

LAPORAN KERJA PRAKTEK

PT. APLIKANUSA LINTASARTA

Sistem Informasi Input Asset Registrasi

(FRONT END)

ANWAR SYAPUTRA HARAHAP

6304181158



PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS

BENGKALIS - RIAU

2022

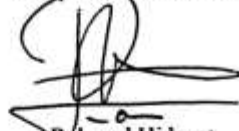
**LAPORAN KERJA PRAKTER
PT APLIKANUSA LINTASARTA DURI**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

**Anwar Syaputra Harahap
6304181158**

Bengkalis, 21 Juni 2022

Pembimbing KP
PT APLIKANUSA LINTASARTA



Rahmad Hidayat
NIP. 10213039

Dosen Pembimbing Program Studi
Rekayasa Perangkat Lunak



Ryci Rahmatil Fiska, M.Kom
NIP.199107112020122022

Disetujui
Ketua Prodi Studi Rekayasa Perangkat Lunak
Politeknik Negeri Bengkalis



**REZKI KURNIATI, M.Kom
NIP.198306162018032001**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil Alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga mampu menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini. Laporan project ini berjudul “Sistem Informasi Input Asset Registrasi”, yang disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan kerja praktek di PT. Aplikanusa Lintasarta. Laporan ini disusun atas kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Dan pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis atas doa dan restunya yang selalu menyertai setiap langkah dan tujuan.
2. Bapak Johny Custer, S.T, M.T, Selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Danuri, M.Cs, Selaku ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Ibu Rezki Kurniati, M.Kom, Selaku Kepala Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
5. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs, Selaku Koordinator Kerja Praktek (KP)
6. Ibu Ryci Rahmatil Fiska, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek (KP).

Penulis menyadari masih banyak kekurangan didalam penulisan Laporan ini. Besar harapan penulis akan kritik dan saran yang bersifat membangun. Penulis berharap Laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Bengkalis, 28 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	v
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.3 Ruang lingkup	2
1.4 Luaran Proyek Kerja Praktek	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
2.4 Ruang Lingkup Perusahaan	7
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTIK	8
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI	9
4.1 Metodologi	9
4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem/Alat.....	9
4.1.2 Meodologi Pengumpulan Data.....	10
4.1.3 Proses Perancangan.....	11
4.1.4 Tahapan Dan Jadwal Pelaksanaan	11
4.2 Perancangan Dan Implementasi	13
4.2.1 Analisis Data	13
4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi	13
4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi	16
4.2.4 Dampak Implementasi Sistem/Alat/Solusi	20
4.2.5 Kendala dan Solusi.....	20
BAB V PENUTUP	22
5.1 Kesimpulan.....	22
5.2 Saran	22
DAFTAR PUSTAKA	23

DAFTAR GAMBAR

gambar 2 1 struktur organisasi	6
gambar 4 1 metode pengembangan	9
gambar 4 2 sistem yang diusulkan	11
gambar 4 3 use case	14
gambar 4 4 activity diagram	15
gambar 4 5 tampilan sistem login	15
gambar 4 6 halaman login	16
gambar 4 7 halaman dashboard	16
gambar 4 8 halaman data perjalanan	17
gambar 4 9 halaman tambah data perjalanan	17
gambar 4 10 halaman edit data perjalanan	18



DAFTAR TABEL

tabel 4 1 jadwal pelaksanaan.....	13
tabel 4 2 pengujian black box.....	19



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 1Surat Keterangan dari Perusahaan	24
Lampiran 1 2Form Penilaian dari Perusahaan	25
Lampiran 1 3Sertifikat	26
Lampiran 1 4 kegiatan Bulanan	27
Lampiran 1 5 Kegiatan mingguan dan harian	29



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktik kerja lapangan menurut Oemar Hambalik (2001: 21) adalah Praktik kerja lapangan atau di sekolah sering disebut dengan on the job training merupakan model pelatihan yang bertujuan untuk memberikan kecakapan yang diperlukan dalam pekerjaan tertentu sesuai dengan tuntutan kemampuan bagi pekerja. Hal ini sangat berguna sekali bagi para siswa untuk dapat beradaptasi dan siap terjun ke dunia kerja, sehingga di dalam bekerja nantinya dapat sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Praktik kerja lapangan merupakan kegiatan yang dulunya disebut dengan pendidikan sistem ganda yaitu pendidikan dan pelatihan yang dilakukan di sekolah, di praktikkan di dunia industri, sehingga akan terjadi kesesuaian antara kemampuan yang diperoleh di sekolah dengan tuntutan di dunia industri (Minarti dan Usaman 2009: 108).

PT.Aplikanusa Lintasarta merupakan perusahaan yang bergerak sebagai penyedia internet yang beralamat di Jalan Suka Maju, Duri, Bengkalis. Selain bergerak dibidang jaringan, ini mulai beroperasi dengan Implementasi Sistem Laporan Bulanan Bank (LBB), Implementasi Sistem Informasi Kredit (SIK) Implementasi Sistem Autorisasi Kartu Visa dan Master. Setelah dua tahun berdirinya, PT. Aplikanusa Lintasarta ikut berpartisipasi dalam Jaringan ATM gabungan yang pertama yaitu ATM-Bersama dan Implementasi Layanan BPP Telekomunikasi. Alasan penulis memilih perusahaan ini karna kerjanya yang fleksibel, dimana mahasiswa yang melakukan kerja praktek mengerjakan tugas secara *offline*. Mahasiswa akan diberikan project yang waktu pengerjaannya sudah ditemukan diawal kontrak magang. Project yang diberikan perusahaan untuk penulis adalah membuat Sistem Informasi Input Asset Registrasi. Berawal dari proses input data yang masih dilakukan secara tertulis, maka akan diubah secara

digital. Sistem ini akan digunakan teknisi untuk mengelola data perjalanan sehingga akan memudahkan admin untuk memperoleh Informasi.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah:

- a. Meningkatkan Kemampuan dalam membuat aplikasi
- b. Memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan untuk diterapkan dalam lapangan kerja.
- c. Melahirkan sikap bertanggung jawab, disiplin, sikap mental, etika yang baik serta dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.
- d. Memperoleh pengalaman sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan program studi.
- e. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis

Manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktek adalah:

- a. Memperoleh kesempatan dalam menganalisis masalah yang ada.
- b. Menerapkan ilmu pengetahuan dalam dunia kerja.
- c. Menambah wawasan pada mahasiswa Kerja Praktek tentang bagaimana proses dalam sebuah perusahaan dan mengetahui pekerjaan apa saja yang dilakukan dalam sebuah perusahaan.
- d. Meningkatkan kerja sama antara pihak perusahaan dengan lembaga pendidikan khususnya Program Studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak.

