

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT. SOODU INDONESIA GROUP**

**PERANCANGAN SISTEM
PROFESIONAL DESA DIGITAL**

MUHAMMAD AZMI

6304211396



**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
BENGKALIS- RIAU
2025**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT. SOODU INDONESIA GROUP**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

**MUHAMMAD AZMI
6304211396**

Bengkalis, 21 Juli 2025

Chief Operational Officer
PT. SOODU INDONESIA GROUP

Wahyu Jati Wibowo

Dosen Pembimbing Program Studi
Rekayasa Perangkat Lunak



Eva Yumami, S.Kom., M.T
NIP. 198904182022032008

Disetujui
Ka. Prodi Rekayasa Perangkat Lunak



Fajar Reflesio Putra, M.Cs
NIP. 198805072015041003

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Laporan Kerja Praktek yang berjudul “Perancangan Sistem Profesional Desa Digital”.

Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak, Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Bengkalis. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Johny Custer, S.T., M.T sebagai Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M. Kom sebagai ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs sebagai Ketua Program Studi Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Ibu Eva Yumami, S.Kom., M.T sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan serta saran dalam pelaksanaan Kerja Praktek.
5. Segenap Dosen Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
6. Bapak Muhammad Ridho Nosa selaku Chief Executive Officer PT. Soodu Indonesia Group.
7. Orang tua beserta keluarga, saudara dan teman-teman sekalian yang telah memberikan do`a, dukungan dan bimbingan selama ini.

Penulis menyampaikan rasa syukur atas kesempatan yang telah diberikan untuk melaksanakan Kerja Praktik di PT. SOODU INDONESIA GROUP. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh kesempatan berharga untuk meningkatkan keahlian profesional dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama masa studi ke dalam situasi kerja yang nyata, sekaligus menanamkan nilai-nilai etika kerja yang baik.

Selanjutnya, penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat atas segala kekhilafan dan kekurangan yang mungkin terjadi selama proses pelaksanaan Kerja Praktik, baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi peningkatan kualitas laporan ini, sehingga pada akhirnya dapat memberikan manfaat yang berarti bagi para pembaca.

Bengkalis, 21 Juli 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhammad Azmi', written over a faint, circular official stamp.

Muhammad Azmi

6304211396

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Tujuan Kerja Praktek	2
1.3. Manfaat Kerja Praktek.....	2
1.4. Luaran Proyek Kerja Praktek	2
BAB II GAMBAR UMUM PERUSAHAAN PT. SOODU INDONESIA GROUP	4
2.1. Profil dan Sejarah Perusahaan PT. Soodu Indonesia Group	4
2.2. Visi dan Misi Perusahaan PT. Soodu Indonesia Group	4
2.2.1. Visi.....	4
2.2.2. Misi.....	4
2.3. Struktur Organisasi Perusahaan PT. Soodu Indonesia Group	4
2.4. Ruang Lingkup Perusahaan PT. Soodu Indonesia Group	5
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK.....	7
3.1. Bidang Pekerjaan Selama Kerja Praktek	7
3.1.1 Mengembangkan Fitur Web Desa Yang Ada Di Bengkalis.....	7
3.1.2Perancangan Sistem Profesional Desa Digital	7
3.2. Perangkat Yang Digunakan	8

3.3. Kendala Saat Pelaksanaan Kerja Praktek.....	8
3.4. Target Yang Diharapkan.....	9
BAB IV PERANCANGAN SISTEM PROFESIONAL DESA DIGITAL ...	10
4.1. Metodologi.....	10
4.2. Perancangan dan Implementasi	15
BAB V PENUTUP.....	26
5.1. Kesimpulan	26
5.2. Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	28
LAMPIRAN	29
Lampiran 1 Surat Telah Melakukan Kerja Praktek.....	29
Lampiran 2 Surat Penerimaan Kerja Praktek.....	30
Lampiran 3 Surat Nilai Kerja Praktek	31
Lampiran 4 Kegiatan Mingguan Kerja Praktek	32

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan	15
Tabel 4.2 Pengujian Black Box	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Use Case Diagram	13
Gambar 4.2 Activity Diagram Mengelola Artikel	13
Gambar 4.3 Activity Diagram Mengelola Tenggat Pembayaran	14
Gambar 4.4 Activity Diagram Mengelola Pemberitahuan Maintenance	14
Gambar 4.5 Halaman Login	15
Gambar 4.6 Halaman Dashboard.....	16
Gambar 4.7 Halaman Artikel	16
Gambar 4.8 Halaman Pembayaran	17
Gambar 4.9 Halaman Maintenance	17
Gambar 4.10 Login.....	18
Gambar 4.11 Dashboard.....	19
Gambar 4.12 Tambah Artikel.....	20
Gambar 4.13 Tambah Pembayaran.....	22
Gambar 4.14 Tambah Maintenance.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Telah Melakukan Kerja Praktek	29
Lampiran 2 Surat Penerimaan Kerja Praktek	30
Lampiran 3 Surat Nilai Kerja Praktek	31
Lampiran 4 Kegiatan Mingguan Kerja Praktek.....	32

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kerja Praktek juga merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus diselesaikan oleh mahasiswa. Namun dalam pelaksanaannya, tidak sedikit mahasiswa yang mengalami kesulitan karena kurangnya informasi atau pemahaman mengenai prosedur yang harus dijalani, yang berpotensi menghambat kelulusan tepat waktu. Hal ini memperkuat pentingnya pembekalan dan pendampingan sistematis dalam pelaksanaan KP (Fadli dkk., 2022).

Selama perkuliahan, mahasiswa telah mempelajari berbagai teori dan konsep dasar mengenai pengembangan perangkat lunak, pemrograman, analisis sistem, basis data, hingga pengelolaan proyek. Namun, tidak semua pemahaman tersebut akan sepenuhnya matang tanpa diiringi oleh praktik nyata di lapangan. Kerja Praktek hadir sebagai jembatan antara dunia akademik dan dunia industri, di mana mahasiswa tidak hanya belajar tentang teori, tetapi juga menghadapi permasalahan teknis, manajemen proyek, serta komunikasi tim yang sesungguhnya.

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek ini, penulis memilih Soodu.id sebagai tempat pelaksanaan kegiatan karena relevansinya dengan bidang studi dan minat dalam pengembangan teknologi informasi berbasis komunitas. Soodu.id merupakan platform yang berfokus pada pemberdayaan dan promosi potensi desa melalui media digital, sehingga memberikan peluang besar bagi penulis untuk berkontribusi secara langsung dalam aspek pengembangan sistem informasi.

Topik yang diangkat dalam kerja praktik ini adalah “Perancangan Sistem Profesional Desa Digital”, yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan sarana promosi berbasis digital guna mendukung potensi lokal desa, seperti produk UMKM, destinasi wisata, hingga budaya lokal. Di era transformasi digital saat ini, desa juga dituntut untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi informasi agar dapat mandiri dan berkembang secara berkelanjutan. Oleh karena itu, kerja

praktik ini menjadi pengalaman yang sangat berharga bagi penulis dalam menerapkan keahlian di bidang rekayasa perangkat lunak untuk memberikan solusi nyata dalam kehidupan masyarakat.

1.2. Tujuan Kerja Praktek

Kerja praktek dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman terhadap proses kerja di lingkungan industri, termasuk alur kerja sama tim, standar pengembangan sistem, dan manajemen proyek.
2. Menumbuhkan sikap tanggung jawab, disiplin, dan profesionalisme kerja melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan di tempat kerja.
3. Mengembangkan keterampilan teknik seperti pemrograman, perancangan sistem, pengujian sistem serta penggunaan tools atau framework sesuai kebutuhan dengan industri.
4. Memberikan kontribusi terhadap tempat kerja praktik melalui pengembangan atau perbaikan sistem informasi.

1.3. Manfaat Kerja Praktek

Adapun manfaat yang diperoleh dari kerja praktek sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman langsung yang berguna dalam menghadapi dunia kerja setelah lulus.
2. Meningkatkan kemampuan dalam kerja sama secara tim dan berkontribusi dalam lingkungan kerja.
3. Memperluas wawasan dan pengetahuan praktis dalam bidang pengembangan perangkat lunak.

