

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE
“PERANCANGAN APLIKASI DONASI MANGROVE PULAU
BENGGALIS BERBASIS *WEBSITE*”

TEGUH TRI ASRIANTO
6103201423



PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGGALIS
BENGGALIS – RIAU
2022

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT. SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

Dinulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

TEGUH TRI ASRIANTO
6103201423

Bengkalis, 15 September 2022

Plt. Direktur / Komisaris
PT. Shifthink Digital Creative


Musreza
MUSREZA, S.T

Dosen Pembimbing
Program Studi D3 Teknik
Informatika


WAHYAT, M.KOM
NIP. 198911262020121006

Disetujui / Disahkan
Ka. Prodi D3 Teknik Informatika


Supria
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 Shifthink Digital Creative.

Tujuan penulis 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 Musri, M.Kom selaku Koordinator Pelaksanaan Kerja Praktek
5. Bapak Wahyat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek
6. Bapak Nurul Fahmi, M.T selaku Dosen Wali
7. Kedua orang tua dan keluarga besar atas segala bantuan yang diberikan baik berupa materi maupun moral dan doa yang telah diberikan
8. Bapak Musyreza, S.T selaku Plt Direkktur / Komisarisil PT Shifthink Digital Creative
9. Bapak Rangga Rahadi Putra, S.P selaku pegajar Bahasa Inggris
10. Seluruh Staff dan Karyawan PT Shifthink Digital Creative
11. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen di Jurusan Teknik Informatika

12. Seluruh teman teman yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan semangat sehingga penulius bisa menyelesaikan laporan ini dengan sebaik mungkin

Penulis sangat bersyukur selama melaksanakn Kerja Praktek di PT Shiftink Digital Creative, Karena dengan adanya pelaksanaan kerja praktek ini penulis mendapatkan begitu banyak ilmu pengetahuan terkait dengan dunia Informatika, Bahasa Inggris, Bisnis dan Digital Marketing. 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, sehinggah 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, 15 September 2022.

TEGUH TRI ASRIANTO

NIM. 6103201423

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan Kerja Praktek	2
1.3. Manfaat Kerja Praktek	2
BAB II.....	3
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI.....	3
2.1 Sejarah Singkat PT Shifthink Digital Creative	3
2.2 Struktur Organisasi PT Shifthink Digital Creative	4
2.3 Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital Creative	5
BAB III.....	6
BIDANG PEKERJAAN	6
3.1 Spesifikasi Tugas/Pembelajaran yang Diberikan.....	6
3.2 Target yang Diharapkan.....	14
3.3 Perangkat Kerja yang Digunakan	14
3.4 Data-Data yang Digunakan	15
3.5 Kendala – Kendala yang Dihadapi.....	15
3.6 Mengatasi Kendala yang Dihadapi	16
BAB IV.....	17
PERANCANGAN APLIKASI DONASI MANGGROVE PULAU BENGKALIS BERBASIS <i>WEBSITE</i>	17

4.1	Uraian Judul	17
4.2	Data <i>Website</i> Donasi Mangrove Pulau Bengkalis.....	18
4.3	Pembuatan Rancangan Aplikasi Sistem Donasi Mangrove Pulau Bengkalis Berbasis <i>Website</i>	18
4.3.1	<i>Flowchart</i>	18
4.3.2	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	19
4.3.3	<i>Use Case</i>	20
4.3.4	Perancangan Basis Data	21
4.3.5	Desain <i>Website</i> Donasi Mangrove Pulau Bengkalis	22
BAB V		31
KESIMPULAN DAN SARAN		31
5.1	Kesimpulan	31
5.2	Saran	31
DAFTAR PUSTAKA.....		32
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. PT. Shifthink Digital Creative.....	3
Gambar 2. Bagian PT Shifthink Digital Creative	4
Gambar 3. Piramida Transformasi Digital	7
Gambar 4. Konten <i>Carousel</i>	12
Gambar 5. <i>Platform Blogger</i>	12
Gambar 6. <i>Flowchart</i>	19
Gambar 7. <i>erd</i>	20
Gambar 8. <i>Use Case</i>	20
Gambar 9. Halaman Branda.....	26
Gambar 10. Halaman Profil / Tentang kami	26
Gambar 11. Halaman Profil / Visi dan Misi	22
Gambar 12. Halaman <i>Input Form</i> Donasi.....	23
Gambar 13. Halaman <i>Output Form</i> Donasi	23
Gambar 14. Halaman Kemitraan.....	23
Gambar 15. Halaman Mangrove / Jumlah Donasi	24
Gambar 16. Halaman Mangrove / Pembukuan	25
Gambar 17. Halaman Kontak.....	25
Gambar 18. Halaman <i>Form Login</i> Admin	26
Gambar 19. Halaman Utama Admin.....	26
Gambar 20. Halaman <i>Update</i> Berita.....	26
Gambar 21. Halaman <i>Update</i> Jumlah	26
Gambar 22. Halaman Pembukuan Admin	26
Gambar 23. Halaman Data Donasi.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Informasi Perusahaan PT Shifthink Digital Creative.....	5
Tabel 2. Tabel admin.....	21
Tabel 3. Tabel donatur	21

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Kerja Harian Kerja Praktek

Lampiran 2. *Logbook* dan Presensi

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 Shifthink Digital Creative merupakan tempat Kerja Praktek yang mana dilaksanakan mulai 18 Juli hingga tiga bulan kedepan 2022. Setelah melaksanakan Kerja Praktek maka penulis mengajukan judul “**APLIKASI DONASI MANGROVE PULAU BENGKALIS BERBASIS WEBSITE**” dalam hal ini akan dijadikan sebagai Laporan Kerja Praktek.

1.2. 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/prilaku mahasiswa dalam kerja.
5. Mendapat umpan balik dari dunia usaha mengenai kemampuan mahasiswa dan kebutuhan dunia usaha guna pengembangan kurikulum dan proses pembelajaran bagi Politeknik Negeri Bengkalis.

1.3. 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 pekerjaan.
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 PT Shifthink Digital Creative



Gambar 1. *Shifthink Digital Creative*

(Sumber : shifthink.id)

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

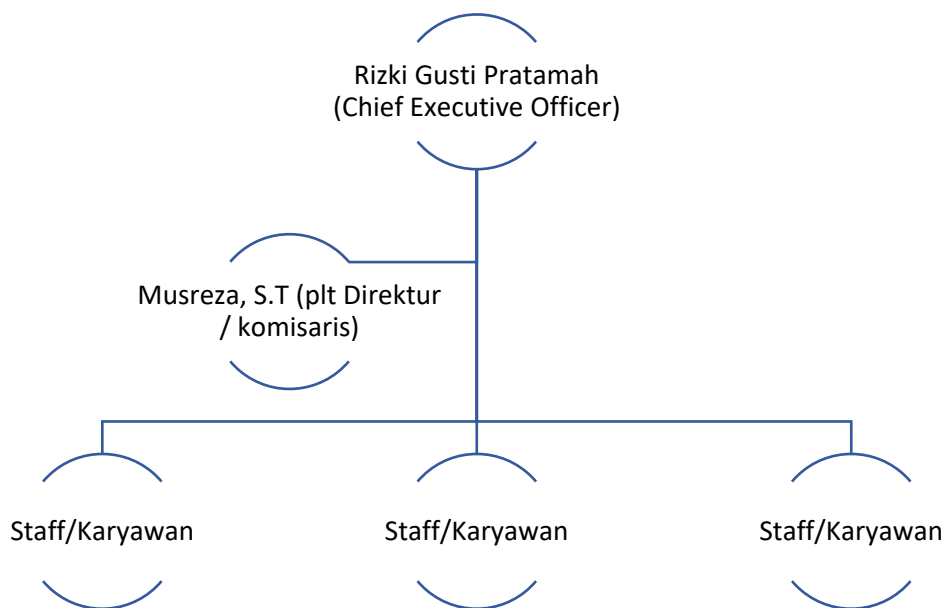
Pada akhir tahun 2019 hingga awal 2020, muncul wabah pandemi di seluruh Indonesia yang mengakibatkan semua orang harus duduk diam di rumah agar terhindar dari penyakit yang mematikan yaitu *COVID-19*. Hal itu menyebabkan seluruh kegiatan manusia yang awalnya dilakukan secara langsung kini malah harus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

Permasalahan disini terletak bagaimana para pelaku usaha UMKM untuk melakukan hal tersebut?. Padahal sebelumnya mereka belum mengerti tentang teknologi dan terpaksa harus bertransformasi untuk mengembangkan usaha mereka. 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.

