

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT CLOUD HOSTING INDONESIA
APLIKASI *TO DO LIST* MENGGUNAKAN *FLUTTER*
BERBASIS *MOBILE***

**ANDRAY ARISKY
6103201375**



**PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
BENGKALIS - RIAU
2022**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT CLOUD HOSTING INDONESIA**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

ANDRAY ARISKY
6103201375

Bengkalis, 31 Agustus 2022

Pembimbing Lapangan
PT Cloud Hosting Indonesia



D. Athri Kasih
IDCH031

Dosen Pembimbing
Program Studi D-III Teknik Informatika



Eko Pravitno, M.Kom
NIP. 198512302019031006

Disetujui

Ketua Program Studi D-III Teknik Informatika



Supria, M.Kom
NIP. 198708122019031011

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyusun laporan ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Dalam laporan ini penulis membahas mengenai Kerja Praktek yang dilaksanakan di PT Cloud Hosting Indonesia.

Tujuan penulisan laporan Kerja Praktek ini adalah sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh setiap Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis yang telah melaksanakan Kerja Praktek.

Laporan ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak selama melaksanakan Kerja Praktek. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Bapak Johny Custer, S.T., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Supria, M.Kom. selaku Ketua Program Studi D-III Teknik Informatika.
4. Bapak Eko Prayitno, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
5. Bapak Desi Amirullah, M.T. selaku Dosen Wali.
6. Bapak Alfian Pamungkas Sakawiguna selaku Direktur Utama PT Cloud Hosting Indonesia.
7. Ibu D. Athri Kasih selaku Pembimbing Industri Kerja Praktek di PT Cloud Hosting Indonesia.
8. Orang Tua beserta seluruh Keluarga atas segala do'a serta dukungan materi maupun moral yang telah diberikan kepada penulis.
9. Seluruh Keluarga besar PT Cloud Hosting Indonesia yang telah membantu penulis untuk menjalankan Kerja Praktek.

10. Seluruh teman-teman yang telah membantu memberikan dorongan, motivasi dan semangat, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan ini dengan sebaik mungkin.

Penulis sangat bersyukur selama melaksanakan Kerja Praktek di PT Cloud Hosting Indonesia, karena dengan adanya pelaksanaan Kerja Praktek ini penulis mendapatkan begitu banyak ilmu pengetahuan terkait dengan dunia Informatika. Penulis juga mendapatkan begitu banyak pengalaman berharga dan relasi yang dapat dijadikan pegangan yang sangat berguna dan membantu di masa yang akan datang terutama di dalam dunia kerja dengan lingkup yang lebih luas.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa laporan Kerja Praktek ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca dalam upaya penyempurnaan laporan Kerja Praktek selanjutnya. Akhir kata, semoga laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat untuk ilmu pengetahuan khususnya di bidang Teknik Informatika.

Bengkalis, 31 Agustus 2022

ANDRAY ARISKY
NIM. 6103201375

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek	1
1.2.1. Tujuan Kerja Praktek	1
1.2.2. Manfaat Kerja Praktek	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi	3
2.2 Visi dan Misi Perusahaan/Instansi	3
2.2.1. Visi	3
2.2.2. Misi.....	3
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi	4
2.3.1. <i>CEO (Chief Executive Officer)</i>	5
2.3.2. <i>CMO (Chief Marketing Officer)</i>	5
2.3.3. <i>CTO (Chief Technology Officer)</i>	6
2.3.4. <i>COO (Chief Operating Officer)</i>	7
2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi	8
2.4.1. <i>Affiliate</i>	8
2.4.2. <i>Beasiswa IDCloudHost</i>	9
2.4.3. <i>Event & Seminar</i>	9
2.4.4. <i>Lomba Blog</i>	9

2.4.5.	Program Ekabima.....	10
2.4.6.	Program NGO <i>Go Digital</i>	10
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK		11
3.1	Uraian Tugas yang Dikerjakan.....	11
3.1.1.	Mempelajari Pembuatan <i>Website</i> Menggunakan <i>WordPress</i>	11
3.1.2.	Mempelajari Tentang Cara Penggunaan <i>GitHub</i>	11
3.1.3.	Pembuatan Aplikasi <i>To Do List</i> Menggunakan <i>Flutter</i>	12
3.2	Target yang Diharapkan	12
3.3	Perangkat yang Digunakan.....	13
3.3.1.	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	13
3.3.2.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	14
3.4	Data-Data yang Diperlukan.....	18
3.5	Dokumen-Dokumen atau <i>File-File</i> yang Dihasilkan	19
3.6	Kendala yang Dihadapi Selama Kerja Praktek	19
3.7	Penyelesaian Masalah	19
BAB IV APLIKASI <i>TO DO LIST</i> MENGGUNAKAN <i>FLUTTER</i> BERBASIS <i>MOBILE</i>		20
4.1	Uraian Judul	20
4.2	Aplikasi <i>To Do List</i> Menggunakan <i>Flutter</i> Berbasis <i>Mobile</i>	20
4.2.1.	Tampilan Halaman Utama	21
4.2.2.	Tampilan Halaman Tambah Tugas	21
4.2.3.	Tampilan Halaman <i>To Do List</i>	22
4.2.4.	Tampilan Hapus Tugas.....	22
4.2.5.	Pengujian Aplikasi	23
BAB V PENUTUP.....		24
5.1	Kesimpulan.....	24
5.2	Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA		25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Sejarah IDCloudHost	3
Gambar 2.2. Struktur Organisasi PT <i>Cloud Hosting</i> Indonesia	4
Gambar 3.1. Pembuatan <i>Website</i> Menggunakan <i>WordPress</i>	11
Gambar 3.2. Mempelajari Cara Penggunaan <i>GitHub</i>	12
Gambar 3.3. Pembuatan Aplikasi <i>To Do List</i> Menggunakan <i>Flutter</i>	12
Gambar 3.4. Laptop	13
Gambar 3.5. <i>Mouse</i>	14
Gambar 3.6. <i>Smartphone</i>	14
Gambar 3.7. <i>Flutter</i>	15
Gambar 3.8. <i>Visual Studio</i>	15
Gambar 3.9. <i>GitHub</i>	16
Gambar 3.10. <i>XAMPP</i>	16
Gambar 3.11. <i>WordPress</i>	16
Gambar 3.12. <i>Google Meet</i>	17
Gambar 3.13. <i>Web Browser</i>	17
Gambar 3.14. <i>Telegram</i>	18
Gambar 3.15. <i>YouTube</i>	18
Gambar 4.1. Tampilan Halaman Utama	21
Gambar 4.2. Tampilan Halaman Tambah Tugas	21
Gambar 4.3. Tampilan Halaman <i>To Do List</i>	22
Gambar 4.4. Tampilan Hapus Tugas	23

