

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN DESAIN UX APLIKASI ANNORAPAY
PADA PERUSAHAAN HEMATECH NUSANTARA



SUWANDI
6404201016

POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS

BENGKALIS

2024

LEMBARAN PENGESAHAN
PT HEMATECH NUSANTARA PEKANBARU

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan kerja praktek
Program Studi Diploma D4 Keamanan Sistem Informasi

SUWANDI
NIM.6404201016

Bengkalis, 15 Juli 2024

Leader IT Developer
PT Hematech Nusantara (Pekanbaru)



Randi Andrio

Dosen Pembimbing
D4-Keamanan Sistem Informasi



Nurmi Hidayasari, M.Kom
NIP. 199109012022032006

Disetujui,
Ka. Prodi D4 Keamanan Sistem Informasi



Nurmi Hidayasari M.Kom
NIP. 199109012011032006

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa dengan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi D-IV Keamanan Sistem Informasi, Politeknik Negeri Bengkalis.

Kerja praktek ini dilaksanakan di PT Hematech Nusantara Pekanbaru yang merupakan pengalaman berharga dalam menerapkan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan. Selama proses kerja praktek, penulis banyak memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang sangat berguna untuk pengembangan diri dan karier di masa depan.

Laporan ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak selama melaksanakan Kerja Praktek. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada segenap pihak yang telah membantu.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kehidupan dan berkah nikmat yang tak terhingga.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan doa untuk kesuksesan penulis.
3. Bapak Kasmawi, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis dan selaku Dosen pembimbing magang.
4. Bapak Jaroji, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
5. Ibu Rezki Kurniati, M.Kom selaku Koordinator kerja praktek Keamanan Sistem Informasi.
6. Ibu Nurmi Hidayasari, M.Kom selaku dosen pembimbing magang.
7. Abang Randy Andrio, Abang Akbar, dan Abang Ading selaku IT Development yang sudah memberikan banyak bimbingan selama

pelaksanaan kerja praktek.

8. Putri dan Monalisa selaku rekan kerja praktek yang selalu menjadi tempat bertanya dan memberikan support selama melaksanakan magang.

Penulis sangat bersyukur selama pelaksanaan Kerja Praktek di PT Hematech Nusantara Pekanbaru, karena dengan adanya Kerja Praktek ini penulis mendapatkan begitu banyak ilmu pengetahuan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini, baik dari segi cara penyajian maupun susunannya, yang dikarenakan keterbatasan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar kedepannya bisa lebih baik lagi.

Semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat lagi ilmu pengetahuan dan menjadi sumbangan pemikiran bagi pihak yang membutuhkannya, khususnya bagi penulis sendiri, pembaca dan semua pihak yang membutuhkan terutama di lingkungan kampus Politeknik Negeri Bengkalis.

Bengkalis 15 Juli 2024

SUWANDI
NIM.6404201016

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	6
1.1 Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek.....	6
1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek	7
1.2.1 Tujuan Kerja Praktek	7
1.2.2 Manfaat Kerja Praktek	7
1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek	8
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	9
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	9
2.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	10
2.2.1 Visi.....	10
2.2.2 Misi.....	10
2.3 Struktur Organisasi	10
2.4 Ruang Lingkup Perusahaan	11
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KP.....	12
3.1 Uraian Kerja Praktek.....	12
3.2 Perangkat yang Digunakan.....	13
3.2.1 Perangkat Lunak (Software).....	13
3.2.2 Perangkat Keras (Hardware).....	18
BAB IV PERANCANGAN DESAIN UX APLIKASI ANNORAPAY PADA PERUSAHAAN HEMATECH NUSANTARA	19
4.1 Uraian Judul	19
4.2 Perancangan Desain Mockup	19
BAB V PENUTUP	22
5.1 Kesimpulan.....	22
5.2 Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN.....	24

DAFTAR GAMBAR

gambar 2. 1 PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru	9
gambar 2. 2 Struktur organisasi PT Hematech Nusantara	11
gambar 3. 1 Logo Chrom	14
gambar 3. 2 Logo Figma	14
gambar 3. 3 Logo Microsoft word	15
gambar 3. 4 Logo Owasp Zap	15
gambar 3. 5 Logo YouTube	16
gambar 3. 6 Logo Kali Linux	17
gambar 3. 7 Logo Flutter	17
gambar 4. 1 Dashboard Utama	19
gambar 4. 2 Profil dan login	20
gambar 4. 3 top up	20
gambar 4. 4 kegiatan transfer	21

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek

Pada saat ini persaingan dalam dunia industri semakin ketat, menuntut perusahaan untuk terus berinovasi dan meningkatkan efisiensi operasionalnya. Seiring dengan perkembangan teknologi, industri. Pendidikan tinggi berperan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan ini adalah melalui program kerja praktek (KP) atau magang, yang menjadi bagian integral dari kurikulum di banyak perguruan tinggi.