1.3 Ruang lingkup

Waktu pelaksanaan Kerja Praktek dilaksanakan selama 4 bulan terhitung mulai tanggal 21 Maret 2022 sampai 21 Juni 2022. Kerja praktek (KP) dilaksanakan di PT.Aplikanusa Lintasarta yang beralamat di Jalan Suka Maju, Duri, Bengkalis. Jam operasional PT. Aplikanusa Lintasarta dari Senin – Jumat yaitu 08.00 – 17.00 wib. Selama melakukan kerja praktek, kegiatan yang dikerjakan membuat web sistem informasi asset registrasi.

1.4 Luaran Proyek Kerja Praktek

Output yang dihasilkan dari project yang dikerjakan selama Kerja Pratek di PT.Aplikanusa Lintasarta adalah membuat Sistem Informasi Input Asset Registrasi. Sistem ini dibuat untuk menginput data secara digital. Aplikasi ini berbasis web sehingga para karyawan kantor bisa dengan mudah mengaksesnya.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Perusahaan PT. Aplikanusa Lintasarta berdiri 4 April tahun 1988. pada tahun 1989 perusahaan ini mulai beroperasi dengan Implementasi Sistem Laporan Bulanan Bank (LBB), Implementasi Sistem Informasi Kredit (SIK) Implementasi Sistem Autorisasi Kartu Visa dan Master. Setelah dua tahun berdirinya, PT. Aplikanusa Lintasarta ikut berpartisipasi dalam Jaringan ATM gabungan yang pertama yaitu ATM-Bersama dan Implementasi Layanan BPP Telekomunikasi.

Di tahun ini juga terjadi persetujuan Perjanjian Kerjasama dengan PT. Telkom untuk layanan komunikasi data serta Peluncuran Sambungan Data Langsung (SDL), layanan Digital leased line (DLL) dengan menggunakan teknologi Data Over Voice (DOV). Pada tahun 1992 Perusahaan PT. Aplikanusa Lintasarta meluncurkan layanan Very Small Apperture Terminal (VSAT). Serta memulai Pengoperasian Sistem Informasi Elektronik (SIE). Setelah delapan tahun berdirinya,

PT. Aplikanusa Lintasarta memperoleh Lisensi operasional No. KM.24/PB.103.MPPT-95 untuk Layanan Dasar Telekomunikasi. dan No. KM.25/PB.103/MPPT-95 untuk Layanan non-basic Telekomunikasi dari Kementrian Telekomunikasi. Di tahun ini juga diluncurkannya layanan Internet Indonesia On- Line Access (IdOLA) serta JITU (Jaringan Informasi & Transaksi Keuangan) yang 18 merupakan layanan untuk Bank dan Asuransi oleh PT. Aplikanusa Lintasarta. Memasuki Era Millenium, Perusahaan PT. Aplikanusa Lintasarta mendapatPerangkatan pencapaian sertifikasi ISO 9002 untuk layanan SDL, VSAT, dan Frame Relay dari SGS Yarsley International. Ditahun yang sama juga terjadi peluncuran PT. Aplikanusa Lintasarta E-Commerce Payment Gateway dengan nama “www.bayaronline.com”.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi

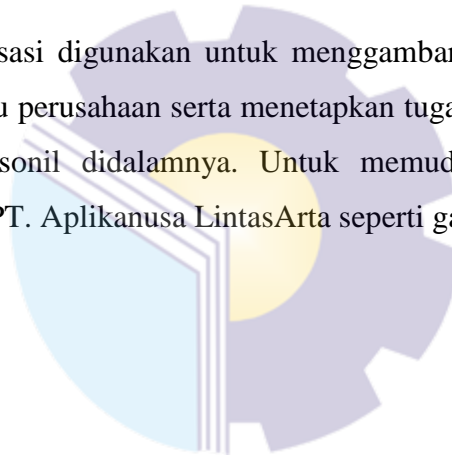
Visi PT. Lintas Arta Adalah Menjadi pemimpin dalam solusi informasi dan komunikasi bisnis di indonesia.

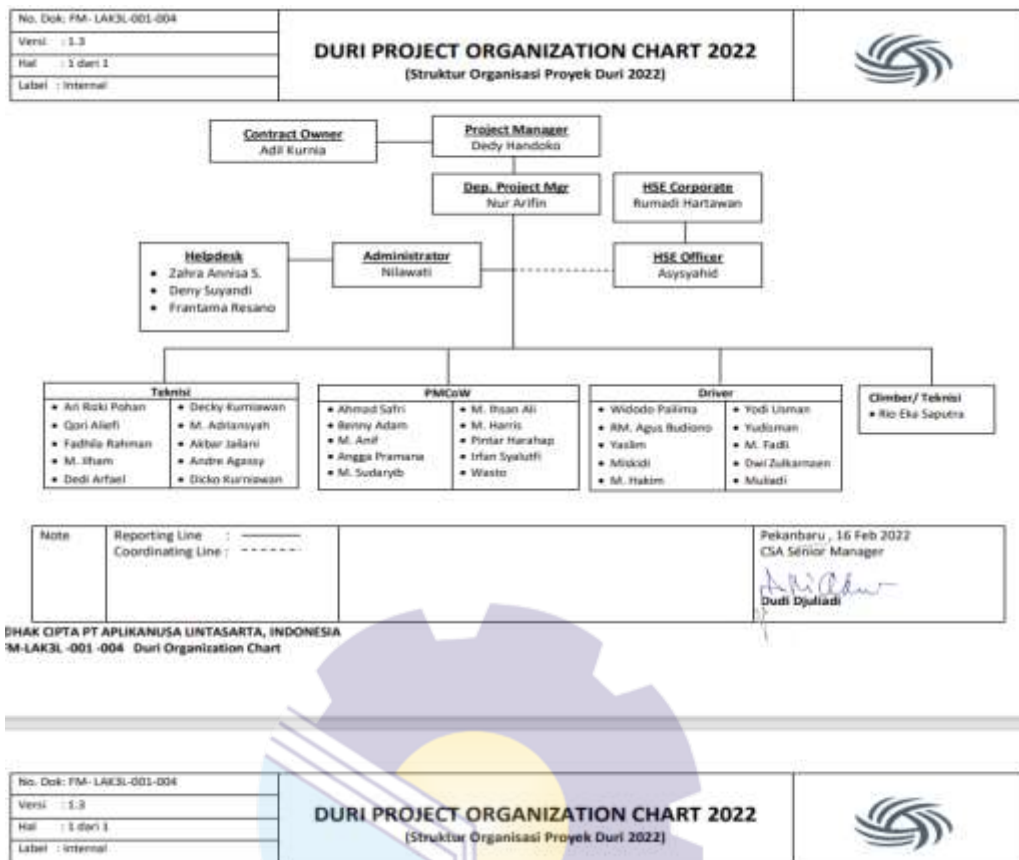
Misi

Misi PT. Lintas Arta Adalah Membuat bisnis pelanggan lebih mudah dan bernilai tambah melalui solusi Teknologi informasi yang komunikatif.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi digunakan untuk menggambarkan hubungan kerja antar personil dalam suatu perusahaan serta menetapkan tugas dan tanggung jawab dari masing-masing personil didalamnya. Untuk memudahkan kinerja disusunlah struktur organisasi PT. Aplikanusa LintasArta seperti gambar dibawah ini.





