

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE**  
**PERANCANGAN *WEBSITE* ABSENSI *ONLINE* MAHASISWA**  
**MAGANG DI PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE**

**ISNINDA RAHMAINI**

**6103201407**



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

**2022**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PT. SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

**ISNINDA RAHMAINI**

**6103201407**

Bengkalis, 15 September 2022

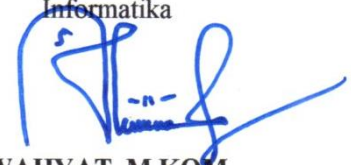
Plt. Direktur / Komisaris  
PT. Shifthink Digital Creative

Digitally signed by: MUSREZA (MZ6565)  
Signed at: 2022.09.15 08:43:12



**MUSREZA, S.T**

Dosen Pembimbing  
Program Studi D3 Teknik  
Informatika



**WAHYAT, M.KOM**  
NIP. 198911262020121006

Disetujui / Disahkan  
Ka. Prodi D3 Teknik Informatika



**SUPRIA, M.KOM**  
NIP.198708122019031011



## **KATA PENGANTAR**

Segala Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan hasil Kerja Praktek dengan baik.

Laporan ini dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan kegiatan Kerja Praktek yang telah penulis laksanakan di PT. Shifthink Digital Creative. Selain itu, laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Kerja Praktek bagi para Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.

Laporan Kerja Praktek ini dibuat sebagai observasi dari berbagai pihak mengenai tantangan dan hambatan selama melaksanakan Kerja Praktek hingga dalam pengerjaan laporan. Dan tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya.
2. Orang tua yang telah memberikan doa dan restu dalam melaksanakan hingga menyelesaikan Kerja Praktek.
3. Bapak Johnny Custer, S.T,MT. selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Bapak Kasmawi, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
5. Bapak Supria, S.ST., M.Kom. selaku Ketua Program Studi D-III Teknik Informatika.
6. Bapak Tengku Musri, M.Kom. selaku Koordinator Pelaksanaan Kerja Praktek.
7. Bapak Wahyat, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
8. Bapak Musreza, S.T selaku Plt Direktur / Komisaris PT Shifthink Digital Creative.

9. Bapak Ranga Rahadi Putra, S.IP. selaku staff, karyawan dan pengajar Bahasa Inggris di PT Shifthink Digital Creative.
10. Seluruh karyawan PT Shifthink Digital Creative.
11. Seluruh teman-teman yang telah membantu memberikan dorongan, motivasi dan semangat, sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan ini sebaik mungkin.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada laporan ini. Oleh karena itu penulis mengundang pembaca untuk memberikan saran serta kritik yang dapat membangun. Kritik dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan laporan selanjutnya. Untuk itu kritik dan saran demi kesempurnaan penulisan laporan Kerja Praktek ini sangat penulis harapkan.

Pekanbaru, 31 Agustus 2022

**Isninda Rahmaini**  
NIM. 6103201407

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek.....	1
1.2 Tujuan Kerja Praktek.....	1
1.3 Manfaat Kerja Praktek.....	2
<b>BAB II GAMBARAN PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE.....</b>	<b>3</b>
2.1 Sejarah PT Shifthink Digital Creative.....	3
2.2 Visi dan Misi.....	4
2.2.1 Visi.....	4
2.2.1 Misi.....	4
2.3 Struktur Organisasi.....	4
2.4 Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital Creative.....	5
<b>BAB III BIDANG PEKERJAAN.....</b>	<b>6</b>
3.1 Spesifikasi Tugas/Pembelajaran yang Diberikan.....	6
3.1.1 Pembelajaran Memahami <i>SMART Goals</i> .....	6
3.1.2 Mendesain <i>Mockup</i> Kaus dan <i>Tumblr</i> .....	7
3.1.3 Membuat Konten <i>Carousel</i> .....	8
3.1.4 Membuat <i>Blog</i> dan Membuat Artikel.....	9
3.1.5 Berbahasa Inggris Sebagai Bahasa Dunia Kerja.....	10
3.2 Target yang Diharapkan.....	11
3.3 Perangkat Kerja yang Digunakan.....	11
3.4 Data - Data yang Diperlukan.....	15
3.5 Kendala - Kendala yang Dihadapi.....	15
3.6 Mengatasi Kendala yang Dihadapi.....	16
<b>BAB IV PERANCANGAN WEBSITE ABSENSI ONLINE MAHASISWA MAGANG DI PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE.....</b>	<b>17</b>

4.1 Uraian Judul.....	17
4.2 Rancangan <i>Website</i> .....	17
4.2.1 <i>Flowchart</i> .....	17
4.2.2 Diagram <i>Use Case</i> .....	18
4.2.3 Perancangan Basis Data.....	19
4.2.4 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	22
4.2.5 Desain <i>Input</i> .....	22
4.2.6 Desain <i>Output</i> .....	24
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>28</b>
5.1 Kesimpulan.....	28
5.2 Saran .....	28
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>29</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>30</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo PT Shifthink Digital Creative .....	2
Gambar 2. Bagan Struktur PT Shifthink Digital Creative .....	4
Gambar 3. <i>Mockup</i> Kaus.....	8
Gambar 4. <i>Mockup Tumblr</i> .....	8
Gambar 5. Tampilan Konten <i>Carousel</i> .....	9
Gambar 6. Tampilan <i>Blogger</i> .....	10
Gambar 7. Laptop.....	12
Gambar 8. <i>Smart TV</i> .....	12
Gambar 9. Logo <i>Canva</i> .....	13
Gambar 10. Logo <i>Photoshop</i> .....	13
Gambar 11. Logo <i>Ms. Office</i> .....	13
Gambar 12. Logo <i>Zoho</i> .....	14
Gambar 13. Logo <i>Appsheets</i> .....	14
Gambar 14. Logo <i>Blogger</i> .....	15
Gambar 15. <i>Flowchart Login</i> .....	17
Gambar 16. <i>Flowchart Menu Utama</i> .....	18
Gambar 17. <i>Diagram Use Case Website Absensi Magang</i> .....	19
Gambar 18. <i>ERD Website Absensi Magang</i> .....	22
Gambar 19. Desain <i>Input Form Login</i> .....	23
Gambar 20. Desain <i>Input Form Presensi</i> .....	23
Gambar 21. Desain <i>Output Form Riwayat Presensi</i> .....	24
Gambar 22. Desain <i>Output Form Nilai Magang</i> .....	25
Gambar 23. Desain <i>Output Form Profil</i> .....	25
Gambar 24. Desain <i>Output Form Cetak Riwayat Presensi</i> .....	26
Gambar 25. Desain <i>Output Form Cetak Nilai Magang</i> .....	27

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Informasi Perusahaan PT Shifthink Digital Creative.....	5
Tabel 2. Tabel Akun.....	19
Tabel 3. Tabel Presensi .....	20
Tabel 4. Tabel Riwayat Presensi .....	20
Tabel 5. Tabel Nilai.....	20
Tabel 6. Tabel Profil .....	21



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Penilaian Dari Perusahaan Kerja Praktek

Lampiran 2. Kegiatan Harian Kerja Praktek

Lampiran 3. Riwayat *Logbook* dan Presensi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek**

Dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan tinggi vokasional mahasiswa diarahkan untuk menguasai keterampilan dalam bidang yang diambilnya, sehingga mampu memahami, menjelaskan dan merumuskan cara penyelesaian masalah yang ada didalam kawasan keahliannya. Tujuan pendidikan yang ingin dicapai adalah membekali para mahasiswa dengan kemampuan agar mempunyai daya saing yang tinggi di dunia kerja. Tentunya hal tersebut harus dicapai dengan unsur penguasaan teori dan praktek. Salah satu cara agar mahasiswa dapat mewujudkan hal tersebut maka dilaksanakan Kerja Praktek.

Kerja Praktek merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi pemahaman teori/konsep ilmu pengetahuan yang diaplikasikan dalam pekerjaan sesuai profesi bidang studi. Mahasiswa yang melakukan Kerja Praktek harus sesuai dengan program studi yang diambil dengan tempat pelaksanaan yang berkaitan dengan program studi tersebut. Mahasiswa dituntut lebih aktif dalam pelaksanaan Kerja Praktek pada suatu industri baik itu perusahaan maupun instansi. Berbagai perusahaan dan instansi membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk melaksanakan Kerja Praktek.