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.	Pengujian Aplikasi	23
------------	--------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Absensi Harian Kerja Praktek	26
Lampiran 2	Laporan Kegiatan Harian Praktek	28
Lampiran 3	Surat Keterangan Selesai Kerja Praktek	40
Lampiran 4	Sertifikasi Kerja Praktek.....	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk mengimplementasikan ilmu yang didapat oleh mahasiswa selama di bangku kuliah perlu dilakukan Kerja Praktek secara langsung di dunia nyata agar dapat merasakan dan mempelajari hal baru yang tidak diperoleh di perkuliahan. Maka dari itu, mahasiswa perlu mengikuti salah satu kegiatan akademik bernama Kerja Praktek (KP) sekurang-kurangnya selama 4 minggu.

Kerja Praktek (KP) adalah salah satu mata kuliah wajib yang ada di semua Program Studi (Prodi) di lingkungan Politeknik Negeri Bengkalis. Kerja Praktek merupakan proses belajar bekerja di suatu instansi dengan tujuan mendapatkan pengalaman kerja dan melakukan pengamatan terhadap pekerjaan yang bersesuaian dengan kompetensi masing-masing prodi. Untuk dapat terjun ke dunia kerja setelah lulus kuliah, setiap mahasiswa harus memiliki kesiapan dalam menghadapi dunia kerja yang sesuai dengan keahlian dan kemampuan yang dimilikinya selama perkuliahan.

PT Cloud Hosting Indonesia merupakan tempat Kerja Praktek yang mana dilaksanakan mulai dari tanggal 04 Juli hingga akhir 31 Agustus 2022. Setelah melaksanakan Kerja Praktek maka penulis mengajukan judul **“APLIKASI TO DO LIST MENGGUNAKAN FLUTTER BERBASIS MOBILE”** dalam hal ini akan dijadikan sebagai Laporan Kerja Praktek.

1.2 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

1.2.1. Tujuan Kerja Praktek

1. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh pengalaman praktis sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan program studinya.

2. Memberi mahasiswa kesempatan untuk mengaplikasikan teori/konsep ilmu pengetahuan sesuai dengan program studinya yang telah dipelajari pada suatu organisasi/perusahaan.
3. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menganalisis, mengkaji teori/konsep dengan kenyataan kegiatan penerapan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang terdapat di suatu organisasi/perusahaan.
4. Menguji kemampuan mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis dalam pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dalam penerapan pengetahuan dan attitude/perilaku mahasiswa dalam bekerja.
5. Mendapat umpan balik dari dunia usaha mengenai kemampuan mahasiswa dan kebutuhan dunia usaha guna pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran bagi Politeknik Negeri Bengkalis.

1.2.2. Manfaat Kerja Praktek

1. Mahasiswa mendapat kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan teori/konsep dalam dunia pekerjaan secara nyata.
2. Mahasiswa memperoleh pengalaman praktis dalam menerapkan ilmu pengetahuan teori/konsep sesuai dengan program studinya.
3. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk dapat menganalisis masalah yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang diterapkan dalam pekerjaan sesuai dengan program studinya.
4. Politeknik Negeri Bengkalis memperoleh umpan balik dari organisasi/perusahaan terhadap kemampuan mahasiswa yang mengikuti KP di dunia pekerjaannya.
5. Politeknik Negeri Bengkalis memperoleh umpan balik dari dunia pekerjaan guna pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi

IDCloudHost (PT Cloud Hosting Indonesia) adalah penyedia layanan *Web Hosting Provider* berbasis *SSD Cloud Hosting* dengan berbagai pilihan lokasi data *center*. Dibangun pada tahun 2015, IDCloudHost telah melayani kebutuhan dari berbagai segmentasi baik itu kalangan *professional*, *SME* hingga korporasi besar.



Gambar 2.1. Sejarah IDCloudHost
(Sumber : <https://idcloudhost.com>)

2.2 Visi dan Misi Perusahaan/Instansi

2.2.1. Visi

Menjadi Perusahaan *Web Provider* Indonesia terbesar, terlengkap, dan terpercaya dengan membawa nilai-nilai sosial dalam mendukung ekosistem digital di Indonesia.

2.2.2. Misi

Menjadi *One Stop Platform to Go Digital* bagi seluruh lapisan masyarakat dengan akses cepat, teknologi terbaru, dan partner bisnis yang tepat untuk pengembangan bisnis klien.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi

Struktur organisasi dalam perusahaan merupakan unsur penting dalam suatu perusahaan karena keberhasilan dari perusahaan tersebut dapat diukur dari mekanisme kerja dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dengan adanya struktur organisasi dapat 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 Cloud Hosting Indonesia seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.2. Struktur Organisasi PT *Cloud Hosting* Indonesia
(Sumber: <https://idcloudhost.com>)

Pada gambar di atas menggambarkan struktur organisasi dari PT *Cloud Hosting* Indonesia. Dimana struktur organisasi terdiri dari *CEO*, *CMO*, *CTO*, dan *COO*. Berikut adalah uraian tugas pokok yang ada di PT *Cloud Hosting* Indonesia :

2.3.1. *CEO (Chief Executive Officer)*

CEO adalah jabatan tertinggi dalam sebuah perusahaan dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan bisnis yang dijalankan. *CEO* dipercaya dalam mengelola keseluruhan perusahaan, membuat keputusan penting, serta bertindak sebagai titik komunikasi utama dengan dewan direksi dan pemegang saham. Adapun tugas dan tanggung jawab yang dimiliki oleh seorang *CEO* yaitu:

1. Berkomunikasi atas nama perusahaan, dengan pemegang saham, pihak pemerintah, dan publik.
2. Memimpin pengembangan strategi jangka pendek dan jangka panjang perusahaan.
3. Menciptakan dan mengimplementasikan visi dan misi perusahaan atau organisasi.
4. Mengevaluasi pekerjaan para pemimpin eksekutif lainnya di dalam perusahaan, termasuk direktur, wakil presiden, dan presiden.
5. Menjaga performa perusahaan terhadap situasi pasar yang kompetitif, peluang ekspansi, perkembangan industri, dan lain-lain.
6. Memastikan bahwa perusahaan mempertahankan tanggung jawab sosial yang tinggi di mana pun ia melakukan bisnis.
7. Menilai risiko terhadap perencanaan perusahaan dan memastikannya dipantau dengan baik.
8. Menetapkan tujuan strategis bisnis untuk jangka panjang.

