>BackEnd Room</i>	24
4.3.3 Pengkodean <i>BackEnd Order</i>	25
4.4 Pengujian Sistem.....	27
4.5 Pemeliharaan Sistem	27
4.6 Dampak Implementasi Sistem.....	27
4.7 Kendala Implementasi Sistem.....	27
BAB V PENUTUP	28
5.1 Kesimpulan	28
5.2 Saran.....	28
DAFTAR PUSTAKA	30
DAFTAR LAMPIRAN	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gedung MeetUp Coworking	4
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 3. 1 Media Sosial Instagram MeetUp Coworking.....	7
Gambar 3. 3 Feeds Ruangan Terbaru.....	8
Gambar 3. 4 Dokumentasi Kegiatan diluar MeetUp.....	9
Gambar 3. 5 Foto Bersama Saat Menjadi MC	9
Gambar 3. 6 Landing Page MeetUp Interior.....	10
Gambar 3. 7 Laptop ACER Aspire 5	11
Gambar 3. 8 iPhone 11.....	11
Gambar 3. 9 Printer Epson L360.....	12
Gambar 3. 10 Mic Wireless Saramonic	12
Gambar 3. 11 Canva.....	13
Gambar 3. 12 Capcut Video Editor.....	13
Gambar 3. 13 Google Drive	14
Gambar 3. 14 Excel.....	14
Gambar 3. 15 iCloud.....	15
Gambar 3. 16 XAMPP	15
Gambar 3. 17 Visual Studio Code.....	16
Gambar 3. 18 MetaAds	16
Gambar 4. 1 Alur Penelitian.....	18
Gambar 4. 2 Use Case Diagram.....	21
Gambar 4. 3 Halaman Landpage.....	22
Gambar 4. 4 Rancangan Halaman Landpage	22
Gambar 4. 5 Rancangan Halaman Pembayaran.....	23
Gambar 4. 6 Rancangan Halaman Deskripsi Produk.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian.....	20
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penerimaan Kerja Praktek.....	31
Lampiran 2 Surat Keterangan Kerja Praktek	32
Lampiran 3 <i>Form</i> Penilaian Perusahaan	33
Lampiran 4 <i>Logbook</i> Kerja Praktek	34
Lampiran 5 Absen Harian Kerja Praktek.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Kerja Praktek (KP) merupakan kegiatan di mana mahasiswa mengaplikasikan pengetahuan dan konsep ilmu yang dipelajari di perkuliahan dalam pekerjaan sesuai dengan bidang studi mereka. Tujuan dari Kerja Praktek adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial, pengetahuan, dan keahlian mahasiswa, mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja setelah lulus. Pengalaman praktek di lapangan sangat penting karena pengetahuan teori yang diperoleh selama kuliah tidak selalu selaras dengan realitas di dunia kerja. Kerja Praktek juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk terhubung dengan dunia industri dan instansi, serta mengintegrasikan pengetahuan akademis dengan pengalaman praktis.

Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis adalah salah satu program studi yang fokus pada teknologi dan desain, mencakup berbagai aspek dalam pengembangan dan desain sistematis. Program studi ini mengharuskan mahasiswa untuk menyelesaikan Kerja Praktek guna memperdalam pemahaman mereka tentang teknologi, pemrograman, dan desain, sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berpengalaman.

Salah satu tempat pelaksanaan Kerja Praktek yang relevan dengan bidang studi Rekayasa Perangkat Lunak adalah di Meetup Coworking Pekanbaru. Meetup Coworking Pekanbaru adalah perusahaan yang fokus pada penyewaan ruangan dan penyelenggaraan acara (*event organizer*). Di sini, mahasiswa tidak hanya terlibat dalam desain dan pemasaran digital, tetapi juga dalam pemeliharaan dan pengelolaan situs web untuk dua divisi perusahaan, yaitu Meetup Coworking dan Meetup Interior.

Selama menjalani Kerja Praktek di Meetup Coworking Pekanbaru, penulis diberi tugas untuk mengembangkan sebuah situs web yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan penyewaan ruangan secara langsung melalui platform

online. Situs web ini fokus pada kemudahan pengguna dalam melakukan reservasi ruangan tanpa melibatkan sisi admin untuk pengelolaan. Sistem ini dirancang agar pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi terkait penyewaan dan melakukan transaksi secara langsung melalui situs web.

Penulis memilih topik ini karena sistem yang dirancang dapat diimplementasikan dengan cepat dan memberikan kemudahan bagi Meetup Coworking Pekanbaru dalam mengelola transaksi penyewaan ruangan secara online. Diharapkan, hasil dari sistem ini akan meningkatkan efisiensi layanan penyewaan ruangan, sekaligus memperluas aksesibilitas layanan kepada pelanggan melalui platform digital.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pembuatan laporan ini mencakup pengembangan website penyewaan ruangan dengan menggunakan framework Tailwind untuk desain tampilan dan JavaScript sebagai backend. Website ini dilengkapi dengan fitur transaksi yang memungkinkan konversi informasi pelanggan secara otomatis menjadi file PDF sebagai bukti pembayaran. Bukti tersebut kemudian dapat dikirimkan langsung ke admin melalui WhatsApp untuk mempermudah proses administrasi.

1.3 Tujuan dan Manfaat KP

Kegiatan KP bertujuan sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari sesuai dengan program studi mereka dalam lingkungan organisasi atau perusahaan.
2. Memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dalam bidang ilmu yang sesuai dengan program studinya.
3. Memungkinkan mahasiswa untuk menganalisis dan mengevaluasi penerapan ilmu pengetahuan dalam situasi nyata di sebuah organisasi atau perusahaan.

4. Menguji kemampuan mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis (sesuai dengan program studi terkait) dalam pengetahuan, keterampilan, serta penerapan sikap dan perilaku profesional di lingkungan kerja.
5. Mendapatkan umpan balik dari dunia usaha mengenai kemampuan mahasiswa dan kebutuhan industri untuk pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran di Politeknik Negeri Bengkalis.

Sedangkan manfaat kegiatan KP bagi mahasiswa dan Politeknik Negeri Bengkalis yaitu:

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan teori dan konsep yang dipelajari dalam situasi kerja nyata.
2. Mahasiswa mendapatkan pengalaman praktis dalam menerapkan teori dan konsep sesuai dengan program studinya.
3. Mahasiswa mampu menganalisis permasalahan yang terkait dengan penerapan ilmu pengetahuan dalam pekerjaan sesuai dengan program studinya.
4. Politeknik Negeri Bengkalis menerima umpan balik dari organisasi atau perusahaan mengenai kemampuan mahasiswa yang mengikuti KP.
5. Politeknik Negeri Bengkalis mendapatkan masukan dari dunia kerja untuk pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran.

1.4 Luaran Proyek Kerja Praktek

Selama menjalankan proyek yang diberikan selama Kerja Praktek, output yang akan diimplementasikan di Meetup Coworking Pekanbaru adalah sebuah website penyewaan ruangan yang dikembangkan menggunakan framework Tailwind untuk desain tampilan dan JavaScript sebagai backend. Website ini dirancang untuk memfasilitasi transaksi penyewaan, dengan fitur yang memungkinkan informasi pelanggan dikonversi menjadi *file PDF* sebagai bukti pembayaran, yang kemudian dapat dikirimkan langsung ke admin melalui *WhatsApp*.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah

Meetup Coworking Space didirikan pada tahun 2021 di Pekanbaru, sebagai coworking space pertama di kota ini. Didirikan dengan visi untuk menjadi ruang bagi kolaborasi, inovasi, dan produktivitas, Meetup Coworking Space muncul di tengah meningkatnya kebutuhan akan ruang kerja fleksibel dan kreatif di kalangan profesional, pebisnis, dan pelaku ekonomi kreatif di Riau.