“Seperti halnya dalam dunia usaha, bisnis model baru bermunculan dan saat ini sedang menguji ketahanannya. Sementara bisnis model lama yang mainstream dan konvensional mulai ditinggalkan. Terjadi disrupsi. Semua didigitalisasi, dibuat terintegrasi, terkoneksi dan terotomatisasi. Pekerjaan-pekerjaan yang bisa diambil alih oleh teknologi, perlahan-lahan mulai berkurang dan akan segera punah” dikutip dari media *inspiratif.id* saat wawancara Co-Founder dan President Commisary of Shifthink. Itu juga termasuk dalam pemikiran berdirinya PT Shifthink Digital Creative.

2.2 Struktur Organisasi PT Shiftink Digital Creative



Gambar 2. Bagian PT Shifthink Digital Creative
(sumber : shifthink.id)

2.3 Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital Creative

Berikut tabel informasi mengenai PT Shifthink Digital Creative

PT Shifthink Digital Creative

Tabel 1. Informasi Perusahaan PT Shifthink Digital Creative

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

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

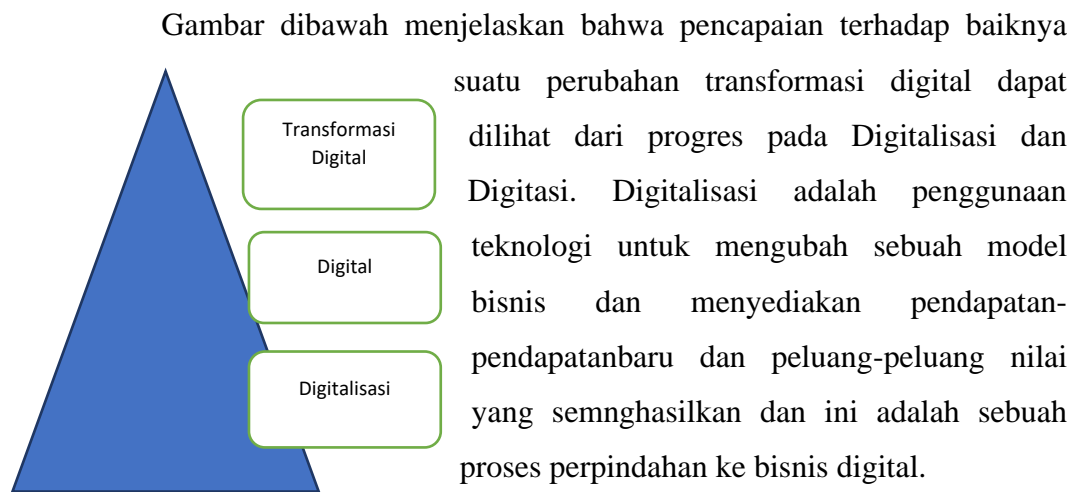
Kerja praktek (KP) dilaksanakan selama 2 bulan yang dilaksanakan dari tanggal 15 juli 2022 sampai dengan 15 september 2022 di PT Shifthink Digital Creative. Adapun ilmu dan tugas yang di berikan selama melaksanakan KP di PT Shifthink Digital Creative diantaranya:

3.1.1. Pembelajaran Mengenai Transformasi Digital

Berbeda pada mahasiswa Kerja Praktek lainnya, di PT Shifthink Digital Creative bagi para peserta /mahasiswa Kerja Praktek (*internship*) mereka akan memberi pengetahuan awal yang mendasar mengenai sebuah perusahaan jasa dan konsultan IT. Nah, sebagai salah satu perwujudan untuk membantu para UMKM untuk mengembangkan bisnis ke digital maka perusahaan atau jasa harus mengetahui konsep Transformasi Digital.

Lalu apa Transformasi Digital itu?

Transformasi Digital adalah suatu konsep yang mengubah segala sesuatu/cara kebiasaan yang mulanya dilakukan secara manual dan konvensional menjadi otomatis dan modern mengikuti perkembangan teknologi. Ada tahapan yang harus dilakukan sebelum mencapai transformasi digital, berikut akan ditampilkan sebuah diagram piramida.



Gambar 3. Piramida Transformasi Digital
(sumber : dokumen pribadi)

3.1.2. Tujuan (*Goals*) Dalam Mencapai dan Menggali Kemampuan

Semua orang pasti mempunyai mimpi atau hal yang ingin dicapai. *Umumnya untuk mencapai hal tersebut ada tujuan yang harus dilakukan.* Maka dari itu agar dapat memiliki tujuan yang lebih terarah ada metode yang bisa kita lakukan, salah satunya menggunakan metode *SMART GOALS*.

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 yang mana ini merupakan wujud untuk pedoman membuat bisnis lebih baik. Menurut Doran, *SMART* memiliki defenisi dan merupakan kepanjangan dari;

1. S untuk *Spesific* yang berarti memiliki kejelasan atau jelas dalam hal-hal yang ingin dicapai, untuk menentukan tujuan secara spesifik bisa menggunakan 5W + 1H kepada diri anda tentang hal-hal yang anda pikirkan terhadap tujuan anda. Setelah itu anda pasti mendapat tujuan yang spesifik mengenai impian anda dengan kata lain anda harus

menggambarkan tujuan/impian anda secara detail, jelas, dan masuk akal.

2. M untuk *Measurable* yang bisa diartikan terukur dan memiliki indikator kemajuan, maksudnya anda harus mengukur tujuan dengan cara membuat langkah pencapaian yang lebih mendesak atau lebih penting dan selaras dengan tujuan sehingga tujuan anda lebih mudah dicapai dan dapat direalisasikan.
3. A untuk *Assignable* yang artinya menentukan siapa yang akan melakukannya, kata assignable secara arti dapat berarti tugas, maksudnya tugas yang diberikan kepada seseorang, nah assignable sendiri bisa berarti pemberian tugas atau pada siapa saja yang dapat menangani hal tersebut.
4. R untuk *Realistic*, maksudnya membuat penentuan hasil yang akan tercapai secara nyata dengan mempertimbangan sumber daya yang tersedia.
5. T untuk *Time-Related*, berarti waktu yang berhubungan, maksudnya waktu yang berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai. Tentukan waktu yang dibutuhkan agar tujuan lebih mudah dicapai.

Itulah pemaparan mengenai metode *SMART* yang memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam menggapai tujuan dan mimpi. Seiring perkembangan zaman, metode *SMART* mengalami perubahan makna yang lebih baik, maka dari itu banyak arti yang tersirat dari metode *SMART*, namun hal itu tidak mengubah tujuan utama metode *SMART* dalam mempermudah pengaturan untuk menggapai tujuan mimpi.

3.1.3. Pemahaman Mengenai *Cloud Computing* (Komputasi Awan)

Era digitalisasi saat ini banyak menuntut kita untuk tetap produktif dan efisien. Transformasi digital membawa perubahan bagi setiap aspek kehidupan, perubahan dari media konvensional ke modern dianggap strategis karena menghemat waktu, biaya, dan tenaga. Salah satu perkembangan yang muncul yaitu *Cloud Computing* (Komputasi Awan).