PT Shifthink Digital Creative merupakan tempat Kerja Praktek yang saya laksanakan mulai dari 15 Juli hingga 15 Oktober 2022. PT. Shifthink Digital Creative adalah perusahaan yang bergerak dibidang *startup* yang fokus membantu digitalisasi UMKM dan instansi pemerintahan.

### **1.2. Tujuan Kerja Praktek**

Adapun tujuan Kerja Praktek adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
2. Melatih kemampuan mahasiswa dalam menerapkan statistika dalam dunia kerja.
3. Mendapatkan masukan untuk umpan balik (*feedback*) dalam usaha penyempurnaan kurikulum yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja.
4. Memahami penggunaan aplikasi dan inovasi teknologi yang berkaitan dengan perkara peradilan yang bersentuhan langsung dengan masyarakat.
5. Mempersiapkan mahasiswa untuk terjun ke dunia kerja.

### **1.3. Manfaat kerja Praktek**

Adapun manfaat dari Kerja Praktek yaitu :

1. Menambah pengetahuan dan wawasan dalam dunia kerja.
2. Sebagai tempat mahasiswa untuk mengenal dan mengetahui dunia kerja serta menerima saran yang diberikan sesuai dengan tuntutan dunia kerja.
3. Untuk menerapkan ilmu semasa kuliah dan mengukur kemampuan mahasiswa.
4. Belajar berinteraksi dan belajar kerja sama di dalam sebuah tim.

## BAB II

### GAMBARAN PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

#### 2.1. Sejarah Singkat PT Shifthink Digital Creative



Gambar 1. Logo PT Shifthink Digital Creative

Sumber : PT Shifthink Digital Creative

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Ini menimbulkan segala aspek kehidupan ikut dan berpartisipasi dalam perkembangan teknologi. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan melakukan Transformasi Digital. Transformasi Digital berarti mengubah suatu kebiasaan atau cara yang mulanya manual menjadi digital.

Pada akhir tahun 2019 hingga awal 2020, muncul wabah pandemi di seluruh Indonesia yang mengakibatkan semua orang harus duduk diam dirumah agar terhindar dari penyakit yang mematikan yakni *COVID-19*. Hal ini menyebabkan seluruh kegiatan manusia yang awalnya dilakukan secara langsung ini malah harus dilakukan dengan jarak jauh. Untuk mengatasi hal tersebut banyak ide-ide *start-up* dan perusahaan untuk menyediakan layanan digital sebagai penunjang kehidupan dan kerja.

Melihat situasi ini maka hadirilah PT Shifthink Digital Creative di kota Pekanbaru yang mana perusahaan ini fokus membantu digitalisasi UMKM. PT Shifthink Digital Creative juga memberikan layanan konsultasi bisnis yang pastinya diberikan langsung oleh pakarnya. Tidak hanya pelaku UMKM saja, namun perusahaan ini juga meng-*hire* para developer muda yang berbakat dalam membantu proses digitalisasi tersebut.

PT Shifthink Digital Creative juga fokus membantu digitalisasi instansi pemerintahan. Dan ini tentu saja memberikan dampak yang besar dalam efisiensi kerja serta efisiensi pengarsipan data. Untuk itu PT Shifthink Digital Creative hadir untuk menjawab solusi permasalahan yang dihadapi pelaku UMKM dengan menyediakan jasa pembuatan sistem, *website*, aplikasi/*platform* digital, dan produk digital agar usaha mereka terus berkembang.

## 2.2. Visi dan Misi PT Shifthink Digital Creative

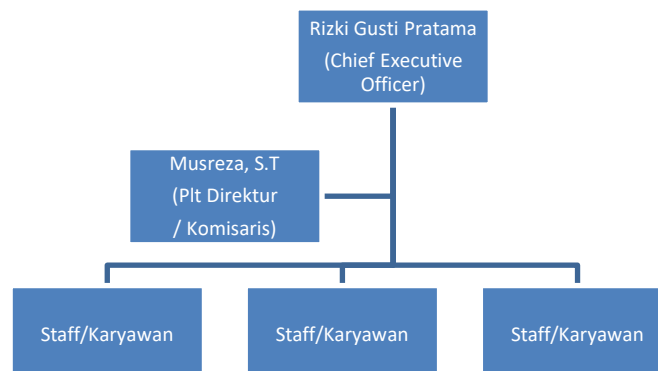
### 2.2.1 Visi

Membantu proses digitalisasi menuju transformasi digital.

### 2.2.2 Misi

- a) Membantu digitalisasi UMKM.
- b) Membantu digitalisasi instansi pemerintahan.
- c) Memberikan seminar digital bisnis.
- d) Mengadakan seminar membangun bisnis yang kreatif, inovatif dan dapat menjadi sebuah solusi dari sebuah permasalahan.

## 2.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2. Bagan Struktur PT Shifthink Digital Creative

Sumber : *LinkedIn* PT Shifthink Digital Creative

## 2.4. Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital Creative

Berikut tabel informasi mengenai PT Shifthink Digital Creative

Tabel 1. Informasi Perusahaan PT Shifthink Digital Creative

Nama Perusahaan	PT Shifthink Digital Creative
Nama Brand	SHIFTHINK!
Tahun Berdiri	2020
Jenis Perusahaan	Perusahaan Publik
Industri	Jasa dan Konsultan IT
Ukuran Perusahaan	2 – 10 Karyawan
Kantor Pusat	Pekanbaru, Riau
Website	<a href="https://shifthink.id">https://shifthink.id</a>
Lokasi	Jl. Utama Sari, Kel. Tangkerang Selatan Kec. Bukit Raya, Pekanbaru, Riau
Spesialisasi	<i>Software House, Digital Agency, Website Development, Sistem Informasi, App Development, Digital Marketing</i>

Menurut yang dilansir pada laman *seputarpengetahuan.co.id*, ruang lingkup perusahaan jasa itu hanya menyediakan dan menjual produk jasa untuk konsumen. Perusahaan jasa tidak mempunyai persediaan bahan baku dan juga tidak memproduksi barang. Jasa yang dihasilkan perusahaan hanya dimiliki oleh konsumen. Ruang lingkup kerja bisa dilihat di struktur organisasi perusahaan.

## **BAB III**

### **BIDANG PEKERJAAN**

#### **3.1. Spesifikasi Tugas/Pembelajaran yang Diberikan**

Kerja Praktek yang dilaksanakan tanggal 15 Juli – 15 September 2022 di PT Shifthink Digital Creative. Beberapa tugas atau pembelajaran yang diberikan adalah sebagai berikut:

##### **3.1.1. Pembelajaran Memahami SMART GOALS**

SMART merupakan singkatan dari *Specific, Measurable, Attainable, Relevant, dan Time-bound*. Metode *SMART Goals* pertama kali diperkenalkan oleh George T. Doran dalam jurnalnya yang berjudul “*There’s a S.M.A.R.T Way to Write Management’s Goals and Objectives*” pada November 1981. Istilah tersebut tercipta sebagai pedoman untuk membuat tujuan bisnis yang tepat.

Di bawah ini adalah pengertian sekaligus cara penerapan dari masing-masing unsur metode SMART:

1) *Specific* (Spesifik)

Tujuan yang spesifik memiliki peluang yang lebih besar untuk dicapai. Jadi, tentukan hal-hal yang ingin Anda raih secara spesifik dengan menggunakan prinsip 5W + 1H.

2) *Measurable* (Terukur)

Menentukan tujuan yang terukur membuatnya jadi lebih nyata dan mudah diraih. Tetapkan beberapa target jangka pendek sebagai bagian dari target jangka panjang agar proses pencapaiannya tidak terasa berat serta meningkatkan *sense of accomplishment* pada semua orang yang terlibat.

3) *Attainable* (Bisa dicapai)

Tujuan yang sekiranya bisa diraih dalam jangka waktu tertentu akan membuat kita tetap fokus dan termotivasi. Pikirkan apa saja yang dibutuhkan untuk menggapainya. Lakukan analisis kelebihan dan kekurangan saat ini, lalu temukan cara untuk menjaga kekuatannya dan memperbaiki kelemahannya.

4) *Relevant* (Relevan)

Relevansi berarti berfokus pada *business objective* Anda secara keseluruhan. Setiap tujuan yang buat harus selaras dengan nilai-nilai dan *long-term goals* perusahaan.