2.3.2. *CMO (Chief Marketing Officer)*

CMO adalah posisi eksekutif atau pimpinan perusahaan yang bertanggung jawab dalam urusan *marketing* atau pemasaran. Sebagai salah satu unsur pimpinan, seorang *CMO* haruslah berkoordinasi dalam menjalankan tugasnya. Hal ini agar berbagai keputusan yang dibuat sesuai visi perusahaan dan tidak tumpang tindih dengan unsur

pimpinan lain. Adapaun tugas dan tanggung jawab yang dimiliki oleh seorang *CMO* yaitu:

1. Analisi data meliputi:
 - a. Memprediksi tren bisnis dan perilaku pelanggan
 - b. Menyajikan laporan berdasarkan pengumpulan data, interpretasi data dan analisis.
 - c. Berkontribusi pada keputusan bisnis lewat pertanyaan penelitian yang signifikan.
2. Membuat strategi perencanaan yang meliputi:
 - a. Mempersiapkan strategi pemasaran secara menyeluruh untuk menggabungkan antara strategi penjualan dan pertumbuhan.
 - b. Turut serta dalam mengembangkan segmentasi pasar, pencarian prospek, strategi penetapan harga, analisis kompetitif dan analisis pasar.
 - c. Menggunakan analisis SWOT untuk menentukan faktor ekonomi mikro yang akan mempengaruhi kesuksesan manajemen bisnis.
3. Memahami produk perusahaan dengan cara:
 - a. Memimpin, memotivasi, mengatur dan mengukur kinerja tim penjualan.
 - b. Mengawasi perkembangan produk baru dan membuat peta jalan produk.
 - c. Memperkirakan penjualan dan anggaran di masa depan secara akurat untuk memastikan efektivitas tenaga penjualan.

2.3.3. *CTO (Chief Technology Officer)*

CTO adalah peran eksekutif yang bertanggung jawab untuk memahami dan menerapkan teknologi dan kebutuhan ilmiah perusahaan untuk membantu memenuhi tujuan bisnis. Sebagai posisi

tingkat eksekutif tertinggi perusahaan untuk hal-hal yang terkait dengan teknologi, *CTO* memegang peran kepemimpinan baik di departemen teknologi atau teknik dan berkontribusi pada pengambilan keputusan untuk penelitian dan pengembangan perusahaan. Adapaun tugas dan tanggung jawab yang dimiliki oleh seorang *CTO* yaitu :

1. Memastikan setiap teknologi yang digunakan mampu menunjang kebutuhan perusahaan, serta mengikuti *trend* terbaru yang lebih fleksibel dan canggih.
2. Memonitoring dan memastikan kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM) mampu berkompetisi dengan produktif dan sehat.
3. Menyusun, membuat, merancang, dan menetapkan kebijakan teknis.
4. Mampu untuk menjelaskan kepada departemen atau divisi *non-teknis*.
5. Mengembangkan produk dan teknologi terbaru.

2.3.4. *COO (Chief Operating Officer)*

COO adalah eksekutif senior yang bertugas mengawasi fungsi administrasi dan operasional sehari-hari dari sebuah bisnis perusahaan. *COO* akan melapor langsung ke *CEO* sebagai jabatan tertinggi dalam bisnis perusahaan. Untuk itu maka posisi *COO* berada pada jabatan tertinggi kedua dalam perusahaan di bawah seorang *CEO*. Adapaun tugas dan tanggung jawab yang dimiliki oleh seorang *COO* yaitu :

1. Bekerja bersama *CEO* untuk memastikan tujuan bisnis.
2. Mengelola operasional bisnis perusahaan dari hari ke hari.
3. Merancang dan mengimplementasikan proses dan strategi baru perusahaan.

4. Bertindak sebagai penghubung antara *CEO* dan karyawan tingkat tinggi.
5. Membuat kebijakan perusahaan untuk memfasilitasi produktivitas dan efisiensi.
6. Mendorong karyawan untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan visi perusahaan.
7. Menganalisis kinerja perusahaan dan mencari area perbaikan.
8. Berkoordinasi dengan eksekutif tingkat C lainnya dan manajemen tingkat senior untuk mengalokasikan anggaran dan sumber daya.
9. Memastikan karyawan sebagai sumber daya manusia dilatih dan dipekerjakan dengan benar.

Adapun dalam pelaksanaan Kerja Praktek (KP) penulis berada dibagian *Technical Support* dibawah dari *CTO* lebih tepatnya di dalam *team developer* bagian *front-end* yang pekerjaannya adalah membuat tampilan *front-end* dari *UI/UX Design* yang sudah disediakan oleh karyawan lain.

2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi

PT Cloud Hosting Indonesia (IDCloudHost) adalah perusahaan yang menawarkan layanan seperti pendaftaran *Domain*, *Cloud Hosting*, *Server (VPS & Dedicated Server)*, *Reseller Domain & Hosting*, dan beberapa layanan lainnya. Selain dari layanan di atas, IDCloudHost juga ada beberapa program yang sedang berjalan pada saat ini, yang dimana program ini melakukan kerjasama dengan perusahaan-perusahaan luar. Adapun beberapa program tersebut yaitu:

2.4.1. Affiliate

Program afiliasi adalah sebuah program memberikan komisi atau imbalan kepada pelanggan, yang diberikan oleh IDCloudHost

sebagai salah satu kontribusi pelanggan membantu dalam berkolaborasi untuk perkembangan yang lebih baik. IDCloudHost mengajak dan merekomendasikan pelanggan mengikuti program afiliasi *hosting* untuk mendapatkan penghasilan tambahan secara *online* dengan mudah, cepat dan gratis tanpa biaya.

