

**LAPORAN KERJA PRAKTEK  
PT. SAHAWARE TEKNOLOGI INDONESIA**

**FRONT END APLIKASI INTERNAL UNTUK DIGUNAKAN  
DALAMPENGAMBILAN PENGISI ACARA**



**Alan Kamesta Ginting**  
6103201403

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

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PT. SAHAWARE TEKNOLOGI INDONESIA**  
**PENGEMBANGAN APLIKASI INTERNAL UNTUK PEMILIHAN**  
**PEMBICARA DALAM KEGIATAN RUTIN DI SAHAWARE**

*Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek*

**Alan Kamesta Ginting**  
**6103201403**

Bandung, 04 Oktober 2022

Technical Lead  
PT. Sahaware Teknologi Indonesia  
**Sahaware**  
**Teknologi**  
**Indonesia**  
Software Company  
Rio Chandra  
NIK. 00820010999

Dosen Pembimbing  
Program Studi Teknik Informatika

  
Supria, M.Kom  
NIP. 198708122019031011

Mengetahui,  
Kepala Program Studi  
Teknik Informatika



  
Supria, M.Kom  
NIP. 198708122019031011

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Dalam laporan ini membahas mengenai Kerja Praktek yang dilaksanakan di Sahaware Teknologi Indonesia.

Adapun tujuan penulisan laporan Kerja Praktek ini adalah sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis yang telah melaksanakan Kerja Praktek.

Laporan Kerja Praktek ini di buat dengan berbagai obserbasi dan beberapa bantuan dari berbagai pihak untuk membantu menyelesaikan tantangan dan hambatan selama melaksanakan Kerja Praktek hingga mengerjakan laporan ini, Oleh karena itu, penulisa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Johny Custer, S.T, M.T selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika PoliteknikNegeri Bengkalis.
3. Bapak Supria, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika PoliteknikNegeri Bengkalis dan selaku Dosen pembimbing Kerja Praktek.
4. Bapak Tengku Musri, M.Kom selaku Koordinator Kerja Praktek TeknikInformatika Politeknik Negeri Bengkalis.
5. Bapak Desi Amirullah, M.T selaku Dosen Wali 5A Teknik Informatika.
6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga atas segala dukungan baik materi maupunmoral dan doa yang telah diberikan kepada penulis.
7. Bapak Zulhamdi selaku CEO Sahaware Teknologi Indonesia.
8. Bapak Rio Chandra selaku pembimbing lapangan di Sahaware TeknologiIndonesia.
9. Seluruh staff dan karyaan Sahaware Teknologi Indonesia.
10. Seluruh bapak dan ibu dosen di jurusan Teknik Informatika Politeknik NegeriBengkalis
11. Seluruh teman- teman yang telah membantu dan memberikan semangat, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan ini dengan sebaik mungkin

Penulis menyadari bahwa laporan Kerja Praktek ini masih memiliki kekurangan. Kritik dan saran serta permohonan maaf dari pihak-pihak yang terkait sangat diharapkan dapat membantu kesempurnaan.

Bengkalis, 18 Oktober 2022



Alan Kamesta Ginting

6103201403

**DAFTAR ISI**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>   | <b>i</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | <b>ii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>  | <b>iv</b> |
| <b>BAB 1 .....</b>  | <b>1</b>  |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>   | <b>1</b>  |
| <b>1.1 Latar Belakang .....</b>   | <b>1</b>  |
| <b>1.2 Tujuan Dan Manfaat Kerja Praktek.....</b>                                  | <b>1</b>  |
| 1.2.1 Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek. ....                                 | 1         |
| 1.2.2 Manfaat Yang Didapatkan Dari Kerja Praktek. ....                            | 1         |
| <b>BAB 2.....</b>   | <b>2</b>  |
| <b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>   | <b>2</b>  |
| <b>2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....</b>                                       | <b>2</b>  |
| <b>2.2 Visi dan Misi Perusahaan.....</b>  | <b>2</b>  |
| 2.2.1 Visi .....  | 2         |
| 2.2.2 Misi.....   | 2         |
| <b>2.3 Struktur Organisasi Perusahaan .....</b>                                   | <b>3</b>  |
| <b>2.4 Ruang Lingkup Perusahaan .....</b>   | <b>3</b>  |
| <b>BAB 3.....</b>   | <b>4</b>  |
| <b>BIDANG PEKERJAAN KERJA PRAKTEK .....</b>                                       | <b>4</b>  |
| <b>3.1 Spesifikasi Tugas yang Dilaksanakan.....</b>                               | <b>4</b>  |
| 3.1.1 Belajar Dan Mengisi Task Tentang Reactjs Pada Website<br>freeCodeCamp. .... | 4         |
| 3.1.2 Membuat Dan Mendesain Website Acak Nama. ....                               | 4         |
| 3.1.3 Membuat Website Acak Nama Menggunakan Framework Reactjs. ....               | 5         |
| 3.1.4 Target Yang Diharapkan .....  | 5         |
| <b>3.2 Perangkat Lunak Atau Keras Yang Digunakan.....</b>                         | <b>5</b>  |
| 3.2.1 Perangkat Lunak Yang digunakan (Software).....                              | 5         |
| 3.2.2 Perangkat Keras Yang Digunakan (Hardware).....                              | 6         |
| <b>3.3 Data-Data Yang Diperlukan .....</b>  | <b>7</b>  |
| <b>3.4 Dokumen-Dokumen Dan File-File Yang Dihasilkan.....</b>                     | <b>7</b>  |
| <b>3.5 Kendala Yang Dihadapi Dalam Menyelesaikan Tugas.....</b>                   | <b>7</b>  |
| <b>3.6 Penyelesaian Masalah.....</b>  | <b>8</b>  |
| <b>BAB 4.....</b>   | <b>9</b>  |
| <b>PEMBUATAN WEBSITE ACAK NAMA MENGGUNAKAN<br/>FRAMEWORK REACTJS.....</b>         | <b>9</b>  |
| <b>4.1 Uraian Judul.....</b>  | <b>9</b>  |
| <b>4.2 Front End Website Acak Nama .....</b>                                      | <b>9</b>  |
| <b>BAB 5.....</b>   | <b>12</b> |

**PENUTUP..... 12**

5.1 KESIMPULAN..... 12

5.2 SARAN..... 12

**Daftar Pustaka..... 13**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi..... 3

Gambar 3. 1 Task Basic JavaScript..... 4

Gambar 3. 2 Task ReactJs..... 4

Gambar 3. 3 Desain aplikasi acak nama ..... 5

Gambar 3. 4 Tampilan card acak nama ..... 5

Gambar 3. 5 Tampilan awal figma ..... 6

Gambar 3. 6 Tampilan awal VisualStudioCode..... 6

Gambar 3. 7 Lenovo ideaped 3 ..... 7

Gambar 3. 8 Mouse Logitech M330..... 7

Gambar 4. 1 Card List Nama .....10

Gambar 4. 2 Alert Konfirm Delete.....10

Gambar 4. 3 Card acak nama .....11

Gambar 4. 4 tampilan navbar .....11

Gambar 4. 5 tampilan awal vercel.....11

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Daftar Hadir Kerja Praktek.....14

Lampiran 2 Kegiatan Harian .....18

Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Kerja Praktek.....30

Lampiran 4 Lembar Penilaian Dari Industri .....31

Lampiran 5 Sertifikat .....32

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kerja Praktek adalah penerapan mahasiswa untuk mengenal dunia kerja nyata yang sesungguhnya, dimana yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan etika pekerjaan khususnya pada disiplin ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan. Untuk itu, Politeknik Negeri Bengkalis mewajibkan setiap mahasiswanya untuk melaksanakan Kerja Praktek di instansi pemerintah atau perusahaan swasta sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan D-III dan D-IV di Politeknik Negeri Bengkalis, maka penulis melakukan Kerja Praktek ini di PT. Sahware Teknologi Indonesia yang beralamat di Komplek Daichi, Jl. Terusan Jakarta Utara No. 69, Cicaheum, Kec. Kiaracondong, Kota Bandung, Jawa Barat.