5) *Time-Bound* (Terkait Waktu)

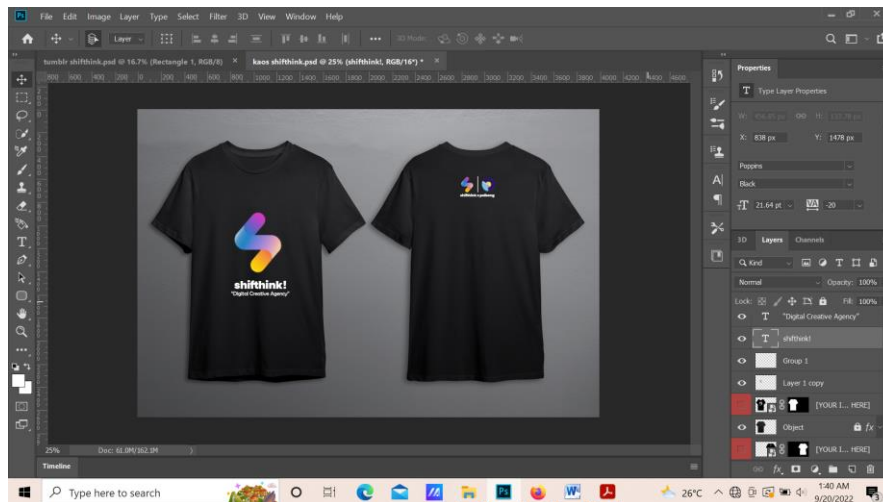
Penting untuk menentukan *deadline* yang realistis. Pertimbangan seberapa lamakah untuk melakukan suatu pekerjaan dan tambahkan waktu ekstra ke *timeline* Anda untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak terduga.

### 3.1.2. Mendesain *Mockup Kaus dan Tumblr*

*Mockup* adalah model atau rancangan dari sebuah konsep desain yang akan diaplikasikan ke sebuah produk. Ia dapat dikategorikan ke dalam *low-fidelity* atau *high-fidelity*. *Low-fidelity* adalah desain yang masih simpel dan sederhana. Sedangkan *high-fidelity* adalah desain sudah diperhalus dan lebih kompleks. Biasanya ia dibuat dengan variasi dua dimensi dan tiga dimensi lalu akan diberikan berbagai efek visual agar hasilnya terlihat nyata dan terkesan modern.

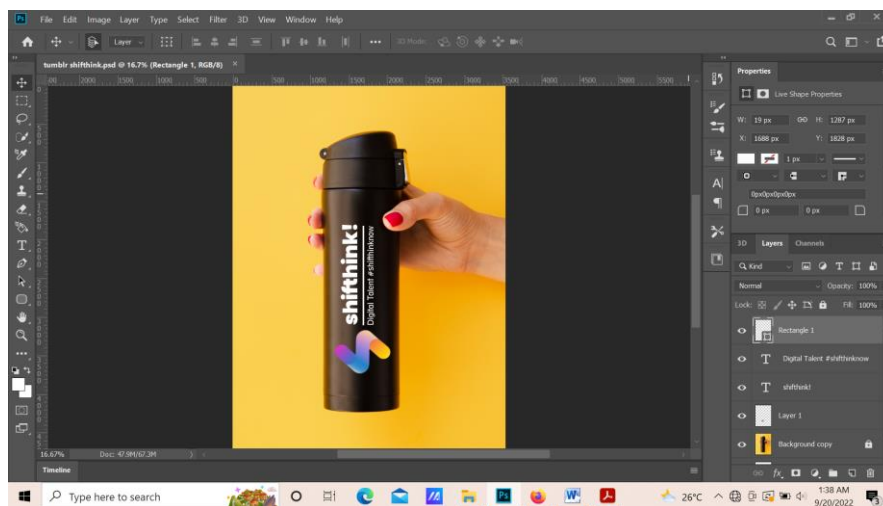
Mendesain *mockup* kaus dan *tumblr* PT Shifthink Digital Creative menggunakan *software Adobe Photoshop*. Hal yang pertama dilakukan adalah menyiapkan atau mencari mentahan gambar kaus polos dan *tumblr* polos untuk di *mockup*, lalu di edit/desain.





Gambar 3. *Mockup Kaus*

Sumber : Dokumentasi Pribadi



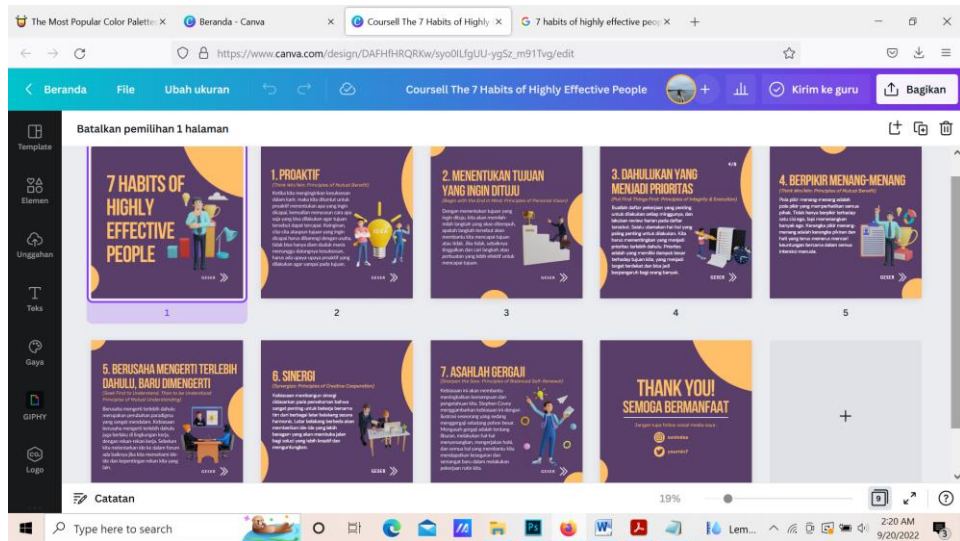
Gambar 4. *Mockup Tumbler*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 3.1.3. Membuat Konten *Carousel*

*Carousel* adalah fitur periklanan yang memungkinkan marketer untuk menempatkan lebih dari satu gambar dalam sebuah postingan. Biasanya *carousel* ini sering ditemukan di postingan sosial media *Instagram*.

Konten *carousel* yang dibuat adalah membahas tentang “7 Habits of Highly Effective People” menggunakan *Canva*.

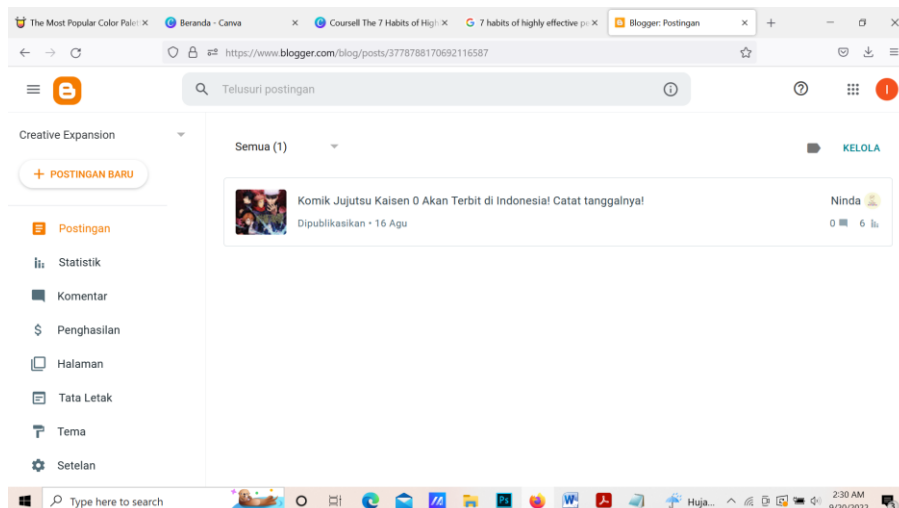


Gambar 5. Tampilan Konten *Carousel*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 3.1.4. Membuat *Blog* dan Membuat Artikel

*Blog* adalah website berupa media *online* yang berisi konten dalam bentuk artikel, video, dan foto yang dikelola oleh seorang *blogger* atau beberapa penulis sekaligus. *Blog* yang saya buat yaitu “*Creative Expansion*” yang memiliki makna atau arti memberikan konten atau isi kreatif yang luas tanpa batas.



