

**PROPOSAL PRAKTIK KERJA LAPANGAN  
DI PT. DIGITAL LOGISTIK INTERNASIONAL**



**Disusun oleh:**  
**Zaeri Haikal Rabbani**  
**24060121140159**

**DEPARTEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Proposal Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan judul:

**“Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Mobile di PT. Digital Logistik Internasional”**

Disusun oleh:

Nama : Zaeri Haikal Rabbani

NIM : 24060121140159

Fakultas/ Departemen : Sains dan Matematika / Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk dilaksanakan pada bulan Januari 2024 s.d. Februari 2024 di PT. Digital Logistik Internasional

Semarang, 16 November 2023

Menyetujui,

Koordinator PKL

Dosen Pembimbing,

Sandy Kurniawan, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 199603032022041001

Sandy Kurniawan, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 199603032022041001

Mengetahui,

Ketua Departemen Informatika

Dr. Aris Puji Widodo, S.Si., M.T.  
NIP. 197404011999031002

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>iii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	<b>4</b>
<b>I.1. Latar Belakang</b>	<b>4</b>
<b>I.2. Tujuan</b>	<b>4</b>
<b>I.3. Manfaat</b>	<b>5</b>
<b>II. DESKRIPSI KEILMUAN</b>	<b>5</b>
II.1. Pengembangan Berbasis Platform	6
II.2. Proyek Perangkat Lunak	6
II.3. Interaksi Manusia dan Komputer	6
II.4. Basis Data	7
II.5. Rekayasa Perangkat Lunak	7
<b>III. RENCANA PELAKSANAAN PKL</b>	<b>8</b>
III.1. Profil Instansi	8
III.2. Rencana Kegiatan	8
<b>IV. PENUTUP</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>10</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	<b>11</b>

## **I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, tujuan, dan manfaat dalam Praktik Kerja Lapangan di PT. Digital Logistik Internasional.

### **I.1. Latar Belakang**

Industri distribusi materai elektronik dan produk digital peruri adalah sebagian integral dari ekonomi Indonesia yang terus berkembang. Produk-produk ini memiliki peran vital dalam memastikan efisiensi administratif dan legalitas transaksi bisnis di negara ini.

Dalam era digital, peralihan dari materai fisik ke materai elektronik dan solusi digital telah menjadi langkah progresif yang memudahkan proses penggunaan materai dan produk terkait. Salah satu perusahaan yang berperan penting dalam memfasilitasi akses terhadap materai elektronik dan produk digital peruri adalah PT. Digital Logistik Internasional.

Sebagai distributor utama dalam industri ini, PT. Digital Logistik Internasional telah memainkan peran yang signifikan dalam menyediakan layanan dan produk yang mendukung berbagai sektor bisnis.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara produk-produk ini didistribusikan dan digunakan. Oleh karena itu, memahami operasi sehari-hari PT. Digital Logistik Internasional dan dinamika industri ini menjadi penting.

Untuk alasan ini, Praktik Kerja Lapangan di perusahaan ini memberikan kesempatan yang sangat berharga bagi mahasiswa dan calon profesional untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang industri distribusi materai elektronik dan produk digital peruri di Indonesia.

### **I.2. Tujuan**

Praktik kerja lapangan bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa atau peserta praktik untuk memahami operasi sehari-hari dalam perusahaan yang bergerak di bidang distribusi materai elektronik dan produk digital peruri. Mereka akan dapat belajar tentang proses bisnis, manajemen persediaan, serta teknologi yang digunakan dalam operasi perusahaan.

Tujuan lain dari praktik ini adalah untuk membantu peserta praktik mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan industri ini, seperti analisis data, manajemen logistik, dan komunikasi bisnis.

Praktik Kerja Lapangan memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa atau peserta praktik dalam berinteraksi dengan karyawan perusahaan, menghadapi tantangan sehari-hari, dan mengamati bagaimana strategi bisnis diterapkan dalam lingkungan nyata.

### **I.3. Manfaat**

Manfaat dari dilaksanakannya Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, yaitu:

#### **I.3.1. Bagi Individu**

Praktik kerja lapangan di PT. Digital Logistik Internasional memberikan peluang bagi individu, seperti mahasiswa atau peserta praktik, untuk mengembangkan keterampilan praktis yang sangat berharga. Mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang logistik, manajemen persediaan, analisis data, dan komunikasi bisnis, yang merupakan kompetensi yang dicari dalam dunia kerja.