2.4.2. Beasiswa IDCloudHost

Program beasiswa IDCloudHost 2022 berkolaborasi bersama Masuk Kampus dan Telkom *University* merupakan program beasiswa yang memberikan dukungan berupa pembiayaan kuliah hingga lulus. Beasiswa ini bersifat gratis, tidak hanya mendapatkan fasilitas biaya kuliah sampai lulus, tapi juga mendapatkan fasilitas asrama secara gratis selama 1 tahun. Beasiswa IDCloudHost 2022 ini dibuka untuk jenjang S1 dan D3 dengan pilihan berbagai jurusan yang ada di Telkom *University*.

2.4.3. *Event & Seminar*

Program *Event* adalah program dengan konsep Seminar, Webinar, dan pelatihan baik *online* dan *offline* yang dikemas secara menarik dari IDCloudHost dengan berbagai topik menarik terkait digitalisasi bisnis yang dibawakan oleh beberapa pakar yang ahli dibidangnya.

2.4.4. Lomba *Blog*

Kompetensi Lomba *Blog* 2022 dari IDCloudHost merupakan suatu ajang lomba tahunan yang secara konsisten dilakukan IDCloudHost untuk memfasilitasi para *blogger* dalam menulis menggunakan *blog*. Pada kompetisi ini mengusung tema “Semua Bisa *Go Digital*” dimana pengguna dapat menceritakan bagaimana pengalaman dan *impact* positif terkait digitalisasi yang pernah

dilakukan baik itu pengalaman individu atau pengalaman dalam membangun bisnis.

2.4.5. Program Ekabima

Program Ekabima adalah program yang menyediakan *domain* sch.id untuk *website* sekolah selama 1 tahun. Bukan hanya *domain*, program ini juga menyediakan pembuatan *website* sekolahnya juga. Program ini dapat diikuti mulai dari jenjang SD hingga SMA swasta maupun negeri.

2.4.6. Program NGO *Go* Digital

Program NGO *Go* Digital merupakan salah satu program kolaborasi dan donasi yang dilaksanakan oleh beberapa partner dimana NGO/Yayasan/ Komunitas yang terdaftar akan mendapatkan bantuan akses digital untuk membangun *platform* digital organisasinya untuk upaya memperluas dampak manfaat dan kebaikan dari NGO/Yayasan/Komunitas di seluruh Indonesia.

BAB III

BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK

3.1 Uraian Tugas yang Dikerjakan

Kerja Praktek (KP) dilaksanakan selama 2 bulan yang dilaksanakan dari tanggal 04 Juli 2022 sampai dengan 31 Agustus 2022 di PT. Cloud Hosting Indonesia. Adapun tugas yang diberikan selama melaksanakan KP di PT. Cloud Hosting Indonesia, diantaranya :

3.1.1. Mempelajari Pembuatan *Website* Menggunakan *WordPress*

Pada dasarnya, *WordPress* adalah *Content Management System* (CMS) yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Dengan menggunakan *WordPress* dapat mempermudah pembuatan *website* tanpa harus paham coding, karena dengan *WordPress* Mahasiswa Kerja Praktek hanya menambah fitur, mengatur tampilan, dan menata konten untuk menjadikan sebuah *website*.



Gambar 3.1. Pembuatan *Website* Menggunakan *WordPress*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.1.2. Mempelajari Tentang Cara Penggunaan *GitHub*

Seorang programmer atau developer tentunya sudah tidak asing lagi terhadap salah satu platform *GitHub*. *GitHub* adalah sebuah platform yang memberi kemudahan kepada Mahasiswa Kerja

Praktek untuk mengelola *source code* pada sebuah *project* dari pemberi tugas saat melaksanakan Kerja Praktek di PT Cloud Hosting Indonesia.



Gambar 3.2. Mempelajari Cara Penggunaan *GitHub*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.1.3. Pembuatan Aplikasi *To Do List* Menggunakan *Flutter*

Aplikasi *To Do List* merupakan aplikasi yang dirancang untuk membantu pengelolaan catatan kegiatan yang akan dilakukan. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework Flutter* dan bahasa pemrograman *Dart* yang diinstall di teks editor *Visual Studio Code*.



Gambar 3.3. Pembuatan Aplikasi *To Do List* Menggunakan *Flutter*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.2 Target yang Diharapkan

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek di PT Cloud Hosting Indonesia, adapun target yang ingin dicapai, diantaranya :

1. Dapat memahami dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan benar.
2. Dapat memahami dunia kerja di bidang *IT*.
3. Dapat memanfaatkan pengetahuan dan *skill* di bidang Teknik Informatika sebagai peluang usaha dan kerja.

3.3 Perangkat yang Digunakan

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek yang dilaksanakan di PT Cloud Hosting Indonesia, adapun perangkat yang digunakan, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), yaitu :

3.3.1. Perangkat Keras (*Hardware*)

1. Laptop

Laptop atau sering disebut komputer mini digunakan sebagai perangkat untuk membantu mahasiswa Kerja Praktek dalam melaksanakan Kerja Praktek. Laptop yang digunakan oleh mahasiswa Kerja Praktek yaitu Lenovo ThinkPad T430 dengan spesifikasi *Hard Disk Drive* sebesar 320 *Gigabyte*, *Processor* Intel Core i5 Gen 3 dan memiliki *Random Access Memory* (RAM) sebesar 4 *Gigabyte*.



Gambar 3.4. Laptop
(Sumber: *Google*)

2. *Mouse*

Mouse merupakan salah satu jenis komponen input *pointing device*, yaitu alat penerima input yang berasal dari getaran suatu benda atau kilatan cahaya. Alat tersebut

dihubungkan dengan komputer, dan jika alat tersebut digerakkan maka akan memberikan sinyal tertentu pada komputer sehingga bisa digunakan untuk memberi instruksi sesuai yang diinginkan pemakai (Yudhanto, 2018). *Mouse* yang digunakan oleh mahasiswa Kerja Praktek yaitu *mouse wireless* dengan merek Robot M200 2.4GHz Silent Optical 1600DPI.



Gambar 3.5. *Mouse*
(Sumber: *Google*)

3. *Smartphone*

Smartphone adalah perangkat yang digunakan untuk menjalankan hasil atau *output* dari sebuah program yang sudah dibuat. Ponsel yang digunakan oleh Mahasiswa Kerja Praktek yaitu ponsel bertipe Android yang bermerek Vivo Y21s dengan spesifikasi penyimpanan sebesar 4/128 *GigaByte*.