Gambar 2. 1 Gedung MeetUp Coworking

Pada awal berdirinya, Meetup Coworking Space berfokus pada penyewaan ruangan kerja yang nyaman dan modern. Ruangan-ruangan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan para pekerja remote, freelancer, startup, dan perusahaan kecil yang membutuhkan ruang kerja yang fleksibel namun profesional. Dengan fasilitas yang lengkap dan suasana yang kondusif, Meetup Coworking Space dengan cepat menarik perhatian berbagai kalangan di Pekanbaru.

Seiring dengan berjalannya waktu dan meningkatnya permintaan dari komunitas kreatif dan bisnis, Meetup Coworking Space mulai mengembangkan layanannya. Pada tahun berikutnya, perusahaan ini memperluas fokusnya dengan menyediakan layanan event organizer (EO). Dengan layanan EO ini, Meetup

Coworking Space mulai menyelenggarakan berbagai acara seperti seminar, workshop, pelatihan, dan networking event yang dirancang untuk mempertemukan para profesional dan pengusaha dari berbagai sektor. Hal ini membuat Meetup Coworking Space tidak hanya menjadi tempat untuk bekerja, tetapi juga sebagai pusat kegiatan komunitas yang dinamis.

Melihat antusiasme dan kebutuhan komunitas yang terus berkembang, pada tahun 2023, Meetup Coworking Space kembali mengembangkan layanannya dengan membuka kafe di dalam coworking space tersebut. Kafe ini dirancang untuk memberikan suasana yang lebih santai dan kreatif, di mana para pengguna coworking space bisa bersantai, berdiskusi, atau sekadar menikmati secangkir kopi sambil bekerja. Kafe ini juga menjadi tempat bagi para pengunjung yang ingin merasakan atmosfer kolaboratif tanpa harus menyewa ruangan.

Hingga saat ini, Meetup Coworking Space terus berkolaborasi dengan para pelaku bisnis dan ekonomi kreatif di Riau. Mereka berkomitmen untuk berkontribusi terhadap perkembangan ekosistem kreatif dan digital di wilayah ini. Dengan menggabungkan penyewaan ruangan, penyelenggaraan acara, dan kafe, Meetup Coworking Space telah menjadi wadah yang mendukung terciptanya generasi muda yang kreatif, produktif, dan siap menghadapi tantangan di era digital.

2.2 Visi dan Misi MeetUp Coworking Space

2.2.1 Visi MeetUp Coworking Space

Menjadi pusat kolaborasi dan inovasi terdepan di Pekanbaru yang memberdayakan komunitas kreatif dan digital, serta mendorong terciptanya generasi muda yang kreatif, produktif, dan berdaya saing global.

2.2.2 Misi MeetUp Coworking Space

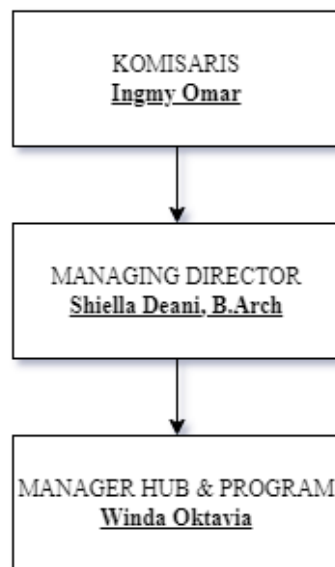
Adapun misi dari MeetUp Coworking Space sebagai perusahaan adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan Ruang Kerja Inovatif.
2. Mendorong Kolaborasi dan Jaringan.
3. Menyenggarakan Acara Edukatif dan Inspiratif.
4. Memfasilitasi Pengembangan Ekosistem Kreatif dan Digital.

5. Menjadi Wadah Inovasi Berkelanjutan.

2.3 Struktur Organisasi MeetUp Coworking Space

Struktur organisasi pada MeetUp Coworking Space Pekanbaru disusun sesuai dengan ketentuan-ketentuan dengan fungsi, kewajiban dan tanggung jawab dari masing-masing bagian pada setiap bidang. Struktur organisasi MeetUp Coworking Space Pekanbaru dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

2.4 Ruang Lingkup Meetup Coworking Space

Meetup Coworking Space adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penyediaan ruang kerja fleksibel dan inovatif. Perusahaan ini menyediakan layanan seperti penyewaan ruang kerja, penyelenggaraan acara, ruang kolaborasi, dan kafe yang dirancang untuk mendukung kebutuhan komunitas kreatif dan digital. Selain itu, Meetup Coworking Space juga menawarkan berbagai layanan penunjang lainnya yang bertujuan untuk mendorong kolaborasi, inovasi, dan produktivitas di Pekanbaru dan sekitarnya.

BAB III

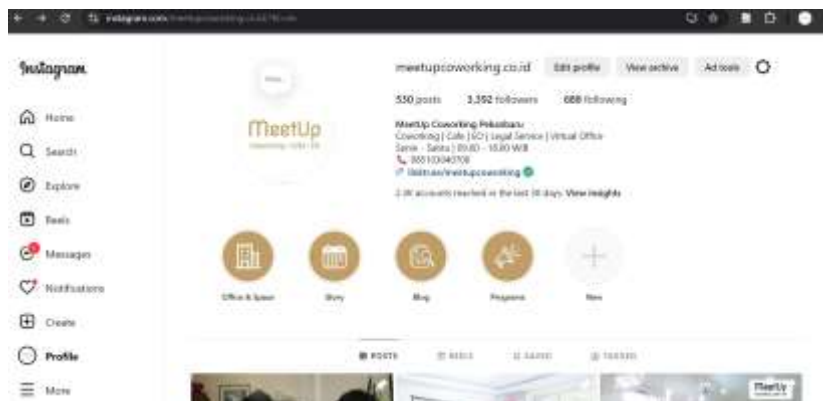
BIDANG PEKERJAAN

3.1 Uraian Tugas Yang Dikerjakan

Kerja Praktek (KP) dilaksanakan selama 4 bulan, dari 29 April 2024 hingga 16 Agustus 2024, di Meetup Coworking. Selama menjalani KP di Meetup Coworking, penulis ditempatkan di bagian Digital Marketing sambil juga melakukan pemeliharaan (*maintenance*) website. Tugas-tugas yang diberikan meliputi berbagai aspek pemasaran digital serta pengelolaan dan pemeliharaan sistem website yang mendukung operasional dan layanan di Meetup Coworking.