Lalu, apa itu *Cloud Computing*? *Cloud Computing* menurut yang dikutip dari situs *Amazon Web Service* adalah “pengiriman sumber daya IT sesuai permintaan melalui internet dengan harga sesuai pemakain. Selain membeli, memiliki, serta mengelola pusat data fisik dan server, anda dapat mengakses layanan teknologi, seperti komputasi daya, penyimpanan, dan basis data sesuai kebutuhan dari penyedia *Cloud*”.

Ada beberapa jenis *Cloud Computing* berdasarkan layanan yang dapat dimanfaatkan, berikut adalah

1. SAAS (*Software as a Service*)

SaaS adalah layanan *cloud computing* yang menyediakan aplikasi siap pakai. Pengguna SaaS cukup langsung menggunakan aplikasi tersebut tanpa menginstalnya dan juga tidak perlu khawatir jika ada update, karena sistem akan mengupdate secara otomatis. Produk yang sering kita gunakan sebagai salah satu contoh dari SaaS adalah Google WorkSheet.

2. PAAS (*Platform as a Service*)

PaaS adalah layanan *cloud computing* yang mana menyediakan platform bagi developer untuk menggunakan layanan menciptakan dan menguji aplikasi untuk siap dipakai. Contoh layanan yang memberikan PaaS adalah Google App Engine dan Oracle Cloud Platform.

3. IAAS (*Infrastructure as a Service*)

IAAS adalah layanan *cloud computing*, dalam penyediannya hanya menyediakan sumber daya komputasi atau yang sering kita sebut dengan *server*. Ini membuat pengguna mudah untuk menentukan server yang akan dibuat, tanpa IAAS maka pengguna harus membuat server sendiri dan itu butuh biaya mahal, maka hadir lah layanan IAAS ini. Salah satu contoh penyedia yang menyediakan IAAS adalah Amazon Web Service dan Microsoft Azure.

3.1.4. Membuat Artikel di *blog dan Multimedia* Hingga Personal Branding

Selanjutnya, kita akan mempelajari mengenai proposal branding dari materi yang telah di ajarkan sebelumnya sebagai bentuk monetisasi dan bisnis pribadi. Personal branding dapat kita bangun dengan hal hal kecil seperti promosi di media sosial dan membangun website portofolio, berikut penjelasannya

1. Promosi di media sosial

Salah satu membangun personal branding seseorang adalah dengan melalui media sosial. Melalui media sosial dapat memberitahukan kemampuan dan kompetensi seseorang mengenai sesuatu hal tertentu dan khusus. Selain itu seseorang dapat melakukan riset dan penelitian melalui media sosial terhadap suatu hal namun sebelum itu tentukan orang dan tujuan seperti apa yang sesuai kebutuhanmu, maka tingkat personal branding anda akan meningkat. Contoh media sosial yang dapat digunakan adalah Facebook Ads, Facebook Fanpage, Instagram Business, dan lain lain.

2. Menciptakan Multimedia Sebagai Konten yang Menarik

Hanya melalui media sosial, tau akan orang yang dituju namun tidak menyediakan konten yang menarik itu merupakan hal yang cukup membangun waktu, maka dari itu perlu adanya konsep multimedia sebagai kegiatan menarik orang untuk

melihat apa konten yang diberikan dan membangun lebih cepat personal brandingnya, salah satu contoh membuat konten *carousel* di media Instagram



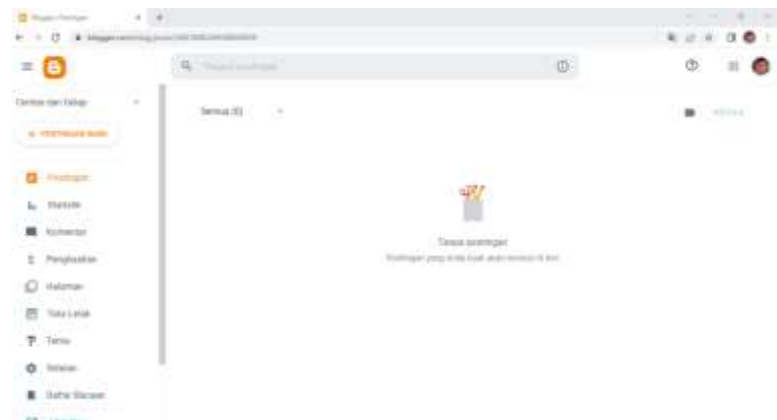


Gambar 4. Konten *Carousel*

3. Membangun Blog Untuk Membuat Portofolio dan Artikel

Dukungan konten yang menarik masih kurang cukup untuk menarik perhatian orang lain, maka dari itu kita perlu memiliki kemampuan menulis dengan direksi dan ajakan yang baik dan mendukung konten. Untuk mewujudkan hal tersebut ini ada yang lebih banyak mendukung hal tersebut, banyak tersedia platform untuk membuat blog, saat ini banyak yang dipakai yaitu blogger.

1. Membuat *blog* menggunakan platform blogger dari google



Gambar 5. Platform Blogger

1.1.5. Berbahasa Inggris Sebagai Bahasa Dunia Kerja

Penguat seseorang dalam menghadapi dunia kerja adalah diketahui dari kemampuannya dalam berbahasa asing, terutama bahasa Inggris, karena bahasa Inggris merupakan bahasa pemersatu dunia dan dijadikan bahasa komunikasi di seluruh dunia. Dalam kasus dunia kerja banyak calon pelamar yang tidak mahir atau bahkan tidak bisa berbahasa Inggris, ini merupakan kesenjangan yang terjadi dalam dunia kerja dan mengakibatkan banyak pelamar yang tidak lolos interview kerja hanya dikarenakan tidak mahir berbahasa Inggris. Untuk itu di PT Shifthink bagi para pelaku bisnis yang bergerak di bidang IT dan Digital Marketing tentu bahasa Inggris merupakan hal yang wajib. Disana ada bimbingan bahasa Inggris dunia kerja yang menjadi hal penting softskill seseorang, adapun materi yang dipelajari selama magang berlangsung dengan praktek langsung

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 fluently with idioms from west song*
7. *Melatih pronunciation and speaking with Tongue Twisters*
8. *Practice English with foreigners (orang bule)*
9. *Come to English zone*
10. *Melatih pemahaman dan penangkapan bahasa Inggris melalui west film / movie*
11. *Learning English with gadget question and technology*
12. *Melatih job interview with English*
13. *Practice job interview*

Materi sekaligus praktek diatas digunakan untuk meningkatkan berbahasa inggris dalam dunia kerja dan berhubungan dengan perusahaan besar yang berkolusi dengan orang luar negeri.

3.2 Target yang Diharapkan

Kerja Praktek yang dilakukan dan dibuat disuatu perguruan tinggi tentu memiliki tujuan baik untuk mahasiswa maupun perguruan tinggi yang terkait, hal itu telah dijelaskan di bab 1. Selain itu dalam target yang di harapkan dengan kerja praktek di PT Shifthink tentu memahami konsep Teknologi informasi, jasa Konsultan *IT*, dan *Digital Marketing*. Untuk memenuhi kerja praktek melalui laporan Kerja Praktek ini diberikan tugas proyek untuk membuat sebuah *website*, salah satu kategori yang akan dijelaskan disini adalah *Website* Donasi Mangrove Pulau Bengkalis

3.3 Perangkat Kerja yang Digunakan

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
 - Laptop
 - *Smart* TV untuk Presentasi
 - Papan Tulis
2. Perangkat Lunak (*software*)
 - *Basamiq*
 - *Xampp*
 - *Canva*
 - *Blogger*
 - *Google Workspace*
 - *Zoho Workspace*
 - *Appsheet* (Solusi Koding Mudah / No Code)
 - *Hosting*

- *Wordpress*
- *Microsoft office*

3.4 Data-Data yang Digunakan

Dalam konteks ini sebagai media 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 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. Dalam kasus laporan ini perlunya adanya data dari suatu pulau untuk membangun *Website* Donasi Mangrove.