Gambar 3.6. *Smartphone*
(Sumber: *Google*)

3.3.2. Perangkat Lunak (*Software*)

1. *Flutter*

Flutter adalah *platform* yang digunakan para *developer* untuk membuat aplikasi *multiplatform* hanya dengan satu basis

coding (*codebase*). Artinya, aplikasi yang dihasilkan dapat dipakai di berbagai *platform*, baik *mobile Android*, *iOS*, *web*, maupun *desktop*.



Gambar 3.7. *Flutter*
(Sumber: <https://flutter.dev/brand>)

2. *Visual Studio*

Visual Studio merupakan salah satu *Integrated Development Environment (IDE)* yang dikembangkan oleh *Microsoft* dengan tujuan digunakan untuk membangun dan mengembangkan sebuah aplikasi atau program komputer yang berbasis *Microsoft Windows* seperti *website*, *web application*, *web service*, *desktop*, bahkan *mobile apps*. *Visual Studio* menyediakan berbagai macam bahasa pemrograman, seperti bahasa *C#*, *C++*, *VB.NET*, *C*, *F#*, *Python*, *Ruby*, *Node.js*, dan lainnya. *Visual Studio* juga mendukung *XML*, *HTML/XHTML*, *JavaScript*, dan *CSS*.



Gambar 3.8. *Visual Studio*
(Sumber: *Google*)

3. *GitHub*

GitHub adalah *software Hosting* untuk proyek *open source* yang menggunakan *Tool System* revisi kontrol *Git*. Jadi *Git* adalah *tool* untuk melakukan revisi *code*, sedangkan *GitHub* adalah *webhostingnya*. Mudah-mudahan *GitHub* adalah

Webhosting untuk proyek-proyek *software* seperti *Google code* atau *sourceforge.net* (Hidayatulloh. 2018).



Gambar 3.9. *GitHub*
(Sumber: *Google*)

4. *XAMPP*

Xampp adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis *PHP* dan menggunakan pengelolaan data *MySQL* di komputer lokal (Wicaksono, 2008).



Gambar 3.10. *XAMPP*
(Sumber: *Google*)

5. *WordPress*

WordPress adalah platform yang digunakan untuk membantu dan mengelola *website* tanpa coding. *WordPress* memiliki fitur untuk bisa menata tampilan dan membuat konten di *website* dengan mudah.



Gambar 3.11. *WordPress*
(Sumber: *Google*)

6. *Google Meet*

Berdasarkan referensi dari *website Terralogiq.com*, *Google Meet* merupakan aplikasi atau *software video conference* yang bisa digunakan lewat aplikasi ponsel pintar serta *browser*. Dalam melaksanakan Kerja Praktek, Mahasiswa Kerja Praktek menggunakan *Google Meet* untuk mempresentasikan hasil dari tugas yang sudah dikerjakan di tempat Kerja Praktek kepada pemberi tugas.



Gambar 3.12. *Google Meet*
(Sumber: *Google*)

7. *Web Browser*

Web Browser adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk menampilkan dan mengakses informasi atau halaman-halaman yang tersedia di *server web*. Dalam melaksanakan Kerja Praktek, Mahasiswa Kerja Praktek menggunakan *Google Chrome* sebagai *web browser*nya serta sebagai pengganti dari *Emulator* untuk menampilkan hasil dari program yang dibuat.



Gambar 3.13. *Web Browser*
(Sumber: *Google*)

8. *Telegram*

Menurut *Wikipedia*, *Telegram* adalah sebuah aplikasi layanan pengirim pesan instan *multiplatform* berbasis *cloud* yang bersifat gratis dan *nirlaba*. Mahasiswa Kerja Praktek

menggunakan *Telegram* untuk berdiskusi oleh pemberi tugas karena pemberi tugas tidak berada ditempat Kerja Praktek sehingga mengharuskan menggunakan *group chat* untuk saling diskusi.



Gambar 3.14. *Telegram*
(Sumber: *Google*)

9. *YouTube*

Pada dasarnya *YouTube* adalah sebuah *website* untuk berbagi video ataupun menonton video yang dibagikan oleh berbagai pihak. Mahasiswa Kerja Praktek menggunakan *YouTube* untuk melihat video pembelajaran mengenai tugas yang telah diberikan kepada Mahasiswa Kerja Praktek guna untuk memecahkan masalah yang dihadapi saat mengerjakan tugas.



Gambar 3.15. *YouTube*
(Sumber: *Google*)

3.4 **Data-Data yang Diperlukan**

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek di PT Cloud Hosting Indonesia data yang diperlukan oleh Mahasiswa Kerja Praktek adalah catatan kegiatan yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi *To Do List* untuk bisa dilaksanakan atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari supaya agenda kegiatan dapat terarah dan teratur.

3.5 Dokumen-Dokumen atau *File-File* yang Dihasilkan

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek di PT Cloud Hosting Indonesia dari dokumen-dokumen atau *file-file* yang dihasilkan berupa aplikasi *To Do List* yang didalamnya terdapat fitur untuk menambah tugas dan juga fitur untuk menghapus tugas.

3.6 Kendala yang Dihadapi Selama Kerja Praktek

Selama melaksanakan Kerja Praktek di PT Cloud Hosting Indonesia, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh Mahasiswa Kerja Praktek, yaitu :

1. Terbatasnya pengetahuan tentang bahasa pemrograman *dart* dan penggunaan *framework flutter*.
2. Kurangnya komunikasi antar Mahasiswa Kerja Praktek dengan pemberi tugas.
3. Adanya sistem *Work From Home* (WFH) sehingga Mahasiswa Kerja Praktek harus menyelesaikan pekerjaan dari rumah dengan waktu kerja yang kurang optimal.

3.7 Penyelesaian Masalah

Adapun penyelesaian masalah dari kendala yang dihadapi Mahasiswa Kerja Praktek selama melaksanakan Kerja Praktek di PT Cloud Hosting Indonesia, yaitu :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang bahasa pemrograman dan penggunaan *framework flutter* dengan cara mempelajarinya melalui berbagai sumber seperti *YouTube*, *website*, buku, dan berbagai sumber lainnya.
2. Mencari alternatif dengan cara melakukan bimbingan bersama Pemberi Tugas secara *online* dengan bantuan *aplikasi Google Meeting* dan *Telegram Chat*.
3. Belajar untuk melakukan pembagian waktu lebih baik lagi agar tugas yang diberikan dapat diselesaikan secara optimal.