1.4. Luaran Proyek Kerja Praktek

Luaran dari kegiatan kerja in merupakan hasil dari penerapan yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam praktik langsung pada dunia kerja. Adapun luaran dari kegiatan Kerja Praktek yang dilaksanakan di PT. Soodu Indonesia Group adalah membangun sistem backend untuk sistem Profesional Desa Digital, sistem ini dikembangkan untuk membantu pengelolaan desa dalam mengelola

artikel berita, informasi maintenance, dan peringatan pembayaran secara online. Halaman admin dibangun menggunakan Laravel, Livewire, dan Tailwind CSS yang memungkinkan pengguna untuk melakukan proses CRUD (Create, Read, Update, Delete) terhadap data artikel, notifikasi, dan pembayaran. Penambahan fitur tanda tangan digital, surat undangan, dan surat keterangan baru yang diintegrasikan ke dalam sistem layanan desa berbasis Laravel.

BAB II

GAMBAR UMUM PERUSAHAAN PT. SOODU INDONESIA GROUP

2.1. Profil dan Sejarah Perusahaan PT. Soodu Indonesia Group

Ide Soodu.id pertama kali dicetus oleh Muhammad Ridho Nosa pada tanggal 10 Juli 2019. Lalu, pada 5 Mei 2020, Muhammad Ridho Nosa mengajak beberapa teman-teman dan koleganya untuk menjalankan bersama-sama startup Soodu.id. Pada tanggal inilah Soodu.id mulai resmi berjalan dan beroperasi. Soodu.id hadir sebagai solusi untuk meningkatkan daya saing produk lokal daerah agar dapat menjangkau pasar yang lebih luas melalui platform digital. Perjalanan awal ini menjadi pondasi penting dalam pengembangan Soodu.id sebagai startup berbasis teknologi yang mendukung penguatan UMKM lokal.

2.2. Visi dan Misi Perusahaan PT. Soodu Indonesia Group

2.2.1. Visi

Menjadi marketplace produk asli daerah terbesar se-Indonesia.

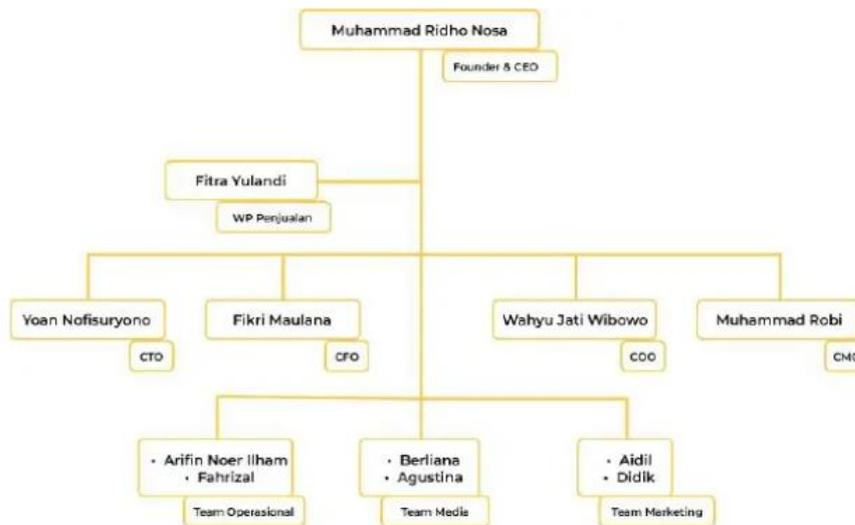
2.2.2. Misi

Adapun misi dari Soodu.id adalah sebagai berikut:

1. Memperkuat UMKM daerah se-Provinsi Riau.
2. Meningkatkan daya jual UMKM daerah se-Provinsi Riau.
3. Membangun kemitraan yang saling menguntungkan dengan UMKM daerah se-Provinsi Riau.

2.3. Struktur Organisasi Perusahaan PT. Soodu Indonesia Group

Struktur organisasi PT. Soodu Indonesia Group dibentuk berdasarkan ketentuan yang mengatur fungsi, kewajiban, serta tanggung jawab setiap bagian dalam masing-masing bidang. Gambaran struktur organisasi PT. Soodu Indonesia Group terlampir di bawah ini.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Soodu Indonesia Group

2.4. Ruang Lingkup Perusahaan PT. Soodu Indonesia Group

Soodu.id merupakan marketplace yang disediakan sebagai wadah pemasaran produk UMKM dalam upaya meningkatkan dan mengenalkan produk UMKM ke pasar yang lebih luas sehingga produk lokal mampu menjaga eksistensinya. Adapun tugas-tugas dalam ruang lingkup perusahaan adalah sebagai berikut:

1. CEO

Chief Executive Officer merupakan posisi atau jabatan tertinggi dalam suatu perusahaan. CEO bertanggung jawab atas segala bisnis di suatu perusahaan. Mempunyai tugas untuk membuat keputusan manajerial paling tinggi di perusahaan. CEO juga mempunyai tanggung jawab untuk mengambil keputusan utama dalam manajemen perusahaan.

2. CTO

Chief Technology Officer mempunyai tugas untuk sebagai wakil direktur yang bertanggung jawab atas segala kegiatan teknologi dan informasi yang ada didalam perusahaan.

3. CFO

Chief Financial Officer mempunyai tugas sebagai wakil direktur yang mengelola dalam masalah keuangan atau *finance* didalam perusahaan. Peran CFO dalam perusahaan berkaitan dengan pengadaan pendanaan, pembelanjaan, pembentukan anggaran, dan pembuatan laporan keuangan dalam perusahaan.

4. COO

Chief Operating Officer mempunyai tugas sebagai wakil direktur dalam memimpin divisi operasional internal perusahaan.

5. CMO

Chief Marketing Officer mempunyai tugas sebagai wakil direktur yang mengelola pemasaran. Tugas CMO adalah membantu CEO memimpin divisi marketing dan menangani berbagai perihal tentang marketing atau pemasaran didalam perusahaan.

BAB III

BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK

3.1. Bidang Pekerjaan Selama Kerja Praktek

Selama pelaksanaan kerja praktek, penulis ditempatkan di bidang Programmer pada bagian *backend developer*, yang dibimbing langsung oleh CEO Soodu. Penulis terlibat dalam proses perancangan sistem, baik dalam pengembangan fitur maupun dalam pemeliharaan sistem yang telah ada.

3.1.1 Mengembangkan Fitur Web Desa Yang Ada Di Bengkulu

Tugas utama dalam pelaksanaan kerja praktek adalah melakukan pengembangan beberapa fitur pada sistem website desa yang ada di Kabupaten Bengkulu. Beberapa fitur yang dikembangkan antara lain:

1. Fitur tanda tangan digital untuk dokumen surat keterangan desa
2. Menambah surat keterangan baru yaitu surat keterangan gaib
3. Menambah surat undangan untuk disetiap desa.

Perancangan sistem menggunakan framework Laravel dan Livewire, dengan dukungan Tailwind CSS sebagai library antarmuka pengguna.

3.1.2 Perancangan Sistem Profesional Desa Digital

Tugas lainnya adalah membangun halaman admin sistem ProDes Digital. Sistem ini digunakan untuk mengelola konten promosi desa dan pemberitahuan penting. Fitur utama yang ada di halaman admin seperti:

1. Manajemen artikel berita.
2. Pemberitahuan maintenance.
3. Peringatan pembayaran desa.

Fitur-fitur ini dikembangkan agar pihak pengelola dapat mengelola konten mereka secara mandiri, dengan antarmuka yang sederhana dan responsif.

Penggunaan Laravel dipilih karena framework ini mendukung proses perancangan sistem yang cepat, terstruktur, dan aman. Selain itu, Laravel juga sangat cocok digunakan dalam metode perancangan sistem berbasis RAD (Rapid

Application Development), di mana kebutuhan perubahan sistem sering dilakukan secara iteratif bersama pengguna. Laravel memberikan efisiensi tinggi dalam pembuatan sistem berbasis web karena menyediakan dokumentasi lengkap dan ekosistem pendukung yang kuat (Herman dkk., 2021).

3.2. Perangkat Yang Digunakan

Perancangan sistem ini melibatkan berbagai peralatan, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) sebagaimana tercantum dibawah ini:

A. Perangkat Keras

1. Laptop

- a. CPU : Intel(R) Core(TM) i3-1005G1
- b. RAM : 8 GB
- c. SSD : 512 GB
- d. Resolusi layar : 1920 x 1080 px

2. Handphone

3. Flashdisk

4. Mouse

B. Perangkat Lunak

- 1. Sistem Operasi : Windows 11
- 2. Text Editor : Ms. Word 2021, Ms. Excel 2021
- 3. Code Editor : Visual Studio Code
- 4. Server : Laragon
- 5. Database : MySQL
- 6. Bahasa pemrograman : PHP
- 7. Framework : Laravel, Livewire
- 8. Browser : Brave
- 9. Pengolahan referensi : Mendeley

3.3. Kendala Saat Pelaksanaan Kerja Praktek

Selama pelaksanaan kerja praktek, penulis mengalami beberapa kendala teknis yang berkaitan dengan perancangan sistem, antara lain:

1. Memahami framework livewire.

Pada awal pelaksanaan kerja praktek, penulis mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan cara kerja kode menggunakan framework Livewire.