### **1.2 Tujuan Dan Manfaat Kerja Praktek**

#### **1.2.1 Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek.**

1. Agar memiliki gambaran jelas bagaimana situasi dan kondisi di industriteknologi secara langsung.
2. Memahami dan membiasakan diri untuk beradaptasi di lingkungan kerja dengan menganalisa budaya serta pola kerja yang terdapat di perusahaan.
3. Meningkatkan hubungan kerjasama yang baik antara Politeknik NegeriBengkalis dengan berbagai Instansi.
4. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dalam penerapan pengetahuan.
5. Agar memiliki kemampuan secara profesional untuk menyelesaikan masalah-masalah bidang teknologi yang dalam dunia kerja.

#### **1.2.2 Manfaat Yang Didapatkan Dari Kerja Praktek.**

1. Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan teori/konsep dalam dunia pekerjaan secara nyata.
2. Mahasiswa memperoleh pengalaman praktis dalam menerapkan ilmu pengetahuan sesuai dengan program studinya.
3. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk dapat menganalisa masalah yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang di terapkan dalam pekerjaansesuai dengan program studinya
4. Mahasiswa mendapat ilmu pengetahuan baru tentang teori/konsep diluar dari program studinya.



## **BAB 2**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah Singkat Perusahaan**

Pada tanggal 25 Februari 2009, perusahaan ini memulai inisialisasi *start up* digital. Proyek awal yang dilakukannya yaitu membuat *website profile* sekolah di Indramayu. Pada saat itu jumlah inisiatornya hanya ada empat orang. Perusahaan ini sempat *vacuum* sampai tahun 2012 karena untuk pengembangan kemampuan tim secara personal.

Perusahaan ini melakukan *setup team* kembali pada tahun 2012. Saat itu jumlah anggota tim perusahaan ini menjadi enam orang dan mempersiapkan dirinya untuk perubahan dari *virtual office* menjadi *office*. Pada tahun 2012 pula perusahaan ini menamakan dirinya sebagai Sahaware Solution. Nama Sahaware berasal dari Bahasa Sunda yaitu kata “saha wae” yang artinya siapa saja karena perusahaan ini berdomisili di kota Bandung. Sahaware Solution berharap ingin memberikan solusi dan manfaat yang lebih kepada *stakeholder* dari setiap pelayanan yang diberikan.

Setahun Perusahaan ini melakukan *setup team* kembali pada tahun 2012. Saat itu jumlah anggota tim perusahaan ini menjadi enam orang dan mempersiapkan dirinya untuk perubahan dari *virtual office* menjadi *office*. Pada tahun 2012 pula perusahaan ini menamakan dirinya sebagai Sahaware Solution. Nama Sahaware berasal dari Bahasa Sunda yaitu kata “saha wae” yang artinya siapa saja karena perusahaan ini berdomisili di kota Bandung. Sahaware Solution berharap ingin memberikan solusi dan manfaat yang lebih kepada *stakeholder* dari setiap pelayanan yang diberikan.

Setahun kemudian Sahaware Solution berubah nama menjadi Sahaware Indonesia dan telah melakukan *setup office*. Di tahun ini, Sahaware Indonesia mulai fokus untuk *start up* digital serta mengonsep bahkan membuat suatu produk, *business plan*, struktur organisasi, dll.. Saat ini Sahaware Indonesia sedang mengembangkan bisnisnya yang berfokus pada *solution enterprise*, *web development* dan *mobile applications*.

#### **2.2 Visi dan Misi Perusahaan**

##### **2.2.1 Visi**

Visi Sahaware Indonesia adalah Menjadi Perusahaan IT terdepan dalam penyedia layanan dibidang Informasi, Media dan Komunikasi di Indonesia pada Tahun 2025.

##### **2.2.2 Misi**

Sedangkan Misi dari Sahaware Indonesia sendiri adalah:

1. Memberikan benefit dan *value* bagi pelanggan dan seluruh stake holder.
2. Mengembangkan solusi teknologi informasi yang terintegrasi dan berkesinambungan.
3. Mengembangkan inovasi teknologi terbaik dan terkini dalam setiap produk
4. Selalu Menekankan “*great products & great services*” pada setiap layanan yang dimiliki.
5. Mengedepankan profesionalisme dan teamwork dalam menghasilkan layanan yang berkualitas

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

2.4 Ruang Lingkup Perusahaan

Kantor Sahaware Indonesia dibangun untuk para pegawai merasa nyaman dalam bekerja dan tentunya dilengkapi dengan semua fasilitas yang dibutuhkan oleh pegawai. Dengan terciptanya kenyamanan dalam bekerja tentunya menambah tenaga bagi para karyawan untuk tetap fokus dan professional dalam menjalani suatu pekerjaan.