gambar 2 1 struktur organisasi

PT lintas arta Duri terdiri dari struktur organisasi dan jabatan berikut penulis akan menjelaskan bagian dari Teknisi dikarenakan selama proses pelaksanaan kerja praktek di PT.Lintas Arta Duri penulis di tugaskan di bagian Teknisi bersama pembimbing lapangan yaitu tugas dari Teknisi adalah.

- Rancang Bangun Jaringan
- Menangani Gangguan Jaringan
- Menangani Gangguan Radio Ht
- Rancang Bangun Radio Ht
- Perbaikan Jaringan Di Server
- Dan Pengecekan Kelengkapan Data alat Kelengkapan Gudang

2.4 Ruang Lingkup Perusahaan

Lintasarta (PT Aplikanusa Lintasarta) adalah perusahaan Indonesia yang bergerak di bidang penyedia jasa komunikasi data, internet & IT Services. PT. Aplikanusa Lintasarta memiliki kantor tetap yang beralamat di Jalan Suka Maju, Duri, Bengkalis. Kantor ini berfungsi sebagai kantor cabang dimana kegiatan operasional administrasi berlangsung.



BAB III

BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTIK

Bidang pekerjaan yang dibuat adalah Sistem Informasi Input Asset Registrasi. Asset Registrasi merupakan pencatatan data yang berhubungan dengan barang atau aset yang ada dalam kantor. Setiap barang yang diadakan, diajukan, atau di request harus di catat dan dilaporkan dengan baik, begitu juga jika barang yang sudah diadakan dan disalurkan harus dicatat dan dilaporkan dengan baik, begitu juga jika barang yang sudah diadakan dan disalurkan harus dicatat dan dilaporkan dengan baik dan benar agar memudahkan saat proses pencarian serta rekap data Sistem ini dibuat bertujuan untuk melakukan input data barang yang ada di PT. Aplikanusa Lintasarta, serta untuk mengetahui siapa saja karyawan yang menginput barang tersebut.

Dalam pembuatan Sistem ini, data-data yang diperlukan berupa data atau karyawan yang bekerja dikantor dengan atribut nama dan jabatan. Selain itu diperlukan juga data barang-barang yang ada dikantor dengan atribut nama barang, jenis barang, jumlah dan kuantitas. Tools yang diperlukan saat pembuatan aplikasi adalah teks editor Visual Studio Code dan database MySQL. Tugas diberikan oleh pembimbing magang dihari pertama sejak KP dilaksanakan,serta pengerjaan Project diberi waktu 2 bulan.

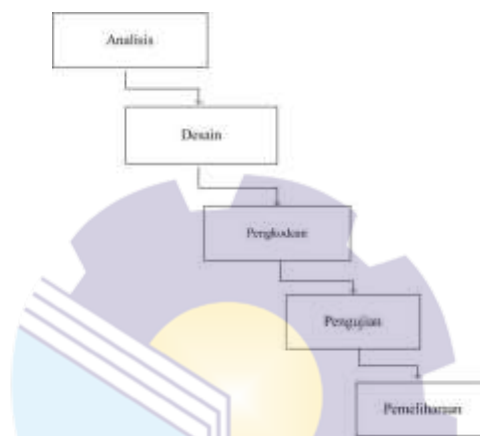
BAB IV

Perancangan dan Implementasi

4.1 Metodologi

4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem/Alat

Dalam membangun sistem, penulis menggunakan langkah-langkah yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



gambar 4 Metode pengembangan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan sistem adalah:

- 1.) Analisis Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan software seperti kegunaan software yang diinginkan oleh pengguna dan batasan software. Informasi tersebut biasanya diperoleh dari wawancara, survey, ataupun diskusi. Setelah itu informasi di analisis sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan software yang akan dikembangkan.
- 2.) Desain Tahap selanjutnya yaitu Desain. Desain dilakukan sebelum proses coding dimulai bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem, juga mendefinisikan arsitektur sistem

yang akan dibuat secara keseluruhan.

- 3.) Pengkodean Proses penulisan code ada di tahap ini. Pembuatan software akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya
- 4.) Pengujian Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah software sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.
- 5.) Pemeliharaan adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan waterfall. Di sini software yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya. Disamping itu dilakukan pula pemeliharaan yang termasuk:
 - Perbaikan kesalahan
 - Perbaikan implementasi unit sistem
 - Peningkatan jasa sistem sesuai kebutuhan baru

4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan selama pembuatan sistem saat pelaksanaan kerja praktek sebagai berikut:

1. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka ialah salah satu metode pencarian dan pengumpulan data dengan cara membaca buku, laporan, dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian, sehingga dapat dijadikan dasar teori dan dijadikan bahan perbandingan.

2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak yang bertanggung jawab yaitu pemilik

perusahaan PT. Aplikanusa Lintasarta mengenai cara pencatatan asset serta langkah-langkah dalam pengelolaan data asset di perusahaan.

4.1.3 Proses Perancangan

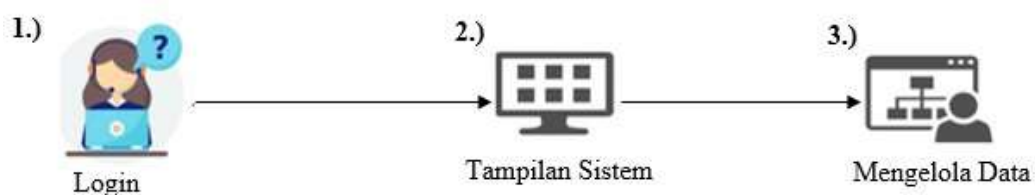
Setelah proses pengumpulan data, penulis melakukan proses perancangan sistem dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan saat ini.