2. Penyesuaian nama variabel

Perlu menyesuaikan diri dengan penamaan variabel dan konvensi kode yang sudah diterapkan oleh pengembang sebelumnya, sehingga memerlukan waktu untuk mempelajari dan memahami alur logika.

3. Hubungan relasi antara tabel dalam database.

Kesulitan juga dialami dalam memahami relasi antar tabel yang digunakan pada sistem.

3.4. Target Yang Diharapkan

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini, penulis menetapkan beberapa target yang ingin dicapai, baik dari segi hasil proyek maupun peningkatan kemampuan individu, yaitu:

1. Meningkatkan pemahaman teknis dalam penggunaan framework Laravel dan Livewire, serta penerapan Tailwind CSS dalam pengembangan antarmuka.
2. Memahami alur kerja proyek untuk perangkat lunak di lingkungan kerja nyata.
3. Meningkatkan kemampuan dalam problem solving dan debugging.
4. Mendokumentasikan pengembangan sistem agar dapat dipahami dan digunakan oleh tim pengembang lain.
5. Memberikan kontribusi bagi Soodu ID.

BAB IV

PERANCANGAN SISTEM PROFESIONAL DESA DIGITAL

4.1. Metodologi

Metodologi yang digunakan untuk perancangan sistem profesional desa digital adalah menggunakan *Rapid Application Development* (RAD). RAD merupakan salah satu metode pengembangan sistem perangkat lunak dengan pendekatan berorientasi objek yang bertujuan untuk mempercepat proses perencanaan, perancangan, dan implementasi sistem dibandingkan metode tradisional (Sikumbang dkk., 2020).

Model RAD menekankan pada kecepatan pengembangan sistem melalui tahapan iteratif dan penggunaan prototipe, dimana setiap tahapan memungkinkan interaksi langsung dengan pengguna untuk memperoleh umpan balik secara cepat. Hal ini menjadikan RAD sangat cocok untuk proyek pengembangan sistem dalam waktu terbatas, seperti kegiatan kerja praktek mahasiswa, karena dapat memberikan solusi yang cepat, fleksibel, dan efektif (Rianto, 2023).

4.1.1. Prosedur Pembuatan Sistem

Prosedur pembuatan sistem menggunakan *Rapid Application Development* (RAD) dilakukan melalui beberapa tahapan yang iteratif. RAD dirancang untuk mempercepat proses pengembangan dengan menjaga kualitas perangkat lunak melalui keterlibatan pengguna selama proses desain dan pengujian (Purwanto, 2021). Adapun tahapan yang dilakukan dalam perancangan sistem profesional desa digital adalah sebagai berikut:

1. Planning (Perencanaan).

Pada tahap awal, dilakukan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan sistem dari pengguna. Informasi didapatkan dengan berdiskusi langsung dengan pengguna dan observasi langsung terhadap proses manajemen promosi desa yang

sedang berjalan. Hasil dari tahap ini berupa spesifikasi kebutuhan sistem seperti fitur manajemen artikel, notifikasi maintenance, dan peringatan pembayaran.

2. Analysis (Analisis)

Berdasarkan hasil perencanaan, dilakukan analisis terhadap alur sistem dan struktur data yang dibutuhkan. Penulis menyusun rancangan awal antarmuka (UI) dan struktur database sistem backend. Desain ini dikembangkan menjadi prototipe awal dan langsung diuji coba bersama pengguna untuk memperoleh masukan. Proses ini dilakukan secara iteratif sampai desain dianggap sesuai kebutuhan dan mudah digunakan.

3. Design (Perancangan)

Tahapan ini merupakan proses implementasi dari desain sistem. Perancangan dilakukan menggunakan Laravel, Livewire, dan Tailwind CSS. Aktivitas meliputi pembuatan modul CRUD untuk artikel, maintenance, pembayaran, dan sistem login admin. Selama proses ini, pengujian dilakukan secara bertahap untuk memastikan fitur berjalan dengan baik.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap akhir, sistem diuji secara menyeluruh dengan pendekatan black-box testing. Setelah sistem stabil, dilakukan dokumentasi teknis serta pelatihan singkat kepada pihak pengguna agar dapat mengelola sistem secara mandiri. Sistem dijalankan secara lokal selama kerja praktik dan disiapkan untuk deployment di server produksi.

4.1.2. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam perancangan sistem, penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data dan informasi sebagai dasar melakukan perancangan dan pembangunan sistem. Metode yang digunakan antara lain:

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara informal dengan pembimbing dari pihak Soodu.id untuk mengetahui kebutuhan sistem dan alur kerja pengguna. Diskusi dilakukan untuk menggali fitur-fitur yang dibutuhkan.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung terhadap alur kerja admin desa dan proses manajemen konten promosi desa. Melalui observasi ini, penulis dapat memahami proses nyata yang terjadi dan merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

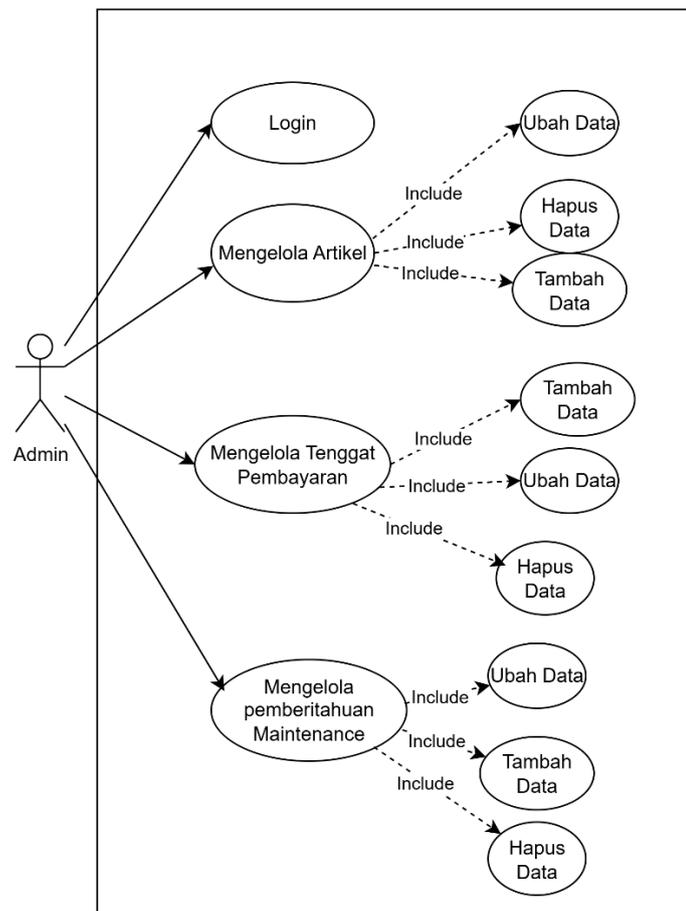
3. Studi Pustaka

Penulis mempelajari referensi dari dokumentasi Laravel, Livewire, Tailwind CSS, serta jurnal dan artikel ilmiah terkait metode perancangan sistem, khususnya metode *Rapid Application Development (RAD)*.

4.1.3. Proses Perancangan

Perancangan sistem dilakukan untuk menggambarkan bagaimana sistem akan dibangun, serta bagaimana kebutuhan antara pengguna dan fitur sistem.

1. Use Case Diagram



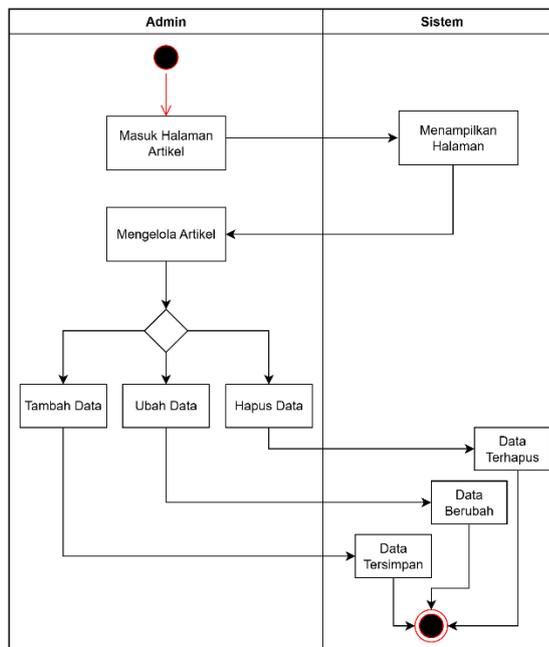
Gambar 4.1 Use Case Diagram

Use case diagram di atas menggambarkan interaksi antara aktor pengguna dengan sistem untuk mengelola konten profesional desa digital. Diagram ini terdapat beberapa use case yang mencerminkan fitur-fitur sistem, juga terdapat use case tambahan untuk melakukan CRUD pada masing-masing fitur.