## BAB 3

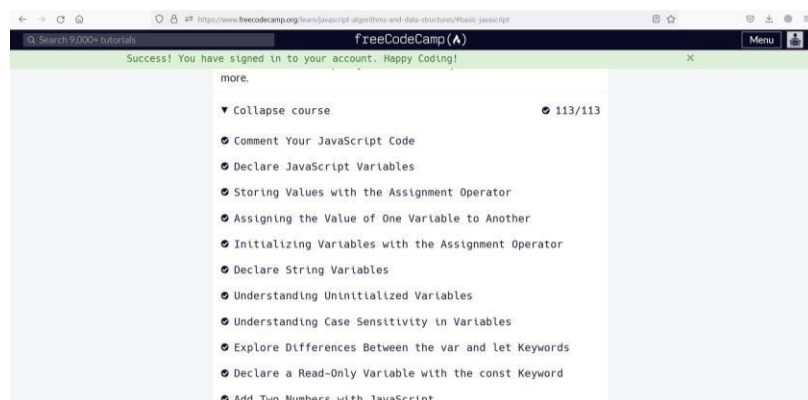
### BIDANG PEKERJAAN KERJA PRAKTEK

#### 3.1 Spesifikasi Tugas yang Dilaksanakan

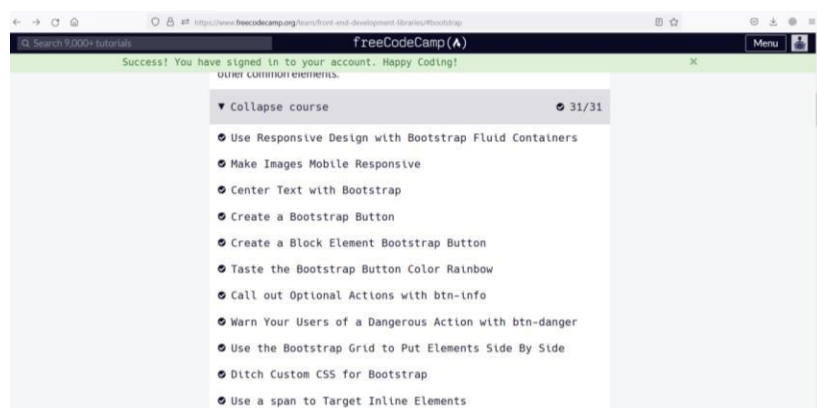
Dalam pelaksanaan Kerja Praktek (KP) selama kurang lebih tiga bulan, terhitung mulai dari tanggal 04 Juli sampai dengan 04 Oktober 2022. Aktivitas yang penulis lakukan selama berada di PT. Sahaware Teknologi Indonesia adalah membuat website Acak Nama dari mendesign menggunakan Figma dan membuat dengan menggunakan *framework* Reactjs.

##### 3.1.1 Belajar Dan Mengisi Task Tentang Reactjs Pada Website freeCodeCamp.

Sahaware Teknologi Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penyedia layanan pembuatan Website dan Aplikasi. Sahaware Teknologi Indonesia juga menggunakan salah satu bahasa pemrograman JavaScript dengan menggunakan *framework* Reactjs. Reactjs digunakan karena bahasa pemrograman ini bisa digunakan pada front end maupun back end. Dalam hal ini saya memiliki tugas untuk belajar salah satu bahasa pemrograman JavaScript dengan menggunakan *framework* Reactjs.



Gambar 3 1 Task Basic JavaScript



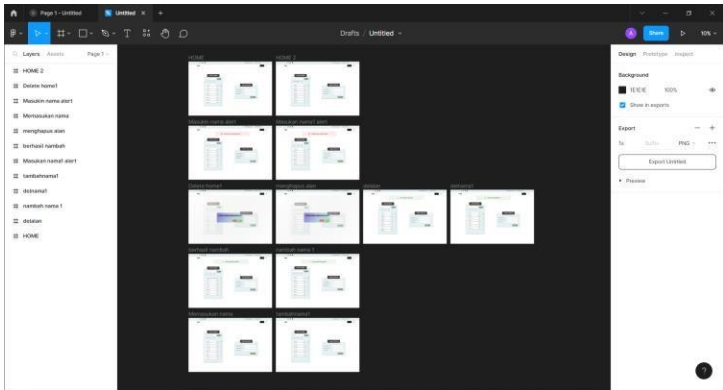
Gambar 3 2 Task ReactJs

(Sumber : freeCodeCamp.org)

##### 3.1.2 Membuat Dan Mendesain Website Acak Nama.

Sahaware Teknologi Indonesia juga memiliki tradisi untuk melakukan *weekly meeting* yang di lakukan pada setiap hari kamis yang dimulai pada jam 4 sore guna untuk mengembangkan *public speaking* serta kepercayaan diri para karyawan, staff dan anak magang di Sahaware Teknologi Indonesia.

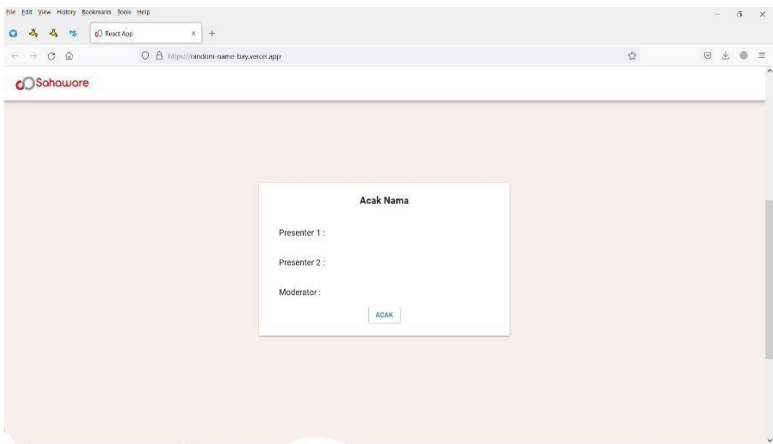
Mendesain tampilan Acak Nama yang diharapkan agar dapat mempelajari dan mendesain *UI/UX* dengan baik. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan desain dari Acak Nama ini adalah Figma.



Gambar 3 3 Desain aplikasi acak nama  
(Sumber : dokumen pribadi)

3.1.3 Membuat Website Acak Nama Menggunakan Framework Reactjs.

Acak Nama adalah website yang berguna untuk mengacak nama dari banyak orang yang bertujuan untuk digunakan untuk mengambil nama Presenter dan Moderator yang akan mengisi acara weekly meeting.



Gambar 3 4 Tampilan card acak nama  
(Sumber : dokumen pribadi)

3.1.4 Target Yang Diharapkan

Dibidang ini target diharapkan dapat mendesain website sesuai dengan *UI/UX* dengan baik, menggunakan framework Reactjs untuk digunakan didalam project sertamenyelesaikan tugas dengan tepat waktu.

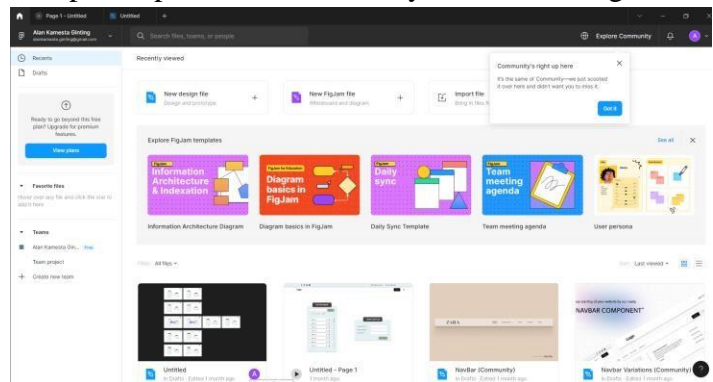
3.2 Perangkat Lunak Atau Keras Yang Digunakan

Perangkat Lunak Yang digunakan (Software)

1. Figma

Figma adalah aplikasi desain digital dan alat prototyping. Figma digunakan untuk membuat desain UI dan UX yang dapat di gunakan untuk membuat situs web, aplikasi atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vector yang hidup di cloud, Figma

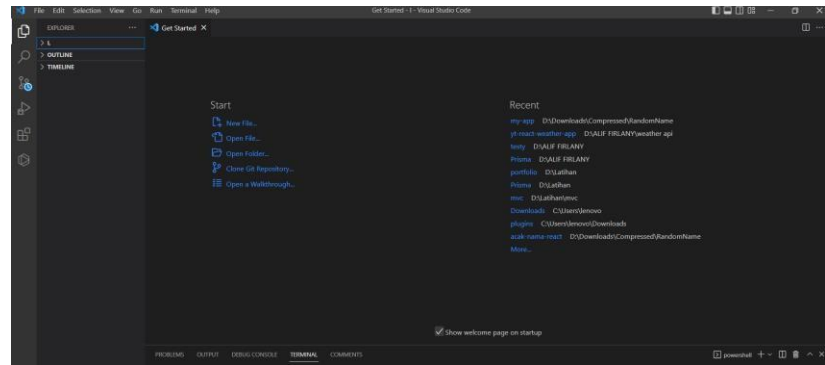
memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser. Cara ini termasuk alat zippy yang dibuat untuk desain pembuatan prototipe, kolaborasi, dansystem desain organisasi.