Program kerja praktek memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh selama perkuliahan dalam situasi nyata di dunia industri. Melalui kerja praktek, mahasiswa dapat merasakan langsung dinamika dan tantangan di tempat kerja, serta memahami bagaimana teori yang mereka pelajari diterapkan dalam praktik. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan tambahan seperti komunikasi, manajemen waktu, kerja sama tim, dan pemecahan masalah, yang sangat penting dalam dunia profesional.

PT Hematech Nusantara yang berada di Kota Pekanbaru, sebagai salah satu perusahaan yang menyediakan program kerja praktek yang komprehensif dan mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa. Selama periode kerja praktek di PT Hematech Nusantara, mahasiswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam berbagai proyek dan aktivitas yang relevan dengan bidang studi mereka, sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman berharga dan pemahaman yang lebih mendalam tentang industri tersebut.

Laporan ini disusun sebagai dokumentasi dari kegiatan kerja praktek yang telah dilaksanakan oleh penulis di PT Hematech Nusantara selama 16 (enam belas).

minggu terhitung sejak tanggal 11 Maret 2024 sampai dengan 15 Juli 2024. Dalam laporan ini, penulis akan menguraikan latar belakang kegiatan, tujuan kerja praktek, metode yang digunakan, hasil yang diperoleh, serta analisis dan evaluasi terhadap pengalaman yang telah diperoleh selama kerja praktek.

Dengan disusunnya laporan ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kontribusi kerja praktek dalam pengembangan kompetensi mahasiswa, serta memberikan rekomendasi untuk peningkatan program kerja Tujuan dan Manfaat KP

1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

1.2.1 Tujuan Kerja Praktek

Adapun beberapa tujuan dari Kerja Praktek, yakni:

1. Mengaplikasikan pengetahuan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan dalam konteks dunia kerja nyata.
2. Meningkatkan keterampilan non-teknis (soft skills) seperti komunikasi, kerja sama tim, manajemen waktu, dan pemecahan masalah.
3. Memberikan pengalaman langsung mengenai dinamika dan budaya kerja di lingkungan profesional.
4. Membantu mahasiswa mengeksplorasi minat dan pilihan karier yang sesuai dengan bidang studi dan keahlian mereka.
5. Memberikan kontribusi nyata melalui penyelesaian tugas atau proyek yang diberikan oleh perusahaan.

1.2.2 Manfaat Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek (KP) atau magang memberikan berbagai manfaat yang signifikan, baik bagi mahasiswa, perusahaan, maupun perguruan tinggi. Manfaat-manfaat tersebut antara lain:

- a. Bagi Mahasiswa:

1. Meningkatkan keterampilan teknis dan praktis yang relevan dengan bidang studi mahasiswa.
 2. Memberikan pemahaman kepada mahasiswa etika profesional dan standar kerja di industri terkait.
 3. Memberikan wawasan tentang prospek karier dan tantangan di industri yang diminati.
 4. Memperoleh referensi dan rekomendasi yang dapat bermanfaat untuk peluang karier di masa depan.
- b. Bagi Perusahaan/Institusi:
1. Perusahaan mendapatkan tambahan tenaga kerja yang dapat membantu menyelesaikan proyek atau tugas tertentu.
 2. Perusahaan dapat mengidentifikasi dan merekrut talenta-talenta potensial untuk bergabung secara permanen setelah lulus.
 3. Dengan menyediakan program kerja praktek, perusahaan berkontribusi dalam pengembangan pendidikan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia.
- c. Bagi Perguruan Tinggi:
1. Perguruan tinggi dapat membangun dan memperkuat hubungan kerja sama dengan industri dan perusahaan.
 2. Tingkat penyerapan lulusan di dunia kerja dapat meningkat dengan adanya pengalaman kerja praktek yang relevan.
 3. Keberhasilan mahasiswa dalam kerja praktek dapat meningkatkan reputasi perguruan tinggi di mata industri dan masyarakat.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Yang menjadi luaran proyek kerja praktek yang akan di serah terimakan oleh penulis ialah laporan akhir serta dokumentasi pekerjaan mingguan dan “Aplikasi AnnoraPay” yang dimana diharapkan nantinya dapat digunakan oleh PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



gambar 2. 1 PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru

Sumber: (bkppkutim, 2023)