BAB IV

APLIKASI *TO DO LIST* MENGGUNAKAN *FLUTTER* BERBASIS *MOBILE*

4.1 Uraian Judul

To Do List merupakan daftar tugas-tugas yang harus dikerjakan dan diselesaikan pada suatu rentang waktu. *To Do List* sangat membantu orang-orang dalam pengerjaan tugas-tugas yakni membantu dalam hal pencatatan tugas-tugas apa saja yang harus dikerjakan terlebih dahulu berdasarkan skala prioritas serta berdasarkan waktu.

Pada umumnya *To Do List* masih dibuat secara manual dan tidak efisien, yaitu dengan cara mencatatkan daftar tugas yang akan kita lakukan pada sebuah kertas. Oleh karena itu dibuatlah sebuah aplikasi yang lebih efisien dan dapat menyediakan kemudahan pengelolaan *To Do List* sama seperti kemudahan menuliskan pada sebuah kertas. Aplikasi yang dibuat berbasis *mobile* dengan menggunakan *framework flutter*.

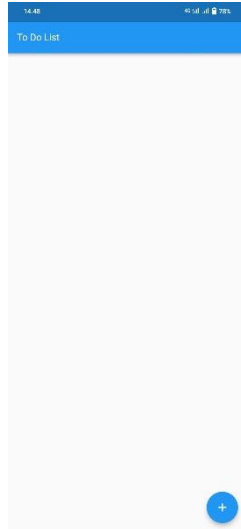
Flutter merupakan *framework* yang bersifat *open source* yang memiliki kelebihan yaitu *multiplatform* yang artinya aplikasi yang dihasilkan dapat dipakai di berbagai *platform*, baik *mobile Android*, *iOS*, *web*, maupun *desktop*. Pada aplikasi *To Do List* ini Mahasiswa Kerja Praktek menggunakan perangkat *Android*, sehingga aplikasi yang dihasilkan berbasis *mobile Android* dan dapat diakses oleh pengguna melalui ponsel *Android*.

4.2 Aplikasi *To Do List* Menggunakan *Flutter* Berbasis *Mobile*

Adapun tampilan dari Aplikasi *To Do List* yang sudah dibuat adalah sebagai berikut :

4.2.1. Tampilan Halaman Utama

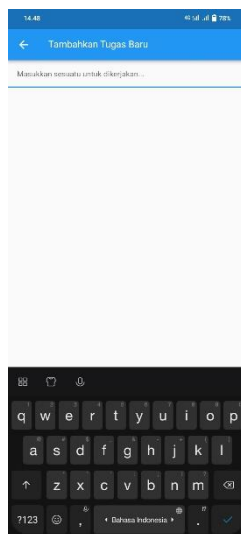
Berikut dibawah ini adalah tampilan halaman utama pada aplikasi *To Do List* yang belum diinputkan tugas-tugas didalamnya.



Gambar 4.1. Tampilan Halaman Utama
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.2.2. Tampilan Halaman Tambah Tugas

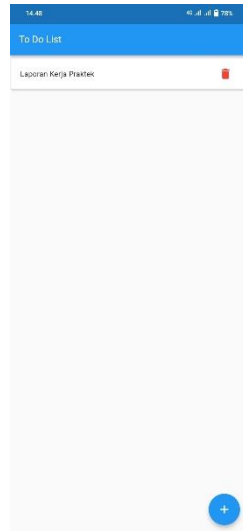
Halaman tambah tugas merupakan halaman yang berfungsi untuk menginputkan atau menambahkan tugas yang akan dilakukan ke daftar tugas pada aplikasi *To Do List*.



Gambar 4.2. Tampilan Halaman Tambah Tugas
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.2.3. Tampilan Halaman *To Do List*

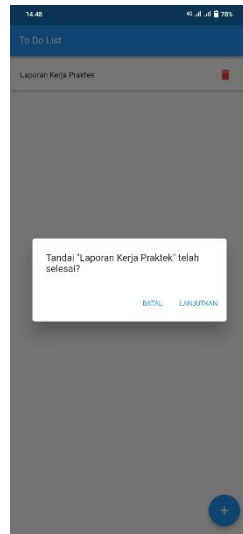
Halaman *To Do List* ini merupakan halaman yang merupakan fitur utama dari aplikasi *To Do List*. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat daftar tugas-tugas yang sudah ditambahkan sebelumnya untuk bisa dikerjakan.



Gambar 4.3. Tampilan Halaman *To Do List*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.2.4. Tampilan Hapus Tugas

Halaman hapus tugas merupakan halaman yang memiliki fitur untuk menghapus tugas dari daftar tugas setelah dikerjakan. Pada fitur ini juga terdapat fitur yang digunakan untuk kembali meyakinkan pengguna untuk menghapus tugas tersebut.



Gambar 4.4. Tampilan Hapus Tugas
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.2.5. Pengujian Aplikasi

Adapun pengujian dari halaman yang terdapat di aplikasi *To Do List* yaitu dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1. Pengujian Aplikasi

No.	Kondisi Awal	Hasil yang Diinginkan	Hasil Keluaran	Hasil Test
1.	Tap aplikasi	Masuk kedalam aplikasi	Berhasil memasuki aplikasi	✓
2.	Tap tombol tambah tugas	Tugas berhasil ditambahkan	Tugas berhasil ditambahkan	✓
3.	Tap <i>Icon Delete</i> untuk menghapus tugas yang sudah dikerjakan	Muncul <i>Pop Up</i> peringatan hapus tugas	<i>Pop Up</i> peringatan berhasil ditampilkan	✓
4.	Tap tombol “Ya” pada <i>Pop Up</i> untuk hapus tugas	Tugas berhasil dihapus	Tugas berhasil dihapus	✓

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Setelah melaksanakan Kerja Praktek, Mahasiswa Kerja Praktek mendapat pengetahuan sekaligus pengalaman bagaimana bekerja di sebuah Instansi. Hal ini guna untuk Mahasiswa Kerja Praktek agar suatu saat nanti jika memasuki dunia kerja tidak ragu melakukannya, kerena sebelumnya sudah mempunyai pengalaman yang baik.
2. Mahasiswa memperoleh ilmu pengetahuan yang sebelumnya tidak didapatkan selama perkuliahan setelah melakukan Kerja Praktek.
3. Dengan adanya aplikasi *To Do List* sederhana berbasis *mobile* ini dapat membantu dalam pembuatan *To Do List* secara cepat dan praktis, sehingga dalam melakukan tugas atau mengerjakan tugas atau pekerjaan dapat dilakukan secara runtut sesuai dengan tugas yang sudah diinputkan terlebih dahulu.