Gambar 6. Tampilan *blogger*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 3.1.5. Berbahasa Inggris Sebagai Bahasa Dunia Kerja

Bahasa Inggris adalah salah satu kewajiban di banyak sektor dalam dunia kerja. Bahasa Inggris itu penting dalam dunia pekerjaan. Faktanya adalah, penggunaan bahasa Inggris saat ini sudah semakin *massive* dan meningkat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, PT Shifthink Digital Creative memberikan pembekalan bahasa Inggris yang guna menjadi *softskill* dan penunjang kemampuan dalam dunia kerja nantinya. Adapun materi yang dipelajari selama masa Kerja Praktek dengan cara mempraktekkan secara langsung diantaranya:

1. *Introduce your self and conversation with others*
2. *Express your daily habits with present tense*
3. *Speaking, reading, writing and listening about family tree*
4. *Learning english like native speaker with link word*
5. *Idioms for increase skill english*
6. *Learning english more fluency with idioms from west song.*
7. *Learning pronunciation with Tongue Twister*
8. *Practice english with foreigners*

9. *Come to English Zone*
10. Melatih pemahaman bahasa Inggris melalui film / *movie*
11. *Learning English with gadget question and technology*
12. *How to do Job Interview in English*
13. *Practice Job Interview*

### **3.2. Target yang Diharapkan**

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek (KP) di PT Shifthink Digital Creative, yang terhitung 8 minggu terdapat beberapa target yang ingin dicapai, diantaranya :

1. Memahami dunia kerja di bidang IT.
2. Memiliki kemampuan bahasa Inggris.
3. Memiliki kemampuan bekerja sama tim dengan baik.
4. Menambah pengetahuan dan wawasan di dunia kerja.

### **3.3. Perangkat Kerja yang Digunakan**

Ada beberapa perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*) yang digunakan saat Kerja Praktek (KP) di PT Shifthink Digital Creative adalah sebagai berikut :

1. Laptop

Laptop menjadi perangkat keras yang sangat sering digunakan dalam pelaksanaan Kerja Praktek. Sebagai perangkat yang membantu dalam proses desain *mockup*, pembuatan konten *carousel*, *blog*, serta kegiatan lainnya.



Gambar 7. Laptop

Sumber : *Google.com*

## 2. *Smart TV*

*Smart TV* digunakan sebagai media presentasi dalam menyampaikan informasi yang mana *Smart TV* akan dikoneksikan dengan perangkat lainnya seperti laptop.



Gambar 8. *Smart TV*

Sumber : *Google.com*

## 3. *Canva*

*Canva* adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya.



Gambar 9. Logo *Canva*

Sumber : *Google.com*

#### 4. *Adobe Photoshop*

*Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.



Gambar 10. Logo *Photoshop*

Sumber : *Google.com*

#### 5. *Microsoft Office*

*Microsoft Office* adalah perangkat lunak paket aplikasi perkantoran buatan *Microsoft* dan dirancang untuk dijalankan di bawah sistem operasi *Microsoft Windows* dan *Mac OS X*. Beberapa aplikasi di dalam *Microsoft Office* yang terkenal adalah *Excel*, *Word*, dan *PowerPoint*.



Gambar 11. Logo *Ms. Office*

Sumber : *Google.com*

6. *Zoho Workplace*

*Zoho workplace* merupakan layanan yang digunakan untuk memonitorisasi kegiatan yang ada di perusahaan. Disini para peserta magang menggunakan *zoho workspace* untuk kegiatan magang secara online.



Gambar 12. Logo Zoho

Sumber : *Google.com*

7. *AppSheet*

*AppSheet* adalah aplikasi yang menyediakan *platform* pengembangan tanpa kode untuk perangkat lunak aplikasi, yang memungkinkan pengguna membuat aplikasi seluler, tablet, dan *web* menggunakan sumber data seperti *Google Drive*, *DropBox*, *Office 365*, dan *platform spreadsheet* dan basis data berbasis *cloud* lainnya.



Gambar 13. Logo AppSheet

Sumber : *Google.com*

8. *Blogger*

*Blogger* adalah layanan penerbitan *blog* yang menerima *blog* multi-pengguna dengan entri bertanda waktu.



Gambar 14. Logo *Blogger*

Sumber : *Google.com*

### **3.4. Data – Data yang Diperlukan**

Jasa konsultan IT membangun sistem aplikasi *mobile* dan *website*, dan digital marketing yang membantu UMKM untuk mengembangkan bisnis melalui transformasi digital tentu tergantung permintaan dan jenis usaha suatu UMKM tersebut. Maka dari itu wajib mengetahui setidaknya dasar dalam semua jenis bidang. Sebagai contoh yang telah dibuat oleh PT Shifthink yaitu Aplikasi Apotek Malaka, tentu dalam memenuhi permintaan pelanggan kita sebagai jasa membuat sistem harus paham dengan jenis obat-obatan dan cara penggunaannya, untuk itu perlu paham bidang ilmu dunia medis. Jadi, intinya tentu harus paham dan mengerti segala bidang yang ingin dibuat sistem atau mentransformasikan hal tersebut ke digital. Oleh sebab itu dalam kasus laporan ini penulis perlu adanya data dari suatu tempat wisata untuk membangun website pariwisata.

### **3.5. Kendala – Kendala yang Dihadapi**

Selama pelaksanaan Kerja Praktek di PT Shifthink Digital Creative, banyak sekali ilmu baru yang didapatkan dalam dunia kerja di perusahaan tersebut. Tetapi tidak semua penulis pahami karena penjelasan materi atau ilmu yang diberikan ada beberapa yang sulit dipahami. Perusahaan tersebut memiliki beberapa jasa seperti pembuatan *website*, aplikasi *mobile* dan pembuatan sistem. Namun, selama Kerja Praktek di perusahaan tersebut belum memperlihatkan bagaimana mereka membuat aplikasi mobile dan pembuatan sistem. Oleh karena itu peserta magang belum diberikan proyek yang sesuai dengan industri jasa perusahaan tersebut selain *website*.



### **3.6. Mengatasi Kendala yang Dihadapi**

Dibagian sebelumnya telah dipaparkan beberapa kendala yang penulis hadapi saat pelaksanaan Kerja Praktek. Untuk mengatasi hal tersebut penulis seharusnya lebih banyak membaca literatur tentang istilah-istilah yang belum dipahami. Pembimbing lapangan juga memberikan penjelasan terkait produk-produk yang telah dibuat oleh PT Shifthink. Bukan itu saja, pemberian proyek pembuatan *website* untuk topik Laporan Kerja juga menjadi salah satu aspek untuk memahami cara kerja PT Shifthink.

\

## BAB IV

### PERANCANGAN *WEBSITE* ABSENSI *ONLINE* MAHASISWA MAGANG DI PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

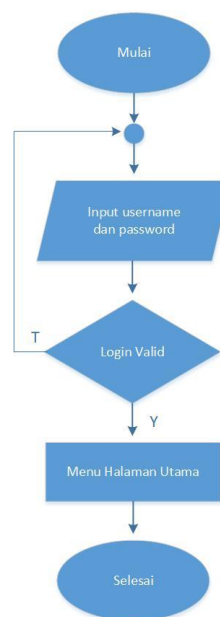
#### 4.1. Uraian Judul

Absensi *online* merupakan sebuah sistem yang dapat memudahkan dalam merekam kehadiran mahasiswa magang di perusahaan. Dengan adanya absensi online ini diharapkan para mahasiswa akan melaksanakan kerja praktek disiplin dan produktif.