Grup Multisera berawal dari PT. Multisera Indosa yang didirikan pada tahun 1987 dan berlokasi di Palembang, Indonesia. Perusahaan ini didirikan oleh Bapak M. Rochimi dengan didukung oleh istrinya Gusmiyanti Herni. Pada tahun-tahun awal, perusahaan ini bergerak dalam bisnis penyediaan peralatan dan perlengkapan medis, alat bantu pendidikan kesehatan, bahan kimia, produk diagnostik dan layanan publik. Pada tahun 1991, PT. Multisera Indosa mulai merambah bisnis spesialisasi laboratorium kesehatan dan mendapatkan kepercayaan sebagai agen tunggal produk terbaik Biosystems (Spanyol). Seiring berkembangnya bisnis, perusahaan selalu melakukan ekspansi dengan mendirikan cabang di kota dan provinsi lain. Hingga tahun 2014, Multisera Group telah memiliki enam perusahaan distribusi dan 30 perusahaan pemasaran yang tersebar di seluruh Indonesia. Didukung kestabilan perusahaan dan jaringan pemasaran yang semakin baik, perlahan-lahan perusahaan mulai mendapatkan kepercayaan dari

agen tunggal produk laboratorium terbaik seperti Swelab (Swedia).), Axiom (Jerman), Pharma (AS), Diamond (AS), Alifax (Italia), Tridema (Italia), MDM (Korea Selatan), AHN (Korea Selatan), Vision (Inggris), Wondermed (Afrika Selatan), LowTem International (Korea Selatan), MD Scope (Taiwan) dan Edan Instruments (China).

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

2.2.1 Visi

Mengutamakan kualitas produk dan pelayanan terbaik bagi konsumen. Meningkatkan kualitas sektor pelayanan medis di Indonesia. Mendidik praktisi medis mengenai perkembangan teknologi di bidang kesehatan. Menjalin hubungan bisnis jangka panjang yang saling menguntungkan dan menguntungkan konsumen. Memiliki sistem manajemen dan pemasaran terbaik. Meningkatkan rasa memiliki dan suasana kerja yang nyaman bagi setiap karyawan. Kesejahteraan seluruh pemegang saham dan karyawan.

2.2.2 Misi

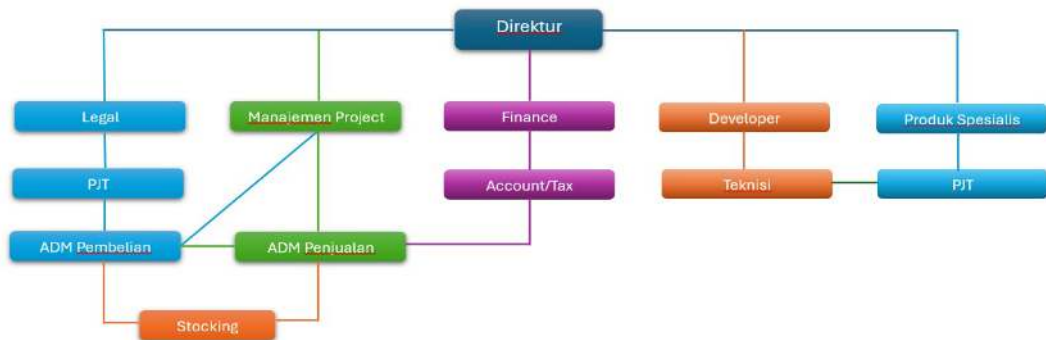
Misi PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru sesuai dengan Visi yang dirumuskan adalah:

1. Menjadi distributor utama produk kesehatan di dunia.
2. Memiliki jaringan pemasaran yang kuat dan terintegrasi luas di seluruh wilayah Indonesia
3. Secara konsisten menghasilkan sumber daya manusia terbaik dengan karakter dan keterampilan yang luar biasa.

2.3 Struktur Organisasi

Didalam sebuah perusahaan struktur organisasi mempunyai arti yang sangat penting untuk mencapai tujuan. Struktur organisasi PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru disusun sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Berikut merupakan struktur organisasi PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru.

STRUKTUR ORGANISASI



gambar 2. 2 Struktur organisasi PT Hematech Nusantara

2.4 Ruang Lingkup Perusahaan

Ruang lingkup PT Hematech Nusantara Pekanbaru terletak di Jl. Durian No. 43, Kecamatan Sukajadi, Pekanbaru, Riau. PT Hematech Nusantara mencakup berbagai aspek operasional dan strategis yang mendefinisikan aktivitas dan tujuan perusahaan serta mendefinisikan apa yang dilakukan oleh perusahaan, di mana dan bagaimana mereka melakukannya, serta siapa yang dilayani oleh perusahaan tersebut.