3.1.1 Mengelola Sosial Media Meetup Coworking Space

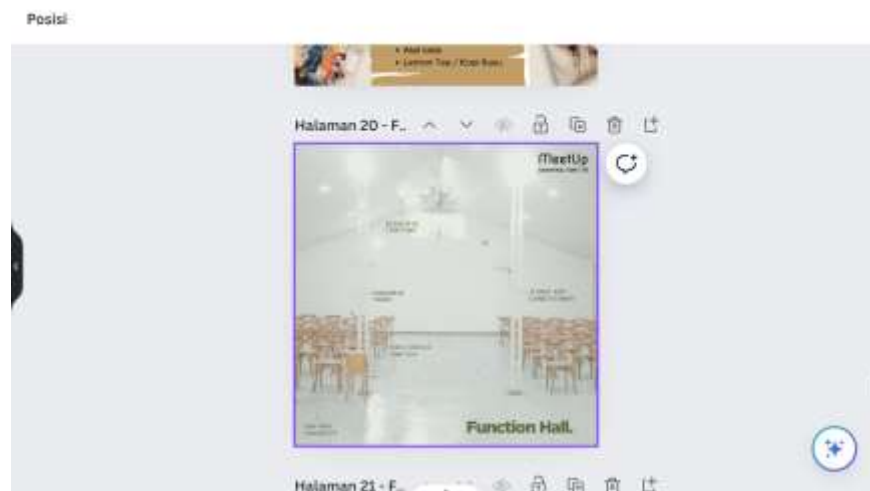
Bertanggung jawab sebagai admin sosial media Meetup Coworking Space, terutama saat perusahaan mengadakan acara seperti seminar atau bekerja sama dengan mitra. Tugas utama termasuk memantau pesan masuk dan memastikan tanggapan yang cepat dan efektif. Selain itu, penulis juga mengelola akun sosial media seperti Instagram, TikTok, dan Facebook, dengan tujuan untuk memperbarui informasi terbaru, serta mempromosikan kegiatan yang sedang berlangsung di Meetup Coworking.



Gambar 3. 1 Media Sosial Instagram MeetUp Coworking

3.1.2 Mendesain Materi Promosi

Mendesain flyer, poster, dan feed sosial media untuk Meetup Coworking. Selain itu, penulis juga membuat konten video promosi untuk ruangan dan acara yang diadakan. Ketika seminar berlangsung, penulis akan membuat desain baru untuk acara tersebut, melengkapinya dengan video dokumentasi kegiatan, baik yang dilakukan di dalam maupun di luar Meetup Coworking.



Gambar 3. 2 Feeds Ruangan Terbaru

3.1.3 Dokumentasi Kegiatan

Pada tanggal 15 Juli 2024, penulis bertanggung jawab untuk mendokumentasikan acara internal dan eksternal yang diadakan oleh Meetup Coworking. Kegiatan ini dilakukan di dalam gedung Meetup Coworking serta di beberapa lokasi eksternal di Pekanbaru. Penulis menggunakan berbagai perangkat seperti mikrofon, tripod, dan handphone untuk merekam setiap momen penting selama acara berlangsung. Dokumentasi ini penting karena hasilnya akan digunakan sebagai bahan promosi dan laporan kegiatan bagi perusahaan. Selain itu, penulis juga sering mendampingi Ibu Sheila, Managing Director, dalam kegiatan-

kegiatan yang diadakan di luar Meetup Coworking, memastikan semua momen terpenting terdokumentasi dengan baik.



Gambar 3. 3 Dokumentasi Kegiatan diluar MeetUp

3.1.4 Terlibat Langsung dalam Event MeetUp

Pada tanggal 22 Agustus 2024, penulis terlibat langsung dalam event "Act Like a Boss," sebuah seminar rutin yang diadakan oleh Meetup Coworking. Seminar ini diselenggarakan di Event Room Meetup Coworking, dengan Ibu Sheila sebagai pembicara utama. Seminar ini penting karena memberikan wawasan berharga kepada para peserta tentang bagaimana mengelola bisnis dengan percaya diri. Penulis bertindak sebagai *Master of Ceremony (MC)* selama acara berlangsung, memastikan jalannya acara sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.



Gambar 3. 4 Foto Bersama Saat Menjadi MC

3.1.5 Memelihara Website Meetup Interior dan Meetup Coworking

Bertanggung jawab untuk memelihara dan memperbarui website Meetup Interior dan Meetup Coworking, yang dibangun menggunakan platform WordPress. Tugas ini meliputi pembaruan galeri, landing page, dan konten lainnya untuk memastikan bahwa website selalu up-to-date dengan informasi terbaru dan representatif terhadap brand Meetup.



Gambar 3. 5 Landing Page MeetUp Interior

3.2 Target Yang Diharapkan

Dalam melaksanakan Kerja Praktek (KP) yang dilaksanakan di MeetUp Coworking Space Pekanbaru, adapun target yang dicapai antaranya:

1. Menerapkan ilmu rekayasa perangkat lunak dalam pengelolaan dan pemeliharaan website Meetup Coworking dan Meetup Interior.
2. Meningkatkan kemampuan dalam pembuatan konten, manajemen media sosial, dan strategi branding untuk meningkatkan visibilitas perusahaan.
3. Mendapatkan pemahaman langsung tentang operasional bisnis coworking dan berkontribusi pada perkembangan ekosistem kreatif di Riau.

3.3 Hardware dan Software Yang Digunakan

3.3.1 Hardware

1. Laptop

Processor : Intel(R) Core(TM) i7-1165G7 @ 2.80GHz

Installed RAM : 8,00 GB

System Type Processor : 64-bit operating system, x64-based
Screen Resolution : 1920 x 1080
System Operation : Windows 11



Gambar 3. 6 Laptop ACER Aspire 5

2. iPhone 11

iPhone 11 digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan, baik dalam bentuk foto maupun video, serta untuk mengelola akun media sosial secara mobile. Kamera iPhone 11 dengan resolusi tinggi sangat mendukung dalam menghasilkan konten visual yang berkualitas untuk keperluan promosi dan dokumentasi event di Meetup Coworking.



Gambar 3. 7 iPhone 11

3. Printer Epson

Printer Epson digunakan untuk mencetak berbagai dokumen terkait operasional dan event, seperti flyer, poster, serta invoice untuk penyewaan ruangan. Printer ini memiliki kualitas cetak yang baik dan andal untuk mencetak materi promosi dan administrasi secara cepat dan efisien.



Gambar 3. 8 Printer Epson L360

4. Mic Wireless

Mic wireless digunakan untuk mendukung kegiatan seminar, workshop, dan event lainnya di Meetup Coworking. Perangkat ini memungkinkan presentasi dan komunikasi yang jelas tanpa gangguan, serta memberikan fleksibilitas bagi pembicara untuk bergerak bebas selama acara disiarkan secara langsung.



Gambar 3. 9 Mic Wireless Saramonic

3.3.1 Software

1. Canva

Canva digunakan untuk membuat desain grafis seperti poster, flyer, dan konten visual lainnya untuk keperluan promosi dan branding Meetup Coworking. Aplikasi ini mempermudah pembuatan desain yang menarik dengan berbagai template yang tersedia.



Gambar 3. 10 Canva

2. Capcut

CapCut digunakan untuk mengedit video promosi, dokumentasi event, dan konten kreatif lainnya. Aplikasi ini mendukung pembuatan video dengan efek dan transisi yang menarik untuk dipublikasikan di media sosial.



Gambar 3. 11 Capcut Video Editor

3. Google Drive

Google Drive digunakan sebagai media penyimpanan dan berbagi file secara online. Ini memudahkan akses dan kolaborasi dalam berbagai dokumen, gambar, video, dan materi lain yang dibutuhkan selama magang.