3.5 Kendala – Kendala yang Dihadapi

Dilihat dari program studi yang ditempuh dan disandingkan dengan tempat Kerja Praktek yang diambil tentu sangat selaras dan berhubungan ditambah ilmu baru mengenai digital marketing dan penerapan bahasa Inggris dalam dunia kerja yang membantu memahami *trend* dunia kerja saat ini. Namun saat pelaksanaan Kerja Praktek, PT Shifthink belum memberikan proyek baru untuk peserta magang dan mengakibatkan belum terlalu pahamiya terkait industri jasa ini.

3.6 Mengatasi Kendala yang Dihadapi

Dibagian sebelumnya telah dipaparkan kendala yang dihadapi saat pelaksanaan Kerja Praktek, untuk mengatasi hal tersebut pembimbing lapangan memaparkan dan menjelaskan cara produksi jasa di PT Shifthink dengan jelas dan dipahami melalui contoh – contoh yang telah dibuat oleh PT Shifthink. Bukan itu saja, pemberian proyek pembuatan website untuk topik laporan kerja praktek juga menjadi salah satu aspek untuk memahami cara kerja PT Shifthink.

BAB IV

PERANCANGAN APLIKASI DONASI MANGGROVE PULAU BENGKALIS BERBASIS *WEBSITE*

4.1 Uraian Judul

Penulis memilih untuk mengangkat judul ini dikarenakan arahan dari pembimbing lapangan di PT Shifthink Digital Creative yang disesuaikan dengan kemampuan dan *Goals* setiap mahasiswa magang yang berada di PT Shifthink Digital Creative. Pada dasarnya donasi atau sumbangan adalah sebuah pemberian yang diberikan secara suka rela tanpa mengharapkan sesuatu pengembalian yang bersifat menguntungkan. Namun website ini dirancang untuk penyelamatan lingkungan di pulau bengkalis, pemberdayaan masyarakat, dan ke-ikutsertaan masyarakat untuk menjaga lingkungan yang ada di pulau bengkalis.

Bibit pohon mangrove yang didapat dari hasil donasi orang-orang baik akan dikelola langsung oleh masyarakat yang berada di daerah sekitar sehingga membuka lapangan pekerjaan bagi penduduk sekitar. Bibit akan dirawat selama 6 bulan dengan baik agar bisa dijual kembali sehingga orang-orang yang bersangkutan dengan ini mendapatkan upah dari pekerjaannya tersebut. Rencananya yang mengelola platform / website ini bekerjasama dengan lembaga atau NGO lingkungan, masyarakat dan *stakeholder*. Tujuan *website* ini sekaligus untuk menjaga pulau bengkalis dari reboisasi karena kekurangannya tanaman mangrove.

4.2 Data Website Donasi Mangrove Pulau Bengkalis

1. Komponen Data yang Diperlukan

Terkait dengan dibuatnya sistem website donasi mangrove tentu harus mengetahui apa-apa saja data yang akan diperlukan dan ditampilkan di sistem web, berikut datanya:

- 1.) Lokasi Pemberdayaan
 - 2.) Kondisi Lingkungan
 - 3.) Data Mangrove Bengkalis
- ### 2. Komponen indikator yang akan ditampilkan
- 1.) Mitra Pengurusan *Website* (NGO Lingkungan)
 - 2.) Profil Website meliputi konten (Artikel lingkungan Bengkalis, Artikel mangrove daerah Bengkalis dan Data)
 - 3.) Berita Perkembangan Mangrove Indonesia (Dampak buruk dan Dampak positif)
 - 4.) *Form* donasi
 - 5.) Jumlah donasi
 - 6.) Jumlah mangrove keluar (terjual atau ditanam kembali)
 - 7.) Kontak

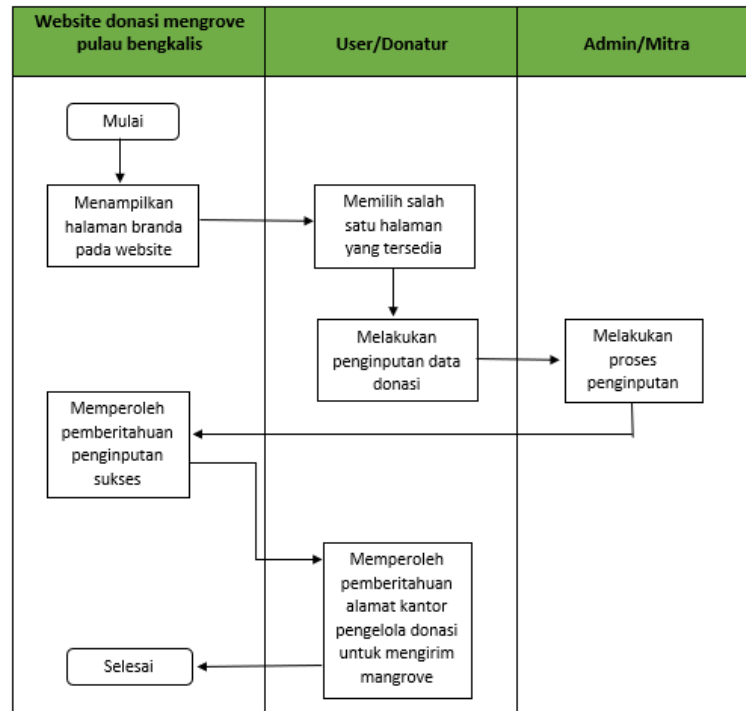
4.3 Pembuatan Rancangan Aplikasi Sistem Donasi Mangrove Pulau Bengkalis Berbasis Website

Adapun tahap untuk melakukan perancangan sistem Donasi Mangrove Pulau Bengkalis adalah sebagai berikut

4.3.1 *Flowchart*

Flowchart merupakan sebuah diagram yang berfungsi untuk menjelaskan langkah-langkah dan keputusan yang di ambil dalam menentukan proses dari sebuah program. Pada aplikasi Sistem Donasi Mangrove Pulau Bengkalis, pembuatan *flowchart* dibuat berdasarkan

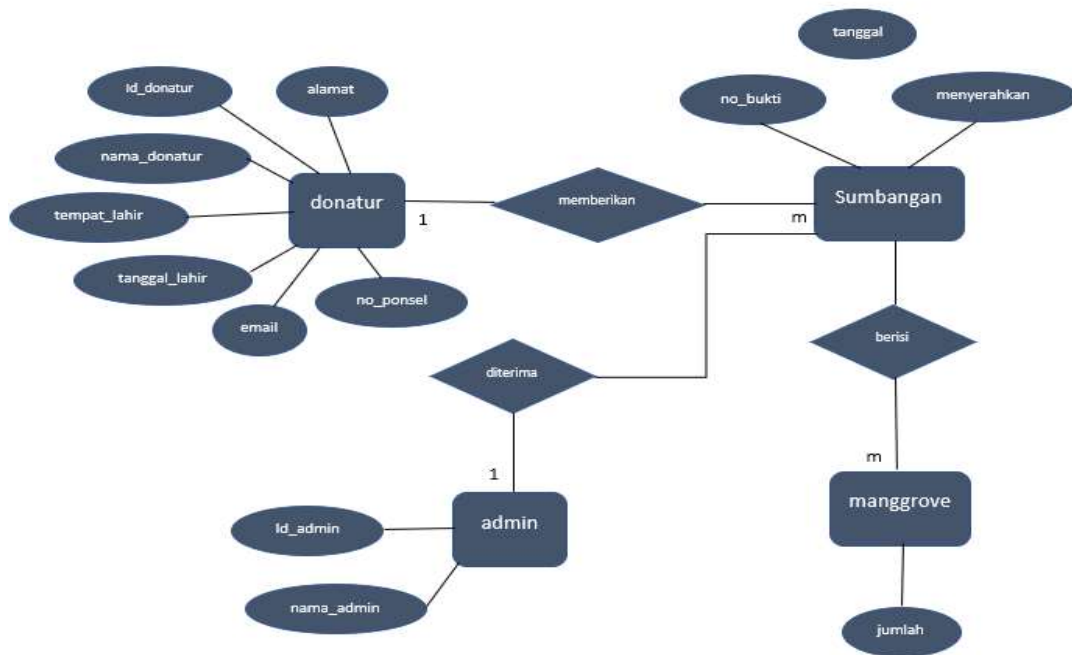
alur proses login dari admin dan alur proses *CRUD* data Donasi mangrove