4.1.3.1 Sistem yang berjalan saat ini

Analisa sistem yang berjalan merupakan merupakan identifikasi masalah pada kantor yang masih menggunakan cara konvensional pada penginputan asset. Jadi data asset dikantor ditulis pada kertas dan disimpan pada arsip.

4.1.3.2 Sistem yang diusulkan

Sistem yang diusulkan merupakan suatu sistem informasi yang digunakan untuk menggantikan sistem yang lama di perusahaan PT. Aplikanusa Lintasarta. Sistem ini dibuat untuk melakukan penginputan asset apa saja yang ada dikantor sehingga mempermudah dalam pencarian data dan arsip. Para teknisi nantinya bisa menginput data apa saja yang akan diadakan dan system akan mencatat serta membuat rekapan data. Sistem ini berbasis web sehingga penggunaannya lebih praktis karna bisa diakses dimana saja. Berikut gambaran analisa sistem yang akan dibangun:



gambar 4 2sistem yang diusulkan

4.1.4 Tahapan Dan Jadwal Pelaksanaan

4.1.4.1 Tahapan yang dilakukan

Berikut ini adalah tahapan-tahapan sistem dan jadwal pelaksanaan dalam pembuatan Sistem Inventory kantor berbasis web, dengan rincian sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada PT.Lintas Arta Duri khususnya pada bagian Inspection dan melakukan analisis data untuk menentukan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Desain

Pada tahapan desain penulis menggambarkan hasil analisa kebutuhan dengan menggambarkan sistem kedalam prototype rancangan sistem yang akan dibangun.

3. Pembuatan Kode Program

Pada tahapan ini, desain yang sudah dibuat akan dituangkan ke dalam program perangkat lunak.

4. Pengujian

Setelah melakukan tahapan pembuatan kode program maka selanjutnya tahapan yang akan dilakukan adalah pengujian sistem yang telah dibuat. Pada tahap ini penulis menguji dengan menjalankan satu- satu fitur yang ada pada sistem agar meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang di inginkan.

5. Pemeliharaan(*maintenance*)

Tahapan pemeliharaan merupakan tahapan terakhir dari metode *waterfall*. Pada tahap ini memungkinkan adanya perubahan yang dilakukan ketika ada bagian bagi pengguna yang belum sesuai oleh karena itu ditahap ini dilakukan perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak membuat perangkat lunak yang baru.

4.1.4.2 Jadwal Pelaksanaan

Adapun jadwal pelaksanaan yang dilakukan dalam pembuatan Aplikasi sistem inventory kantor dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

tabel 4 1 jadwal pelaksanaan

No	Uraian Kegiatan	Bulan							
		MEI				JUNI			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menganalisis Kebutuhan								
2	Merancang Sistem								
3	Membangun Sistem								
4	Pengujian Sistem								
5	Perbaikan								

4.2 Perancangan Dan Implementasi

4.2.1 Analisis Data

Analisis data merupakan metode pengumpulan data-data yang nantinya akan diperlukan dalam menemukan informasi untuk membangun sistem. Analisis data yang diperlukan antara lain:

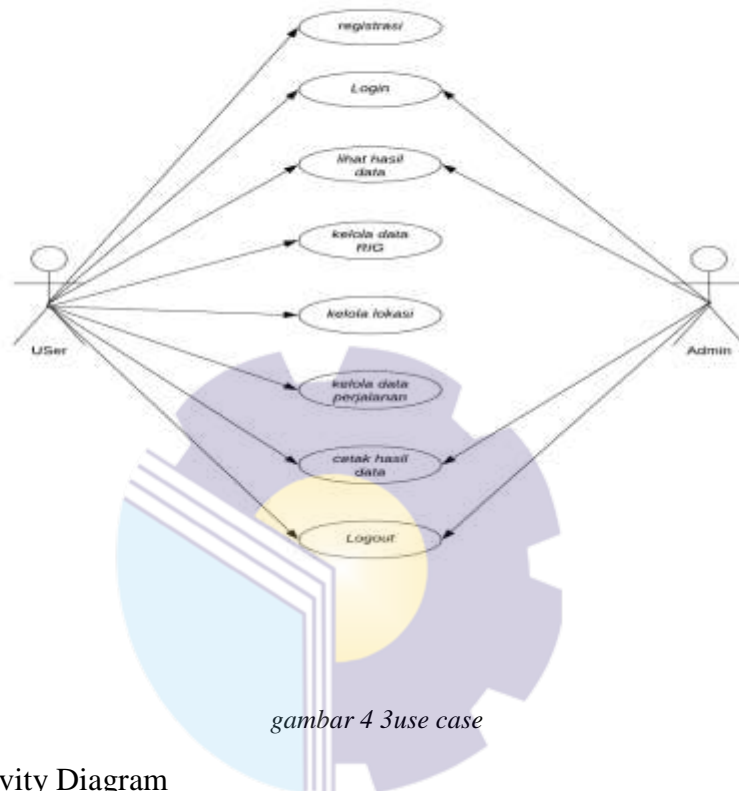
1. Data Asset di Perusahaan
2. Data Pegawai Perusahaan

4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi

Perancangan sistem merupakan proses perencanaan sistem yang menggambarkan rancangan sistem yang dibangun sebelum melakukan pengkodean. Rancangan sistem Input Asset Registrasi dapat dilihat dari gambaran rancangan seperti rancangan use case diagram (UCD) dan tampilan antarmuka sistem. Adapun rancangan sistem tersebut dapat dilihat dibawah ini:

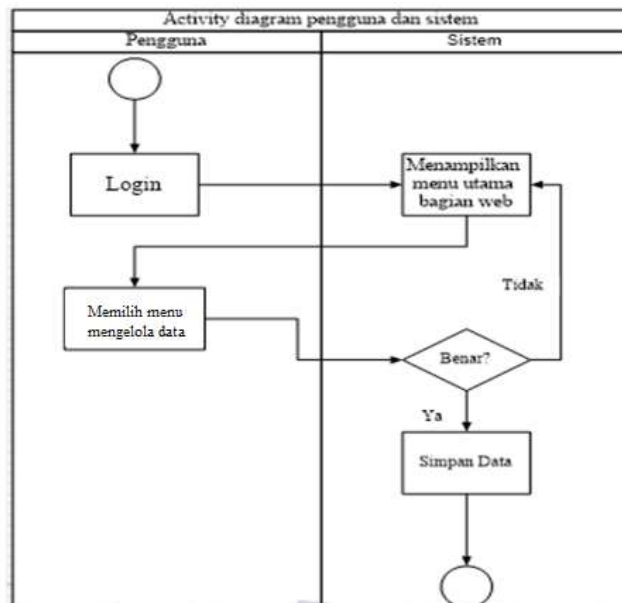
4.2.2.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk emnggambarkan kegiatan apa saja yang dilakukan oleh aktor dalam sistem. Aktor dalam sistem ini dibagi menjadi 2, yaitu Admin, User(Teknisi).