Peserta praktik akan mendapatkan pengalaman kerja nyata dalam lingkungan industri yang relevan. Hal ini dapat menjadi poin penting dalam membangun CV dan memberikan mereka keunggulan kompetitif ketika mereka mencari pekerjaan setelah lulus atau ketika mereka memutuskan untuk memulai karir mereka.

#### **I.3.2. Bagi Perusahaan**

PT. Digital Logistik Internasional juga akan mendapatkan manfaat dari praktik ini dengan mendapatkan bantuan tambahan dalam tugas-tugas sehari-hari, serta potensi untuk mengidentifikasi calon karyawan potensial.

## **II. DESKRIPSI KEILMUAN**

Bab ini membahas mengenai deskripsi keilmuan di bidang Informatika yang telah didapatkan oleh mahasiswa dan akan digunakan untuk mengembangkan sistem informasi untuk mendukung Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang akan dilaksanakan pada PT. Digital Logistik Internasional. Berikut adalah beberapa keilmuan pada bidang Informatika yang dapat diimplementasikan dalam proses pengembangan sistem informasi, yaitu:

## **II.1. Pengembangan Berbasis Platform**

Mata kuliah Pengembangan Berbasis Platform adalah mata kuliah yang membahas tentang pengembangan platform atau teknologi yang digunakan sebagai dasar di mana aplikasi, proses, atau teknologi lain dikembangkan.

Platform mendefinisikan standar di mana suatu sistem dapat dikembangkan. Setelah platform ditentukan, pengembang perangkat lunak dapat menghasilkan perangkat lunak yang sesuai dan manajer dapat membeli perangkat keras dan aplikasi yang sesuai.

Mata kuliah ini dapat membahas berbagai jenis platform, seperti platform pembelajaran berbasis website, platform untuk mendukung implementasi kurikulum, platform pembelajaran berbasis digital, dan platform khusus untuk pemrograman.

Dalam mata kuliah ini, mahasiswa dapat mempelajari cara mengembangkan platform dan teknologi yang dapat digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan aplikasi atau teknologi lainnya.

## **II.2. Proyek Perangkat Lunak**

Proyek perangkat lunak adalah suatu proyek yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Proyek perangkat lunak melibatkan berbagai tahapan, seperti perencanaan, analisis kebutuhan, desain, pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan.

Proyek Perangkat Lunak adalah suatu disiplin ilmu yang membahas tentang cara mengelola proyek perangkat lunak agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Mata kuliah Proyek Perangkat Lunak mengajarkan bagaimana merencanakan, mengatur penjadwalan, dan menghitung biaya yang diperlukan dalam membangun sebuah perangkat lunak.

Dalam mata kuliah Proyek Perangkat Lunak, mahasiswa akan mempelajari aspek pengembangan perangkat lunak, ditinjau dari sisi pengelolaan proyek, seperti pengorganisasian perangkat lunak, manajemen pengelolaan perangkat lunak, dan dokumentasi proyek perangkat lunak.

## **II.3. Interaksi Manusia dan Komputer**

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) adalah disiplin ilmu yang fokus pada perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna komputer agar mudah digunakan oleh manusia.

Dengan tiga sub-bidang studi, yaitu ergonomi, faktor manusia, dan antarmuka pengguna, IMK melibatkan aspek fisik, psikologis, dan tampilan grafis. Tujuannya adalah mempermudah operasional komputer dan mencapai hasil yang diharapkan dengan memahami bagaimana manusia berinteraksi dengan teknologi.

Mahasiswa dalam mata kuliah ini mempelajari konsep interaksi, faktor manusia, dan antarmuka pengguna untuk menciptakan sistem yang efisien dan mudah digunakan. Metode interaksi melibatkan pengoperasian mesin yang efektif dan umpan balik untuk mendukung pengambilan keputusan operasional. Teknologi IMK dapat memanfaatkan gambar, animasi, dan grafik untuk menyampaikan informasi dengan jelas kepada pengguna.

#### **II.4. Basis Data**

Basis data adalah kumpulan informasi yang terorganisir dalam suatu sistem yang dapat diakses, dikelola, dan diperbarui dengan mudah. Basis data dapat berisi berbagai jenis informasi, seperti data pelanggan, data produk, data keuangan, dan data lainnya. Basis data dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti analisis bisnis, pengambilan keputusan, dan pelaporan.