Gambar 6. Flowchart

4.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

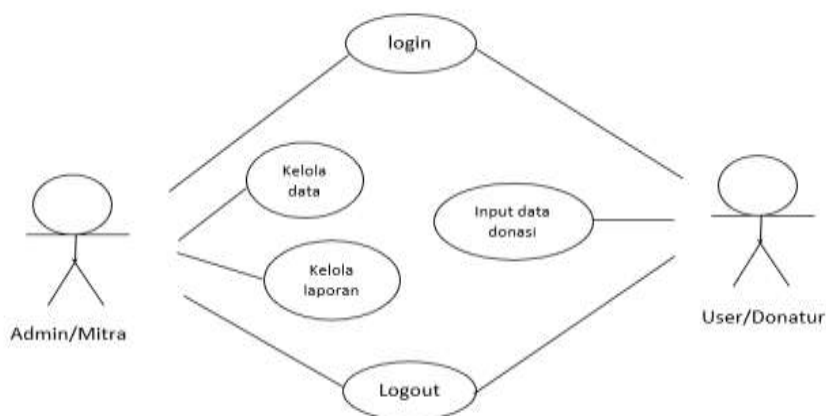
ERD atau *Entity Relationship Diagram* adalah suatu bentuk diagram yang menjelaskan hubungan antar objek-objek data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD digunakan untuk menyusun struktur data dan hubungan antar data, dan untuk menggambarannya digunakan notasi, simbol, bagan, dan lain sebagainya.



Gambar 7. Entity Relationship Diagram (Erd)

4.3.3 Use Case

Use Case Adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Gambar 8. Use Case

4.3.4 Perancangan Basis Data

1. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

Primary key : Id

Tabel 2. Tabel admin

No	Nama Field	Type Data	Size
1	<i>Id</i>	<i>Bigint</i>	20
2	Nama	<i>Varchar</i>	100
3	Email	<i>Varchar</i>	100
4	Password	<i>Varchar</i>	30
5	no_ponsel	<i>Int</i>	12

2. Tabel Donatur

Nama Tabel : Donatur

Primary key : Id

Tabel 3. Tabel donatur

No	Nama Field	Type Data	Size
1	<i>Id</i>	<i>Bigint</i>	20
2	nama_donatur	<i>Varcahr</i>	100
3	tempat_lahir	<i>Varchar</i>	100
4	tanggal_lahir	<i>Date</i>	-
5	Alamat	<i>Varchar</i>	100
6	Email	<i>Varcher</i>	100
7	no_ponsel	<i>Int</i>	12
8	jumlah_donasi	<i>Int</i>	12

4.3.5 Desain Website Donasi Mangrove Pulau Bengkalis

- tampilan User

Didalam tampilan user terdapat beberapa halaman yang dapat user lihat, yaitu :

Halaman Branda



Gambar 9. Halaman Branda

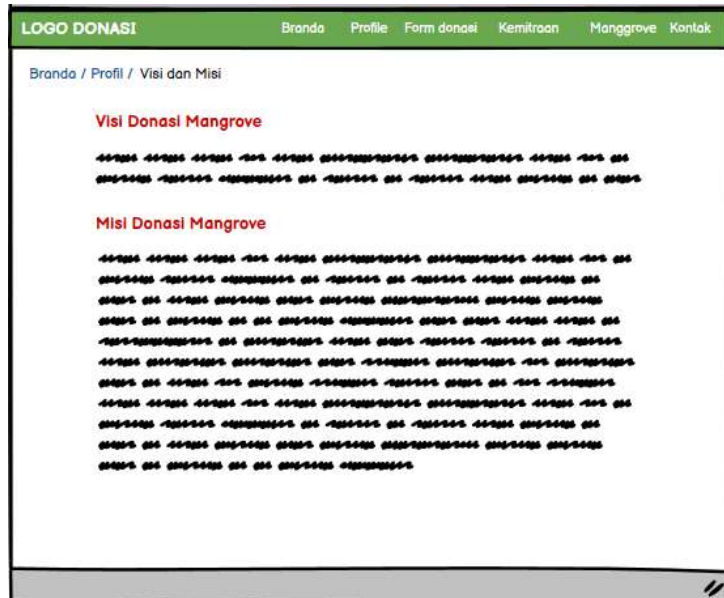
Halaman Profil

- Tentang Kami



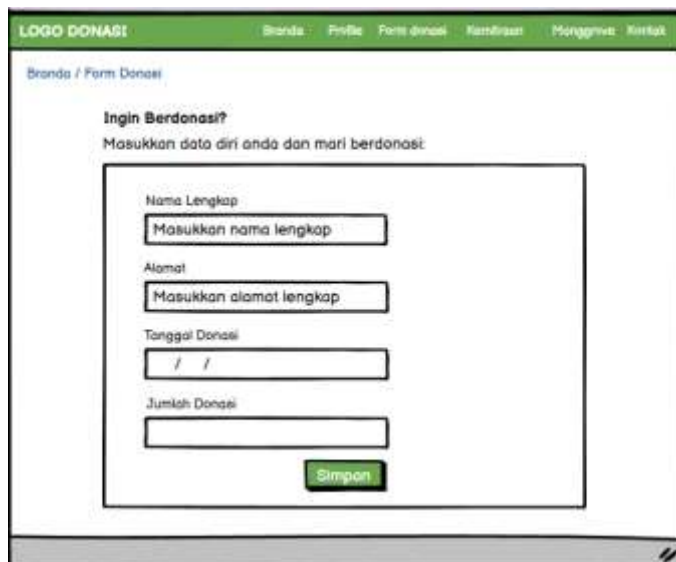
Gambar 10. Halaman Profil / tentang kami

- Visi dan Misi



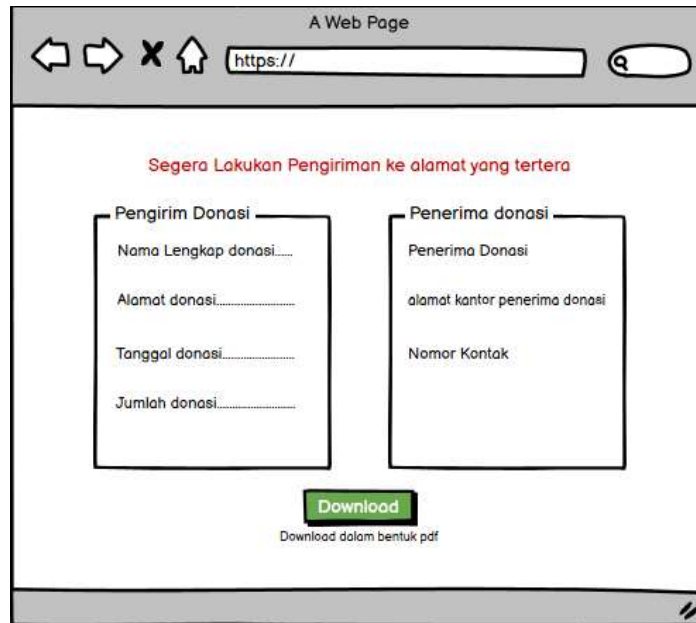
Gambar 11. Halaman Profil / Visi dan Misi