4.2.2.2 Activity Diagram

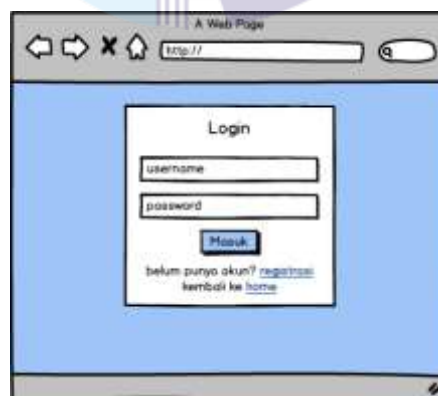
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan proses interaksi antara user dan sistem.



gambar 4 4activity diagram

4.2.2.3 Tampilan Sistem

Tampilan sistem merupakan gambaran sistem yang akan dibangun. Gambaran sistem terbagi menjadi beberapa tampilan seperti halaman utama, data barang, form tambah barang, menu user, form tambah user, menu laporan, login dan registrasi.



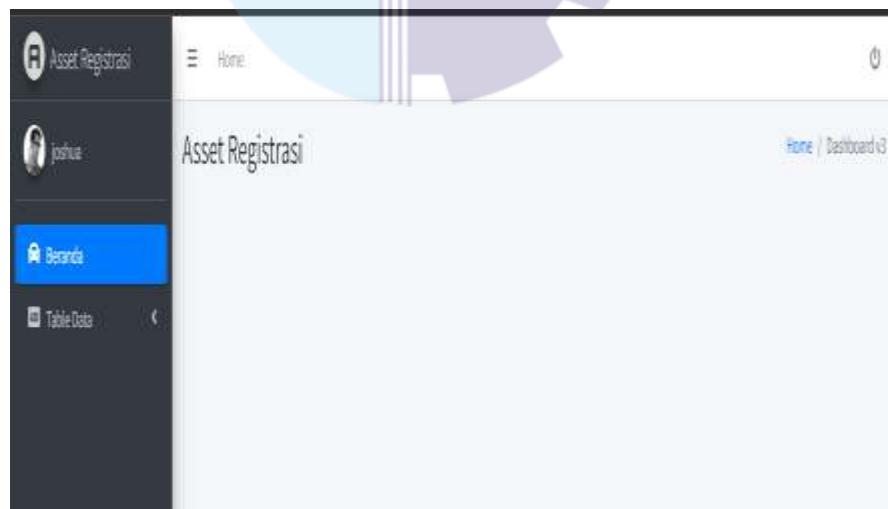
gambar 4 5tampilan sistem login

4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi sistem, yaitu proses pembuatan sistem dari tahap perancangan/desain ke tahap pengkodean menggunakan bahasa pemrograman. Implementasi sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan adalah MySQL. Adapun hasil implementasi Sistem Inventory Kantor berbasis web sebagai berikut:



gambar 4 6 halaman login



gambar 4 7 halaman dashboard

No	KODE PERJALANAN	NAMA ANGGOTA	NOMOR JARISAN	TANGGAL PERJALANAN	STATUS	JOBDESS	ID RIG	KODE LOKASI	FOTO	TOOLS
1	22	JANUAR APEL	19216012133	2022-09-17	OK	PSB	34	1		
2	11	jop	21321311133	2022-09-22	OK	PSB	1	1		

gambar 4 8 halaman data perjalanan

Form

KODE PERJALANAN:

NAMA ANGGOTA:

NOMOR JARISAN:

TANGGAL PERJALANAN:

STATUS: ☒ OK ☐ NOT OK

Jobdesk: ☐ PSB ☐ CABUT ☐ DISHANTLE

ID RIG:

KODE LOKASI:

gambar 4 9 halaman tambah data perjalanan

Form	
KODE PERJALANAN	<input type="text" value="MASUKKAN KODE PERJALANAN"/>
NAMA ANGGOTA	<input type="text" value="Masukkan Nama ANGGOTA"/>
NOMOR JARINGKAN	<input type="text"/>
TANGGAL PERJALANAN	<input type="text" value="mm/dd/yyyy"/>
STATUS	<input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF <input type="checkbox"/> OK
Jenis	<input type="checkbox"/> PSB <input type="checkbox"/> CABUT <input type="checkbox"/> DISMANTLE
ID RING	<input type="text" value="-PS,PS"/>
KODE LOKASI	<input type="text"/>
TAMBAH GAMBAR	<input type="button" value="Browse"/> No file selected
<input type="button" value="Preview Data"/>	

gambar 4 10 halaman edit data perjalanan






4.2.3.1 Pengujian Implementasi Sistem

Tahap pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan fungsionalitas saat perancangan sistem. Pengujian dilakukan dengan metode black box testing, yaitu metode pengujian yang berfokus pada pemeriksaan fungsional yang sudah dirancang pada aplikasi.

Dengan menggunakan metode ini dapat diketahui apakah fungsi aplikasi sudah berjalan sebagaimana mestinya. Keuntungan penggunaan metode blackbox testing adalah: (1) Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang bahasa pemrograman tertentu; (2) Pengujian dilakukan dari sudut pandang pengguna, ini membantu untuk mengungkapkan ambiguitas atau inkonsistensi dalam spesifikasi persyaratan; (3) Programmer dan tester keduanya saling bergantung satu sama lain.

Kekurangan dari metode blackbox testing adalah: (1) Uji kasus sulit disain tanpa spesifikasi yang jelas; (2) kemungkinan memiliki pengulangan tes yang sudah dilakukan programmer; (3) Beberapa bagian back end tidak diuji sama sekali. Pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

tabel 4 2 pengujian black box

Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pada Sistem
Login user	Masukkan semua inputan login sesuai data, kemudian klik login	Login berhasil	Sesuai	
Login user	Masukkan inputan kosong, kemudian klik login	Login gagal	Sesuai	
Login user	Masukkan inputan login yang tidak ada di database, kemudian klik login	Login gagal	Sesuai	
Tambah data lokasi	Masukkan semua data perjalanan kemudian klik 'tombol' simpan	Data barang berhasil ditambah	Sesuai	
Edit data lokasi	Klik lokasi yang akan diedit kemudian klik 'tombol' simpan	Data lokasi berhasil Diupdate	Sesuai	

Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pada Sistem
Hapus data lokasi	Klik lokasi yang akan dihapus lalu klik 'tombol' hapus	Data lokasi berhasil Dihapus	Sesuai	
Logout	Setelah login berhasil, klik 'tombol' logout	Logout berhasil	Sesuai	

4.2.3.2 Feedback Pengguna

Setelah melihat sistem yang diimplementasikan oleh penulis maka adapun komentar dari pengguna yaitu pengguna mengatakan bahwa sistem yang sedang dibuat masih ada kekurangan untuk seperti belum adanya fitur cetak laporan berformat excel dan invoice setelah barang keluar. Untuk itu perlu tambahan serta perbaikan agar nantinya sistem bisa diperbaiki dan dapat digunakan kedepannya.