BAB III

BIDANG PEKERJAAN SELAMA KP

3.1 Uraian Kerja Praktek

Pada bab ini ada beberapa uraian tentang kegiatan-kegiatan atau tugas-tugas selama melaksanakan Kerja Praktek pada PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru selama 16 (enam belas) minggu yang dilaksanakan mulai tanggal 11 Maret 2024 sampai dengan 15 Juli 2024 dan ditempatkan pada bagian Teknisi IT.

Selama pelaksanaan Kerja Praktek banyak sekali kesempatan yang diberikan untuk melakukan pekerjaan yang menjadi tugas dari Teknisi IT dan banyak sekali pengetahuan baru yang dapat diambil di dunia kerja. Untuk lebih jelas dan mempermudah dalam melaporkan kegiatan yang telah dilaksanakan, ada beberapa uraian kegiatan yang dilakukan.

Tugas yang telah dilaksanakan selama 16 (enam belas) minggu pada PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru di Bidang Teknisi IT adalah sebagai berikut:

1. Membuat sistem aplikasi AnnoraPay.

Salah satu kerja praktek yang utama di penempatan magang penulis adalah membuat sistem aplikasi AnnoraPay. Saat membuat aplikasi AnnoraPay, diperlukan aplikasi yang menunjang proses pembuatan sistem aplikasi seperti android studio. Adapun rancangan pembuatan sistem aplikasi akan dijelaskan lebih lanjut dalam Bab IV.

2. Menginput data pada website perusahaan.

Menginput data pada website perusahaan berarti memasukkan informasi tertentu ke dalam sistem atau platform berbasis web yang digunakan oleh perusahaan. Kegiatan tersebut meliputi menambahkan atau memperbarui deskripsi produk, spesifikasi teknis, gambar, harga, dan ketersediaan stok.

3. Menemukan kerentanan keamanan website perusahaan.

Menemukan kerentanan keamanan pada website perusahaan adalah

proses yang penting untuk memastikan bahwa data dan sistem perusahaan terlindungi dari ancaman yang berpotensi merugikan.

4. Melakukan serangan pada website perusahaan.

Pengujian keamanan website ini merupakan salah satu kegiatan yang ditugaskan oleh pihak PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru kepada mahasiswa magang. Pengujian keamanan website dengan cara melakukan serangan yang disimulasikan adalah praktik umum dalam pengujian keamanan yang dikenal sebagai penetration testing (pen testing). Tujuan pen testing adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kerentanan keamanan sebelum mereka dapat dieksploitasi oleh penyerang.

5. Mengikuti kegiatan berbagi sembako di PT Hematech Nusantara pada bulan Ramadhan.

Pada bulan Ramadhan 2024 ini, PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru mengadakan kegiatan berbagi sembako kepada sesama karyawan yang bekerja di PT Hematech Nusantara, kegiatan ini tentunya melibatkan mahasiswa magang untuk turut serta mengambil andil kegiatan seperti membantu mempersiapkan barang-barang sembako dan membantu membagikannya.

6. Merakit TV Touch Screen.

Salah satu kegiatan yang ditugaskan oleh PT Hematech Nusantara kepada mahasiswa magang yakni merakit TV touch screen dengan dipandu oleh mentor magang.

3.2 Perangkat yang Digunakan

3.2.1 Perangkat Lunak (Software)

1. Chrome



gambar 3. 1 Logo Chrome

Sumber: (vecteezy, 2024)

Google Chrome adalah peramban web yang dikembangkan oleh Google. Diluncurkan pada tahun 2008, Chrome dikenal karena kecepatan, kesederhanaan, dan keamanan. Fitur utamanya mencakup antarmuka minimalis, sinkronisasi data antar perangkat melalui akun Google, mode penyamaran untuk penjelajahan pribadi, dan dukungan ekstensif untuk ekstensi dan aplikasi. Chrome juga menonjol dalam pengelolaan tab yang efisien dan dukungan standar web modern, menjadikannya salah satu peramban paling populer di dunia.

2. Balsamiq Mockup



gambar 3. 2 Logo Figma

Sumber : (Saputra, 2024)

Figma adalah alat desain berbasis cloud yang digunakan oleh desainer untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Figma memungkinkan kolaborasi waktu nyata, sehingga banyak desainer atau tim dapat bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan. Ini adalah alat yang populer untuk desain produk digital, prototyping, dan pembuatan wireframe.