Halaman *input form* Donasi



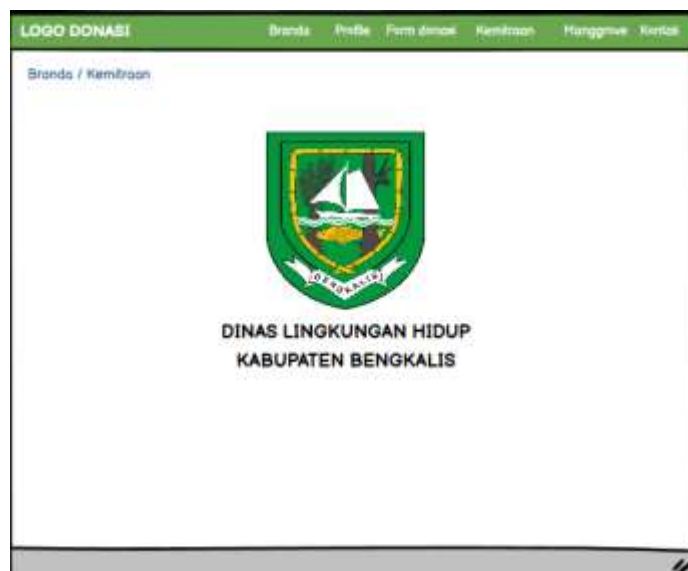
Gambar 12. Halaman *input Form* Donasi

Halaman *output form* donasi



Gambar 13. Halaman *Output form* donasi

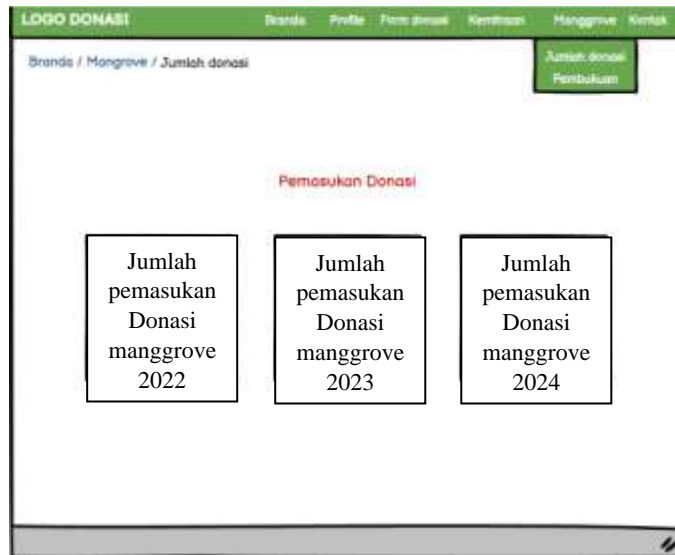
Halaman Kemitraan



Gambar 14. Halaman Kemitraan

Halaman Mangrove

- Jumlah Donasi



Gambar 15. Halaman Mangrove / Jumlah donasi

- Pembukuan



Gambar 16. Halaman Mangrove / Pembukuan

Halaman Kontak

The screenshot shows a web page with a green header containing the text 'LOGO DONASI' and a navigation menu with items: 'Beranda', 'Profil', 'Form donasi', 'Kerjasama', 'Mangrove', and 'Kontak'. Below the header, the page title is 'Beranda / Kontak us'. The main content area features a contact form on the left with three input fields labeled 'Nama Lengkap', 'Email', and 'Komentar'. To the right of the form is a green box containing four social media icons: WhatsApp, Telegram, Facebook, and Messenger, each with a phone number '0812-3456-7890' next to it.

Gambar 17. Halaman Kontak

- Tampilan Admin

- Halaman *Login Admin*

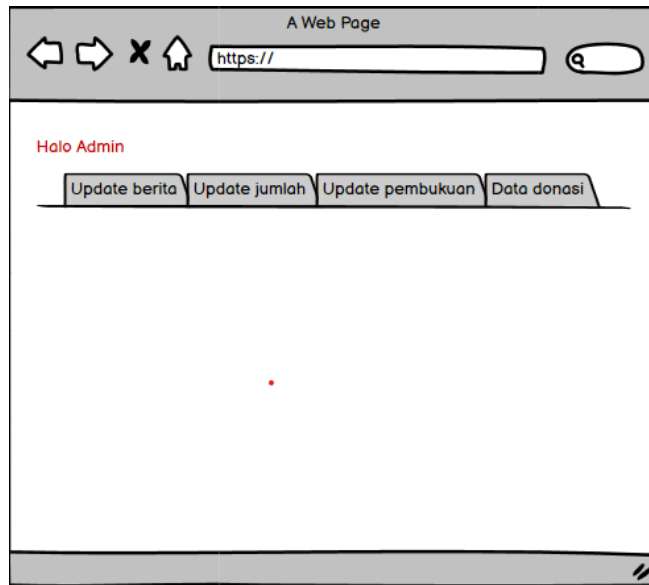
Untuk masuk ketampilan admin maka admin harus login terlebih dahulu.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'https://'. The main content area displays a login form with a green header 'Form Login'. Below the header are two input fields: 'Username...' and 'Login.....'. At the bottom of the form is a blue button labeled 'login'.

Gambar 18. Halaman *Form Login* admin

- Halaman Utama

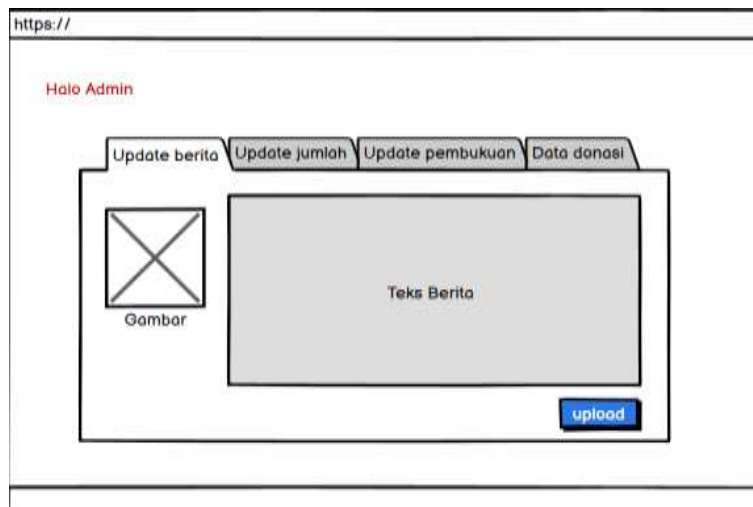
Halaman utama pada admin terdapat Update berita, update jumlah, update pembukuan dan data donasi.



Gambar 19. Halaman utama admin

- Halaman *Update* Berita

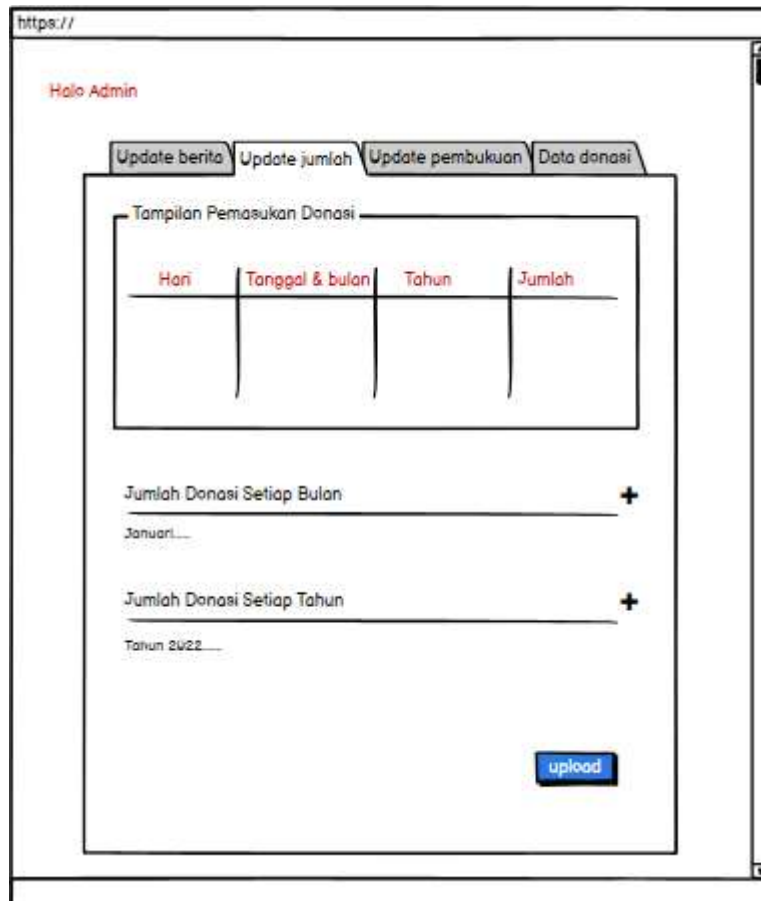
Pada halaman update berita, admin dapat merubah atau mengganti berita pada tampilan branda *user*.