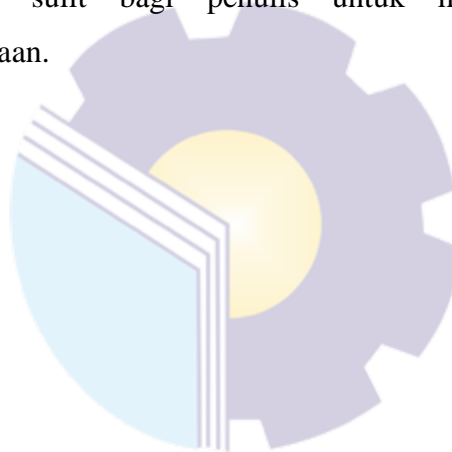
4.2.4 Dampak Implementasi Sistem/Alat/Solusi

Kerja Praktek ini dilakukan dengan sebaik mungkin di PT. Aplikanusa Lintasarta selama 4 bulan terhitung dari 21 maret 2021 hingga 21 Juni 2021. Adapun dampak implementasi untuk perusahaan adalah dimudahkannya dalam proses penginputan data asset sehingga kinerja teknisi lebih efisien.

4.2.5 Kendala dan Solusi

Luaran Kerja Praktek yang dilakukan di PT. Aplikanusa Lintasarta yaitu membuat sistem Informasi Input Asset, yang nantinya digunakan untuk melakukan penginputan asset yang ada dikantor. Sehingga proses yang awalnya dilakukan secara manual berubah menjadi terdigitalisasi. Namun ada beberapa kendala pada saat pembuatan sistem, yaitu:

1. Kendala dalam melakukan bimbingan saat pembuatan sistem. Dikarenakan pembimbing KP yang sibuk. Walaupun dengan kondisi seperti ini, pengerjaan project tetap bisa dikerjakan karna dapat diatasi dengan komunikasi secara terus menerus.
2. Tenggang waktu pembuatan project KP bersamaan dengan Skripsi, sehingga sulit bagi penulis untuk membagi waktu, apalagi pelaksanaan.



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah pelaksanaan Kerja Praktek yang dilalui selama 4 (empat) bulan di PT Aplikanusa Lintasarta. Penulis membuat project sesuai dengan arahan pembimbing diperusahaan. Proses pengerjaan Project bersifat daring sesuai dengan kontak magang. Project yang dibuat adalah Sistem Informasi input asset registrasi berbasis web. Dari pengerjaan project ini tentu saja penulis dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari sistem ini. Agar nantinya sistem bisa diperbaiki dan dapat digunakan kedepannya.

Dengan adanya Kerja Praktek ini dapat menjadi wadah mahasiswa untuk belajar, menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh dari kegiatan perkuliahan. Penulis menyelesaikan kerja praktek dengan baik serta menyelesaikan project tepat waktu. Penulis juga banyak memperoleh pengalaman dari kerja praktek yang dilaksanakan baik dari perusahaan yang lama maupun yang baru. Penulis berharap nantinya tidak akan menyia-nyiakan pengetahuan dan pengalaman yang didapat selama kerja praktek.

5.2 Saran

Adapun saran yang akan disampaikan setelah pelaksanaan Kerja Praktek yang telah dilakukan selama 4 bulan di PT. Aplikanusa Lintasarta:

- a. Untuk mahasiswa yang sedang mencari tempat magang sebaiknya meminta rekomendasi dari kakak tingkat yang telah menyelesaikan magang agar tidak menyesal dikemudian hari.
- b. Saya tidak merekomendasikan PT. Aplikanusa Lintasarta sebagai tempat magang mahasiswa RPL, karna basis dari perusahaan ini adalah pelayanan jasa internet dan jaringan.

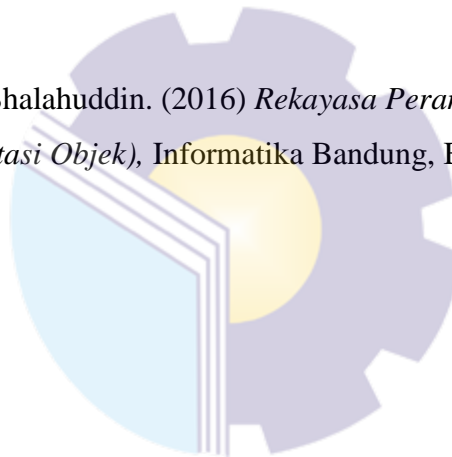
DAFTAR PUSTAKA

Hermanda, A. D., & Anofrizen. (2016). Pengembangan Sistem Informasi Kerja Praktek (Studi Kasus : Jurusan Sistem Informasi UIN Suska Riau). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 11.

Politeknik Negeri Bengkalis. 2017. *Buku Panduan Laporan Kerja Praktek (KP) Mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis*.

PT.Aplika Nusa LintasArta (lintas.arta.go.id), diakses tanggal 15 Mei 2022. 10.00 WIB.

Rosa, A.S, dan M. Shalahuddin. (2016) *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Informatika Bandung, Bandung.



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan dari Perusahaan

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Anwar Syaputra Harahap
Tempat/ Tgl. Lahir : Padang Sidempuan / 04 Oktober 1999
Alamat : Jl. Bantan

Telah melakukan Kerja Praktek pada perusahaan kami, PT. Aplikasnusa Lintasarta sejak tanggal 21 Februari sampai dengan 21 Juni 2022 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.

Duri, 21 - Juni - 2022


Dedy Handoko
Arep Lintasarta Duri

Lampiran 1 2Form Penilaian dari Perusahaan

PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK
PT. APLIKANUSA LINTASARTA DURI

Nama : Anwar Syaputra Harahap
NIM : 6304181158
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak
Politeknik Negeri Bengkalis

No	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai	Keterangan
1	Disiplin	20%	84,7	Delapan Puluh Empat Koma Tujuh
2	Tanggung-jawab	25%	88,2	Delapan Puluh Delapan Koma Dua
3	Penyesuaian diri	10%	88	Delapan Puluh Delapan
4	Hasil Kerja	30%	90	Sembilan Puluh
5	Perilaku secara umum	15%	89,9	Delapan Puluh Sembilan Koma Sembilan
	Total Jumlah (1+2+3+4+5)		88,13	Delapan Puluh Delapan Koma Tiga Belas
	100%			

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

Catatan : *Inisiatif dalam bekerja harus ditingkatkan lagi!!*
Semoga sukses!!!