5.2 Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan terkait pelaksanaan Kerja Praktek dan tugas yang diberikan adalah Membuat Aplikasi *To Do List* Menggunakan *Flutter* Berbasis *Mobile* yang telah dibuat ini masih dapat dikembangkan atau dimodifikasi lebih lanjut agar lebih menarik dengan menambah fitur-fitur yang lain seperti fitur edit, fitur menampilkan kegiatan yang lebih spesifik, dan fitur untuk penanda selesainya suatu kegiatan yang sudah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

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

Yudhanto, Y. (2018). *Panduan Pengantar Belajar Hardware dan Software: Troubleshootinh Laptop*. Rumah Studio Indonesia.

Hidayatullah, S. (2015). *Optimalisasi Github untuk Software Project Management dengan Memanfaatkan Notifikasi SMS*. *Jurnal Informatika*, 2(1).
















Wicaksono, Y. (2008). *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*, Jakarta: PT. *Elex Media Komputindo*.






<https://flutter.dev/brand>

<https://idcloudhost.com>


DAFTAR HADIR KERJA PRAKTEK (KP)

Nama : Andray Arisky
 NIM : 6103201375
 Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Bengkalis
 Tempat Kerja Praktek : PT. Cloud Hosting Indonesia

No.	Hari/Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan Mahasiswa	
1.	Senin/04 Juli 2022	-		
2.	Selasa/05 Juli 2022	-		
3.	Rabu/06 Juli 2022	-		
4.	Kamis/07 Juli 2022	-		
5.	Jum'at/08 Juli 2022	-		
6.	Senin/11 Juli 2022	-		
7.	Selasa/12 Juli 2022	-		
8.	Rabu/13 Juli 2022	-		
9.	Kamis/14 Juli 2022	-		
10.	Jum'at/15 Juli 2022	-		
11.	Senin/18 Juli 2022	-		
12.	Selasa/19 Juli 2022	-		
13.	Rabu/20 Juli 2022	-		
14.	Kamis/21 Juli 2022	Izin		
15.	Jum'at/22 Juli 2022	Izin		

16.	Senin/25 Juli 2022	Izin	
17.	Selasa/26 Juli 2022	-	
18.	Rabu/27 Juli 2022	-	
19.	Kamis/28 Juli 2022	-	
20.	Jum'at/29 Juli 2022	-	

Pekanbaru, 31 Agustus 2022
Pembimbing Lapangan,



D. Athri Kasih
IDCH-031

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

Form-9


HARI : Senin


TANGGAL : 04 Juli 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Briefing oleh karyawan dan pengenalan area kerja di Id Cloud Host Pekanbaru	Karyawan IDCH	
	Catatan Pembimbing Industri		


No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1		


HARI : Selasa
TANGGAL : 05 Juli 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pengenalan tentang Wordpress	Muhammad Mufid Luthfi	
	Catatan Pembimbing Industri		


No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Situs/dokumentasi mengenai website dengan wordpress

HARI : Rabu
TANGGAL : 06 Juli 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Instalasi wordpress serta memahami fitur-fitur yang disediakan pada wordpress	Muhammad Mufid Luthfi	
	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Melakukan instalasi wordpress melalui server localhost


HARI : Kamis s/d Senin
TANGGAL : 05-08 Juli 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Mencoba membuat website sekolah menggunakan wordpress	Muhammad Mufid Luthfi	
	Catatan Pembimbing Industri		


No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Mencoba membuat website dari wordpress


HARI : Selasa
TANGGAL : 12 Juli 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pengenalan Git oleh developer IDCH	Satria Nur	
	Catatan Pembimbing Industri		



No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Struktur dasar git

HARI : Rabu - Jum'at
TANGGAL : 13 - 15 Juli 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Mempelajari introduction sequence dan juga Push and Pull -Git Remotes!	Satria Nur	
	Catatan Pembimbing Industri		



No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Struktur dasar git

HARI : Senin
TANGGAL : 18 Juli 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Meeting tentang progress dengan pembimbing lapangan	D. Athri Kasih	
2.	Mempelajari lebih dalam mengenai Git	Satria Nur	
	Catatan Pembimbing Industri		


No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Mempelajari git dari blog PetaniCode

HARI : Selasa
TANGGAL : 19 Juli 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pengenalan mengenai jobdesc menggunakan flutter	Satria Nur	
2.	Melakukan instalasi dan konfigurasi tools yang akan digunakan	Satria Nur	
Catatan Pembimbing Industri			



No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Instalasi dan konfigurasi tools yang akan dipakai untuk membuat project

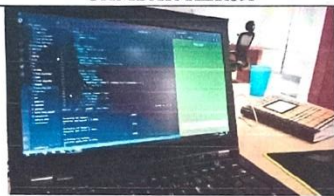

HARI : Rabu – Jumat
TANGGAL : 20-22 Juli 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Belajar mengkonfigurasi emulator ke visual code sebagai tools untuk ngoding	Satria Nur	
	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Konfigurasi emulator dengan visual studio

HARI : Selasa – Jum'at
TANGGAL : 26-29 Juli 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Belajar dan memahami konsep flutter sekaligus mencoba untuk membuat aplikasi todo list	Satria Nur	
2.	Menjadi talent figuran video untuk konten instagram IDCH	D. Athri Kasih	
	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Program untuk membuat aplikasi todo list dari tutorial youtube
2.		