3. Microsoft Word



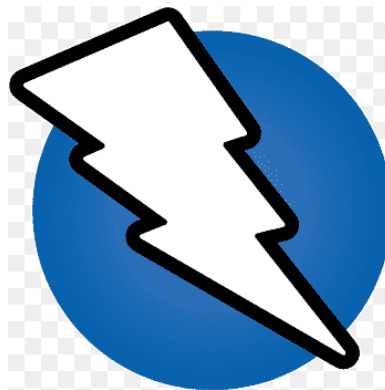
gambar 3. 3 Logo Microsoft word

Sumber :

<https://www.pngegg.com/id/search?q=word>

Microsoft Word adalah perangkat lunak pengolah kata yang dikembangkan oleh Microsoft. Pertama kali dirilis pada tahun 1983, Word memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan memformat dokumen teks dengan berbagai alat dan fitur seperti template, pemeriksa ejaan dan tata bahasa, pengaturan halaman, dan kolaborasi real-time. Word juga mendukung penyisipan gambar, tabel, grafik, dan objek lainnya, menjadikannya alat yang sangat serbaguna untuk kebutuhan penulisan dan dokumentasi.

4. Owasp Zap

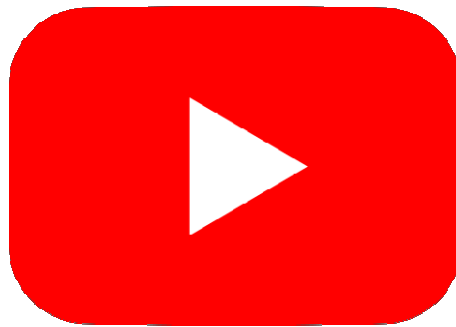


gambar 3. 4 Logo Owasp Zap

sumber: (Angler, 2010)

OWASP ZAP (Zed Attack Proxy) adalah alat keamanan sumber terbuka yang dikembangkan oleh OWASP (Open Web Application Security Project). ZAP digunakan untuk menemukan kerentanan keamanan dalam aplikasi web. Alat ini menyediakan berbagai fitur seperti pemindaian otomatis, penemuan kerentanan, fuzzing, dan pengujian manual. ZAP dirancang untuk digunakan oleh pengembang dan penguji keamanan, baik pemula maupun profesional, untuk memastikan aplikasi web lebih aman dari serangan.

5. YouTube



gambar 3. 5 Logo YouTube

Sumber: (Memmedzade, n.d.)

YouTube adalah platform berbagi video yang diluncurkan pada tahun 2005 dan kemudian diakuisisi oleh Google pada tahun 2006. Pengguna dapat mengunggah, menonton, membagikan, dan mengomentari video dalam berbagai kategori seperti musik, tutorial, vlog, film, dan lainnya. YouTube juga menawarkan fitur monetisasi bagi kreator melalui iklan, keanggotaan, dan penjualan produk. Sebagai salah satu situs web paling populer di dunia, YouTube memainkan peran besar dalam hiburan, pendidikan, dan komunikasi global.

6. Kali Linux



gambar 3. 6 Logo Kali Linux

Sumber: (PNGWING, n.d.)

Kali Linux adalah distribusi Linux berbasis Debian yang dirancang khusus untuk kebutuhan keamanan dan pengujian penetrasi. Dikembangkan dan dikelola oleh Offensive Security, Kali Linux menyertakan berbagai alat keamanan seperti pemindai jaringan, pengujian penetrasi, analisis forensik, dan eksploitasi keamanan. Distribusi ini sangat populer di kalangan profesional keamanan, peneliti keamanan, dan hacker etis karena menyediakan lingkungan yang kuat dan fleksibel untuk menguji dan memperbaiki kerentanan sistem.

7. Flutter



gambar 3. 7 Logo Flutter

Sumber: (Logowik, n.d.)

Flutter adalah sebuah framework open source yang dikembangkan oleh Google untuk membangun aplikasi secara native di berbagai platform, termasuk Android, iOS, web, dan desktop, dari satu basis kode (codebase) yang sama. Flutter menggunakan bahasa pemrograman Dart, yang juga dikembangkan oleh Google.

3.2.2 Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat Keras yang digunakan selama melaksanakan kerja praktek (KP) di PT Hematech Nusantara Kota Pekanbaru adalah sebagai berikut :

1. Laptop

Laptop sebagai salah satu perangkat yang sangat menunjang selama proses kerja praktek, digunakan untuk menginput data perusahaan, menguji keamanan website perusahaan, sarana mencari informasi, dan sebagainya. Dengan spesifikasi laptop sebagai berikut:

- 1) Memory : 8 GB RAM
- 2) OS : Windows 11
- 3) Processor : Intel Core i5 Gen 4

2. TV Touch Screen

TV touch screen merupakan sarana yang tersedia di tempat kerja praktek yang digunakan untuk melihat video tutorial selama pembuatan aplikasi AnnoraPay.