Gambar 3 5 Tampilan awal figma  
(Sumber : aplikasi figma)

2. Visual Studio Code

Visual Studio Code atau yang biasa di sebut dengan VSCode adalah Software yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi baik applikasi bisnis maupun personal. VSCode dapat support bahasa pemrograman yang banyak sehinggal membantu dalam proses pengembangan software. Contohnya JavaScript, TypeScript, CSS, HTML dan bahasa pemrograman populer lainnya.



Gambar 3 6 Tampilan awal VisualStudioCode  
(Sumber : aplikasi VsCode)

3. PostgreSQL

PostgreSQL menyediakan fitur yang berguna untuk replikasi basis data.PostgreSQL Memiliki lebih dari 15 tahun pengembangan aktif dan sudahterbukti segala rancangan arsitekturnya telah mendapat reputasi tentang kuat, handal, integritas data dan akurasi data.

Perangkat Keras Yang Digunakan (Hardware)

4. Laptop

Untuk perangkat keras yang digunakan dalam kegiatan Kerja Praktekdi Sahaware Teknologi Indonesia salah satunya yaitu laptop. Laptop di gunakan sebagai device dalam pembuatan website Acak Nama.

Adapun laptop yang digunakan dalam pembuatan Acak nama yaitu laptop Lenovo IdeaPad Slim 3 dengan spesifikasi Processor AMD Ryzen3 4300U ith Radeon Graphics 2.70 GHz, 8 GB RAM dan system 64 bit.



Gambar 3 7 Lenovo ideaped 3  
(Sumber : <https://www.laptophia.com>)

## 5. Mouse

Mouse digunakan untuk mempermudah mengontrol kursor dalam GUI (antarmuka pengguna grafis) seperti mengarahkan, memindahkan, dan memilih teks, ikon, file, dan folder di layer monitor. Mouse yang digunakan disini adalah Logitech M330.



Gambar 3 8 Mouse Logitech M330  
(Sumber : <https://www.blibli.com>)

## 3.3 Data-Data Yang Diperlukan

### 3.3.1 Data Untuk Membangun Aplikasi Deteksi Cuaca

Untuk pembangunan aplikasi deteksi cuaca data yang di perlukan adalah WeatherAPI, untuk WeatherAPI di ambil dari salah satu layanan penyedia cuaca yaitu openweathermap.org.

### 3.3.2 Data Untuk Membangun Aplikasi Acak Nama

Pembangunan aplikasi acak nama hanya membutuhkan data *User Interface* karena aplikasi ini hanya digunakan untuk internal.

## 3.4 Dokumen-Dokumen Dan File-File Yang Dihasilkan

Dokumen yang dihasilkan yaitu aplikasi pembaca cuaca setiap 3 jam sekali dan juga aplikasi acak nama.

## 3.5 Kendala Yang Dihadapi Dalam Menyelesaikan Tugas

Selama melaksanakan Kerja Praktek di Sahaware Teknologi Indonesia terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Kendala yang dihadapi antara lain :

1. Kurang menguasai aplikasi yang digunakan.

2. Kurang menguasai bahasa pemrograman yang digunakan
3. Terbatasnya fitur aplikasi yang digunakan karena menggunakan lisensi gratis yang tidak membayar.

### **3.6 Penyelesaian Masalah**

Adapun pemecahan masalah yang dapat dilakukan selama Kerja Praktek adalah:

1. Diskusi kepada pembimbing lapangan, senior, serta sesama anak magang yang ada di Sahaware Teknologi Indonesia.
2. Melihat tutorial di Youtube ataupun berdiskusi pada platform programmer.

## **BAB 4**

### **FRONT END WEBSITE ACAK NAMA MENGGUNAKAN FRAMEWORK REACTJS**

#### **4.1 Uraian Judul**

Alasan penulis mengangkat judul ini adalah karena pada weekly meeting yang diadakan di Sahaware Teknologi Indonesia pada setiap hari kamis masih mengacak nama secara manual sehingga penulis di arahkan oleh pembimbing lapangan untuk membuat website acak nama yang bertujuan untuk mempermudah dalam proses pengambilan pengisi acara pada weekly meeting yang rutin di lakukan pada SahawareTeknologi Indonesia sehingga terciptalah website acak nama tersebut.

Pembuatan desain juga dilakukan menggunakan aplikasi Figma. Sedangkan untuk bahasa pemrograman yang digunakan adalah JavaScript dengan menggunakan framework Reactjs.

#### **4.2 Pembuatan Website Acak Nama**

Dalam website acak nama bagian yang dilalui oleh Front End sebagai berikut :

##### **4.2.1 Install**

Merupakan proses pertama dalam pembuatan code Acak Nama, disini penulis perlu mengunduh beberapa komponent yang di butuhkan. Yang perludi unduh dalam pembuatan website Acak Nama antara lain:

##### **1. React**

React perlu diunduh agar dapat menggunakan framework Reactjs. Untuk mengunduh Reactjs bisa menggunakan perintah `npx create-react-app react-app`.

##### **2. Font Roboto**

Pada aplikasi Acak Nama ini penulis menggunakan font roboto sehingga perlu mengunduh font roboto terlebih dahulu.

##### **3. Icons Mui**

Website Acak Nama juga menggunakan icon-icon untuk dijadikan tombol, seperti tombol edit dan delete. Sehingga diperlukan untuk menunduh icons pada salah satu website penyedia icon.

##### **4. Mui Material**

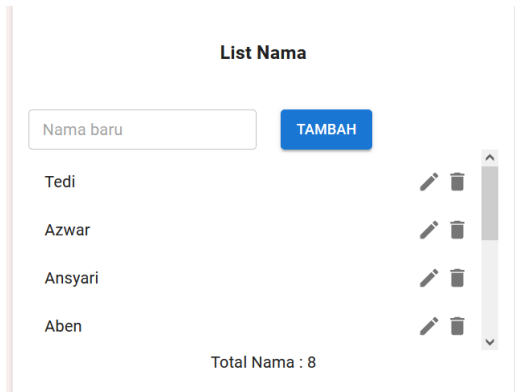
Mui material adalah material yang digunakan didalam website Acak Nama, material yang di gunakan seperti button dan navbar.