RIWAYAT LOGBOOK DAN PRESENSI

Nama : Andray Arisky
 NIM : 6103201375
 Program Studi : D3 - Teknik Informatika
 Politeknik Negeri Bengkalis
 Lokasi KP : PT. Cloud Hosting Indonesia
 Pembimbing Lapangan : D Athri Kasih
 Dosen Pembimbing : Eko Prayitno, M.Kom
 Status KP : Proses

**ttd & stempel
Validasi**

LOGBOOK DAN PRESENSI MAHASISWA

No	Tanggal	Jam Masuk	Rencana Kegiatan	Jam Pulang	Realisasi Kegiatan	Total Jam Kerja
1	01 Agustus 2022	07:35		17:08	Mencoba membuat aplikasi Todo Apps menggunakan flutter	9 jam, 33 menit
2	02 Agustus 2022	07:57		17:37	Memahami fitur yang ada pada flutter	9 jam, 40 menit
3	03 Agustus 2022	07:55		18:26	Menonton tutorial pembuatan mobile apps menggunakan flutter melalui channel youtube	10 jam, 30 menit
4	04 Agustus 2022	08:03		18:03	1. Mempresentasikan hasil percobaan pembuatan aplikasi todo apps. 2. Mencoba menambah fitur appbar, drawer serta button navigation.	9 jam, 59 menit
5	05 Agustus 2022	08:05		18:01	Remake todo apps with flutter	9 jam, 56 menit
6	08 Agustus 2022	07:45		17:37	Melanjutkan codingan project dan mencari solusi dari problem error project yang sedang dibangun	9 jam, 52 menit
7	09 Agustus 2022	07:45		17:45	Melanjutkan kembali codingan project dan mencari solusi dari problem error project yang sedang dibangun	10 jam, 0 menit
8	10 Agustus 2022	07:47	Memecahkan problem error project yang sedang dibangun dan menambah fitur pada project tersebut	18:20	1. Memecahkan problem error project yang sedang dibangun dan menambah fitur pada project tersebut. 2. Menjadi partisipan di event Solusi Praktisi Bangun Landing Page Usaha Menarik.	10 jam, 33 menit
9	11 Agustus 2022	08:12		17:28	Menambah appbar pada project yang dibuat	9 jam, 15 menit
10	12 Agustus 2022	07:51		17:15	1. Mempelajari tentang widget lebih dalam pada flutter. 2. Mencoba mengubah button pada aplikasi to do list.	9 jam, 24 menit
11	15 Agustus 2022	08:40	Izin mengikuti bimbingan teknis dan sertifikasi berbasis SKKNI skema Junior Graphic Designer	19:18	Izin mengikuti bimbingan teknis dan sertifikasi berbasis SKKNI skema Junior Graphic Designer	10 jam, 38 menit

No	Tanggal	Jam Masuk	Rencana Kegiatan	Jam Pulang	Realisasi Kegiatan	Total Jam Kerja
12	16 Agustus 2022	08.08	Izin mengikuti bimbingan teknis dan sertifikasi berbasis SKKNI skema Junior Graphic Designer	17.10	Izin mengikuti bimbingan teknis dan sertifikasi berbasis SKKNI skema Junior Graphic Designer	9 jam, 1 menit
13	18 Agustus 2022	07.58	Izin mengikuti bimbingan teknis dan sertifikasi berbasis SKKNI skema Junior Graphic Designer	-		0 jam, 0 menit
14	19 Agustus 2022	10.27	Izin mengikuti bimbingan teknis dan sertifikasi berbasis SKKNI skema Junior Graphic Designer	18.39	Izin mengikuti bimbingan teknis dan sertifikasi berbasis SKKNI skema Junior Graphic Designer	8 jam, 11 menit
15	22 Agustus 2022	07.52		17.32	Mencoba membuild aplikasi yang dibuat	9 jam, 39 menit
16	23 Agustus 2022	08.13	Mencoba kembali untuk melakukan build pada project aplikasi yang dibuat	18.17	Mencari solusi untuk mengatasi kegagalan saat melakukan proses build pada sebuah aplikasi	10 jam, 3 menit
17	24 Agustus 2022	07.51		17.24	Melakukan instalasi ulang tools flutter	9 jam, 33 menit
18	25 Agustus 2022	07.46		17.22	Membuild aplikasi yang sudah dibuat kemudian melakukan pelaporan hasil build ke pemberi tugas KP	9 jam, 36 menit
19	26 Agustus 2022	08.01		17.01	Menambah icon hapus yang berfungsi untuk menghapus data	9 jam, 0 menit
20	29 Agustus 2022	07.58		17.13	Merubah posisi icon button delete menjadi sebelah kanan dan menambah fitur icon edit serta menambah widget card untuk memberi efek pada listtile pada aplikasi todo list	9 jam, 14 menit
21	30 Agustus 2022	07.50		17.25	Mencoba untuk memberi fungsi pada menu edit di aplikasi todo list yang dibuat	9 jam, 35 menit
22	31 Agustus 2022	07.57		17.00	Mempersiapkan administrasi akhir Kerja Praktek	9 jam, 3 menit

Note : Jika terdapat beberapa halaman, wajib di stempel dan di paraf (posisi : bawah kanan)

Dosen Pembimbing <u>Eko Prayitno, M.Kom.</u> Politeknik Negeri Bengkalis	Pembimbing Lapangan,  <u>D. Athri Kasih</u> Politeknik Negeri Bengkalis Indonesia
--	---



SURAT KETERANGAN
004-002/SKet/IDCH/VIII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Andray Arisky
Tempat/Tgl. Lahir : Aek Korsik/02 Februari 2002
Alamat : Jl. Puncak, Desa Boncah Mahang, Kec. Bathin
Solapan, Kab. Bengkalis, Riau.

Telah melakukan Kerja Praktek di perusahaan kamu, PT. Cloud Hosting Indonesia sejak tanggal 04 Juli 2022 sampai dengan 31 Agustus 2022 sebagai tenaga Kerja Praktek (KP)

Selama bekerja di perusahaan kami, yang bersangkutan telah menunjukkan ketekunan dan kesesungguhan bekerja dengan baik.

Surat keterangan ini diberikan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Pekanbaru, 31 Agustus 2022


CloudHost
D. Athri Kasih
Marketing Supervisor

SERTIFIKAT

Diberikan Kepada :

Andray Arisky

Telah menyelesaikan Kerja Praktek (KP) di PT Cloud Hosting Indonesia
Terhitung mulai 04 Juli 2022 s.d 31 Agustus 2022

Pekabaru, 31 Agustus 2022
Pembimbing Lapangan



D. Athri Kasih
Marketing Supervisor