Gambar 3. 12 Google Drive

4. Excel

Excel digunakan untuk mengelola data, membuat laporan, dan menyusun berbagai informasi administratif terkait operasional di Meetup Coworking. Aplikasi ini mempermudah dalam pengolahan data dan pembuatan tabel yang rapi.



Gambar 3. 13 Excel

5. iCloud

iCloud digunakan untuk sinkronisasi dan penyimpanan data dari perangkat iPhone, sehingga file seperti foto, video, dan dokumen dapat diakses dengan mudah dari berbagai perangkat dan dijamin keamanannya.



Gambar 3. 14 iCloud

6. Xampp

XAMPP digunakan untuk pengembangan dan pengujian proyek akhir magang, khususnya dalam pembuatan website penyewaan ruangan untuk Meetup Coworking. Software ini menyediakan lingkungan server lokal untuk menjalankan Apache, MySQL, dan PHP.



Gambar 3. 15 XAMPP

7. *Visual Studio Code*

VSCode digunakan sebagai editor kode utama dalam pengembangan website proyek akhir magang. Aplikasi ini mendukung berbagai bahasa pemrograman dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang membantu meningkatkan produktivitas coding.



Gambar 3. 16 Visual Studio Code

8. MetaAds

Meta Ads digunakan untuk mengelola kampanye pemasaran digital di media sosial, termasuk Facebook dan Instagram. Software ini memfasilitasi perencanaan, pelaksanaan, dan analisis iklan berbayar yang ditargetkan untuk meningkatkan visibilitas dan engagement dengan audiens Meetup Coworking.



Gambar 3. 17 MetaAds

3.4 Kendala Yang Dihadapi

Selama magang di Meetup Coworking, penulis menghadapi kendala utama berupa terbatasnya tugas yang sesuai dengan jurusan asal, yaitu Rekayasa Perangkat Lunak. Sebagian besar pekerjaan yang diberikan lebih berkaitan dengan bidang digital marketing, sehingga kesempatan untuk mengaplikasikan keahlian teknis dalam pengembangan perangkat lunak menjadi terbatas. Namun, untuk mengatasi hal ini, penulis mengambil inisiatif dengan mencari proyek-proyek tambahan yang memerlukan keterampilan pemrograman, seperti mengembangkan

dan memelihara bagian backend dari website perusahaan. Penulis juga berusaha memperluas pengetahuan dengan belajar tentang digital marketing dan bagaimana teknologi perangkat lunak dapat diintegrasikan untuk meningkatkan efektivitas kampanye pemasaran. Dengan cara ini, penulis tidak hanya dapat mengatasi keterbatasan tersebut, tetapi juga mengembangkan keterampilan baru yang relevan dengan dunia kerja.

3.5 Pemecahan Masalah

Sebagai solusi, pembimbing kerja praktik memberikan akses ke dua website, yaitu MeetUp Coworking dan MeetUp Interior, untuk dimaintenance dan diperbarui. Dengan tugas ini, fokus lebih diberikan pada keahlian teknis yang sesuai dengan latar belakang di bidang Rekayasa Perangkat Lunak.

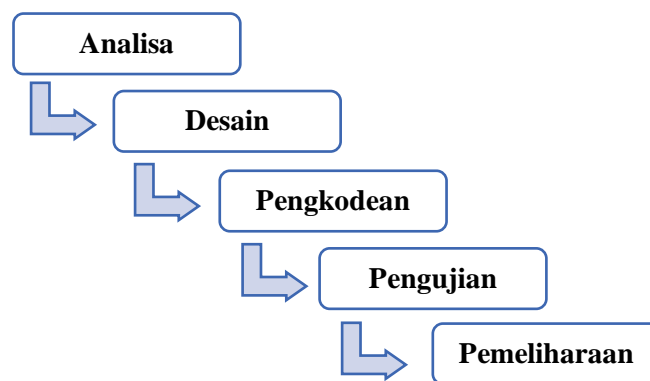
BAB IV

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Prosedur Pembuatan Sistem Alat dan Solusi

4.1.1 Prosedur dalam Pembuatan Sistem

Prosedur pembuatan website penyewaan ruangan untuk Meetup Coworking terdiri dari beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Alur Penelitian

a. Analisis

Melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem yang akan dibangun, termasuk cara kerja dan fungsi-fungsi yang diperlukan untuk penyewaan ruangan secara online. Identifikasi permasalahan dan analisis data dilakukan untuk memastikan sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna, seperti kemudahan dalam proses booking dan transaksi penyewaan.

b. Desain

Proses desain melibatkan pembuatan prototype website berdasarkan hasil analisis. Desain ini mencakup tampilan antarmuka pengguna (UI) yang responsif dan mudah digunakan, serta arsitektur sistem yang mendukung integrasi backend dengan frontend.

c. Pengkodean

Pengkodean dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript dan framework Tailwind CSS untuk frontend, serta menggunakan backend berbasis JavaScript. Sistem ini dirancang agar pengguna dapat melakukan penyewaan ruangan secara langsung melalui website, dengan fitur pengelolaan transaksi dan kemampuan untuk menghasilkan struk pembayaran dalam format PDF yang dapat dikirimkan ke admin melalui WhatsApp.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa website bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Proses ini mencakup pemeriksaan setiap fitur dan fungsionalitas sistem menggunakan metode pengujian black box. Pengujian ini memastikan bahwa sistem dapat menangani transaksi penyewaan dan menampilkan informasi dengan benar.

e. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan melibatkan evaluasi dari tanggapan pengguna setelah website diluncurkan. Penyempurnaan dan penambahan fitur baru dilakukan berdasarkan masukan pengguna untuk memastikan website terus berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan operasional Meetup Coworking secara optimal.

4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam pembuatan website penyewaan ruangan untuk Meetup Coworking dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan guna mencapai tujuan pengembangan sistem. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, yang merupakan metode tatap muka langsung dengan narasumber.

Wawancara dilakukan dengan pengelola dan admin Meetup Coworking untuk mengumpulkan informasi detail mengenai masing-masing ruangan yang disewakan, seperti harga sewa, durasi penggunaan, fasilitas yang tersedia, dan kapasitas ruangan. Selain itu, wawancara dengan admin juga mencakup diskusi

mengenai tampilan dan fitur yang diinginkan pada website, termasuk bagaimana informasi tersebut sebaiknya disajikan kepada pengguna untuk mempermudah proses penyewaan.