#### 4.2. Rancangan Website

##### 4.2.1. Flowchart

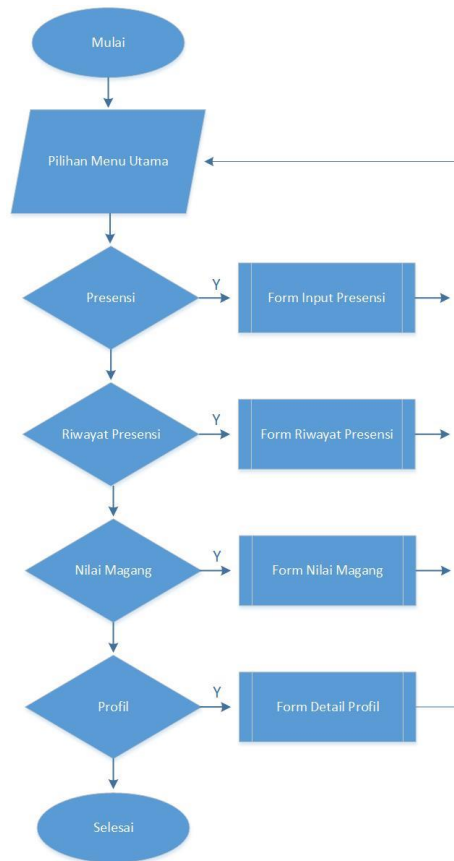
*Flowchart* atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program.



Gambar 15. *Flowchart Login*

Sumber : Data olahan

*Flowchart login* dimulai dari *user* menginput *username* jika data yang diinput *valid* maka berlanjut ke proses selanjutnya, yaitu menginput *password*, jika data *valid* maka dapat masuk ke menu utama, seperti pada Gambar 15.



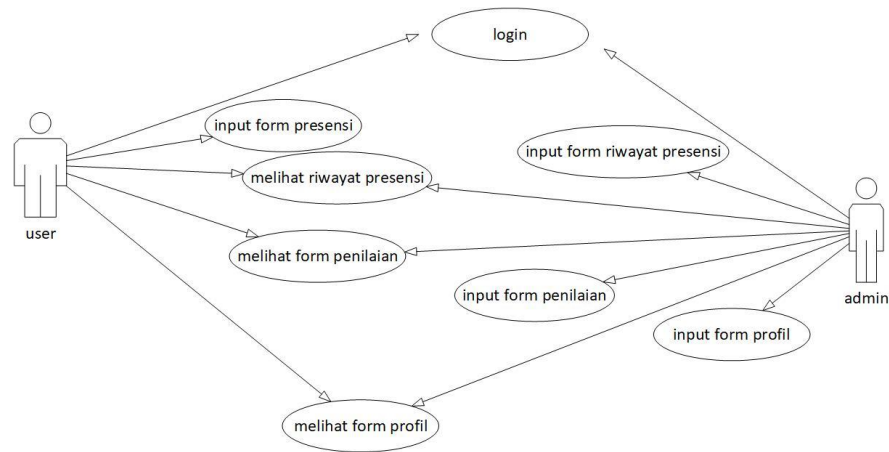
Gambar 16. *Flowchart* Menu Utama  
Sumber : Data olahan

Deskripsi skema *flowchart* pada gambar 16 yaitu, langkah pertama program dijalankan dengan memulai *login*, setelah melakukan *login* terdapat menu utama yang menjadi pilihan diantaranya, menu presensi, menu riwayat presensi, menu nilai magang dan menu profil.

#### 4.2.2. Diagram Use Case

*Use case* diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan

aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.



Gambar 17. Diagram *Use Case Website Absensi Magang*  
Sumber : Data olahan

### 4.2.3. Perancangan Basis Data

Perancangan Basis Data adalah kumpulan terorganisasi dari data-data yang saling berhubungan sedemikian rupa sehingga dapat mudah disimpan dimanipulasi, serta dipanggil oleh penggunanya. Basis data terdiri dari satu atau lebih tabel yang terintegrasi satu sama lain dimana setiap user diberi wewenang untuk dapat mengakses.

#### 1. Tabel Akun

Nama tabel : akun

*Primary key* : id\_akun

Tabel 2. Tabel Akun

Nama <i>Field</i>	<i>Length</i>	<i>Type</i>
id_akun	10	<i>int</i>
<i>username</i>	20	<i>varchar</i>
<i>password</i>	12	<i>varchar</i>
jabatan	15	<i>varchar</i>

2. Tabel Presensi

Nama tabel : presensi

*Primary key* : id\_absen

Tabel 3. Tabel Presensi

<i>Nama Field</i>	<i>Length</i>	<i>Type</i>
id_absen	10	<i>int</i>
nama_lengkap	30	<i>varchar</i>
tgl_bln_thn	20	<i>year</i>
jam_masuk	12	<i>time</i>
jam_pulang	15	<i>time</i>
kegiatan	100	<i>varchar</i>

3. Tabel Riwayat Presensi

Nama tabel : riwayat

*Primary key* : id\_riwayat

Tabel 4. Tabel Riwayat Presensi

<i>Nama Field</i>	<i>Length</i>	<i>Type</i>
id_riwayat	10	<i>int</i>
jam_masuk	12	<i>time</i>
jam_pulang	15	<i>time</i>
kegiatan	100	<i>varchar</i>

4. Tabel Nilai Magang

Nama tabel : nilai

*Primary key* : id\_nilai

Tabel 5. Tabel Nilai Magang

<i>Nama Field</i>	<i>Length</i>	<i>Type</i>
id_nilai	10	<i>int</i>
aspek	50	<i>varchar</i>
bobot	20	<i>int</i>

nilai	12	<i>int</i>
-------	----	------------

## 5. Tabel Profil

Nama tabel : profil

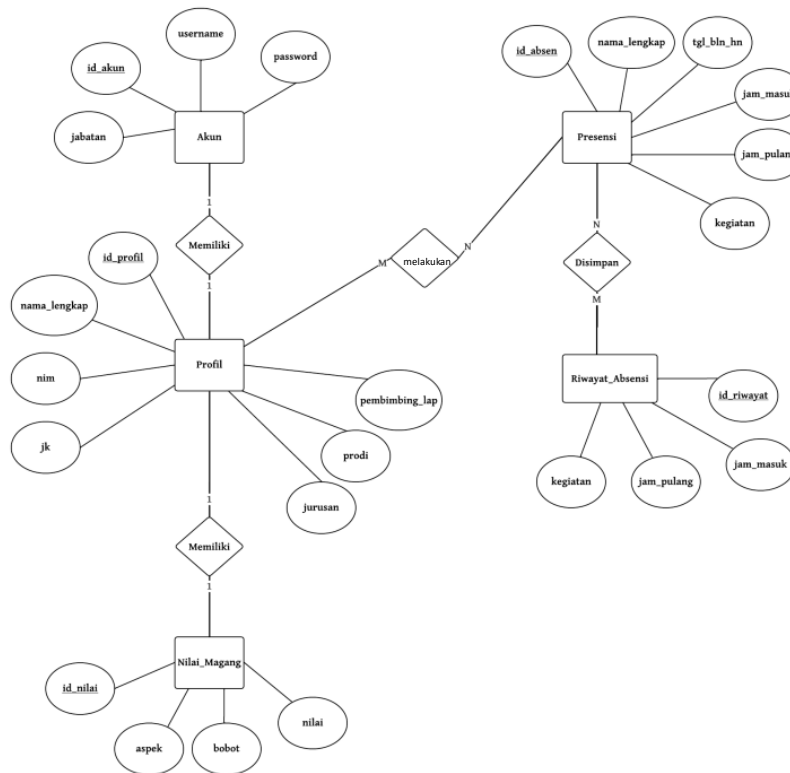
*Primary key* : id\_profil

Tabel 6. Tabel Profil

<i>Nama Field</i>	<i>Length</i>	<i>Type</i>
id_profil	10	<i>int</i>
nama_lengkap	30	<i>varchar</i>
nim	12	<i>int</i>
jk	20	<i>varchar</i>
jurusan	40	<i>varchar</i>
prodi	40	<i>varchar</i>
Pembimbing_lap	30	<i>varchar</i>

#### 4.2.4. ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) atau diagram hubungan entitas adalah diagram yang digunakan untuk perancangan suatu database dan menunjukkan relasi antar objek atau entitas beserta atribut-atributnya secara detail.



Gambar 18. ERD Website Absensi

Sumber : Data Olahan

#### 4.2.5. Desain Input

Desain *Input* merupakan awal dimulainya informasi dan digunakan untuk merancang tampilan yang menggambarkan bagaimana bentuk pemasukan data.

##### 1. Form Login

*Form* desain *input login* digunakan jika *user* ingin masuk ke dalam program. *user* harus menginputkan *username* dan *password* yang mereka miliki.