Gambar 20. *Update* Berita

- Halaman *Update* Jumlah

Pada halaman *update* jumlah, admin dapat menambah jumlah donasi yang masuk dan akan di tampilkan pada halaman Mangrove *user*.



Gambar 21. Halaman *Update* jumlah

- Halaman *Update* Pembukuan

Pada halaman *Update* pembukuan, admin akan mencatat pembukuan donasi yang masuk dan keluar karena di tanam dan akan tampil pada Halaman Mangrove *user*.

https://

Halir Admin

Update berita Update jumlah Update pembukuan Data dhnani

Mangrove Terjual +

Hari	Tanggal & bulan	Tahun	Jumlah
------	-----------------	-------	--------

Mangrove Ditanam +

Hari	Tanggal & bulan	Tahun	Jumlah
------	-----------------	-------	--------

Mangrove terjual dan ditanam per tahun +

Terjual Tahun 2022

Penanaman Mangrove

Jumlah Mangrove

Lokasi Penanaman

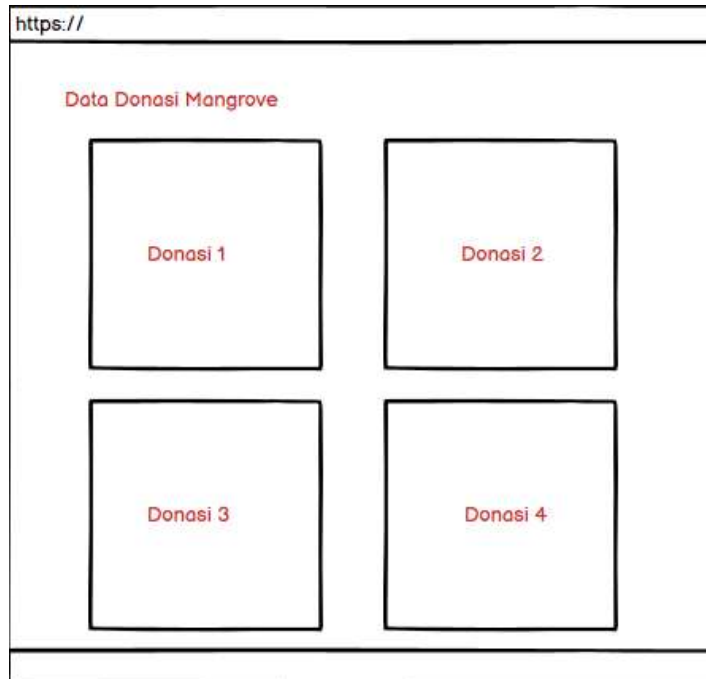
Keterlibatan

upload

Gambar 22. Pembukuan Admin

- Halaman Data Donasi

Pada halaman donasi admin dapat melihat data orang orang yang telah berdonasi.



Gambar 23. Halaman data donasi

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah saya melakukan Kerja Praktek di PT Shifthink Digital Creative, saya mendapatkan banyak manfaat baik itu pengalaman, pengetahuan, dan semua yang terkait dalam dunia kerja. Sehingga saya dapat menambah wawasan yang saya dapatkan selama ini, karena hanya dengan praktek saya bisa mengetahui seberapa jauh kemampuan saya. Sehingga suatu saat nanti jika saya memasuki dunia kerja tidak akan ragu melakukannya, karena sebelumnya saya sudah mempunyai pengalaman.

5.2 Saran

1. Dengan pengalaman yang dimiliki dalam pelaksanaan Kerja Praktek di PT Shifthink Digital Creative maka dalam kesempatan kali ini penulis menyarankan untuk mempelajari bidang *Digital Marketing* karena bidang tersebut dibutuhkan dalam dunia kerja. Dan juga kemampuan berbahasa Inggris menjadi standarisasi sebuah perusahaan.
2. Bagi perusahaan sebaiknya lebih diperhatikan lagi peserta Kerja Praktek agar tidak terlalu sering menganggur atau tidak ada mengerjakan apapun.

DAFTAR PUSTAKA

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

“Cloud Computing : Pengertian, Cara Kerja, dan Fungsinya”.niagahoster.co.id. 5 Desember 2021. 25 Agustus 2022.

<http://www.niagahoster.co.id/blog/cloud-computing-adalah/>

“Metode Smart Goals : Rahasia Agar Bisnis Lebih Terarah”. hashmicro.com. 14 Maret 2022. 19 Agustus 2022.

<https://www.hashmicro.com/id/blog/metode-smart>

“PT Shifthink Digital Creative”. linkedIn.com. 2020. 11 Agustus 2022.

<https://id.linkedin.com/company/pt-shifthink-digital-creative>

“SHIFTHINK! (?)”. inspiratif.id. 13 Maret 2021. 11 Agustus 2022.

<https://inspiratif.id/shifthink>

“Shifthink Now! Mari Berkolaborasi Bersama Kami”. shifthink.id. 2022. 09 Agustus 2022. <https://shifthink.id>

“The 7 Habits of Highly Effective People”. franklincovey.com. 2022. 11 Agustus 2022. <https://franklincovey.com/the-7-habits>

“What is Cloud Computing”. aws.amazon.com. 2022. 13 Agustus 2022.

<https://aws.amazon.com/id/what-is-cloud-computing>

RIWAYAT LOGBOOK DAN PRESENSI

: Teguh Tri Asrianto
 : 6103201423
 : D3 - Teknik Informatika
 Politeknik Negeri Bengkalis
 : PT. SHITHINK DIGITAL CREATIVE
 : Musreza, ST
 : Wahyat, M. Kom.
 : Selesai

ttd & stempel
 Validasi

LOGBOOK DAN PRESENSI MAHASISWA

Tanggal	Jam Masuk	Rencana Kegiatan	Jam Pulang	Realisasi Kegiatan	Total Jam Kerja
29 Juli 2022	17:32	-	-	-	0 jam, 0 menit
31 Agustus 2022	09:13	-	16:04	Belajar bahasa Inggris	6 jam, 50 menit
1 Agustus 2022	09:05	-	-	-	0 jam, 0 menit
2 Agustus 2022	16:37	-	16:37	Englishzone	0 jam, 0 menit
3 Agustus 2022	09:48	-	16:03	Diskusi tim	6 jam, 15 menit
4 Agustus 2022	09:29	-	15:37	Learn english	6 jam, 8 menit
5 Agustus 2022	09:06	-	20:20	-	11 jam, 14 menit
6 Agustus 2022	09:02	-	17:03	Brainstorming dengan pembimbing lapangan and learning English from gadget question.	8 jam, 0 menit
7 Agustus 2022	09:20	-	16:00	Web profil	6 jam, 39 menit
8 Agustus 2022	09:05	-	16:03	Learn english dan belajar elementor dan plugin di wordpress	6 jam, 58 menit
9 Agustus 2022	09:06	-	-	-	0 jam, 0 menit
10 Agustus 2022	08:49	-	18:45	Diskusi dan shering	9 jam, 56 menit
11 Agustus 2022	08:57	-	16:01	Diskusi topik kp	7 jam, 3 menit
12 Agustus 2022	09:55	-	-	-	0 jam, 0 menit
13 Agustus 2022	09:16	-	15:58	interview in English	6 jam, 42 menit
14 Agustus 2022	09:24	-	15:54	Praktis interview job	6 jam, 30 menit
15 Agustus 2022	09:04	-	-	-	0 jam, 0 menit
16 Agustus 2022	09:00	-	16:01	Membuat projek website	7 jam, 0 menit
17 Agustus 2022	09:26	-	20:02	Diskusi projek	10 jam, 35 menit
18 Agustus 2022	12:28	-	19:10	-	6 jam, 41 menit
19 Agustus 2022	09:35	-	-	-	0 jam, 0 menit
20 Agustus 2022	13:45	-	15:45	Pembimbingan projek	0 jam, 0 menit