##### **4.2.2 Pembuatan Card Untuk List Nama**

Pada list nama ini dibutuhkan container dengan align center dan ukuran 500. List nama ini juga memuat button tambah yang

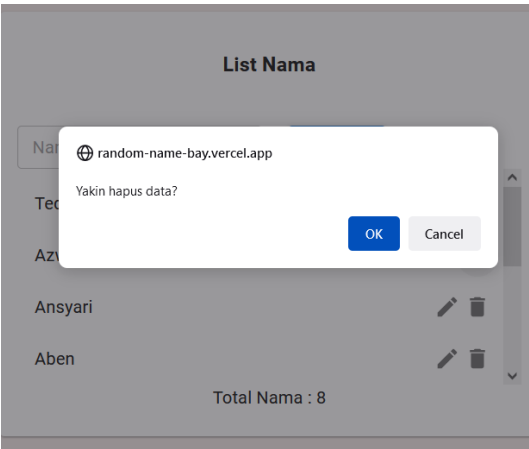


menggunakan variant outlined dan size small, jika terdapat button delete yang berbentuk tempat sampah yang diambil didalam Mui icons material, sehingga harus memasukanDeleteIcon dengan cara import DeleteIcon from '@mui/icons- material/Delete'; , delete icons jika di tekan akan menampilkan alert yang akan meminta konfirmasi untuk penghapusan data, penghapusan data akan dilakukan jika menekan oke, sedangkan cancel akan kembali ke halaman utama.



Gambar 4. 1 Card List Nama

(Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4. 2 Alert Konfirm Delete

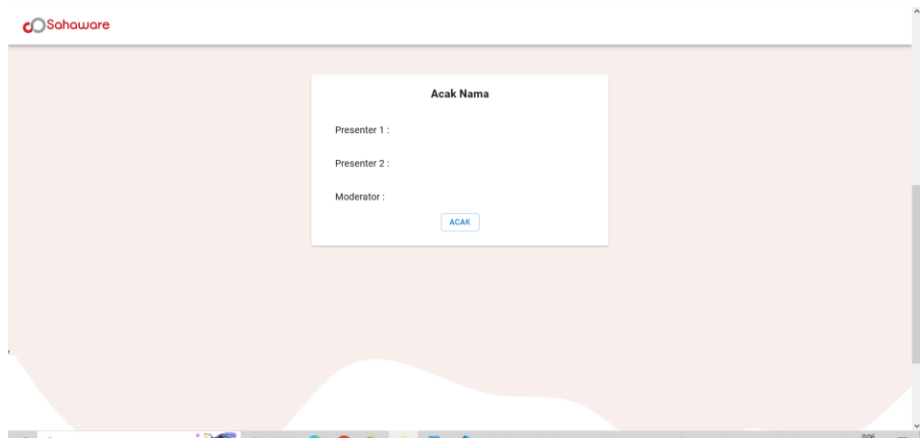
(Sumber: dokumen pribadi)

4.2.3 Pembuatan Icons

Selanjutnya juga terdapat edit icons yang berbentuk pensil, sama seperti delete icons ini harus di import dengan cara import EditIcon from '@mui/icons-matrial/Edit', tombol button tambah akan berubah menjadi edit jika di tekan tombol pensil yang terdapat pada salah satu nama, untuk itu makadi perlukan pembuatan funcution mode edit, jadi jika di tekan gambar pensil maka mode edit akan berubah menjadi true.

4.2.4 Pembuatan Card Acak Nama

Dalam card acak nama ini terdapat tombol acak dan nama yang akandipilih seperti nama presenter 1, nama presenter 2 dan moderator.



Gambar 4. 3 Card acak nama

#### 4.2.5 Pembuatan Navbar

Untuk pembuatan navbar, penulis menggunakan component yang telah tersedia di website mui.com karena itu sebelum membuat aplikasi ini diperlukan untuk mengunduh mui material agar memudahkan untuk membuat fitur-fitur yang tersedia.

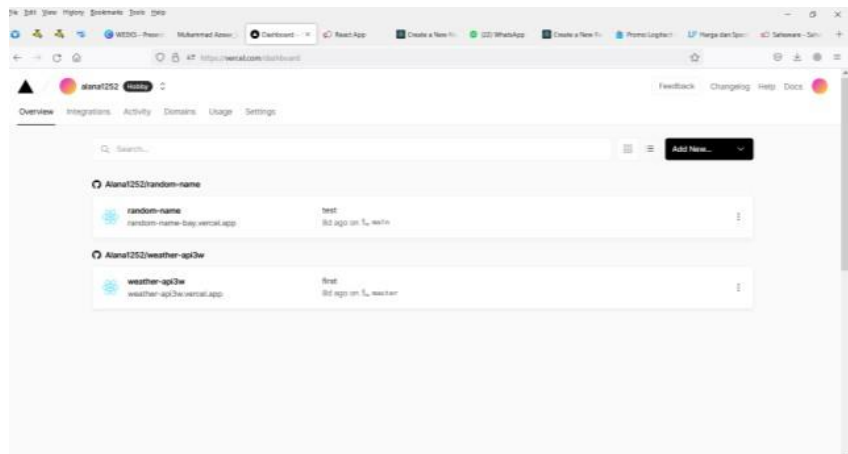


Gambar 4. 4 tampilan navbar

(Sumber: dokumen pribadi)

#### 4.2.6 Deploy Acak Nama ke Vercel

Vercel adalah salah satu layanan hostingan gratis yang bisa langsung terhubung ke github sehingga memudahkan untuk deploy project ke vercel. Untuk menggunakan vercel kita dapat menghubungkan github maupun gitlab, disini saya menggunakan github, Lalu tekan add new dan tekan project.



Gambar 4. 5 tampilan awal vercel

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Sahaware Teknologi Indonesia disimpulkan bahwa:

1. Pemrograman: Mahasiswa akan belajar tentang dasar-dasar pemrograman dan teknologi terbaru yang digunakan dalam industri *software*.
2. Metodologi pengembangan *software*: Mahasiswa akan belajar tentang metodologi yang digunakan dalam industri software seperti *Agile*, *Waterfall*, *Scrum*, dan lain-lain.
3. Kerja sama tim: Mahasiswa akan belajar tentang bagaimana bekerja dalam tim dan bekerja sama dengan rekan kerja dari berbagai divisi.
4. *Problem solving*: Mahasiswa akan belajar tentang bagaimana menemukan dan menyelesaikan masalah yang mungkin muncul dalam pengembangan *software*.
5. Kemampuan teknis: Mahasiswa akan belajar tentang tool dan teknologi yang digunakan dalam industri software, seperti IDE, version control, dll.
6. Industri *Software* di Indonesia: Mahasiswa akan belajar tentang kondisi dan tren di industri software di Indonesia, seperti perkembangan teknologi, kebutuhan pasar, dan prospek karir.
7. *Quality control*: Mahasiswa akan belajar tentang cara mengecek kualitas *software* dan menjamin bahwa produk sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

#### **5.2 SARAN**

Adapun saran terkait Kerja Praktek yang akan datang :

1. Carilah perusahaan yang sesuai dengan minat dan keahlian Anda: Pilihlah perusahaan yang menawarkan posisi yang sesuai dengan minat dan keahlian Anda, sehingga Anda dapat belajar dan berkembang dengan baik.
2. Jangan takut untuk mencoba hal baru: Kerja praktek adalah kesempatan untuk mencoba hal-hal baru dan belajar dari kesalahan. Jangan takut untuk mencoba hal-hal yang baru dan belajar dari kesalahan Anda.
3. Buat jaringan : Kerja praktek adalah kesempatan yang baik untuk membuat jaringan dengan orang-orang dalam industri yang Anda minati. Buatlah kontak yang baik dengan rekan kerja dan mentor Anda.