BAB IV

PERANCANGAN DESAIN UX APLIKASI ANNORAPAY PADA PERUSAHAAN HEMATECH NUSANTARA

4.1 Uraian Judul

Rancangan Desain User Experience (UX) Android Annorapai Pada Perusahaan Hematech Nusantara ini merupakan awalan desain antarmuka contoh untuk web berbasis android profil Perusahaan Hematech Nusantara serta upaya untuk perusahaan berbasis android dengan mengedepankan kebutuhan klien sebagai layanan yang akan diberikan pada web berbasis android dan memberikan kemudahan untuk klien.

4.2 Perancangan Desain Mockup

1. Dashboard Utama (Home)

Dalam tampilan dashboard utama ini menampilkan logo profil serta menu header seperti home, profil, berita, informasi, galery, interaksi, dan e-book berisi transaksi utama dari android PT Hematech.



gambar 4. 1 Dashboard Utama

2. Profil dan login

Profil dan login ini berupa halaman untuk masuk ke halaman utama fitur nya seperti Nama No hp dan Email.



gambar 4. 2 Profil dan login

3. top up

Top up memungkinkan kamu menambah saldo di dompet digital seperti GoPay, OVO, DANA, dan lainnya. Saldo ini kemudian bisa digunakan untuk berbagai transaksi,



gambar 4. 3 top up

4. transfer

Transfer saldo dapat digunakan untuk menyetor dana ke akun investasi atau tabungan, seperti menambah saldo di rekening tabungan, reksa dana, atau platform investasi lainnya.



gambar 4. 4 kegiatan transfer

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Selama pelaksanaan kerja praktek di PT Hematech Nusantara Pekanbaru, penulis berhasil mencapai tujuan utama yaitu memahami dan terlibat langsung dalam proses operasional dibagian teknologi informasi perusahaan. Selama periode kerja praktek, penulis mendapatkan banyak pengalaman berharga dan juga memperoleh keterampilan teknis yang sebelumnya hanya dipelajari secara teori. Selain itu, penulis juga mampu meningkatkan kemampuan kerja sama tim dan komunikasi profesional yang berguna dalam dunia kerja.

Meskipun terdapat beberapa hambatan seperti penyesuaian terhadap budaya kerja dan perbedaan antara teori dengan praktik di lapangan, penulis dapat mengatasi tantangan tersebut dengan bimbingan dari koordinator kerja praktek dan rekan kerja praktek. Hambatan ini justru menjadi peluang bagi penulis untuk belajar lebih banyak lagi. Secara keseluruhan kerja praktek ini memberikan dampak positif bagi penulis, baik dari segi peningkatan kemampuan teknis maupun pengembangan profesionalisme. Pengalaman ini sangat berharga untuk mempersiapkan penulis menghadapi tantangan di dunia kerja sesungguhnya.

5.2 Saran

Sebagai rekomendasi, penulis menyarankan agar mahasiswa yang akan melakukan kerja praktek di masa depan mempersiapkan diri dengan lebih baik dalam hal pemahaman teknis dan soft skill, serta agar perusahaan menyediakan program orientasi yang lebih komprehensif bagi para peserta kerja praktek. Komunikasi yang baik adalah kunci keberhasilan dalam kerja praktek. Mahasiswa disarankan untuk tidak ragu bertanya jika ada hal yang tidak dimengerti dan memberikan masukan jika ada ide atau solusi yang dapat membantu proyek atau tugas yang sedang dikerjakan.

DAFTAR PUSTAKA

Angler. (2010). Retrieved from <https://www.anglertech.com/technologies/qa-automation-tools/owasp-zap/>

bkppkutim. (2023). *PT. Hematech Nusantara*. Retrieved from <https://bkppkutim.com/pt-hematech-nusantara-17012130612882763366/>

Logowik. (n.d.). Retrieved from <https://logowik.com/flutter-logo-vector-svg-pdf-ai-eps-cdr-free-download-17258.html>

Memmedzade, F. (n.d.). Retrieved from https://www.iconfinder.com/icons/3146788/youtube_logo_icon

PNGWING. (n.d.). Retrieved from <https://www.pngwing.com/en/search?q=kali+Linux#googlevignette>

Saputra, B. (2024). Retrieved from <https://digitalkit.id/blog/alternatif-figma/>

vecteezy. (2024). Retrieved from <https://www.vecteezy.com/vector-art/21514799-google-chrome-logo-symbol-design-illustration-vector-with-black-background>

LAMPIRAN



No Surat : 17/AMI/II/2024
Lampiran : -
Hal : Surat Balasan Penerimaan Kerja Praktek (KP)

Kepada Yth.
Politeknik Negeri Bengkalis
Prodi Kemanan Sistem Informasi
Di Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan surat No. 588/PL31/TU/2024 perihal permohonan Kerja Praktek (KP) di PT Annora Multi Intech Jl. Durian No. 43 Kel. Kampung Tengah Kec. Sukajadi Kota Pekanbaru maka Bersama surat ini kami sampaikan bahwa yang bernama dibawah ini :

NO	NAMA	NIM	PRODI
1	Suwandi	8404201016	D-IV Kemanan Sistem Informasi
2	M. Refanza Reyhansyah	8404201021	D-IV Kemanan Sistem Informasi

Telah di Terima untuk melaksanakan Kerja Praktek (KP) di PT Annora Multi Intech pada tanggal 11 Maret s.d 15 Juli 2024.