MUSREZA, ST

Musreza

Scanned with CamScanner

Tanggal	Jam Masuk	Rencana Kegiatan	Jam Pulang	Realisasi Kegiatan	Tota Ke
27 Agustus 2022	09:09		16:01	Diskusi projek seminar	6 jam menit
28 Agustus 2022	10:12		-		0 jam menit
29 Agustus 2022	09:28		-		0 jam menit
31 Agustus 2022	09:10		19:03		9 jam menit
01 September 2022	09:29		-		0 jam menit
02 September 2022	09:09		17:03		7 jam menit
05 September 2022	08:54		-		0 jam menit
06 September 2022	11:33		-		0 jam menit
07 September 2022	09:02		-		0 jam menit
08 September 2022	16:21		-		0 jam menit
12 September 2022	13:40		-		0 jam menit

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

Dosen Pembimbing

 Wahyul M. K. O.
 Politeknik Negeri Bengkalis


 Pembimbing Lapangan,

 Musreza S.I.
 PT. SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)

HARI : SENIN

TANGGAL : 18 JULI 2022


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

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1		<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
	Mengisi form worksheet S.M.A.R.T Goal	Musreza, S.T	
2	Catatan Pembimbing Industri		


No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
----	--------------	------------

SMART GOALS WORKSHEET		
2	GOAL/TUJUAN <small>Be specific and concise. Include the number and time frame. Remember: specific also implies "achieve" and "measurable".</small> ta BEM. Why? Karena untuk memudahkan mahasiswa Politeknik Negeri Bengkulu	MY GOAL IS... ✓ Specific - Tertentu: ✓ Measurable - Terukur: ✓ Attainable - Mampu Dicapai: ✓ Relevant - Relevan: ✓ Time-bound - Terikat Waktu: ✓
	PURPOSE/MAKSUD <small>Why is the goal needed? What are the benefits? Are you motivated?</small> sebagai media informasi dan memudahkan mahasiswa Politeknik Negeri Bengkulu dan masyarakat luas memperoleh informasi BEM Politeknik Negeri Bengkulu.	
	CHALLENGES <small>What are the challenges in working? What resources and skills are needed? Are you targeted and well-qualified? Budget time and resources are properly allocated? Are you confident that you can do it? What are the risks and how to avoid them? Are you motivated and committed?</small> analisa system dan data keanggotaan BEM Politeknik Negeri Bengkulu	COMPLETION DATE - TANGGAL PENYELESAIAN 18/10/22

Pengisian SMART Goal untuk menentukan tujuan yang akan dicapai selama magang agar lebih terarah.

HARI : RABU

TANGGAL : 20 JULI 2022

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

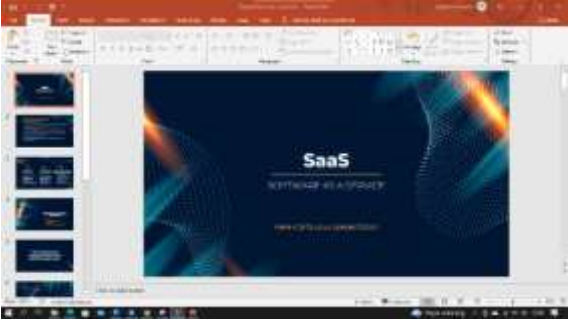
No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
----	--------------	------------

3	 	Memahami dan penentuan carier hacking berdasarkan metode carier hacking dan pengenalan bahasa Inggris.
---	------	--

HARI : KAMIS


TANGGAL : 21 JULI 2022

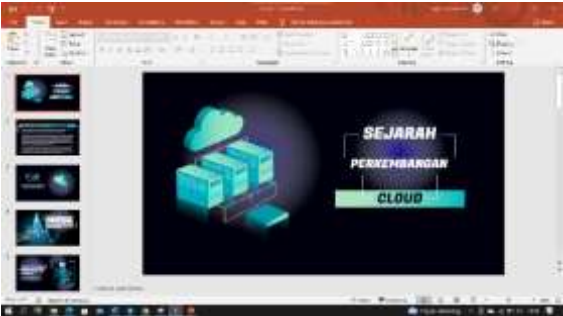
No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
	Mempelajari dan memahami SaaS	Musreza, S.T	
4	Catatan Pembimbing Industri		

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 pengembangan weebsite 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	
--	-----------------------------	--

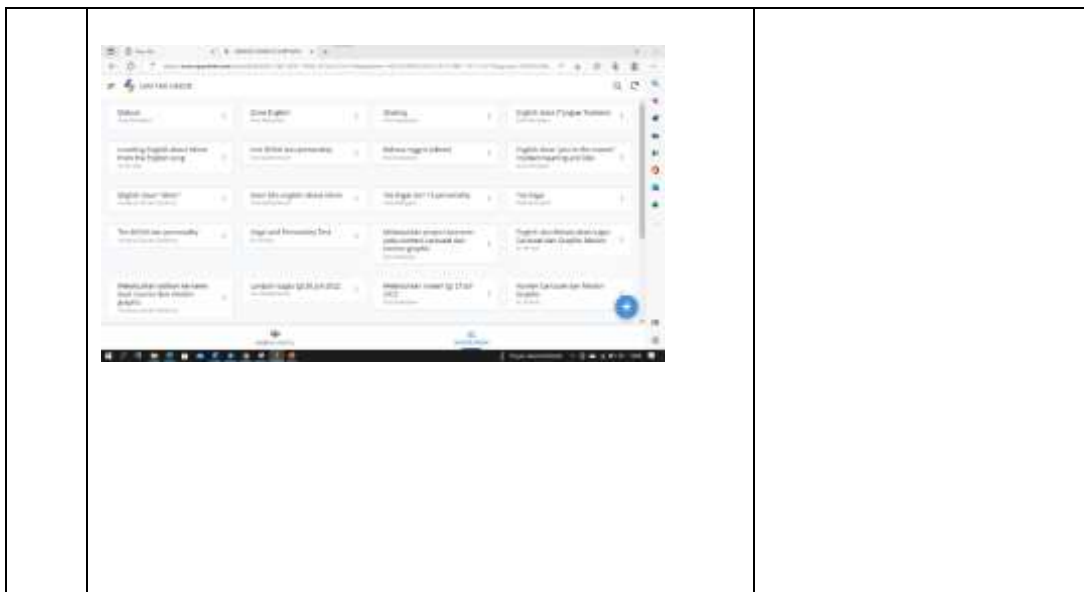
No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
6		<p>Melakukan evaluasi mingguan serta shraing tranformasi digital dan juga pengenalan digital marketing, pemanfaatan teknologi digital dalam membuat konten, workflow, landing page, yang mana semua yang disebut diatas akan menjadi goal yang ingin dicapai dalam team work ini.</p>

HARI : SENIN

TANGGAL : 25 JULI 2022

No	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
7	<ul style="list-style-type: none">- Class english "Daily Habits"- Membuat aplikasi absen digital menggunakan platform Appsheet	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
	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konten carousel dan motion graphic - English class "Family Tree" 	Musreza, S.T Rangga	
7	Catatan Pembimbing Industri		

No	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
7	 	<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 menggabungkan bahasa film dengan desain grafis.</p>

HARI : KAMIS

TANGGAL : 28 JULI 2022

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

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