**ABSENSI MAGANG  
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE**

Username	👤
Password	🔒
Mahasiswa	▼ 👥

Gambar 19. Desain *Input Form Login*  
Sumber : Data Olahan

## 2. *Form Presensi*

*Form Presensi* merupakan *form* untuk absensi mahasiswa magang yang hadir.

logo

ABSENSI MAGANG  
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

- 📅 PRESENSI
- 🕒 RIWAYAT PRESENSI
- 📝 NILAI MAGANG
- 👤 PROFIL

Hai, nama kamu

Hari, tanggal bulan tahun

00:00:00	Masuk
00:00:00	Pulang

Nama Lengkap :

Jam Masuk :

Jam Pulang :

Kegiatan :

Gambar 20. Desain *Input Form Presensi*  
Sumber : Data Olahan



#### 4.2.6. Desain Output

Desain *Output* merupakan hasil pemrosesan dari data dan digunakan untuk merancang tampilan yang menggambarkan bagaimana bentuk hasil data.

##### 1. *Form* Riwayat Presensi

*Form* riwayat presensi digunakan untuk menampilkan atau melihat hasil catatan kehadiran selama magang.

The screenshot shows a web application interface for 'ABSENSI MAGANG PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE'. The interface is divided into a sidebar and a main content area. The sidebar contains a logo, the company name, and a menu with four items: 'PRESENSI', 'RIWAYAT PRESENSI', 'NILAI MAGANG', and 'PROFIL'. Below the menu is a 'LOGOUT' button. The main content area has a header with the text 'Hai, nama kamu' and a 'Cetak Riwayat Presensi' button. Below the button is a table with four columns: 'No', 'Jam Masuk', 'Jam Pulang', and 'Kegiatan'. The table contains 15 empty rows for data entry.

No	Jam Masuk	Jam Pulang	Kegiatan

Gambar 21. Desain *Output Form* Riwayat Presensi  
Sumber : Data Olahan

##### 2. *Form* Nilai Magang

*Form* nilai magang digunakan untuk menampilkan hasil penilaian yang diberikan selama magang.

Logo

ABSENSI MAGANG  
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

PRESENSI

RIWAYAT PRESENSI

NILAI MAGANG

PROFIL

LOGOUT

Hai, nama kamu

Cetak Nilai Magang

No	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai

**Keterangan**

<b>Nilai</b>	:	<b>Kriteria</b>
81-100	:	Istimewa
71-80	:	Baik Sekali
66-70	:	Baik
61-65	:	Cukup Baik
56-60	:	Cukup

Gambar 22. Desain *Output Form* Nilai Magang  
Sumber : Data Olahan

### 3. *Form* Profil

*Form* profil digunakan untuk menampilkan detail profil *user*.

Logo

ABSENSI MAGANG  
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

PRESENSI

RIWAYAT PRESENSI

NILAI MAGANG

PROFIL

LOGOUT

Hai, nama kamu

Nama Lengkap :

NIM :

Jenis Kelamin :

Jurusan :

Prodi :

Pembimbing Lapangan :

Gambar 23. Desain *Output Form* Profil  
Sumber : Data Olahan



5. *Form* Cetak Nilai Magang

*Form* cetak nilai magang ini untuk menampilkan atau mencetak hasil nilai magang.

Print DataKembali

**NILAI MAHASISWA MAGANG  
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE**

Nama Lengkap :  
NIM :  
Jenis Kelamin :  
Jurusan :  
Prodi :  
Pembimbing Lapangan :

No	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai

**Keterangan**

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

Catatan :

Pembimbing lapangan  
  
(nama pembimbing)

Gambar 25. Desain *Output* Cetak Nilai Magang  
Sumber : Data Olahan

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Kerja Praktek di PT Shifthink Digital Creative maka dapat diambil kesimpulan:

1. Pengetahuan serta pemahaman terkait industri jasa Konsultan IT
2. Mempelajari ilmu yang tidak ada di mata kuliah kampus yang semestinya harus dikuasai pada dunia kerja yaitu *Digital Marketing*.
3. Implementasi bahasa Inggris sebagai soft skill sebagai penunjang kerja dan karier

#### 5.2. Saran

Dengan pengalaman yang dimiliki dalam pelaksanaan Kerja Praktek di PT Shifthink Digital Creative adapun beberapa saran yang penulis sampaikan diantaranya:

1. Setiap mahasiswa Kerja Praktek yang ingin melakukan Kerja Praktek di PT Shifthink Digital Creative alangkah baiknya untuk memperbanyak literasi mengenai bisnis dan digital marketing.
2. Dalam membuat sebuah rancangan *website* tentukan terlebih dahulu bagaimana sistem berjalan dengan membuat *use case* sehingga dapat mempermudah dalam merancang database dan *user interface*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Buku Panduan Kerja Praktek Mahasiswa.* (2017). Bengkalis: Politeknik Negeri Bengkalis.
- PT Shifthink Digital Creative.* (2020). Retrieved August 11, 2022, from LinkedIn: <https://id.linkedin.com/company/pt-shifthink-digital-creative>
- Arlan, V. S. (2022, September 11). *Rahasia Agar Bisnis Lebih Terarah dengan Metode SMART Goals.* Retrieved September 15, 2022, from hashmicro: <https://www.hashmicro.com/id/blog/metode-smart/>
- Azis, M. S., Hakim, L., & Walim. (2022). Perancangan Aplikasi Berbasis Desktop Dengan Microsoft Visual Basic (Studi Kasus: Aplikasi Absensi Anak Magang 1.0). *JURNAL RESPONSIF*, 44-52.
- Intern, D. (2021, May 19). *Contoh USe Case Diagram Lengkap dengan Penjelasannya.* Retrieved November 5, 2022, from dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>
- Setiawan, P. R. (2020). Aplikasi Absensi Online Berbasis Android. *IT Journal Research and Development*, 63-71.
- Setiawan, R. (2021, August 28). *Bagaimana Cara Membuat ERD dan Contohnya.* Retrieved November 5, 2022, from dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/cara-membuat-erd-dan-contohnya/>
- Setiawan, R. (2021, August 4). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya.* Retrieved November 5, 2022, from dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>
- Setiawan, R. (2021, September 11). *Memahami Apa itu Mockup untuk Desain Produk.* Retrieved September 15, 2022, from dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-mockup/>

PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK  
PT. SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

Nama : Isninda Rahmaini

NIM : 6103201407

Program Studi : DIII Teknik Informatika  
Politeknik Negeri Bengkalis

No	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1	Disiplin	20%	90
2	Tanggung-jawab	25%	80
3	Penyesuaian diri	10%	70
4	Hasil kerja	30%	80
5	Perilaku secara umum	15%	80
	Total Jumlah (1+2+3+4+5)	100%	81

Keterangan :

**Nilai : Kriteria**

81-100 : Istimewa

71-80 : Baik sekali

66-70 : Baik

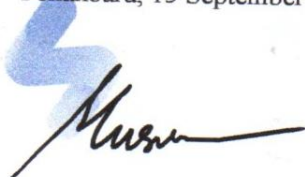
61-65 : Cukup Baik

56-60 : Cukup

Catatan:

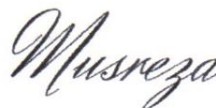
*Memiliki kemampuan khusus di desain yang cukup baik. Perlu ditingkatkan pro aktif, kepercayaan diri dan bangun personal branding.*

Pekanbaru, 15 September 2022



Musreza, S.T

Komisaris




**KEGIATAN HARIAN**  
**KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI : SENIN

TANGGAL : 18 JULI 2022


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengenalan</li><li>- Martikulasi</li><li>- Kelas bahasa Inggris</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Musreza, S.T</li><li>- Rangga</li></ul>	
	Catatan Pembimbing Industri		



No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
2		<p>Pengenalan Shifthink serta memahami S.M.A.R.T Goals, Soft Skill, Kategori Industri, Skill Terkini dan Gig ekonomi. Serta pemahaman tentang bisnis digital dan membahas sedikit tentang digital marketing dari berbagai situs. Arahan proses pembelajaran bahasa inggris dari pak Rangga.</p>