Duri, 21-Juni-2022


Dedy Handaka
Asep Lintasarta Duri

				
lintasarta				
C E R T I F I C A T E				
Diberikan kepada :				
NAMA	:	ANWAR SYAPUTRA HARAHAP		
NIM	:	6304181158		
PERGURUAN TINGGI	:	POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS		
JURUSAN	:	D IV REKAYASA PERANGKAT LUNAK		
Yang telah menyelesaikan KP (Kerja Praktek) di PT. APLIKANUSA LINTASARTA Duri pada tanggal 21 Februari 22 s/d 20 Juni 22.				
 Duri, 21 Juni 2022 DEDY HANDOKO Area Manager – Duri				

Lampiran 1 4 kegiatan Bulanan

Kegiatan Bulanan

KERJA PRAKTEK (KP)

HARI: Senin

TANGGAL: 21 Februari 2022- 18 maret 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBI NG LAPANGA N
1	Pindah kantor lama ke kantor baru dari Jl. Tribrata ke Jl. Sukamaju	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
1.	

2.



3.



Lampiran 1 5 Kegiatan mingguan dan harian


Kegiatan Mingguan dan Harian

KERJA PRAKTEK (KP)

HARI: Senin

TANGGAL: 21 Maret 2022 – 22 Maret 2022


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pemasangan Rooter dan menyeting Rooter di Ramayana Dumai	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI: Rabu

TANGGAL: 23 Maret- 24 Maret 2022


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING G LAPANGAN
1	Pengecekan jaringan Kantor KP2KP Bagansiapiapi	Rahmad Hidayat

No	Gambaran Kerja
	

HARI: Jum'at

TANGGAL: 25 Maret 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Mengimput data tiang trafo dan lokasi menggunakan ms excel	Nilawati

No	Gambaran Kerja
	

HARI: Senin

TANGGAL: 28 Maret – 30 Maret 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Penyetingan HT PT.Wilmar Dumai	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI: Kamis

TANGGAL: 31 Maret- 1 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Menyeting printer Epson dan pengangkatan alat di Pt Besmindu Duri	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Senin

TANGGAL : 4 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Memasang CCTV di kantor baru	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Selasa

TANGGAL : 5 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pengecekan dan pengecapan data lintas arta	Nilawati

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Rabu

TANGGAL : 6 April- 8 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Penyetingan dan mengupdate jaringan serta mengupdate HT di PT. Wilmar Dumai	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Senin

TANGGAL : 11 April- 12 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Menentukan lokasi untuk pemasangan Visat	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Rabu

TANGGAL : 13 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pencabutan Perangkat BSI di UjungTanjung	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI: Kamis

TANGGAL: 14 April- 15 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pemasangan Visat pada LintasArta	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Senin

TANGGAL : 18 April 2022


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pemasangan WIFI	RIO EKA SAPUTRA

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Selasa

TANGGAL : 19 April-20 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pencabutan perangkat di Dinas Perhubungan Dumai	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Kamis

TANGGAL : 21 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pembelian serta memasang untuk menutup ventilasi	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Jumat

TANGGAL : 22 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Menyusun barang di gudang	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Senin

TANGGAL : 25 April 2022



No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Perbaikan gangguan jaringan di kantor samsad mandau ,dan perbaikan di Bang BNI Duri	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja	
	 	

HARI : Selasa

TANGGAL : 26 April- 28 April 2022

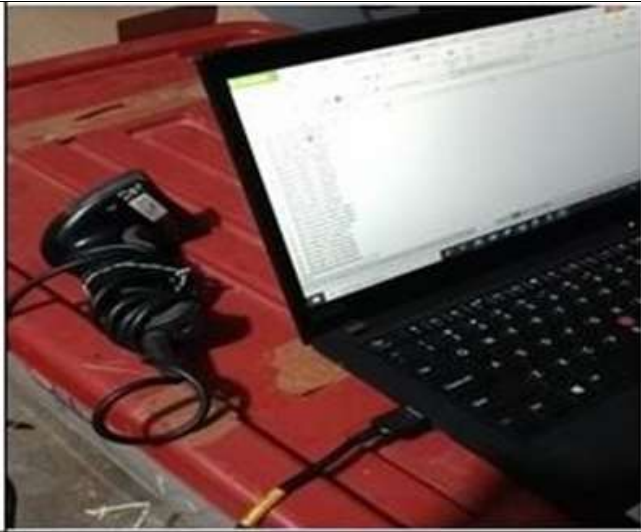
No	URAIAN KEGIATAN	PEBIMBING LAPANGAN
1	Mengimput data tiang trafo dan lokasi menggunakan ms excel	Nilawati

No	Gambaran Kerja	
	 	

HARI : Jumat

TANGGAL : 29 April 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Mendata menggunakan Scanner Barcode Di PTlintas arta	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Senin

TANGGAL : 02 Mei 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pengangkatan Barang Di Gudang PT.lintas Arta	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Selasa

TANGGAL : 03 Mei-5 Mei 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pencabutan perangkat dan pengupdatean jaringan	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Jumat

TANGGAL : 06 Mei 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Membantu Mengetik laporan karyawan PT.Lintas Arta Duri	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Senin

TANGGAL : 09 Mei- 11 Mei 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Memperbaiki Ht di PT. Wilmar Dumai	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja	
		

HARI : Kamis

TANGGAL : 12 Mei 2022

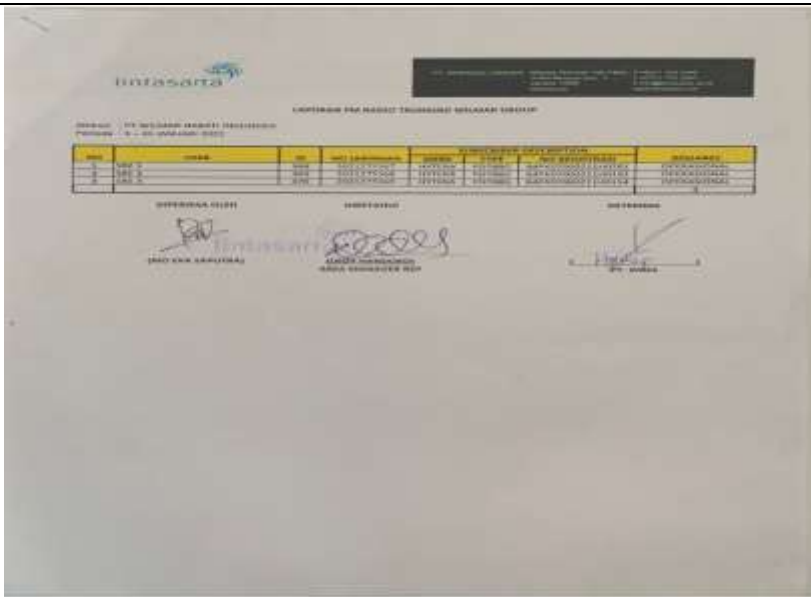
No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Uji coba Multi Tester	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja	
		