2. Activity Diagram

A. Mengelola Artikel

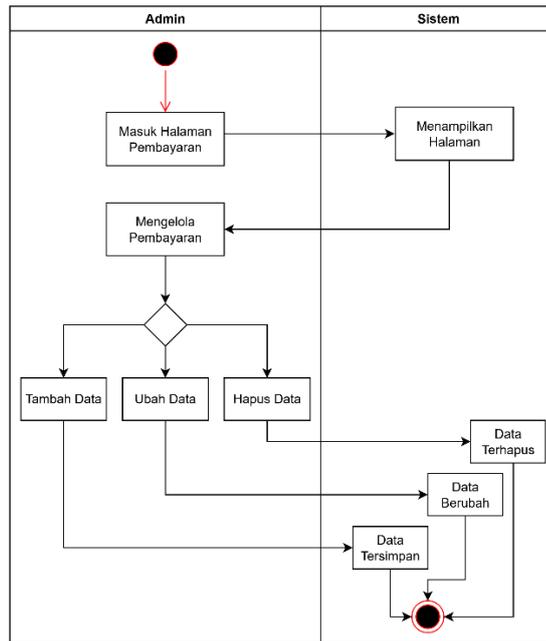
Activity Diagram ini menggambarkan aktivitas apa yang dilakukan oleh admin pada saat mengelola artikel. Admin dapat melakukan tambah, ubah, atau hapus data artikel.



Gambar 4.2 Activity Diagram Mengelola Artikel

B. Mengelola Tanggal Pembayaran

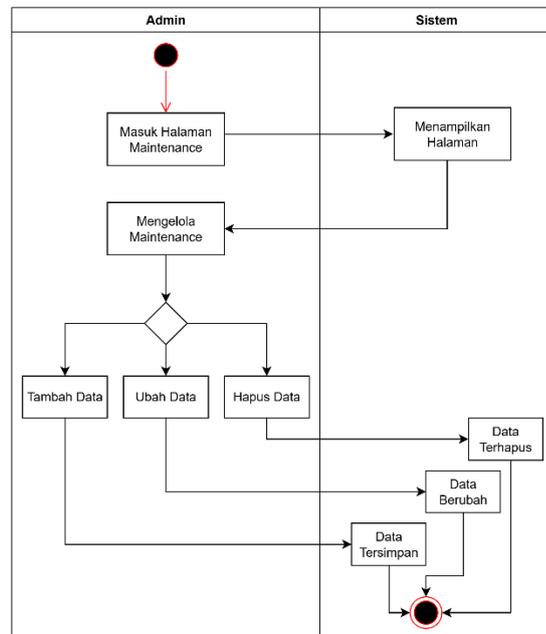
Activity Diagram ini menggambarkan aktivitas apa yang dilakukan oleh admin pada saat mengelola tanggal pembayaran.



Gambar 4.3 Activity Diagram Mengelola Tenggat Pembayaran

C. Mengelola Pemberitahuan Maintenance

Activity Diagram ini menggambar aktivitas apa yang dilakukan oleh admin pada saat mengelola pemberitahuan maintenance.



Gambar 4.4 Activity Diagram Mengelola Pemberitahuan Maintenance

4.1.4. Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan perancangan aplikasi profesional desa digital pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

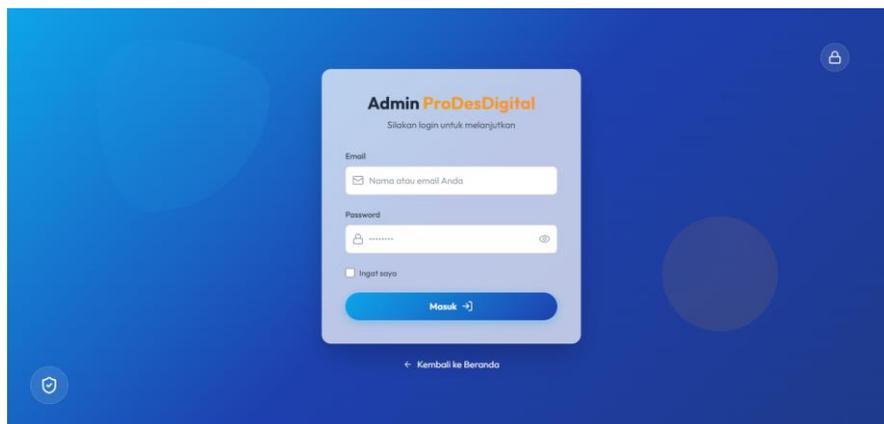
Uraian	Bulan																		
	Maret			April				Mei				Juni				Juli			
	3	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Perencanaan																			
Perancangan																			
Pengembangan																			
Implementasi																			
Laporan Kerja Praktek																			

4.2. Perancangan dan Implementasi

4.2.1. Perancangan sistem

1. Halaman Login

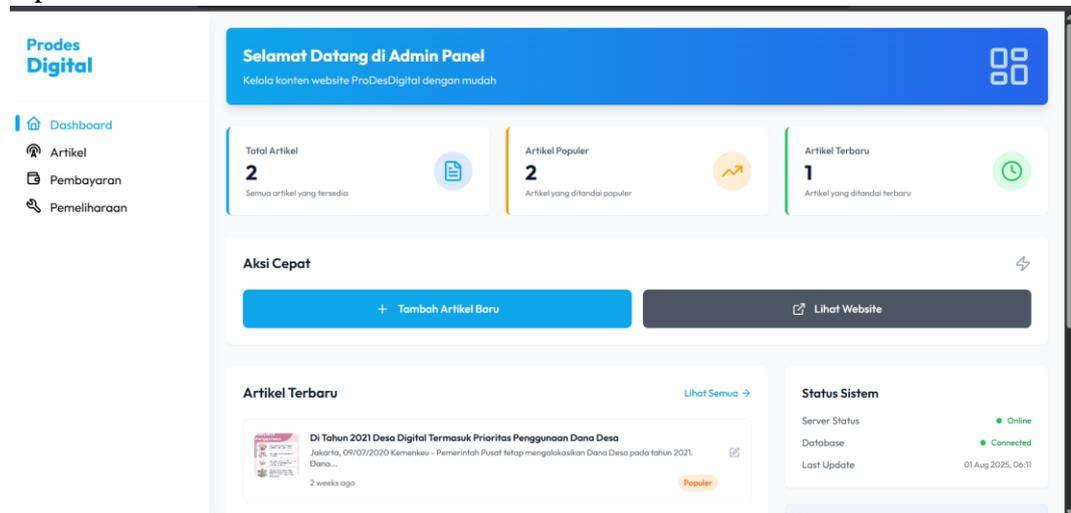
Pada halaman ini, admin memasukkan email dan password agar dapat masuk ke halaman dashboard



Gambar 4.5 Halaman Login

2. Halaman Dashboard

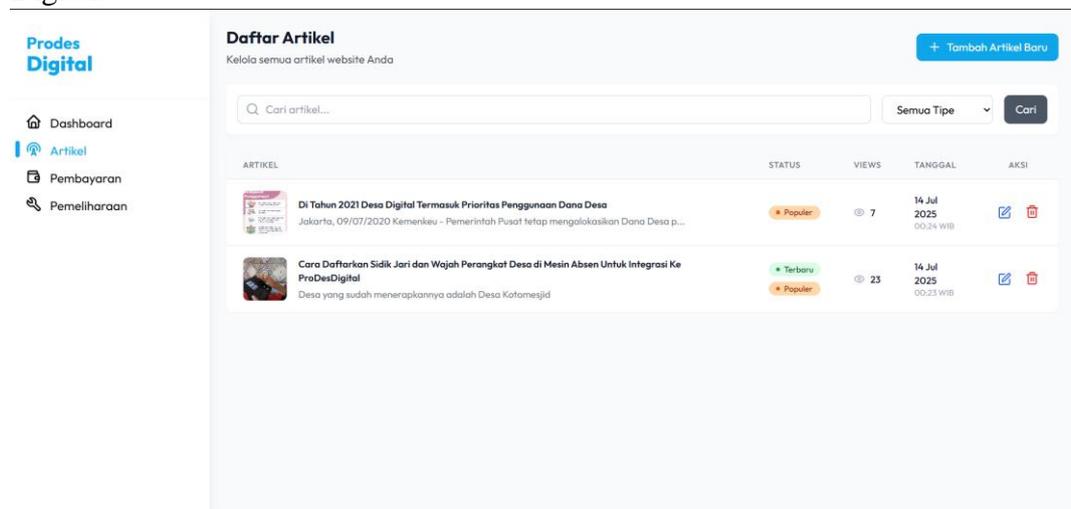
Setelah melakukan login, maka admin akan diarahkan ke halaman dashboard. Pada halaman ini terdapat informasi umum jumlah artikel yang telah dipublikasikan.