HARI : SELASA


TANGGAL : 19 JULI 2022

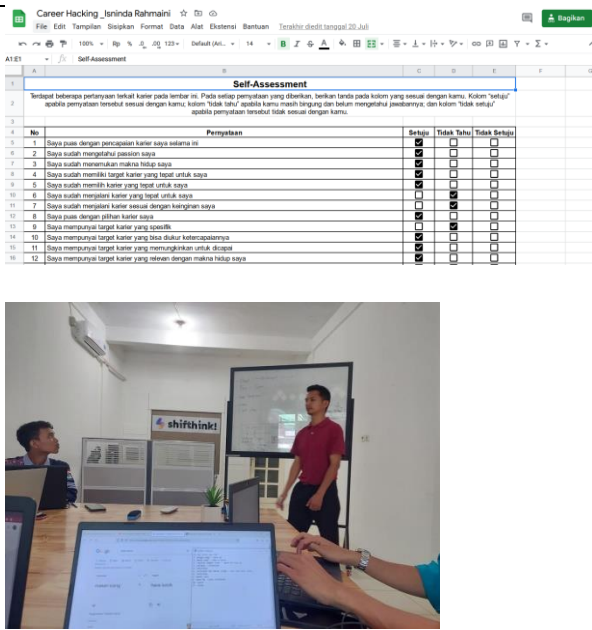
No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
2	Mengisi form worksheet S.M.A.R.T Goal	Musreza, S.T	
	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA SMART GOALS WORKSHEET	KETERANGAN															
2	<table border="1"> <thead> <tr> <th>GOAL/TUJUAN</th> <th>MY GOAL IS...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Be specific and concise. Include the measure and time frame. Berakipah spesifik dan ringkas. Sertakan ukuran dan kerangka waktu.</i></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">ta BEM. Why? Karena untuk memudahkan mahasiswa Politeknik N</td> <td>Specific - Tertentu S</td> </tr> <tr> <td>Measurable - Terukur M</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">PURPOSE/MAKSUD</td> <td>Attainable - Mampu Dicapai A</td> </tr> <tr> <td>Relevant - Relevan R</td> </tr> <tr> <td rowspan="2"> <i>Why is the goal relevant? What are the benefits? Mengapa tujuannya relevan? Apa saja manfaatnya?</i>                      sebagai media informasi dan memudahkan mahasiswa Politeknik Negeri Bengkulu dan masyarakat luas memperoleh informasi BEM Politeknik Negeri Bengkulu.                 </td> <td>Time-bound - Terikat Waktu T</td> </tr> <tr> <td>COMPLETION DATE - TANGGAL PENYELESAIAN</td> </tr> <tr> <td> <i>What are the challenges to overcome? What resources and skills are needed? Apa saja tantangan yang harus diatasi? Sumber daya dan keterampilan apa yang dibutuhkan? Apa saja tantangan yang harus diatasi? Sumber daya dan keterampilan apa yang dibutuhkan?</i>                      analisis system dan data keanggotaan BEM Politeknik Negeri Bengkulu                 </td> <td>18/10/22</td> </tr> </tbody> </table>	GOAL/TUJUAN	MY GOAL IS...	<i>Be specific and concise. Include the measure and time frame. Berakipah spesifik dan ringkas. Sertakan ukuran dan kerangka waktu.</i>	✓	ta BEM. Why? Karena untuk memudahkan mahasiswa Politeknik N	Specific - Tertentu S	Measurable - Terukur M	PURPOSE/MAKSUD	Attainable - Mampu Dicapai A	Relevant - Relevan R	<i>Why is the goal relevant? What are the benefits? Mengapa tujuannya relevan? Apa saja manfaatnya?</i> sebagai media informasi dan memudahkan mahasiswa Politeknik Negeri Bengkulu dan masyarakat luas memperoleh informasi BEM Politeknik Negeri Bengkulu.	Time-bound - Terikat Waktu T	COMPLETION DATE - TANGGAL PENYELESAIAN	<i>What are the challenges to overcome? What resources and skills are needed? Apa saja tantangan yang harus diatasi? Sumber daya dan keterampilan apa yang dibutuhkan? Apa saja tantangan yang harus diatasi? Sumber daya dan keterampilan apa yang dibutuhkan?</i> analisis system dan data keanggotaan BEM Politeknik Negeri Bengkulu	18/10/22	Pengisian SMART Goal untuk menentukan tujuan yang akan dicapai selama magang agar lebih terarah.
GOAL/TUJUAN	MY GOAL IS...																
<i>Be specific and concise. Include the measure and time frame. Berakipah spesifik dan ringkas. Sertakan ukuran dan kerangka waktu.</i>	✓																
ta BEM. Why? Karena untuk memudahkan mahasiswa Politeknik N	Specific - Tertentu S																
	Measurable - Terukur M																
PURPOSE/MAKSUD	Attainable - Mampu Dicapai A																
	Relevant - Relevan R																
<i>Why is the goal relevant? What are the benefits? Mengapa tujuannya relevan? Apa saja manfaatnya?</i> sebagai media informasi dan memudahkan mahasiswa Politeknik Negeri Bengkulu dan masyarakat luas memperoleh informasi BEM Politeknik Negeri Bengkulu.	Time-bound - Terikat Waktu T																
	COMPLETION DATE - TANGGAL PENYELESAIAN																
<i>What are the challenges to overcome? What resources and skills are needed? Apa saja tantangan yang harus diatasi? Sumber daya dan keterampilan apa yang dibutuhkan? Apa saja tantangan yang harus diatasi? Sumber daya dan keterampilan apa yang dibutuhkan?</i> analisis system dan data keanggotaan BEM Politeknik Negeri Bengkulu	18/10/22																

HARI : RABU


TANGGAL : 20 JULI 2022

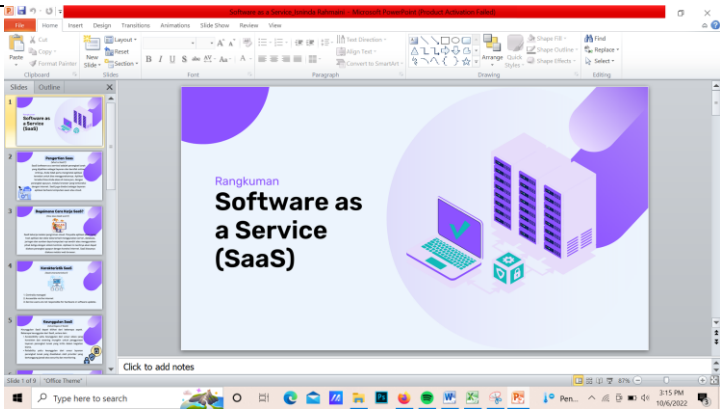
No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penentuan minat dan bakat serta penentuan carier dengan metode Carier Hacking.</li> <li>- Pengenalan class bahasa industri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Musreza, S.T</li> <li>- Rangga</li> </ul>	
	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
3		Memahami dan penentuan carier hacking berdasarkan metode carier hacking dan pengenalan bahasa Inggris.

HARI : KAMIS

TANGGAL : 21 JULI 2022


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
4	Mempelajari dan memahami SaaS	Musreza, S.T	
	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
4		Memahami dan mempelajari SaaS (Software as a Service) dari sumber di internet dan membuat rangkuman dalam bentuk power point dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris

HARI : JUM'AT

TANGGAL : 22 JULI 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
5	Mempelajari dan memahami Cloud Computing	Musreza, S.T	
	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
5		<p>Mencari, merangkum membuat powerpoint serta memahami mengenai Cloud Computing yang mana cloud computing ini sangat berperan dalam</p>

		<p>pengembangan weebbsite dan sangat berperan penting di dunia bisnis digital.</p>
--	--	--

HARI : SABTU

TANGGAL : 23 JULI 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
6	Evaluasi serta sharing mengenai tranformasi digital	Musreza, S.T	
	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
6		Melakukan evaluasi mingguan serta shraing tranformasi digital dan juga pengenalan digital marketing, pemanfaatan teknologi digital dalam membuat konten, workflow, landing page, yang mana semua yang disebut diatas akan menjadi goal yang

		ingin dicapai dalam team work ini.
--	--	------------------------------------



HARI : SENIN

TANGGAL : 25 JULI 2022


No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
7	<ul style="list-style-type: none"><li>- Class english "Daily Habits"</li><li>- Membuat aplikasi absen digital menggunakan platform Appsheet</li></ul>	Rangga Musreza, S.T	
	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
7		Pertama kami melakukan pertemuan kelas bahasa Inggris dengan topik menceritakan kebiasaan sehari-hari dengan present tense. Lalu kami juga ditugaskan membuat Absensi Digital dengan menggunakan platform Appshet yang mana platform ini