HARI : Jumat

TANGGAL : 13 Mei 2022

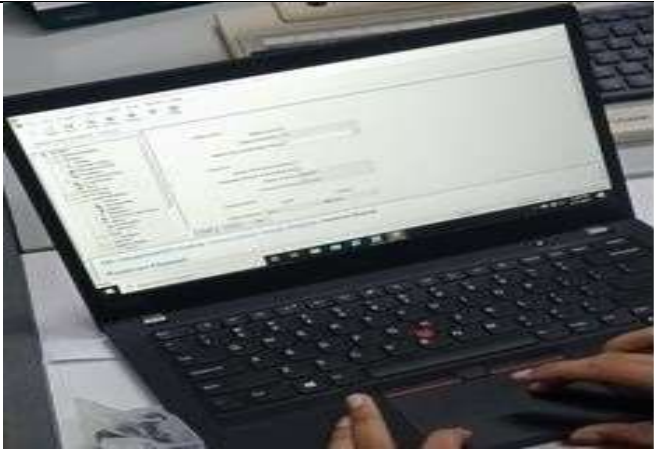
No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Membuat laporan PM radio Trunking Wilmar Grup	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Senin

TANGGAL : 16 Mei-18 Mei 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Memperbaiki Gangguan Radio Ht di PT.Wilmar Dumai	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja	
		

HARI : Kamis

TANGGAL : 19 Mei- 20 Mei 2022


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Perapian Di Gudang PT.Lintas Arta duri	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja	
		

HARI : Senin

TANGGAL : 23 Mei 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Membantu Pengecekan Laporan Kerja lapangan	Nilawati

No		Gambaran Kerja	
			

HARI : Selasa

TANGGAL: 24 Mei 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Free	Rio Eka Saputra

HARI : Rabu

TANGGAL : 25 Mei- 26 Mei 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pencabutan Perangkat di kantor Dinas Perhubungan di Bagansiapiapi	Rahmad Hidayat

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Jumat

TANGGAL : 27 Mei 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Free	Rio Eka Saputra

HARI : Senin

TANGGAL : 30 Mei- 1 Juni 2022

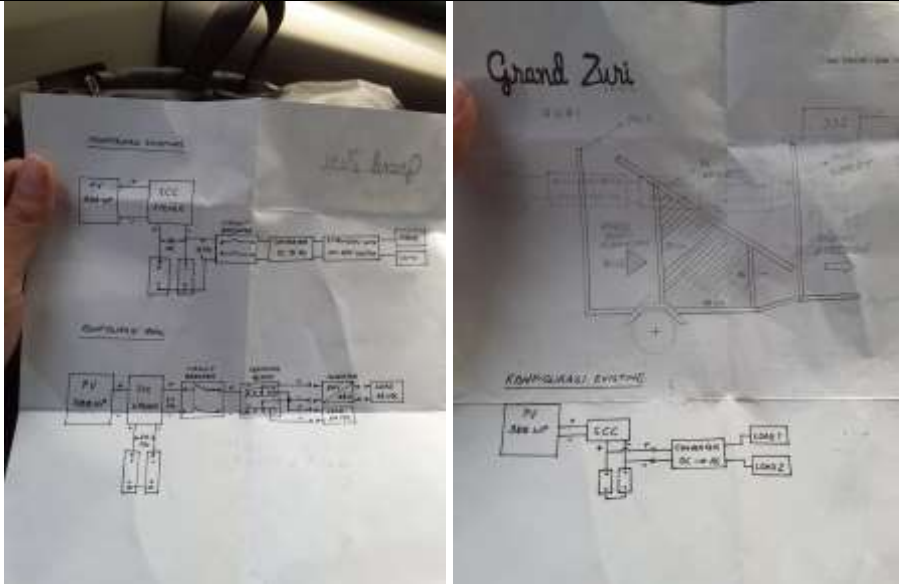
No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Memperbaiki Gangguan Ht di Pt.Wilmar Dumia	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Kamis

TANGGAL : 02 Juni- 03 Juni 2022

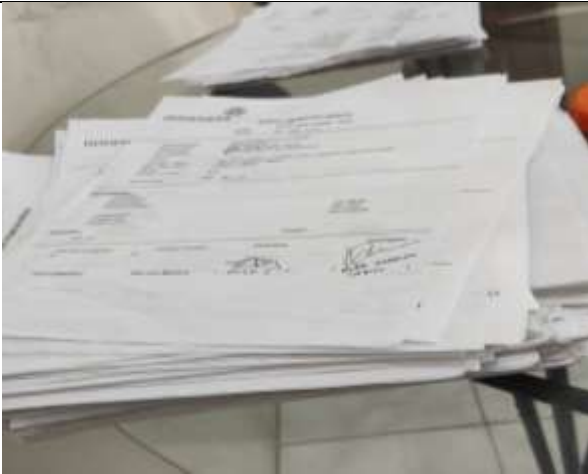
No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Konfigurasi Existing	Rio Eka Saputra

No	Gambaran Kerja
	

HARI: Senin

TANGGAL: 6 Juni 2022


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Membantu pengecekan laporan kerja PT lintas arta	Nilawati

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Selasa

TANGGAL : 07 Juni- 11 Juni 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBIM LAPANGAN
1	Izin Pulang ke Bengkalis mengikuti Sertifikasi VSGA	Rahmad Hidayat

No	Gambaran Kerja
	

HARI : Senin

TANGGAL : 13 Juni-17 Juni 2021

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Pemasangan Radio ditower Indosat dumai	Rahmad Hidayat

No	Gambaran Kerja
	

HARI: Senin

TANGGAL: 20 Juni-21 Juni 2021

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBIMBING LAPANGAN
1	Perbaikan Jaringan Ditower Indosat Dumai	Rahmad Hidayat

No	Gambaran Kerja
	