Gambar 4.6 Halaman Dashboard

3. Halaman Artikel

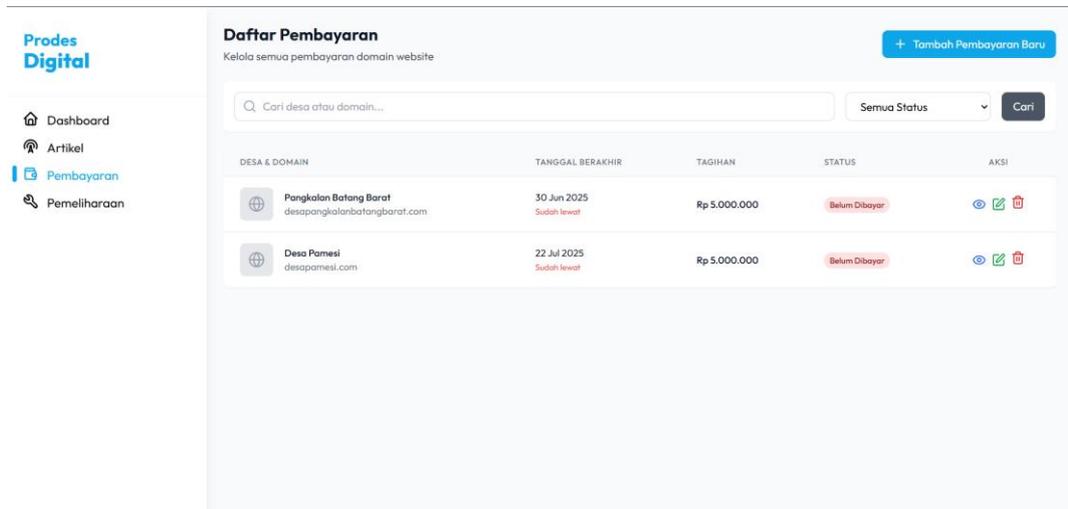
Halaman ini berfungsi untuk mengelola berita atau artikel yang akan dipublikasikan ke halaman utama. Artikel-artikel ini digunakan sebagai media informasi dan dokumentasi perkembangan kegiatan dalam program ProDes Digital.



Gambar 4.7 Halaman Artikel

4. Halaman Pembayaran

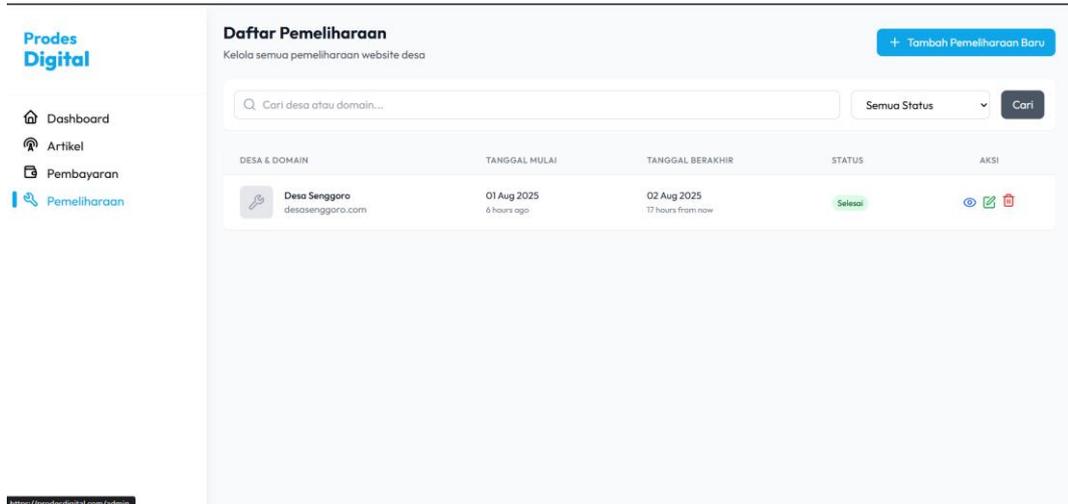
Halaman ini adalah halaman untuk mengelola pemberitahuan tentang pembayaran untuk desa yang belum membayar layanan. Admin dapat menambahkan, mengubah, atau menghapus informasi pembayaran sesuai kebutuhan.



Gambar 4.8 Halaman Pembayaran

5. Halaman Maintenance

Halaman ini digunakan untuk menampilkan mengenai pemeliharaan sistem, memperbaiki bug atau menambah fitur baru.



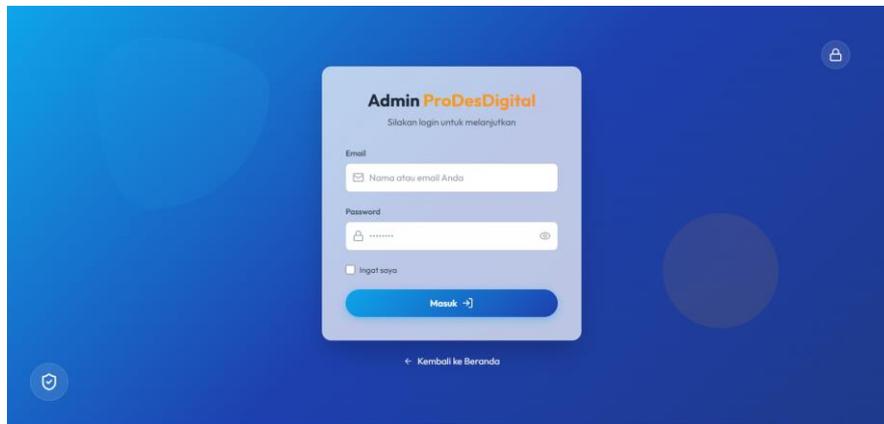
Gambar 4.9 Halaman Maintenance

4.2.2. Implementasi

Implementasi sistem dilakukan menggunakan framework Laravel dan Livewire, dengan Tailwind CSS sebagai desain untuk antarmuka. Setiap fitur dikembangkan dalam bentuk kode yang terpisah. Berikut adalah potongan kode dari beberapa halaman

1. Login

Fitur ini dapat memungkinkan admin masuk ke dalam sistem dengan mengisi email dan password yang telah terdaftar.