4.1.3 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Tahapan dan jadwal pelaksanaan yang dilakukan dalam pembangunan website penyewaan ruangan untuk Meetup Coworking, sebagai tabel dibawah ini:

Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan															
		Ke-1				Ke-2				Ke-3				Ke-4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis	■	■	■													
2.	Desain		■	■	■	■											
3.	Pengkodean						■	■	■	■	■						
4.	Pengujian											■	■	■			
5.	Pemeliharaan											■	■	■	■		
6.	Penyusunan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

4.2 Perancangan dan Implementasi

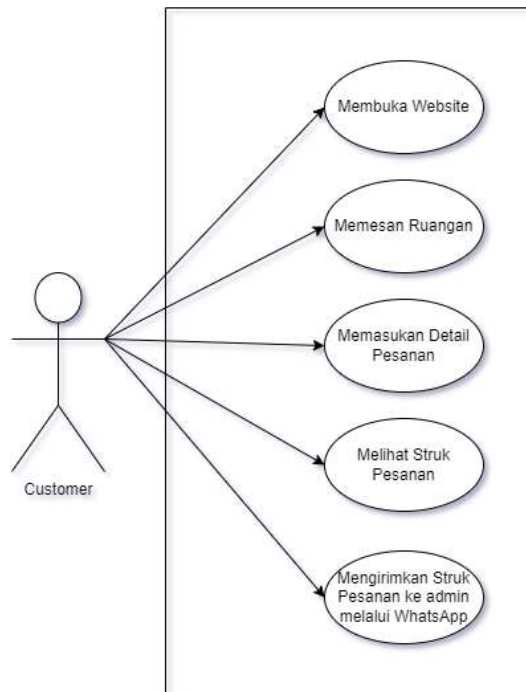
4.2.1 Analisis Data

Saat melakukan analisis data untuk pembuatan website penyewaan ruangan di Meetup Coworking, beberapa teknik pengumpulan data diterapkan sebelum memulai perancangan sistem. Dalam hal ini, dilakukan analisis data melalui teknik wawancara, yaitu dengan tatap muka serta tanya jawab secara langsung bersama pengelola dan admin di Meetup Coworking. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat dan langsung, sehingga kebutuhan dari sistem yang dibangun dapat dipahami dengan jelas dan sesuai dengan harapan pengguna.

4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi

Rancangan ini dibuat guna menguraikan hasil rancangan sistem yang telah dibuat. Rancangan sistem disajikan dalam bentuk usecase dan activity diagram. Hasil dari rancangan tersebut sebagai berikut:

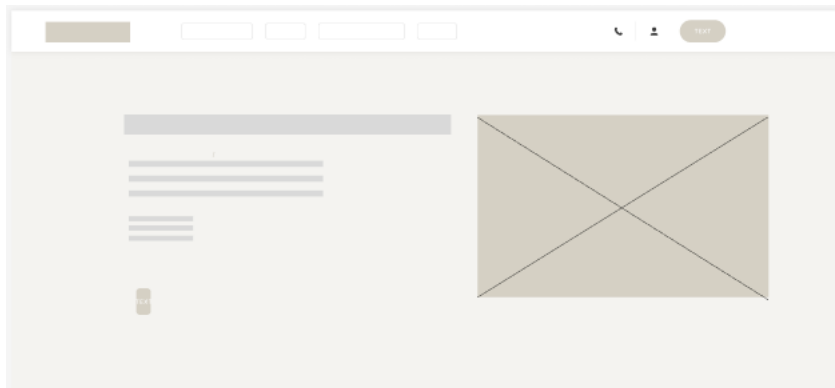
4.2.2.1 Usecase Diagram Sistem Pemesanan Ruang Meetup Coworking



Gambar 4. 2 Use Case Diagram

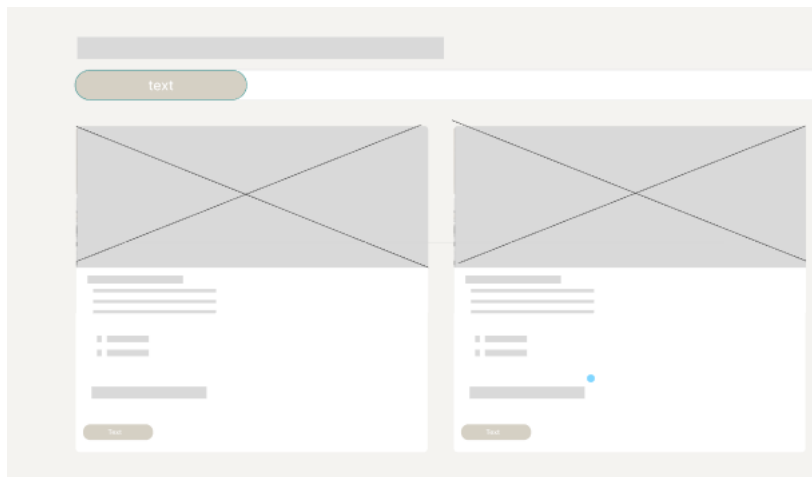
Diagram *Use Case* ini menggambarkan interaksi antara customer dan sistem dalam proses pemesanan ruangan di MeetUp Coworking. Customer pertama-tama membuka *website*, kemudian memilih opsi untuk memesan ruangan. Selanjutnya, customer memasukkan detail pemesanan seperti jumlah kursi yang dibutuhkan, setelah itu akan ditampilkan struk pesanan di halaman *website*. Terakhir, customer mengirimkan struk pesanan tersebut kepada admin melalui *WhatsApp* untuk konfirmasi dan pemrosesan lebih lanjut.

4.2.2.2 Rancangan Figma Sistem Pemesanan Ruang Meetup Coworking



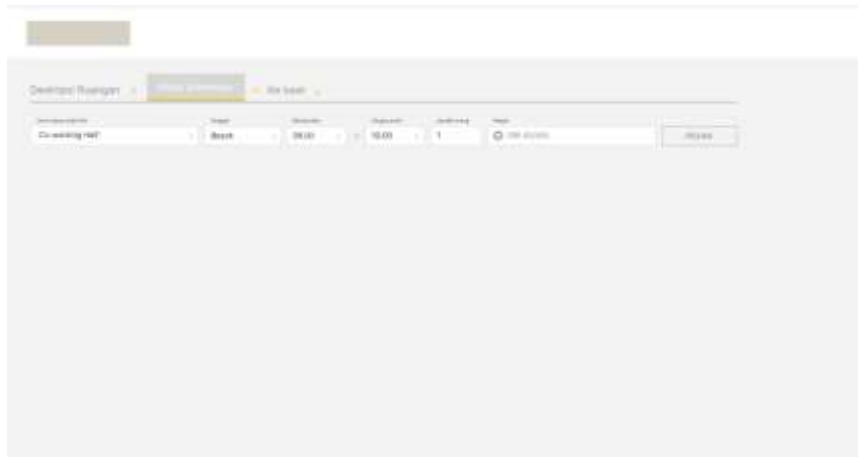
Gambar 4. 3 Halaman *Landpage*

Rancangan dari halaman paket *landpage* ini, pada *header* menampilkan beberapa menu dan terdapat sebuah logo. Bagian bawah *header* terdapat sebuah informasi mengenai deskripsi singkat MeetUp Coworking.



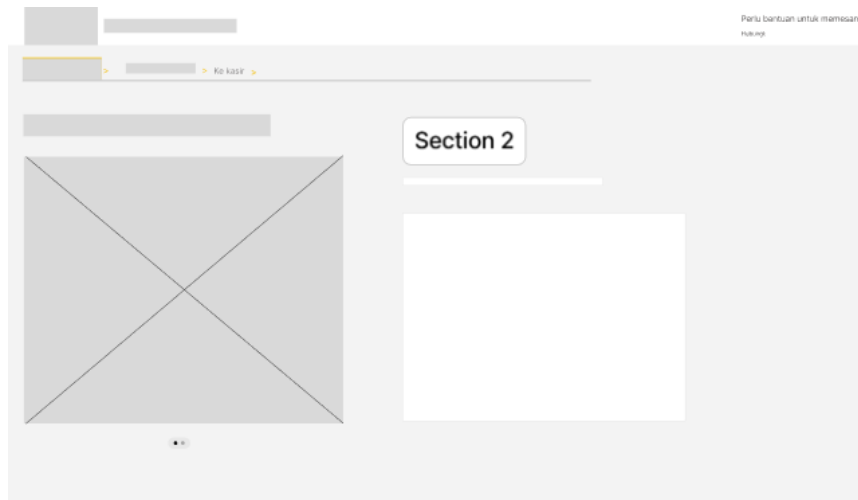
Gambar 4. 4 Rancangan Halaman *Landpage*

Rancangan dari halaman ini, pada *header* menampilkan beberapa menu dan terdapat sebuah logo. Bagian bawah *header* menampilkan paket layanan yang disediakan oleh MeetUp Coworking.