Demikianlah surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

ANNORA
Multi Intech

Pekanbaru, 04 Maret 2024
Hormat kami
PT.ANNORA MULTI INTECH


DEWI PEMATA SARI
Direktur

DAFTAR LAMPIRAN KERJA
PRAKTEK

Nama : Suwandi
NIM : 6404201016
Priode KP : 12 Maret – 15 Juli 2024
Lokasi magang : PT.Hematech Nusantara
Pekanbaru>Nama Mentor : Randi Andrio ST

No	Materi Yang Dipelajari	Waktu	Paraf Mentor
1	<ul style="list-style-type: none">- Perkenalan diri dan lingkungan magang- Presentasi skill dan kemampuan yang dimiliki- Diskusi dan menentukan proyek yang akan dikerjakan	Minggu ke – 1	
2	<ul style="list-style-type: none">- Belajar tentang dasar dasar android studio melalui youtube atau modul yang diberikan oleh pembimbing magang- Mencari referensi tentang aplikasi yang ingin dikerjakan	Minggu ke - 2	
3	<ul style="list-style-type: none">- Installasi Visual studio Code sebagai editor- Mempelajari konsep dasar-dasar android studioMengidentifikasi kebutuhan untuk membuat project aplikasi android	Minggu ke - 3	

4	<ul style="list-style-type: none"> - Menginput data pada perusahaan Hematech. - Melakukan Scanning Menggunakan Aplikasi OWASP ZAP 	Minggu ke - 4	
	- Menyampaikan demo progress proyek kepada pembimbing lapangan dan menerima masukan.		
5	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembuatan database untuk web aplikasi berbasis android. - Memperbaiki masalah error yang muncul saat menggunakan android studio 	Minggu ke - 5	
6	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat fitur untuk form login pada aplikasi android studi - Mengembangkan fitur login di aplikasi 	Minggu ke - 6	
7	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pengembangan fitur login. - Mengatasi error pada saat peneparan proses loginMemperbaiki error yang muncul saat mengimplementasikan proses login. - Membuat halaman UX 	Minggu ke -7	
8	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan Perakitan TV Touch Screen - Melakukan presentasi - Membuat fitur Baru pada Dask bord utama 	Minggu ke - 8	
9	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan implementasi pada android Studio - Memperbaiki tampilan UX di bagian transfer 	Minggu ke - 9	
10	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Tampilan untuk bagian top up - Menambahkan fitur di bagian top up , dan mengatasi error yang muncul. 	Minggu ke - 10	

11	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan Scaning pada web aplikasi kuantar. - Melakukan pengembangan dask bord utama 	Minggu ke - 11	
12	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki error codingan yang muncul pada android studio - Melakukan pengimputan data pada aplikasi Hematech 	Minggu ke - 12	
13	<ul style="list-style-type: none"> - Belajar setting Router access point - Membantu mengisi data laptop di Android studio 	Minggu ke - 13	
14	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat project ioti yang di damping langsung oleh pembimbingan lampangan - Melakukan penyolderan pada perangkat ioti yang tangan di kerjakan 	Minggu ke - 14	
15	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat halaman kegiat transfer menggunakan android studio - Dan mengatasi error dari implementasi yang telah dibuat - Memperbaiki error yang muncul saat Pembuatan kegiatan transfer 	Minggu ke - 15	
16	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan laporan akhir - Presentasi dan review project 	Minggu ke - 16	

ABSEN HARIAN KERJA PRAKTEK

Nama : Suwandi
NIM : 6404201016
Prodi : Keamanan Sistem Informasi
Dosen Pembimbing : Nurmi Hidayasari, ST., M.Kom
Nama Instansi : PT.Hematech Nusantara Pekanbaru
Lama Waktu Magang : 4 bulan