Gambar 4.10 Login

Kode Login

```
public function login(Request $request)
{
    $validator = Validator::make($request->all(), [
        'email' => 'required|email',
        'password' => 'required|min:6'
    ], [
        'email.required' => 'Email wajib diisi',
        'email.email' => 'Format email tidak valid',
        'password.required' => 'Password wajib diisi',
        'password.min' => 'Password minimal 6 karakter'
    ]);

    if ($validator->fails()) {
        return back()
            ->withErrors($validator)
            ->withInput($request->only('email'));
    }

    $credentials = $request->only('email', 'password');
    $remember = $request->has('remember');

    if (Auth::attempt($credentials, $remember)) {
        $request->session()->regenerate();

        // Cek apakah ada intended URL dan bukan halaman login
    }
}
```

```

$intendedUrl = $request->session()->get('url.intended');

    if ($intendedUrl && $intendedUrl !== route('login') &&
$intendedUrl !== url('/login')) {
        return redirect($intendedUrl)
            ->with('success', 'Selamat datang kembali!');
    }

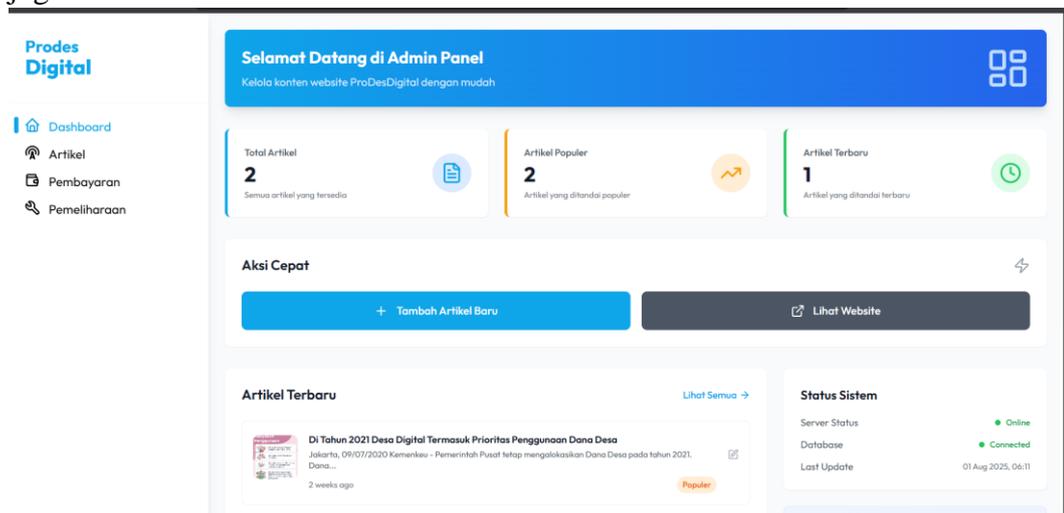
    // Jika tidak ada intended URL atau intended URL adalah login,
    redirect ke admin dashboard
    return redirect()->route('admin.dashboard')
        ->with('success', 'Selamat datang kembali!');
}

return back()
    ->withErrors(['email' => 'Email atau password salah.'])
    ->withInput($request->only('email'));
}

```

2. Dashboard

Halaman ini menampilkan informasi seperti jumlah artikel, artikel populer, dan juga artikel terbaru.



Gambar 4.11 Dashhboard

Kode Dashboard

```

public function dashboard()
{

```

```

$stats = [
    'total_articles' => Article::count(),
    'popular_articles' => Article::where('is_popular', true)->count(),
    'recent_articles' => Article::where('is_recent', true)->count(),
    'total_images' => Image::count(),
];

$recent_articles = Article::latest()->take(5)->get();
$recent_images = Image::latest()->take(6)->get();

return view('admin.dashboard', compact('stats', 'recent_articles',
'recent_images'));
}

```

3. Artikel

Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus artikel. Pada artikel, terdapat judul, konten, serta gambar sebagai thumbnail berita.

Gambar 4.12 Tambah Artikel

Kode Artikel

```

public function store(Request $request)
{
    $request->validate([
        'title' => 'required|max:255',
        'content' => 'required',
    ]);
}

```

```

        'thumbnail' => 'nullable/image/mimes:jpeg,png,jpg,gif/max:2048',
        'is_recent' => 'boolean',
        'is_popular' => 'boolean'
    ]);

    $data = $request->all();
    $data['slug'] = Str::slug($request->title);

    // Handle thumbnail upload
    if ($request->hasFile('thumbnail')) {
        $path = $request->file('thumbnail')->store('articles', 'public');
        $data['thumbnail'] = $path;
    }

    $data['is_recent'] = $request->has('is_recent');
    $data['is_popular'] = $request->has('is_popular');

    Article::create($data);

    return redirect()->route('admin.articles.index')
        ->with('success', 'Artikel berhasil ditambahkan!');
}

```

4. Pembayaran

Pada fitur ini digunakan untuk mengelola informasi terkait pembayaran untuk website desa.

← Kembali ke Daftar Pembayaran

Informasi Pembayaran

Nama Domain *

Nama Desa *

Tanggal Mulai * Tanggal Akhir *

Jumlah Tagihan *

Status Pembayaran *

Deskripsi (Opsional)

Gambar 4.13 Tambah Pembayaran

Kode Pembayaran

```

public function store(Request $request)
{
    $validated = $request->validate([
        'domain_name' => 'required|min:3|max:255',
        'village_name' => 'required|min:3|max:255',
        'start_date' => 'required|date',
        'end_date' => 'required|date|after_or_equal:start_date',
        'bill_amount' => 'required|numeric',
        'status' => 'required|in:paid,unpaid,overdue,expired,pending',
        'description' => 'nullable|min:3|max:255',
    ], [
        'domain_name.required' => 'Nama domain harus diisi',
        'village_name.required' => 'Nama desa harus diisi',
        'start_date.required' => 'Tanggal mulai harus diisi',
        'end_date.required' => 'Tanggal akhir harus diisi',
        'end_date.after_or_equal' => 'Tanggal akhir harus setelah atau sama
dengan tanggal mulai',
        'bill_amount.required' => 'Jumlah tagihan harus diisi',
        'bill_amount.numeric' => 'Jumlah tagihan harus berupa angka',
        'status.required' => 'Status harus dipilih',
        'status.in' => 'Status pembayaran harus salah satu dari: paid, unpaid,
overdue, expired, pending.',
        'min' => 'Minimal 3 karakter',
        'max' => 'Maksimal 255 karakter',
    ]
    );
}

```

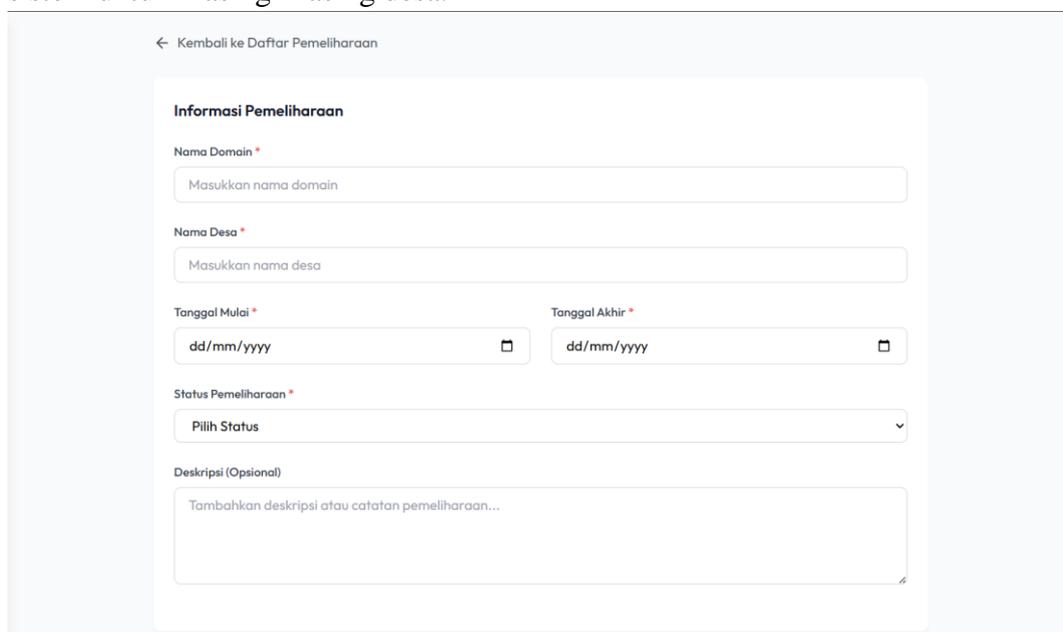
```

    });

    $payment = Payment::create($validated);
    return redirect()->route('admin.payments.index')->with('success',
    'Pembayaran berhasil dibuat.');
```

5. Maintenance

Admin dapat menambahkan jadwal untuk melakukan pemeliharaan terhadap sistem untuk masing-masing desa.