Gambar 4. 5 Rancangan Halaman Pembayaran

Rancangan dari halaman pembayaran ini, pada *header* menampilkan beberapa menu dan terdapat sebuah logo. Bagian header menampilkan formulir yang harus diisi oleh calon customer.



Gambar 4. 6 Rancangan Halaman Deskripsi Produk

Rancangan dari halaman Deskripsi Produk ini memuat header yang terdapat logo, kemudian bagian bawahnya tertera foto produk juga deskripsi dari produk.

4.3 Pengkodingan Backend Sistem Penyewaan Ruang MeetUp Coworking

4.3.1 Pengkodingan *BackEnd Header*

```
<script>
function contactAdmin() {
  const whatsappUrl =
  "https://api.whatsapp.com/send?phone=6285103040700&text=Halo%20Adm
```



```

in,%20saya%20tertarik%20untuk%20mengetahui%20lebih%20lanjut%20tentang%20MeetUp%20Coworking%20Space.";
    window.open(whatsappUrl, "_blank");
}
</script>

```

Kode ini dibuat untuk mempermudah pengguna dalam menghubungi admin MeetUp Coworking Space melalui *WhatsApp*. Fungsi `contactAdmin()` mendefinisikan sebuah URL yang memanfaatkan *API WhatsApp* untuk mengirim pesan otomatis kepada admin. Pesan yang telah diisi sebelumnya, yaitu "Halo Admin, saya tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang MeetUp Coworking Space," akan langsung muncul di kolom pesan ketika pengguna mengklik elemen yang memanggil fungsi ini. Selanjutnya, URL ini dibuka di tab baru pada browser melalui metode `window.open()`. Tujuan utama dari kode ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memulai komunikasi dengan admin secara langsung, hanya dengan satu klik.

4.3.2 Pengkodean *BackEnd Room*

```

<script>
function filterRooms(category, element) {
    const allCategories = document.querySelectorAll('.category');
    const allCards = document.querySelectorAll('.card');

    allCategories.forEach(cat => {
        cat.classList.remove('selected');
    });

    allCards.forEach(card => {
        card.style.display = 'none'; // Sembunyikan semua kartu
        if (card.classList.contains(`room-${category}`)) {
            card.style.display = 'block'; // Tampilkan kartu yang
sesuai dengan kategori
        }
    });

    element.classList.add('selected');
}

// Menampilkan ruangan A secara default
window.onload = function() {
    filterRooms('A', document.querySelector('.category'));
}

```

```
}  
</script>
```

Kode ini dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam memilih dan menampilkan ruangan berdasarkan kategori yang tersedia di halaman web MeetUp Coworking Space. Fungsi `filterRooms(category, element)` bertugas untuk menyaring dan menampilkan kartu-kartu ruangan yang sesuai dengan kategori yang dipilih oleh pengguna, seperti "ruangan A" atau kategori lainnya. Fungsi ini bekerja dengan terlebih dahulu menghapus kelas `selected` dari semua elemen kategori untuk memastikan bahwa hanya satu kategori yang aktif pada satu waktu. Selanjutnya, semua kartu ruangan disembunyikan menggunakan `style.display = 'none'`, kecuali kartu-kartu yang memiliki kelas yang sesuai dengan kategori yang dipilih, yang kemudian akan ditampilkan dengan `style.display = 'block'`. Setelah itu, elemen kategori yang dipilih ditandai sebagai "terpilih" dengan menambahkan kelas `selected`.

Untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, kode ini juga mengatur agar kategori "ruangan A" secara otomatis ditampilkan ketika halaman web selesai dimuat melalui `window.onload`. Hal ini memastikan bahwa pengguna langsung melihat pilihan ruangan yang paling umum atau direkomendasikan tanpa perlu melakukan interaksi tambahan. Secara keseluruhan, kode ini meningkatkan navigasi dan penyajian informasi di halaman web, memudahkan pengguna dalam menemukan dan memilih ruangan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

4.3.3 Pengkodean *BackEnd Order*

Kode ini menggabungkan berbagai fungsi yang dirancang untuk memfasilitasi pemesanan ruangan di MeetUp Coworking Space, mulai dari perhitungan harga hingga pembuatan dokumen PDF dan pengiriman melalui WhatsApp. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing bagian dalam kode ini:

Memuat dan Menginisialisasi Elemen DOM: Saat halaman dimuat (`DOMContentLoaded`), elemen-elemen seperti dropdown untuk memilih jenis

ruangan, input jumlah hari, dan jumlah orang diinisialisasi. Ini memungkinkan pengguna untuk memilih ruangan dan memasukkan detail terkait pemesanan.

Fungsi `updateTotalHarga()`: Fungsi ini bertanggung jawab untuk menghitung total biaya pemesanan berdasarkan jenis ruangan, jumlah hari sewa, dan jumlah orang yang akan menggunakan ruangan. Harga diambil dari atribut *data-price* pada opsi yang dipilih dalam *dropdown* `jenisRuang`. Total biaya kemudian ditampilkan di input `totalHargaRuang` dalam format mata uang Indonesia (IDR).

Event Listener untuk Update Harga: Fungsi `updateTotalHarga()` diatur untuk dipanggil setiap kali pengguna mengubah pilihan jenis ruangan atau memasukkan jumlah hari dan jumlah orang. Ini memastikan bahwa total biaya yang ditampilkan selalu akurat dan diperbarui secara real-time.

Membuat Dokumen PDF: Ketika pengguna mengklik tombol "Generate PDF", sistem akan memeriksa apakah semua input yang diperlukan telah diisi (`checkValidity()`). Jika valid, kode ini menggunakan pustaka `jsPDF` untuk membuat dokumen PDF yang berisi rincian pemesanan, seperti nama perusahaan, nama perwakilan, jenis ruangan, tanggal mulai sewa, jumlah hari, jumlah orang, total harga, dan catatan tambahan. PDF ini didesain dengan gaya visual tertentu, termasuk warna latar belakang, garis tepi, dan teks yang diformat.

Menampilkan dan Mengirim PDF melalui WhatsApp: Setelah PDF berhasil dibuat, pengguna diberi opsi untuk mengirimkan PDF tersebut melalui WhatsApp ke admin MeetUp Coworking Space. Tautan WhatsApp yang disiapkan secara otomatis menyertakan pesan standar yang menginformasikan admin tentang lampiran PDF pesanan ruangan. Selain itu, pengguna juga dapat menutup popup konfirmasi dengan mengklik tombol `closePopup`.

Popup Konfirmasi: Setelah PDF dihasilkan, sebuah popup muncul untuk memberikan konfirmasi kepada pengguna bahwa PDF telah siap dan menawarkan opsi untuk mengirimkannya melalui WhatsApp atau menutup popup tersebut.