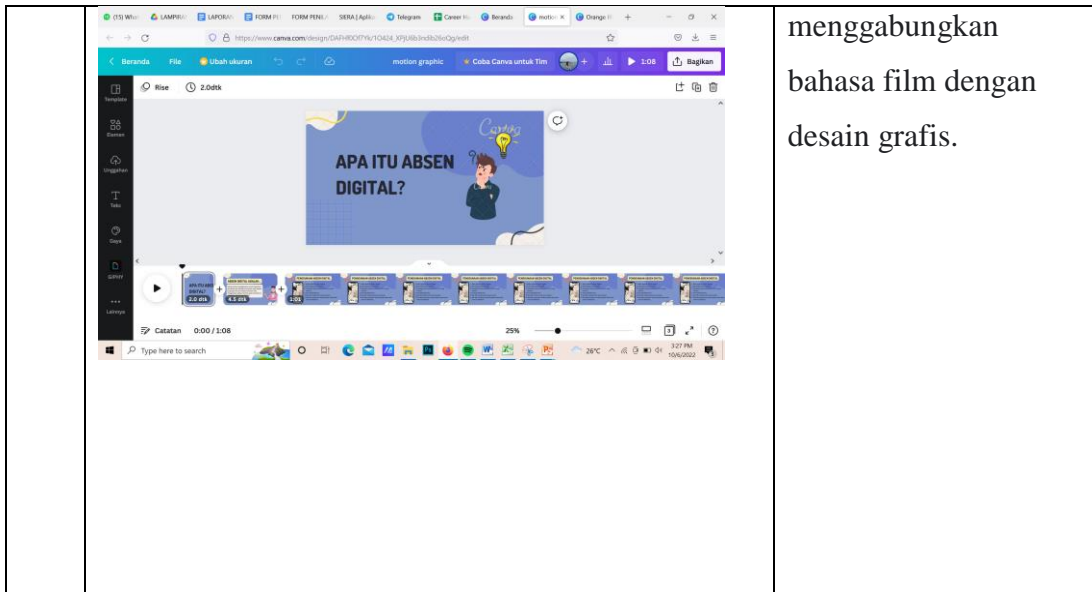
		membuat aplikasi Nocode
--	--	----------------------------

HARI : SELASA - RABU

TANGGAL : 26-27 JULI 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat konten carousel dan motion graphic</li> <li>- English class “Family Tree”</li> </ul>	<p>Musreza, S.T</p> <p>Rangga</p>	
	Catatan Pembimbing Industri		


No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
8		<p>Membuat konten carousel menggunakan canva , content carousel merupakan salah satu jenis konten di media sosial. Ciri khasnya yakni adanya lebih dari satu gambar dalam satu konten. Dan motion graphic merupakan gabungan dari media visual yang</p>

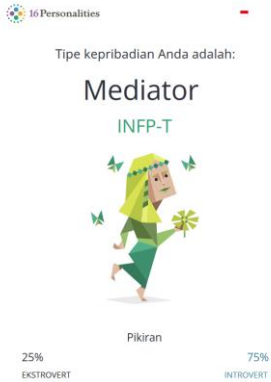


menggabungkan  
bahasa film dengan  
desain grafis.

HARI : KAMIS

TANGGAL : 28 JULI 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
9	- Tes ikigai dan 16 personallity	Musreza, S.T	
	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
9		Dengan melakukan tes ikigai kita mampu memngetahui apa pekerjaan yang mungkin cocok untuk kita dan juga mengetahui kepribadian personality kita.



## RIWAYAT LOGBOOK DAN PRESENSI

Nama : Isninda Rahmaini  
 NIM : 6103201407  
 Program Studi : D3 - Teknik Informatika  
 Politeknik Negeri Bengkalis  
 Lokasi KP : PT. SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE  
 Pembimbing Lapangan : Musreza, ST  
 Dosen Pembimbing : Wahyat, M.Kom.  
 Status KP : Selesai

ttd & stempel  
Validasi

## LOGBOOK DAN PRESENSI MAHASISWA

No	Tanggal	Jam Masuk	Rencana Kegiatan	Jam Pulang	Realisasi Kegiatan	Total Jam Kerja
1	01 Agustus 2022	09:05		16:00	Learn english "tongue twister"	6 jam, 54 menit
2	02 Agustus 2022	09:13		16:03	Sharing buat landing page	6 jam, 49 menit
3	03 Agustus 2022	09:05		16:36	English learning games	7 jam, 31 menit
4	04 Agustus 2022	09:12		16:02	Diskusi bersama tim	6 jam, 50 menit
5	05 Agustus 2022	09:06		16:00	kelas bhs inggris	6 jam, 54 menit
6	06 Agustus 2022	09:34		-		0 jam, 0 menit
7	08 Agustus 2022	09:12		17:02	Diskusi project yang akan dibuat dan kelas bhs inggris	7 jam, 50 menit
8	09 Agustus 2022	09:19		16:00	membuat web profile talent shiftthink dan desain logo	6 jam, 40 menit
9	10 Agustus 2022	14:27		17:49	Kelas bhs inggris dan rancang projek yang akan dibuat	3 jam, 22 menit
10	11 Agustus 2022	09:11		17:04	lagi tdk ada kegiatan (ruangan perusahaan lagi ada perbaikan/renovasi)	7 jam, 52 menit
11	12 Agustus 2022	09:04		18:17	Diskusi/sharing	9 jam, 13 menit
12	15 Agustus 2022	09:17		16:00	Diskusi topik laporan kp	6 jam, 42 menit
13	16 Agustus 2022	09:18		15:51	Membuat akun blog dan halaman facebook	6 jam, 32 menit
14	18 Agustus 2022	09:41		17:14	kelas bahasa inggris interview jobs (HRD)	7 jam, 33 menit
15	19 Agustus 2022	09:08		15:48	kelas bhs inggris practice interview jobs	6 jam, 40 menit
16	22 Agustus 2022	09:06		16:15	merancang projek website dan membuat video konten shiftthink	7 jam, 8 menit
17	23 Agustus 2022	09:11		16:34	Diskusi projek laporan yang akan di buat	7 jam, 22 menit
18	24 Agustus 2022	09:07		19:19		10 jam, 12 menit
19	25 Agustus 2022	09:22		15:47		6 jam, 25 menit
20	26 Agustus 2022	09:08		16:08	bimbingan projek	7 jam, 0 menit
21	27 Agustus 2022	15:12		-		0 jam, 0 menit
22	29 Agustus 2022	10:32		18:02		7 jam, 29 menit
23	30 Agustus 2022	09:57		21:00		11 jam, 3 menit

MUSREZA (M26565)  
2022-08-23 04

Musreza

No	Tanggal	Jam Masuk	Rencana Kegiatan	Jam Pulang	Realisasi Kegiatan	Total Jam Kerja
24	31 Agustus 2022	09:47		18:44		8 jam, 57 menit
25	01 September 2022	10:39		-		0 jam, 0 menit
26	02 September 2022	09:14		19:24	Onboarding magang secara online dan pengenalan platform zoho sebagai workspace	10 jam, 9 menit
27	05 September 2022	08:54		16:02		7 jam, 7 menit
28	05 September 2022	08:54		-		0 jam, 0 menit
29	06 September 2022	09:35		21:19		11 jam, 43 menit
30	07 September 2022	21:03		22:21		1 jam, 18 menit
31	07 September 2022	21:03		-		0 jam, 0 menit
32	07 September 2022	21:07		-		0 jam, 0 menit
33	07 September 2022	21:25		-		0 jam, 0 menit
34	08 September 2022	10:05		23:07		13 jam, 2 menit
35	12 September 2022	13:32		16:02		2 jam, 29 menit
36	14 September 2022	09:59		16:41		6 jam, 41 menit
37	15 September 2022	22:46		-		0 jam, 0 menit

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

Dosen Pembimbing  Wahyat, M.Kom Politeknik Negeri Bengkalis	Pembimbing Lapangan,  Musreza, ST PT. SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE
--	--