Gambar 4.14 Tambah Maintenance

```

Kode Maintenance

public function store(Request $request)
{
    $validated = $request->validate([
        'domain_name' => 'required|min:3|max:255',
        'village_name' => 'required|min:3|max:255',
        'start_date' => 'required|date',
        'end_date' => 'required|date|after_or_equal:start_date',
        'status' => 'required|in:scheduled,ongoing,completed,cancelled',
        // 'image_pictures' => 'nullable|array|max:5',
        // 'image_pictures.*' =>
        'image/mimes:jpeg,png,jpg,gif,svg|max:2048',
        'description' => 'nullable|min:3|max:1000',
```

```

], [
    'domain_name.required' => 'Nama domain harus diisi',
    'domain_name.min' => 'Nama domain minimal 3 karakter',
    'domain_name.max' => 'Nama domain maksimal 255 karakter',
    'village_name.required' => 'Nama desa harus diisi',
    'village_name.min' => 'Nama desa minimal 3 karakter',
    'village_name.max' => 'Nama desa maksimal 255 karakter',
    'start_date.required' => 'Tanggal mulai harus diisi',
    'start_date.date' => 'Format tanggal mulai tidak valid',
    'end_date.required' => 'Tanggal akhir harus diisi',
    'end_date.date' => 'Format tanggal akhir tidak valid',
    'end_date.after_or_equal' => 'Tanggal akhir harus setelah atau sama
dengan tanggal mulai',
    'status.required' => 'Status harus dipilih',
    'status.in' => 'Status yang dipilih tidak valid',
    // 'image_pictures.array' => 'Format gambar tidak valid',
    // 'image_pictures.max' => 'Maksimal 5 gambar yang dapat
diunggah',
    // 'image_pictures.*.image' => 'File yang diunggah harus berupa
gambar',
    // 'image_pictures.*.mimes' => 'Format gambar harus: jpeg, png,
jpg, gif, svg',
    // 'image_pictures.*.max' => 'Ukuran gambar tidak boleh lebih dari
2MB',
    'description.min' => 'Deskripsi minimal 3 karakter',
    'description.max' => 'Deskripsi maksimal 1000 karakter',
]);

/// Handle image upload
// $imagePaths = [];
// if ($request->hasFile('image_pictures')) {
//     foreach ($request->file('image_pictures') as $image) {
//         $imagePath = $image->store('maintenance', 'public');
//         $imagePaths[] = $imagePath;
//     }
// }

/// Add image paths to validated data
// $validated['image_pictures'] = $imagePaths;

$maintenance = Maintenance::create($validated);

```

```

return redirect()->route('admin.maintenances.index')->with('success',
'Pemeliharaan berhasil dibuat.');
```

4.2.3. Pengujian

Fitur yang diimplementasikan diuji menggunakan metode black box testing, untuk memastikan fungsionalitas berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 4.2 Pengujian Black Box

Skenario	Test Case	Data Uji	Hasil yang diharapkan
Login Admin	Admin login dengan data yang valid	Email : admin@gmail.com , Password : 123456	Berhasil masuk ke dashboard
Login Gagal	Admin login dengan data yang salah	Email : admin@gmail.com , Password : abcdef	Muncul pesan kesalahan
Tambah Artikel	Admin mengisi form lalu menyimpan	Judul : Desa Digital, Isi : Isi pada artikel, Gambar: format jpg	Artikel berhasil disimpan dan tampil dihalaman daftar.
Edit Artikel	Admin mengubah data pada artikel	Judul : Update Judul, Isi : Update Judul	Artikel berhasil diperbarui
Hapus Artikel	Admin menekan tombol hapus	Id : 2 dihapus	Artikel berhasil dihapus dari database
Tambah Pembayaran	Admin menambahkan data untuk tenggat pembayaran	Desa : Pamesi, tanggal : 20-06-2026	Data pembayaran tersimpan dan muncul di tabel
Tambah Maintenance	Admin menambahkan catatan maintenance	Tanggal: 01-08-2025, Keterangan: "Update sistem"	Informasi berhasil ditambahkan dan ditampilkan

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Selama pelaksanaan kerja praktek yang telah dilakukan selama satu semester ini (semester 8) di Soodu.id, penulis menyimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman langsung yang sangat penting dalam dunia kerja, terutama dalam bidang pengembangan perangkat lunak .

Penulis mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, seperti pemrograman, pengelolaan database, serta analisis dan desain sistem informasi. Adapun tugas utama yang dilaksanakan meliputi pengembangan fitur-fitur baru pada website desa di Kabupaten Bengkalis, serta pembuatan halaman admin untuk sistem profesional desa digital (*ProDes Digital*).

Selain itu, pelaksanaan kerja praktek ini juga memberikan pemahaman lebih dalam terkait penggunaan framework Laravel, Livewire, serta penerapan Tailwind CSS dalam pembangunan antarmuka. Penulis juga belajar beradaptasi dengan standar kerja profesional, menyelesaikan kendala teknis, dan meningkatkan kemampuan problem solving secara nyata.

5.2. Saran

1. Instansi

Penulis menyarankan agar dokumentasi dari sistem yang sudah dikembangkan dapat ditingkatkan, agar mahasiswa yang magang dapat memahami struktur sistem dengan cepat dan efisien dan perlu dilakukan code review atau evaluasi berkala terhadap modul yang dibangun agar kualitas dan konsistensi sistem tetap terjaga.

2. Mahasiswa

Untuk mahasiswa yang akan melaksanakan kerja praktek di Soodu.id disarankan untuk mempelajari terlebih dahulu teknologi apa yang umum digunakan di dunia kerja, seperti Laravel, Livewire, Tailwind CSS, konsep dasar manajemen dan version controll (GIT). Mahasiswa juga harus aktif dalam berdiskusi dengan pembimbing atau rekan kerja tim selama praktek berlangsung, serta mampu

menghadapi masalah teknis agar kemampuan dalam problem solving terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Artikel, R., Apdianto, D., #1, H. *, Kho, A., Ladi, S., Gajah Mada, J., Permai, B., Sekupang, K., Batam, K., & Riau, K. (t.t.). *Pengembangan E-marketplace In-game Currency Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Extreme Programming*. 7, 583. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i2.3945>
- Fadli, M., Sugiantoro, B., & Arfiani, I. (2022). Penerapan Metode Motion Graphic Pada Video Animasi Prosedur Kerja Praktek Study kasus (Teknik Informatika UAD). *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(1), 33–42. <https://doi.org/10.17509/edsence.v4i1.45264>
- Purwanto, F. A. (2021). Sistem Informasi Arsip Surat dengan Metode Rapid Application Development (RAD). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 3, 84–88.
- Rianto, H. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Menggunakan Metode Rapid Application Development. Dalam *Sains Teknik Elektro* (Vol. 4, Nomor 1). <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/insantek>
- Sikumbang, M. A. R., Habibi, R., & Pane, S. F. (2020). Sistem Informasi Absensi Pegawai Menggunakan Metode RAD dan Metode LBS Pada Koordinat Absensi. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1445>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Telah Melakukan Kerja Praktek

Soodu.id

Jl. Rambutan No 19, Kel.Sidomulyo,
Kec.Marpoyan Damal, Kota Pekanbaru.

No. : 01/SDU-ID/III/2025 15 Maret 2025
Lampiran : -
Perihal : Penerimaan Kerja Praktek (KP)

Kepada Yth,
Wakil Direktur III Politeknik Negeri Bengkalis
Di -
Bengkalis

Dengan Hormat,

Berdasarkan hasil seleksi dan pertimbangan yang telah dilakukan, kami dengan ini menyampaikan penerimaan mahasiswa sebagai peserta Kerja Praktek (KP) di PT. Soodu Indonesia Group (Soodu.id). Kami sangat senang untuk dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa dari Politeknik Negeri Bengkalis sebagai peserta Kerja Praktek di Soodu.id.

No	Nama	NIM	Prodi
1.	Muhammad Azmi	6304211396	D4 Rekayasa Perangkat Lunak
2.	Fiqri Abdul Aziz	6304211405	D4 Rekayasa Perangkat Lunak

Berikut rincian informasi mengenai Kerja Praktek (KP) yang akan dilakukan :

- Durasi KP : 4 bulan, mulai dari tanggal 17 Maret 2025 hingga 18 Juli 2025.
- Waktu KP : Senin-Jumat, pukul 09.00-15.00 WIB.
- Lokasi KP : Co-Working Space Kadin Kab.Bengkalis Jalan Hasanuddin, Bengkalis
Tugas : Mahasiswa akan bergabung dalam tim Operational Soodu.id

Kami mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya. Kami berharap Mahasiswa diatas dapat mengambil manfaat maksimal dari kesempatan magang ini. Terima kasih dan salam hormat.