Secara keseluruhan, kode ini memberikan solusi yang efisien dan user-friendly untuk mengelola pemesanan ruangan, termasuk perhitungan harga otomatis, pembuatan dokumen pesanan dalam format PDF, dan pengiriman dokumen tersebut ke admin melalui WhatsApp.

4.4 Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian sistem, proses evaluasi dilakukan saat presentasi proyek akhir di hadapan admin MeetUp Coworking. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh fitur dan fungsi yang telah dikembangkan berjalan sesuai dengan perencanaan awal. Selama presentasi, setiap aspek dari sistem ditunjukkan secara langsung kepada admin, termasuk proses pemesanan ruangan, penghitungan harga otomatis, pembuatan dokumen PDF, serta pengiriman dokumen melalui WhatsApp. Setelah pengujian dilakukan, sistem menerima persetujuan (*approval*) dari admin karena seluruh komponen berfungsi dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini menandakan bahwa proyek telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan dari awal.

4.5 Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem dilakukan untuk melakukan perbaikan secara menyeluruh guna untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna terhadap sistem yang diinginkan dan memperbaiki *bug* pada sistem

4.6 Dampak Implementasi Sistem

Dampak dihasilkan dari sistem ini kepada penulis yaitu, meningkatkan pengetahuan tentang *programming* khususnya pada bahasa pemrograman *Javascript* kemudian juga bertambahnya pengalaman menggunakan *figma* dan untuk perancangan desain.

4.7 Kendala Implementasi Sistem

Kendala yang dialami oleh penulis selama implementasi sistem, kurangnya pemahaman wawasan mengenai *framework*. Penulis membutuhkan waktu untuk mempelajari dokumentasi, lalu mengimplementasi ke dalam sistem. Hal ini membutuhkan waktu penulis untuk mempelajari terlebih dahulu.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil Kerja Praktek di MeetUp Coworking, pemahaman mengenai konsep kerja dan peran yang diemban sangat berpengaruh terhadap kelancaran dalam melaksanakan tugas selama Kerja Praktek. Beberapa poin yang dapat disimpulkan selama Kerja Praktek adalah sebagai berikut:

1. Melalui Kerja Praktek, mahasiswa mendapatkan pemahaman mengenai dunia kerja di sebuah perusahaan dan pengalaman langsung yang berharga. Pengalaman ini menjadi acuan yang berguna saat memasuki dunia kerja yang sesungguhnya, karena telah memiliki pengalaman praktis yang relevan.
2. Mahasiswa memperoleh pengetahuan baru yang tidak didapatkan selama proses pembelajaran di perkuliahan, terutama dalam hal teknis dan praktik di bidang yang sesuai dengan jurusan.
3. Pengembangan dan implementasi **Sistem Penyewaan Ruang MeetUp Coworking**, yang meliputi desain antarmuka dan back-end menggunakan JavaScript, bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam melakukan penyewaan ruangan dan membantu pelanggan melakukan transaksi penyewaan.

5.2 Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan terkait pelaksanaan Kerja Praktek yang telah dilakukan selama 4 bulan di Meet-Up Coworking adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

Saran yang dapat disampaikan kepada MeetUp Coworking adalah untuk terus konsisten dalam menjalankan visi dan misi perusahaan serta

memberikan tugas yang lebih bervariasi dan sesuai dengan latar belakang pendidikan mahasiswa yang melakukan Kerja Praktek. Hal ini akan memberikan pengalaman yang lebih berharga bagi mahasiswa dalam mengembangkan keahlian mereka.

2. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa program studi DIV-Rekayasa Perangkat Lunak, khususnya jurusan Teknik Informatika, tidak direkomendasikan untuk mengambil keputusan magang di Meet-Up Coworking jika ingin fokus pada pengembangan perangkat lunak. Selama Kerja Praktek, banyak tugas yang lebih berfokus pada digital marketing, sehingga tidak sesuai dengan materi pemrograman yang dipelajari selama perkuliahan, dan bisa menyulitkan dalam menerapkan ilmu yang sudah dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

Kurniawaty, R., Irvanizam, I., & Saputra, K. (2023). Sistem Penyewaan Ruang dan Fasilitas Gedung Academic Activity Center (AAC) Dayan Dawood berbasis Web. *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)*, 1(1), 13-34.

Johari, N., & Hamzah, M. H. I. (2021). Find Your Home: Sistem Pencarian dan Penyewaan Rumah Sewa Berasaskan Web. *Applied Information Technology and Computer Science*, 2(1), 104-123.

Ramadhani, R., & Sopiah, N. (2023). Sistem Informasi Penyewaan Gedung di The Sultan Convention Center Menggunakan Metode Web Engineering. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(2), 947-955.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penerimaan Kerja Praktek



Meetup Coworking and Office Space
Jalan Todak No 18, Pekanbaru, Riau
No Telp : 0851-0304-0700
Email : meetupcoworking@gmail.com

Pekanbaru, 29 April 2024

Nomor : 240/HRD/Ext/MEETUP/IV/2024
Perihal : **Konfirmasi Penerimaan Mahasiswa Magang Polbeng**
Lampiran : -

**Kepada Yth,
Wakil Direktur I
Politeknik Negeri Bengkalis
di
Tempat**

Dengan hormat,
Melalui surat ini, kami menindaklanjuti surat yang diterima pada 29 April 2024 perihal Permohonan Kerja Praktik (KP) untuk mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis pada 29 April 2024 hingga 16 Agustus 2024. Untuk itu kami ingin menyampaikan bahwa mahasiswa tersebut **diterima** untuk magang di perusahaan kami sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Adapun mahasiswa yang disebutkan adalah sebagai berikut:

No	Nama	NIM	Program Studi
1	Dwi Putriani	6304201287	Rekayasa Perangkat Lunak
2	Intan Sri Ramadhan	6304201306	Rekayasa Perangkat Lunak

Demikian surat konfirmasi ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih. Jika ada pertanyaan silahkan menghubungi Shiella di whatsapp/telp 082288755550 atau surel meetupofficework@gmail.com.

Hormat kami,

Shiella Deani
Direktur MeetUp Coworking

Lampiran 2 Surat Keterangan Kerja Praktek

SURAT KETERANGAN
261/HRD/Ext/MEETUP/VII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Intan Sri Ramadhan
Tempat/ Tgl. Lahir : Bengkalis / 07 November 2002
Alamat : Jl.Pramuka, Air Putih, Bengkalis

Telah melakukan Kerja Praktek pada perusahaan kami, Meetup Coworking Space Pekanbaru sejak tanggal 29 April 2024 sampai dengan 17 Agustus 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.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Pekanbaru, 17 Agustus 2024
Direktur MeetUp Coworking
MeetUp Coworking Space Pekanbaru


SHIELLA DEANI
SHIELLA DEANI
Shiella Deani

Lampiran 3 Form Penilaian Perusahaan

PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK MEETUP COWORKING SPACE PEKANBARU

Nama : Intan Sri Ramadhan
NIM : 6304201306
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak
Politeknik Negeri Bengkalis

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1	Disiplin	20%	89
2	Tanggung- jawab	25%	90
3	Penyesuaian diri	10%	89
4	Hasil Kerja	30%	91
5	Perilaku secara umum	15%	90
Total Jumlah (1+2+3+4+5) 100%			

Keterangan :

Nilai : Kriteria

81 – 100 : Istimewa

71 – 80 : Baik sekali

66 – 70 : Baik

61 – 65 : Cukup Baik

56 – 60 : Cukup

Catatan :