## Daftar Pustaka

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

<https://sahaware.co.id>, diakses pada 18 Oktober 2022

<https://reactjs.org> , diakses pada 18 Oktober 2022

<https://random-name-bay.vercel.app>, diakses pada 18 Oktober 2022

<https://mui.com>, diakses pada 18 Oktober 2022 <https://www.laptophia.com> ,

diakses pada 18 Oktober 2022 <https://www.blibli.com> , diakses pada 18


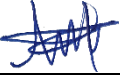



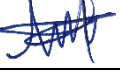
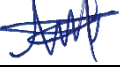


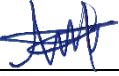

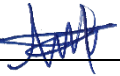

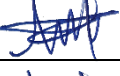

Oktober 2022 <https://vercel.com> , diakses pada 18 Oktober 2022



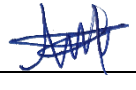













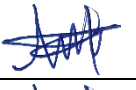













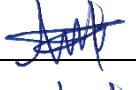



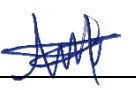

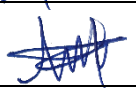

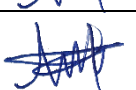



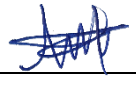





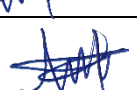



<https://www.freecodecamp.org> , diakses pada 18 Oktober 2022

**DAFTAR HADIR KERJA PRAKTEK**





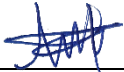





Nama  
NIM  
Asal Instansi  
Tempat KP  
CEO  
Nama Pembimbing Lapangan

: Alan Kamesta Ginting  
6103201403  
: Politeknik Negeri Bengkalis  
: PT. Sahaware Teknologi Indonesia  
: Zulhamdi  
: Rio Chandra

| No  | Tanggal KP   | Tanda Tangan Mahasiswa  | Paraf Pembimbing  |
|-----|--------------|---|---|
| 1.  | 04 Juli 2022 |    |    |
| 2.  | 05 Juli 2022 |    |    |
| 3.  | 06 Juli 2022 |    |    |
| 4.  | 07 Juli 2022 |   |   |
| 5.  | 08 Juli 2022 |  |  |
| 6.  | 09 Juli 2022 |  |  |
| 7.  | 12 Juli 2022 |  |  |
| 8.  | 13 Juli 2022 |  |  |
| 9.  | 14 Juli 2022 |  |  |
| 10. | 15 Juli 2022 |  |  |
| 11. | 16 Juli 2022 |  |  |
| 12. | 19 Juli 2022 |  |  |
| 13. | 20 Juli 2022 |  |  |
| 14. | 21 Juli 2022 |  |  |
| 15. | 22 Juli 2022 |  |  |
| 16. | 23 Juli 2022 |  |  |
| 17. | 26 Juli 2022 |  |  |
| 18. | 27 Juli 2022 |  |  |
| 19. | 28 Juli 2022 |  |  |
| 20. | 29 Juli 2022 |  |  |

|     |                 |  |   |
|-----|-----------------|--|---|
| 21. | 30 Juli 2022    |     |    |
| 22. | 01 Agustus 2022 |     |    |
| 23. | 02 Agustus 2022 |     |    |
| 24. | 03 Agustus 2022 |     |    |
| 25. | 04 Agustus 2022 |    |    |
| 26. | 05 Agustus 2022 |     |    |
| 27. | 06 Agustus 2022 |     |    |
| 28. | 08 Agustus 2022 |     |    |
| 29. | 09 Agustus 2022 |    |   |
| 30. | 10 Agustus 2022 |    |   |
| 31. | 11 Agustus 2022 |   |  |
| 32. | 12 Agustus 2022 |   |  |
| 33. | 13 Agustus 2022 |   |  |
| 34. | 15 Agustus 2022 |   |  |
| 35. | 15 Agustus 2022 |   |  |
| 36. | 17 Agustus 2022 |   |  |
| 37. | 18 Agustus 2022 |   |  |
| 38. | 19 Agustus 2022 |   |  |
| 39. | 20 Agustus 2022 |   |  |
| 40. | 22 Agustus 2022 |   |  |
| 41. | 23 Agustus 2022 |   |  |
| 42. | 24 Agustus 2022 |   |  |
| 43. | 25 Agustus 2022 |   |  |
| 44. | 26 Agustus 2022 |   |  |
| 45. | 27 Agustus 2022 |  |  |
| 46. | 29 Agustus 2022 |   |  |

|     |                   |                                  |    |
|-----|-------------------|----------------------------------|----|
| 47. | 30 Agustus 2022   | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 48. | 31 Agustus 2022   | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 49. | 01 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 50. | 02 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 51. | 03 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 52. | 05 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 53. | 06 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 54. | 07 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 55. | 08 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 56. | 09 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 57. | 10 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 58. | 12 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 59. | 13 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 60. | 14 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 61. | 15 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 62. | 16 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 63. | 17 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 64. | 19 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 65. | 20 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 66. | 21 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 67. | 22 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 68. | 23 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 69. | 24 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 70. | 26 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 71. | 27 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |
| 72. | 28 September 2022 | <del>Handwritten signature</del> | DA |


|     |                   |   |   |
|-----|-------------------|---|---|
| 73. | 29 September 2022 |  |  |
| 74. | 30 September 2022 |  |  |
| 75. | 01 Oktober 2022   |  |  |
| 76. | 03 Oktober 2022   |  |  |
| 77. | 04 Oktober 2022   |  |  |






**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI : Senin - Jum'at  
TANGGAL : 04 – 08 Juli 2022

| NO | URAIAN KEGIATAN  | PEMBERI TUGAS | PARAF   |
|----|--|---------------|---|
| 1  | Briefing oleh CEO Sahaware Teknologi Indonesia dan pengenalan lingkungan kerja di area Sahaware Teknologi Indonesia. | Rio Chandra   |  |
| 2  | Perkenalan diri kepada staff maupun teman magang yang ada di Sahaware Teknologi Indonesia.                           |               |   |


**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)**

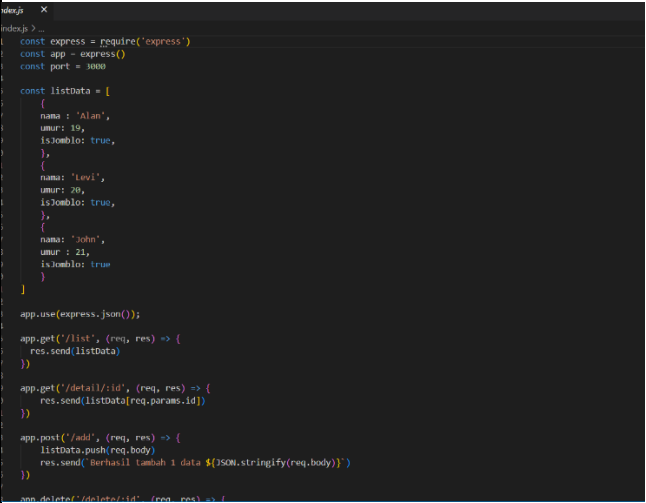
HARI : Senin - Jum'at  
TANGGAL : 11 – 15 Juli 2022

| NO | URAIAN KEGIATAN                               | PEMBERI TUGAS | PARAF   |
|----|---|---------------|---|
| 1  | Mempelajarin apa itu Model View<br>Controller | Rio Chandra   |  |
| 2  | Mempelajarin penggunaan PostgreSQL            |               |   |
|    |   |               |   |

KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)


HARI : Senin - Jum'at  
TANGGAL : 18 – 22 Juli 2022

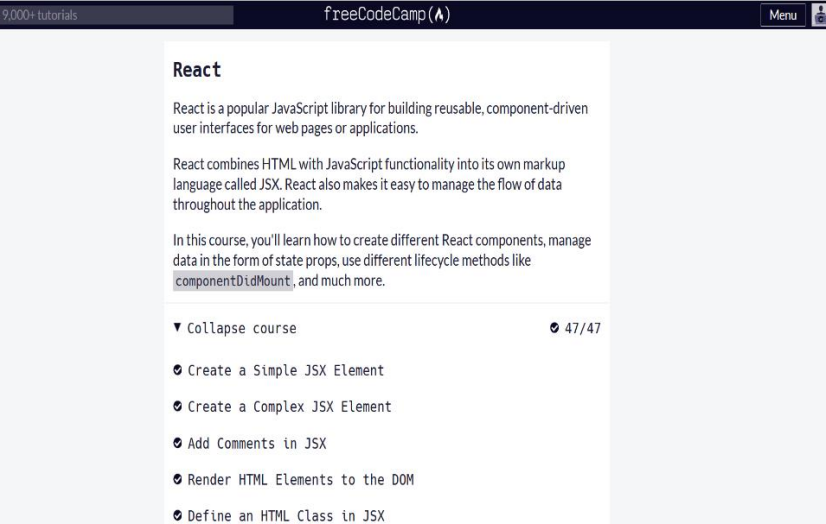
| NO | URAIAN KEGIATAN                              | PEMBERI TUGAS | PARAF   |
|----|--|---------------|---|
| 1  | Membuat CRUD menggunakan MVC dan PostgreSQL. | Rio Chandra   |  |
|    |  |               |   |
|    |  |               |   |
|    |  |               |   |

| NO | GAMBAR KERJA   | KETERANGAN   |
|----|--|--|
| 1  |  | Codingan pembuatan MVC menggunakan ExpressJs dan database PostgreSQL |
|    |  |  |
|    |  |  |

KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)


HARI : Senin - Rabu  
TANGGAL : 25 – 27 Juli 2022

| NO | URAIAN KEGIATAN   | PEMBERI TUGAS | PARAF   |
|----|---|---------------|---|
| 1  | Menyelesaikan task tentang React pada freeCodeCamp.org. | Rio Chandra   |  |
|    |   |               |   |
|    |   |               |   |
|    |   |               |   |

| NO | GAMBAR KERJA   | KETERANGAN  |
|----|--|---|
| 1  |  | 47 task yang ada di freeCodeCamp tentang ReactJs. |
|    |  |   |
|    |  |   |

KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)


HARI : Kamis - Rabu  
TANGGAL : 28 Juli – 3 Agustus 2022

| NO | URAIAN KEGIATAN   | PEMBERI TUGAS | PARAF   |
|----|---|---------------|---|
| 1  | Menyelesaikan task tentang basic JavaScript yang ada pada freeCodeCamp.org. | Rio Chandra   |  |
|    |   |               |   |
|    |   |               |   |
|    |   |               |   |

| NO | GAMBAR KERJA   | KETERANGAN   |
|----|--|--|
| 1  |  | 113 task tentang Basic JavaScript pada freeCodeCamp. |
|    |  |  |
|    |  |  |

**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI : Kamis – Jum’at  
TANGGAL : 4 - 5 Agustus 2022


| NO | URAIAN KEGIATAN                     | PEMBERI TUGAS | PARAF   |
|----|-------------------------------------|---------------|---|
| 1  | Belajar fungsi-fungsi pada ReactJs. | Rio Chandra   |  |
|    |                                     |               |   |
|    |                                     |               |   |
|    |                                     |               |   |

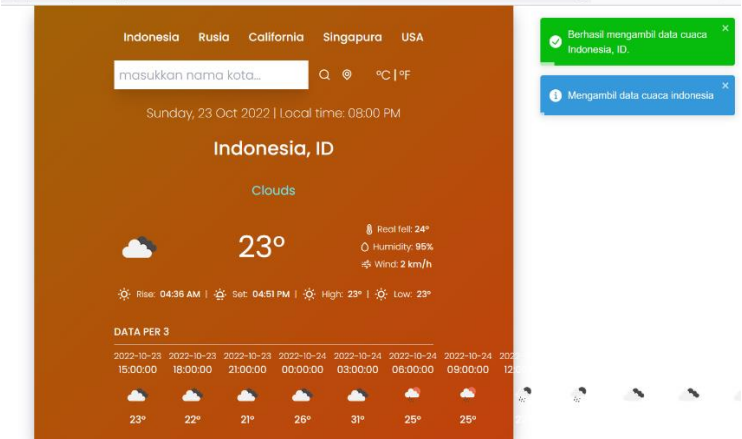
KEGIATAN HARIAN

KERJA PRAKTEK (KP)

HARI : Senin – Jum’at


TANGGAL : 8 - 19 Agustus 2022

| NO | URAIAN KEGIATAN  | PEMBERI TUGAS | PARAF   |
|----|--|---------------|---|
| 1  | Membuat aplikasi pembaca cuaca dengan mengambil API dari website OpenWeatherMap. | Rio Chandra   |  |
|    |  |               |   |
|    |  |               |   |
|    |  |               |   |

| NO | GAMBAR KERJA   | KETERANGAN  |
|----|--|---|
| 1  |  | Aplikasi penampil cuaca berbasis web dengan rentang waktu 3 jam sekali. |
|    |  |   |
|    |  |   |

**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)**


HARI : Senin – Kamis  
TANGGAL : 22 - 25 Agustus 2022

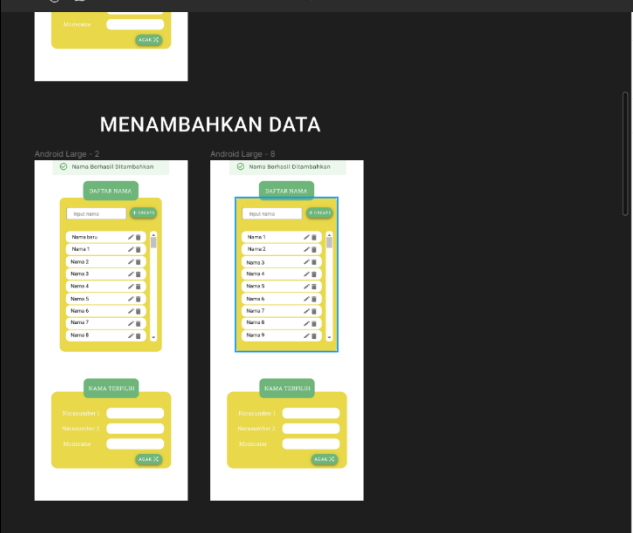
| NO | URAIAN KEGIATAN   | PEMBERI TUGAS | PARAF  |
|----|---|---------------|--|
| 1  | Menggunakan Figma dan mempelajari cara penggunaan tools yang tersedia pada Figma. | Rio Chandra   |  |
|    |   |               |  |
|    |   |               |  |
|    |   |               |  |



KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)


HARI : Senin – Selasa  
TANGGAL : 26 - 30 Agustus 2022

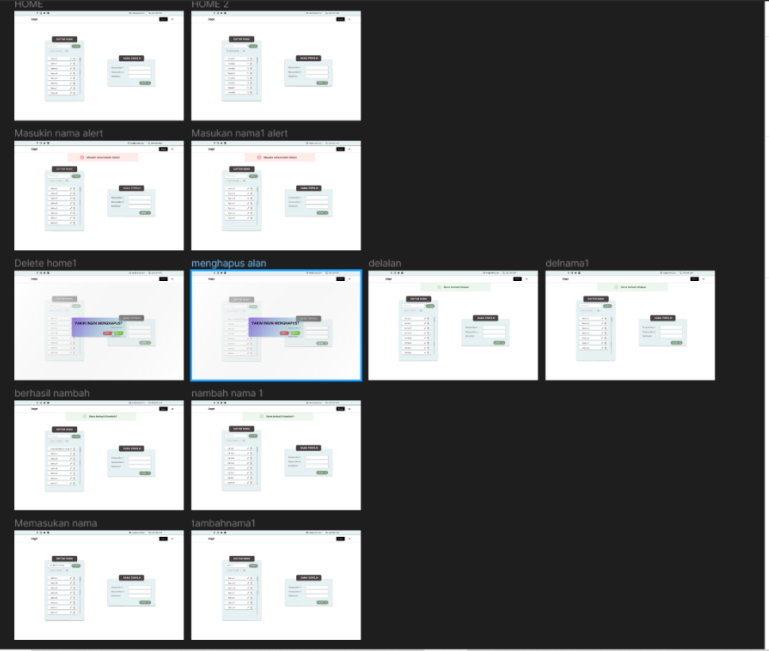
| NO | URAIAN KEGIATAN                                      | PEMBERI TUGAS | PARAF  |
|----|--|---------------|--|
| 1  | Membuat desain aplikasi acak nama menggunakan Figma. | Rio Chandra   |  |
|    |  |               |  |
|    |  |               |  |
|    |  |               |  |

| NO | GAMBAR KERJA   | KETERANGAN                                     |
|----|--|--|
| 1  |  | Tampilan aplikasi acak nama sebelum di revisi. |
|    |  |  |
|    |  |  |

KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)


HARI : Rabu – Selasa  
TANGGAL : 31 Agustus – 6 September 2022

| NO | URAIAN KEGIATAN                       | PEMBERI TUGAS | PARAF  |
|----|---------------------------------------|---------------|--|
| 1  | Merevisi tampilan aplikasi acak nama. | Rio Chandra   |  |
|    |                                       |               |  |
|    |                                       |               |  |
|    |                                       |               |  |

| NO | GAMBAR KERJA   | KETERANGAN                             |
|----|--|--|
| 1  |  | Hasil akhir desain aplikasi acak nama. |
|    |  |  |
|    |  |  |

KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)


HARI : Rabu – Senin  
TANGGAL : 7 – 26 September 2022


| NO | URAIAN KEGIATAN                                    | PEMBERI TUGAS | PARAF   |
|----|--|---------------|---|
| 1  | Membuat tampilan list nama pada aplikasi acak nama | Rio Chandra   |  |
| 2  | Membuat fungsi agar nama bisa di acak.             |               |   |
|    |  |               |   |

| NO | GAMBAR KERJA   | KETERANGAN                      |
|----|--|---------------------------------|
| 1  | <div><p>List Nama</p><div><div>Nama baru</div><div>TAMBAH</div></div><div><div>Tedi</div><div>Azwar</div><div>Ansyari</div><div>Aben</div></div><div><div>Total Nama : 8</div></div></div>   | Tampilan list nama.             |
| 2  | <div><pre>function getRandomInt(min, max) {     return Math.floor(Math.random() * (max - min + 1)) + min; }  const names = [     'Tedi',     'Azwar',     'Ansyari',     'Aben' ];  function getRandomInt(min, max) {     return Math.floor(Math.random() * (max - min + 1)) + min; }  function getRandomInt(min, max) {     return Math.floor(Math.random() * (max - min + 1)) + min; }</pre></div> | Function agar nama bias di acak |

**KEGIATAN HARIAN  
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI : Selasa – Selasa  
TANGGAL : 27 September – 4 Oktober 2022

| NO | URAIAN KEGIATAN  | PEMBERI TUGAS | PARAF   |
|----|--|---------------|---|
| 1  | Membuat fungsi agar nama yang dipilih tidak terpilih lagi. | Rio Chandra   |  |
| 2  | Membuat card hasil nama yang telah di acak.                |               |   |
|    |  |               |   |
|    |  |               |   |

| NO | GAMBAR KERJA   | KETERANGAN                                 |
|----|--|--|
| 1  |  | Card tempat hasil nama yang telah di acak. |

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Alan Kamesta Ginting

Tempat/Tgl.Lahir : Lubuk pakam, 19 September 2002

Alamat : Sungai sejuk, rt 10 rw 05 , kec. Kempas jaya

Telah melakukan Kerja Praktek pada perusahaan kami, PT. Sahaware Teknologi Indonesia sejak tanggal 04 Juli 2022 sampai dengan 04 Oktober 2022 sebagai tenaga Kerja Praktek (KP).

Selama bekerja di instansi kami, yang bersangkutan telah menunjukkan ketekunan dan kesungguhan bekerja dengan baik.

Surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bandung, 04 Oktober 2022



Zulhamdi

CEO Sahaware Teknologi Indonesia

**PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK  
PT. SAHAWARE TEKNOLOGI INDONESIA**

Nama : Alan Kamesta Ginting  
NIM : 6103201403  
Program Studi : D-III Teknik Informatika  
Politeknik Negeri Bengkalis

| No. | Aspek Penilaian          | Bobot | Nilai |
|-----|--------------------------|-------|-------|
| 1.  | Disiplin                 | 20%   | 80    |
| 2.  | Tanggung Jawab           | 25%   | 80    |
| 3.  | Penyesuaian Diri         | 10%   | 85    |
| 4.  | Hasil Kerja              | 30%   | 90    |
| 5.  | Perilaku Secara Umum     | 15%   | 90    |
|     | Total Jumlah (1+2+3+4+5) | 100%  | 425   |

Keterangan :  
**Nilai : Kriteria**  
 81 – 100 : Istimewa  
 71 – 80 : Baik Sekali  
 66 – 70 : Baik  
 61 – 65 : Cukup Baik  
 56 – 60 : Cukup

Catatan :

.....

.....

.....

Handwritten: 10 October 2022

**Sahaware**  
**Teknologi**  
**Indonesia**  
 Software Company  
Rio Chandra  
 Technical Lead

# CERTIFICATE

THIS CERTIFICATE IS AWARDED TO

*Alex Kamesta Ginting*

atas keberhasilannya dalam menyelesaikan program magang  
di PT. Sahaware Teknologi Indonesia  
pada **4 Juli - 4 November 2022**

  
Hadi Santoso  
Director of Operations