Hormat Kami,

Soodu.id
Wahyuati Wibowo, M.I.P
Chief Operational Officer (COO)

Tembusan : 1 Arsip

Soodu.id Hadirkan Kemudahan
Phone: +62 823 9191 8131
E-mail: Info@soodu.id

Lampiran 2 Surat Penerimaan Kerja Praktek

SURAT KETERANGAN
no: 01/SDU-D/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Azmi
Tempat/ Tgl. Lahir : Pekanbaru / 27 Juli 2003
Alamat : Jl. Bantan, Gg. Pisang, Desa Senggoro, Kecamatan
Bengkalis

Telah melakukan Kerja Praktek pada perusahaan kami, PT. Soodu Indonesia Group, sejak tanggal 17 Maret 2025 sampai dengan 18 Juli 2025 sebagai tenaga Kerja Praktek (KP)

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

Surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bengkalis, 21 Juli 2025


Wahyu Jati Wibowo
Pembimbing Lapangan
PT. SOODU INDONESIA GROUP

Lampiran 3 Surat Nilai Kerja Praktek

PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK
PT. SOODU INDONESIA GROUP

Nama : Muhammad Azmi
NIM : 6304211396
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak
Politeknik Negeri Bengkalis

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1	Disiplin	20%	95
2	Tanggung- jawab	25%	95
3	Penyesuaian diri	10%	95
4	Hasil Kerja	30%	95
5	Perilaku secara umum	15%	95
Total Jumlah (1+2+3+4+5) 100%			95

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

Catatan :

.....
.....
.....
.....

Bengkalis, 21 Juli 2025


Wahyu Jati Wibowo
Pembimbing Lapangan
PT. SOODU INDONESIA GROUP

Lampiran 4 Kegiatan Mingguan Kerja Praktek

KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

HARI/MINGGU : 1 (satu)
TANGGAL : 17 Maret s/d 21 Maret 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Dihari pertama, diadakan pertemuan dengan CEO Soodu.id yaitu bapak Ridho Nosa. Dimana membahas tentang perancangan pengembangan website desa. Di pertemuan ini bertujuan untuk memberikan tugas dalam pengembangan sistem. Tetapi pada pertemuan, saya tidak bisa menghadiri dikarenakan nenek saya meninggal.	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
2.	Melanjutkan pengembangan website desa Buluh Manis. Kami harus memahami alur kerja proyek serta kode, menggunakan Framework Laravel dan Livewire, dan Tailwind CSS sebagai antarmuka pengguna.	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Pembahasan proyek
2.		Memahami kode dari desa Buluh Manis

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 2 (Dua)
TANGGAL : 24 Maret s/d 27 Maret 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pertemuan dengan CEO Soodu.id, dimana kami membahas perkembangan fitur web desa.	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	<i>uy</i>
2.	Membuat fitur unduh untuk setiap surat keterangan.	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	<i>uy</i>
	Catatan Pembimbing Industri		

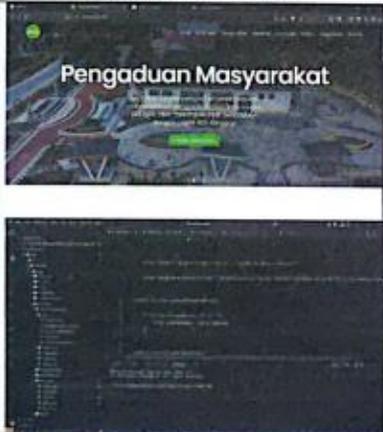
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Pertemuan dengan CEO Soodu.id dan membahas perkembangan

2.		Membuat fitur unduh
----	---	---------------------

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 3 (Tiga)
TANGGAL : 8 April s/d 11 April 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat fitur BNBA untuk website Desa Koto Mesjid Kabupaten Kampar	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Membuat fitur BNBA

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 4 (Empat)
TANGGAL : 14 April s/d 18 April 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Pergi menuju ke Kampar tepatnya di Desa Koto Mesjid, untuk melakukan sosialisasi tentang penggunaan fitur BNBA serta meluncurkan fitur absensi digital.	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		<p>Menuju ke Desa Koto Mesjid Kabupaten Kampar, serta sosialisasi fitur.</p>

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 5 (Lima)
TANGGAL : 21 April s/d 25 April 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Mengembalikan data-data lama yang ada di website Desa Koto Mesjid	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
2.	Memperbaiki fitur create di BNBA dan juga menambah pilihan kolom alamat domisili dan alamat sekarang	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Mengembalikan data lama ke website baru

2.		Memperbaiki fitur create yang ada di BNBA
----	---	---

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 6 (Enam)
TANGGAL : 28 April s/d 2 Mei 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat fitur surat keterangan baru di Desa Bathin Sobanga, yaitu surat kerangan gaib Catatan Pembimbing Industri	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Contoh surat keterangan gaib

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 7 (Tujuh)
TANGGAL : 5 Mei s/d 9 Mei 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Menambahkan semua fitur surat keterangan baru di semua web desa Bengkalis, yaitu fitur surat keterangan gaib. Menerapkan di desa Kesumbo Ampai.	Muharriz Ridho Nosa S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Surat Keterangan Gaib Kesumbo Ampai

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 8 (Delapan)
TANGGAL : 14 Mei s/d 16 Mei 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat surat keterangan baru di desa Pematang Obo	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Surat keterangan gaib desa Pematang Obo

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 9 (Sembilan)
TANGGAL : 19 Mei s/d 23 Mei 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat surat keterangan baru di desa Pamesi	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	<i>uy</i>
2.	Pertemuan gmeet dengan CEO Soodu.id, membahas tentang fitur baru yaitu tanda tangan digital dan merencanakan jadwal webinar talk untuk memberikan arahan pada operator desa terkait fitur baru	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	<i>uy</i>
	Catatan Pembimbing Industri		

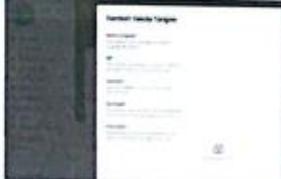
NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Surat keterangan gaib desa Pamesi

2.	 A screenshot of a Zoom meeting interface. It shows a grid of video thumbnails for several participants. The main thumbnail in the center shows a group of people in an outdoor setting. There are smaller thumbnails on the left and right. At the bottom, there is a control bar with icons for mute, video, chat, and other meeting functions.	Pertemuan dengan CEO Soodu.Id
----	--	-------------------------------

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 10 (Sepuluh)
TANGGAL : 26 Mei s/d 28 Mei 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Merancang fitur baru untuk menentukan penanda tangan surat di semua web desa Bengkalis.	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	<i>uf</i>
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Membuat fitur tanda tangan.

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 11 (Sebelas)
TANGGAL : 02 Juni s/d 05 Juni 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Mengadakan Webinar Desa Talk Vol. 1, dengan topik pembahasan tentang fitur terbaru yang ada pada website desa. Webinar ini dihadiri oleh operator dari berbagai desa kecamatan Kecamatan Bathhin Solapan dan beberapa desa Kecamatan Bengkalis	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Webinar Desa Talk Vol. 1

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 12 (Dua Belas)
TANGGAL : 10 Juni s/d 13 Juni 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat surat keterangan baru di desa Balai Makam	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
2.	Membuat surat keterangan baru di desa Tambusai Batang Dui	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Surat keterangan gaib desa Balai Makam
2.		Surat keterangan gaib desa Tambusai Batang Dui

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 13 (Tiga Belas)
TANGGAL : 16 Juni s/d 20 Juni 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membahas terkait proyek, salah satunya adalah membuat website Profesional Desa Digital dan diberi nama dengan ProDes Digital	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Meeting dengan CEO Soodu.id

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 14 (Empat Belas)
TANGGAL : 23 Juni s/d 26 Juni 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Memperbaiki surat saat didownload pada NIP dan golongan Catatan Pembimbing Industri	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	<i>cy</i>

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Memperbaiki pada bagian NIP dan golongan

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 15 (Lima Belas)
TANGGAL : 30 Juni s/d 4 Juli 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membahas tentang kemajuan proyek yang dikerjakan.	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	<i>uy</i>
2.	Membuat surat keterangan baru di desa Buluh Manis	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	<i>uy</i>
3.	Membuat surat undangan untuk desa Senggoro dan kelurahan Rimba Sekampung	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	<i>uy</i>
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Pertemuan gmeet dengan CEO Soodu.id

2.		Surat keterangan gaib desa Buluh Manis
3.		Surat undangan desa Senggoro dan kelurahan Rimba Sekampung

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 16 (Enam Belas)
TANGGAL : 7 Juli s/d 11 Juli 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat Web demo untuk Prodes Digital	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Membuat web Prodes Digital Demo

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK (KP)**

HARI/MINGGU : 17 (Tujuh Belas)
TANGGAL : 14 Juli s/d 18 Juli 2025

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Membuat Pesan peringatan pembayaran untuk desa Pangkalan Batang Barat. Catatan Pembimbing Industri	Muhammad Ridho Nosa S.T., M.Kom	<i>ur</i>

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
1.		Pesan peringatan desa Pangkalan Batang Barat