No.	Hari/Tanggal	Tanda Tangan	Keterangan
1	Senin, 25 Maret 2024		Hadir
2	Selasa, 26 Maret 2024		Hadir
3	Rabu, 27 Maret 2024		Hadir
4	Kamis, 28 Maret 2024		Hadir
5	Jum'at, 29 Maret 2024		Hadir
6	Senin, 1 April 2024		Hadir
7	Selasa, 2 April 2024		Hadir
8	Rabu, 3 April 2024		Hadir
9	Kamis, 4 April 2024		Hadir
10	Jum'at, 5 April 2024		Hadir
11	Senin, 8 April 2024		Libur
12	Selasa, 9 April 2024		Libur
13	Rabu, 10 April 2024		Libur
14	Kamis, 11 April 2024		Libur
15	Jum'at, 12 April 2024		Libur
16	Senin, 15 April 2024		Libur
17	Selasa, 16 April 2024		Libur
18	Rabu, 17 April 2024		Libur
19	Kamis, 18 April 2024		Libur
20	Jum'at, 19 April 2024		Libur
21	Senin, 22 April 2024		Hadir
22	Selasa, 23 April 2024		Hadir
23	Rabu, 24 April 2024		Hadir
24	Kamis, 25 April 2024		Hadir
25	Jum'at, 26 April 2024		Hadir
26	Senin, 29 April 2024		Hadir
27	Selasa, 30 April 2024		Hadir
28	Rabu, 1 Mei 2024		Hadir
29	Kamis, 2 Mei 2024		Hadir

No.	Hari/Tanggal	Tanda Tangan	Keterangan
30	Jum'at, 3 Mei 2024		Hadir
31	Senin, 6 Mei 2024		Hadir
32	Selasa, 7 Mei 2024		Hadir
33	Rabu, 8 Mei 2024		Hadir
34	Kamis, 9 Mei 2024		Hadir
35	Jum'at, 10 Mei 2024		Hadir
36	Senin, 13 Mei 2024		Hadir
37	Selasa, 14 Mei 2024		Sakit
38	Rabu, 15 Mei 2024		Hadir
39	Kamis, 16 Mei 2024		Libur
40	Jum'at, 17 Mei 2024		Hadir
41	Senin, 20 Mei 2024		Hadir
42	Selasa, 21 Mei 2024		Hadir
43	Rabu, 22 Mei 2024		Hadir
44	Kamis, 23 Mei 2024		Hadir
45	Jum'at, 24 Mei 2024		Hadir
46	Senin, 27 Mei 2024		Hadir
47	Selasa, 28 Mei 2024		Hadir
48	Rabu, 29 Mei 2024		Hadir
49	Kamis, 30 Mei 2024		Libur
50	Jum'at, 31 Mei 2024		Hadir
51	Senin, 3 Juni 2024		Izin
52	Selasa, 4 Juni 2024		Hadir
53	Rabu, 5 Juni 2024		Hadir
54	Kamis, 6 Juni 2024		Hadir
55	Jum'at, 7 Juni 2024		Hadir
56	Senin, 10 Juni 2024		Hadir
57	Selasa, 11 Juni 2024		Hadir
58	Rabu, 12 Juni 2024		Hadir
59	Kamis, 13 Juni 2024		Hadir
60	Jum'at, 14 Juni 2024		Hadir
61	Senin, 17 Juni 2024		Hadir
62	Selasa, 18 Juni 2024		Hadir
63	Rabu, 19 Juni 2024		Hadir
64	Kamis, 20 Juni 2024		Hadir
65	Jum'at, 21 Juni 2024		Hadir
66	Senin, 24 Juni 2024		Libur
67	Selasa, 25 Juni 2024		Hadir

No.	Hari/Tanggal	Tanda Tangan	Keterangan
68	Rabu, 26 Juni 2024		Hadir
69	Kamis, 27 Juni 2024		Hadir
70	Jum'at, 28 Juni 2024		Hadir
71	Senin, 1 Juli 2024		Hadir
72	Selasa, 2 Juli 2024		Hadir
73	Rabu, 3 Juli 2024		Hadir
74	Kamis, 4 Juli 2024		Hadir
75	Jum'at, 5 Juli 2024		Hadir
76	Senin, 8 Juli 2024		Hadir
77	Selasa, 9 Juli 2024		Hadir
78	Rabu, 10 Juli 2024		Hadir
79	Kamis, 11 Juli 2024		Hadir
80	Jum'at, 12 Juli 2024		Hadir
81	Senin, 15 Juli 2024		Hadir
82	Selasa, 16 Juli 2024		Hadir
83	Rabu, 17 Juli 2024		Hadir
84	Kamis, 18 Juli 2024		Hadir
85	Jum'at, 19 Juli 2024		Hadir
86	Senin, 22 Juli 2024		Hadir
87	Selasa, 23 Juli 2024		Hadir
88	Rabu, 24 Juli 2024		Hadir
89	Kamis, 25 Juli 2024		Hadir
90	Jumat, 26 Juli 2024		Hadir