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

Pekanbaru, 17 Agustus 2024
Pembimbing Lapangan
MeetUp Coworking Space Pekanbaru




















Shiella Deani

Lampiran 4 Daftar Kehadiran Kerja Praktek

ABSEN HARIAN KERJA PRAKTEK

Nama : Intan Sri Ramadhan
NIM : 6304201306
Prodi : Rekayasa Perangkat Lunak
Dosen Pembimbing : ELVI RAHMI, M.Kom
Nama Instansi : MeetUp Coworking Space Pekanbaru
Lama Waktu Magang : 4 bulan

No.	Hari/Tanggal	Tanda Tangan	Keterangan
1	Senin, 29 April 2024		
2	Selasa, 30 April 2024		
3	Rabu, 01 Mei 2024		
4	Kamis, 02 Mei 2024		
5	Jum'at, 03 Mei 2024		
6	Sabtu, 04 Mei 2024		
7	Minggu, 05 Mei 2024	-	
8	Senin, 06 Mei 2024		
9	Selasa, 07 Mei 2024		
10	Rabu, 08 Mei 2024		
11	Kamis, 09 Mei 2024		
12	Jum'at, 10 Mei 2024		
13	Sabtu, 11 Mei 2024		
14	Minggu, 12 Mei 2024		
15	Senin, 13 Mei 2024		
16	Selasa, 14 Mei 2024		
17	Rabu, 15 Mei 2024		
18	Kamis, 16 Mei 2024		

19	Jum'at, 17 Mei 2024		
20	Sabtu, 18 Mei 2024		
21	Minggu, 19 Mei 2024	-	
22	Senin, 20 Mei 2024		
23	Selasa, 21 Mei 2024		
24	Rabu, 22 Mei 2024		
25	Kamis, 23 Mei 2024		
26	Jum'at, 24 Mei 2024		
27	Sabtu, 25 Mei 2024		
28	Minggu, 26 Mei 2024	-	
29	Senin, 27 Mei 2024		
30	Selasa, 28 Mei 2024		
31	Rabu, 29 Mei 2024		
32	Kamis, 30 Mei 2024		
33	Jum'at, 31 Mei 2024		
34	Sabtu, 01 Juni 2024		
35	Minggu, 02 Juni 2024		
36	Senin, 03 Juni 2024		
37	Selasa, 04 Juni 2024		
38	Rabu, 05 Juni 2024		
39	Kamis, 06 Juni 2024		
40	Jum'at, 07 Juni 2024		
41	Sabtu, 08 Juni 2024		
42	Minggu, 09 Juni 2024	-	
43	Senin, 10 Juni 2024		
44	Selasa, 11 Juni 2024		

45	Rabu, 12 Juni 2024		
46	Kamis, 13 Juni 2024		
47	Jum'at, 14 Juni 2024		
48	Sabtu, 15 Juni 2024		
49	Minggu, 16 Juni 2024	-	
50	Senin, 17 Juni 2024	-	
51	Selasa, 18 Juni 2024	-	
52	Rabu, 19 Juni 2024	-	
53	Kamis, 20 Juni 2024	-	
54	Jum'at, 21 Juni 2024	-	
55	Sabtu, 22 Juni 2024	-	
56	Minggu, 23 Juni 2024	-	
57	Senin, 24 Juni 2024		
58	Selasa, 25 Juni 2024		
59	Rabu, 26 Juni 2024		
60	Kamis, 27 Juni 2024		
61	Jum'at, 28 Juni 2024		
62	Sabtu, 29 Juni 2024		
63	Minggu, 30 Juni 2024		
64	Senin, 01 Juli 2024		
65	Selasa, 02 Juli 2024		
66	Rabu, 03 Juli 2024		
67	Kamis, 04 Juli 2024		
68	Jum'at, 05 Juli 2024		
69	Sabtu, 06 Juli 2024		
70	Minggu, 07 Juli 2024	-	


71	Senin, 08 Juli 2024		
72	Selasa, 09 Juli 2024		
73	Rabu, 10 Juli 2024		
74	Kamis, 11 Juli 2024		
75	Jum'at, 12 Juli 2024		
76	Sabtu, 13 Juli 2024		
77	Minggu, 14 Juli 2024		
78	Senin, 15 Juli 2024		
79	Selasa, 16 Juli 2024		
80	Rabu, 17 Juli 2024		
81	Kamis, 18 Juli 2024		
82	Jum'at, 19 Juli 2024		
83	Sabtu, 20 Juli 2024		
84	Minggu, 21 Juli 2024		
85	Senin, 22 Juli 2024		
86	Selasa, 23 Juli 2024		
87	Rabu, 24 Juli 2024		
88	Kamis, 25 Juli 2024		
89	Jum'at, 26 Juli 2024		
90	Sabtu, 27 Juli 2024		
91	Minggu, 28 Juli 2024		
92	Senin, 29 Juli 2024		
93	Selasa, 30 Juli 2024		
94	Rabu, 31 Juli 2024		
95	Kamis, 01 Agustus 2024		
96	Jum'at, 02 Agustus 2024		

97	Sabtu, 03 Agustus 2024	*	
98	Minggu, 04 Agustus 2024	-	
99	Senin, 05 Agustus 2024	*	
100	Selasa, 06 Agustus 2024	*	
101	Rabu, 07 Agustus 2024	*	
102	Kamis, 08 Agustus 2024	*	
103	Jum'at, 09 Agustus 2024	*	
104	Sabtu, 10 Agustus 2024	*	
105	Minggu, 11 Agustus 2024	-	
106	Senin, 12 Agustus 2024	*	
107	Selasa, 13 Agustus 2024	*	
108	Rabu, 14 Agustus 2024	*	
109	Kamis, 15 Agustus 2024	*	
110	Jum'at, 16 Agustus 2024	*	Kepulauan

Lampiran 5 Logbook Kerja Praktek

KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)


HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 29 April-04 Mei 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Membuat akun Design Feeds IG baru	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**


HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 06 Mei-11 Mei 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Pemeliharaan Website Meetup Interior	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 13 Mei-18 Mei 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Pemeliharaan Website MetUp Coworking	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**


HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 20 Mei- 25 Mei 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Menjadi Koordinaotr Event Painting	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 27 Mei- 1 Juni 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Mengambil Dokumentasi dan menjadi MC Seminar Act Like A Boss	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**


HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 10 Juni-15 Juni 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Mengelola Event di meetup coworking dari Ada Kami dan mengikuti kegiatan golden wings	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 24 Juni-29 Juni 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Mengelola Event di meetup coworking dari indodana dan Menikuti kegiatan Golden Wings	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**


HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 01 Juli-6 Juli 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Melakukan Riset Paket Wedding Dan memperbarui Feeds IG	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 08 Juli-13 Juli 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Membuat Paket Weeding by Meetup	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**


HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 12 Agustus-17 Agustus 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Presentasi Hasil Kerja dan Kepulauan	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 5 Agustus-10 Agustus 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	MEnjadi Runner di Event DBS	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		-

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 22 Juli-27 Juli 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Mendokumentasikan Kejiata Kak Sheila di Hotel Mutiara	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1		

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : Senin - Sabtu
TANGGAL : 15 Juli-20 Juli 2024

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Membuat Paket Pernikahan Melakukan Promosi melalui Meta Ads Untuk Paket Wedding	Winda Oktavia	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1	