

**LAPORAN MAGANG**  
**FLASHSOFT INDONESIA**  
**PENGEMBANGAN PLATFORM KURSUS ONLINE FLODEMI**  
**BERBASIS LARAVEL**

**FRANS DAMAI ZALUKHU**  
**6304221479**



**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK**  
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS**  
**BENGKALIS - RIAU**  
**TAHUN 2026**

# **LAPORAN MAGANG FLASHSOFT INDONESIA**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

Oleh:

**FRANS DAMAI ZALUKIHU**  
**6304221479**

**Pekanbaru, 07 Juli 2026**

Chief Operating Officer  
Flashsoft Indonesia

Dosen Pembimbing Program Studi  
Rekayasa Perangkat Lunak



**Dynda Ayu Sastika**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Fajar Ratnawati', is written over the text.

**Fajar Ratnawati, M.Cs**  
**NIP.198312122019032011**

Mengetahui  
Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak  
Politeknik Negeri Bengkalis



**Engr. Prof. Dr. Putra, M. Cs.**  
**NIP. 198805072015041003**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Kerja Praktek serta menyusun laporan Kerja Praktek di PT. Flashsoft Indonesia dengan baik. Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dukungan, serta motivasi selama pelaksanaan Kerja Praktek hingga penyusunan laporan ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Johny Custer, S.T.,MT selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom selaku 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 Fajar Ratnawati, M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
5. Ibu Ryci Rahmatil Fiska, M.Kom. selaku Koordinator Kerja Praktek.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
7. Kak Dynda Ayu Sastika dan Kak Intan Nurrahma, S.Kom. selaku Pembimbing Lapangan Kerja Praktek di PT. Flashsoft Indonesia yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta ilmu pengetahuan selama pelaksanaan Kerja Praktek.
8. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, serta motivasi kepada penulis.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama Kerja Praktek berlangsung.

Penulis merasa sangat bersyukur dapat melaksanakan Kerja Praktek di PT. Flashsoft Indonesia. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh banyak pengetahuan, wawasan, dan pengalaman yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak. Selain itu, penulis juga memperoleh pengalaman berharga mengenai dunia kerja profesional yang dapat menjadi bekal dalam menghadapi

dunia industri di masa yang akan datang. Penulis menyadari bahwa laporan Kerja Praktek ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan dan penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan Kerja Praktek ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Bengkalis, 27 Juli 2026

Frans Damai Zalukhu

## DAFTAR ISI

|                                                         |      |
|---------------------------------------------------------|------|
| KATA PENGANTAR .....                                    | iii  |
| DAFTAR ISI.....                                         | v    |
| DAFTAR GAMBAR .....                                     | vii  |
| DAFTAR TABEL.....                                       | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                    | ix   |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                  | 1    |
| 1.1    Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek .....     | 1    |
| 1.2    Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek .....           | 3    |
| 1.3    Luaran Proyek Kerja Praktek .....                | 4    |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....                    | 5    |
| 2.1    Sejarah Singkat Perusahaan.....                  | 5    |
| 2.2    Visi Dan Misi Perusahaan .....                   | 6    |
| 2.3    Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi .....    | 7    |
| 2.3.1 <i>Chief Executive Officer</i> (CEO).....         | 7    |
| 2.3.2 <i>Chief Marketing Officer</i> (CMO) .....        | 7    |
| 2.3.3 <i>Chief Operating Officer</i> (COO) .....        | 7    |
| 2.3.4 <i>Divisi Human Resource</i> (HR) .....           | 8    |
| 2.3.5    Unit Bisnis.....                               | 8    |
| 2.3.6    Posisi Penulis dalam Struktur Organisasi ..... | 8    |
| 2.3.7    Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi .....        | 8    |
| BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK.....      | 10   |
| 3.1    Pengembangan Website Kursus Online FLODEMI ..... | 10   |
| 3.2    Perangkat Lunak Yang Digunakan.....              | 11   |

|                                                                              |                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|----|
| 3.3                                                                          | Data Yang Digunakan Dalam Pengerjaan Tugas ..... | 11 |
| 3.4                                                                          | Dokumentasi Hasil Pekerjaan .....                | 12 |
| 3.4.1                                                                        | Schema Database .....                            | 13 |
| 3.4.2                                                                        | Antarmuka Dashboard Mentee .....                 | 14 |
| 3.4.3                                                                        | Antarmuka Dashboard Administrator .....          | 15 |
| 3.4.4                                                                        | Integrasi Web Push Notification .....            | 15 |
| 3.5                                                                          | Kendala Selama Pengerjaan Tugas .....            | 17 |
| BAB IV PENGEMBANGAN PLATFORM KURSUS ONLINE FLODEMI<br>BERBASIS LARAVEL ..... |                                                  | 18 |
| 4.1                                                                          | Metodologi .....                                 | 18 |
| 4.1.1                                                                        | Prosedur Pembuatan Sistem .....                  | 18 |
| 4.1.2                                                                        | Metodologi Pengumpulan Data .....                | 19 |
| 4.1.3                                                                        | Proses Perancangan .....                         | 19 |
| 4.1.4                                                                        | Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan .....             | 19 |
| 4.2                                                                          | Perancangan dan Implementasi .....               | 20 |
| 4.2.1                                                                        | Analisis Data .....                              | 20 |
| 4.2.2                                                                        | Rancangan Sistem .....                           | 21 |
| 4.2.3                                                                        | Pengujian Sistem .....                           | 26 |
| 4.2.4                                                                        | Dampak Implementasi Sistem .....                 | 27 |
| BAB V PENUTUP .....                                                          |                                                  | 29 |
| 5.1                                                                          | Kesimpulan .....                                 | 29 |
| 5.2                                                                          | Saran .....                                      | 29 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                                         |                                                  | 31 |
| LAMPIRAN .....                                                               |                                                  | 32 |