Dalam mata kuliah Basis Data, mahasiswa akan mempelajari konsep dasar basis data, seperti model data, struktur basis data, dan bahasa basis data. Mahasiswa juga akan mempelajari teknologi basis data, seperti SQL, Oracle, dan MySQL. Selain itu, mahasiswa akan mempelajari cara merancang dan mengelola basis data, termasuk cara mengakses dan memanipulasi data.

Basis data sangat penting dalam dunia bisnis dan teknologi informasi karena dapat membantu organisasi dalam mengelola informasi dan membuat keputusan yang lebih baik. Basis data juga dapat membantu organisasi dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas.

#### **II.5. Rekayasa Perangkat Lunak**

Mata kuliah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) bertujuan untuk mengenalkan jenis-jenis perangkat lunak, siklus hidup perangkat lunak, dan mengimplementasikannya untuk kasus tertentu.

Mahasiswa akan mempelajari konsep dan rangkaian langkah-langkah rekayasa perangkat lunak, teknik-teknik yang umum digunakan pada setiap fase rekayasa perangkat

lunak, dan mampu mengaplikasikan siklus pengembangan perangkat lunak untuk kasus tertentu.

Materi yang dipelajari pada mata kuliah ini meliputi konsep rekayasa perangkat lunak, software processes, requirement modeling, business rules, software design, software documentation, configuration management, software quality, software testing strategy, software evolution, dan UML.

Dalam mata kuliah ini, mahasiswa akan mempelajari cara merencanakan, mengatur penjadwalan, dan menghitung biaya yang diperlukan dalam membangun sebuah perangkat lunak.

### III. RENCANA PELAKSANAAN PKL

Kegiatan PKL akan dilaksanakan di PT. Digital Logistik Internasional pada bulan Januari 2024 - Februari 2024.

#### III.1. Profil Instansi

Nama Instansi : PT. Digital Logistik Internasional  
 Alamat : Jl. Prapanca Raya No. 17 Pulo, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12160  
 Telepon : (021) 724-6842  
 Website : vas.id

#### III.2. Rencana Kegiatan

No.	Kegiatan	November 2023				...	Januari 2024				Februari 2024				Maret 2024				April 2024			
		I	II	III	IV		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Survei / Observasi																					
2.	Persiapan dan Pembuatan Proposal																					
3.	Perizinan Proposal																					
4.	Kerja Lapangan																					
	a. Analisis dan Definisi																					



	Kebutuhan																					
	b. Perancangan Sistem																					
	c. Implementasi																					
	d. Pengujian																					
5.	Penyusunan Laporan PKL																					
6.	Seminar PKL																					

#### IV. PENUTUP

Proposal Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai proses program Praktik Kerja Lapangan di PT. Digital Logistik Internasional. Dalam pelaksanaannya, diharapkan mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan semasa kuliah ke dalam konteks dunia nyata. Selain itu, interaksi dengan PT. Digital Logistik Internasional akan memberikan peluang untuk membangun jaringan profesional, memperluas wawasan kerja, dan mengasah keterampilan interpersonal.

Dengan demikian, Praktik Kerja Lapangan ini tidak hanya untuk pengembangan keterampilan pribadi, tetapi juga memberikan investasi dalam pertumbuhan dan inovasi bagi PT. Digital Logistik Internasional. Penulis berharap proposal ini dapat diterima dengan baik dan menjadi landasan untuk kerjasama yang menguntungkan antara perusahaan dan perguruan tinggi. Atas perhatian dan kerjasama dari berbagai pihak, penulis mengucapkan terima kasih.

## DAFTAR PUSTAKA

- Prasetya, Rizal. (2019). *Pengembangan Platform Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Website dengan Fitur Curah Gagasan untuk Menghasilkan Value Proposition*. Diakses pada 12 November 2023 dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/29888?articlesBySameAuthorPage=1#articlesBySameAuthor>
- Kriestanto, Danny. (2011). *Manajemen Proyek Perangkat Lunak*. Diakses pada 12 November 2023 dari <https://danny.akakom.ac.id/manajemen-proyek-perangkat-lunak.html>
- Memahami Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer. (2023). <https://www.brin.go.id>. Diakses pada 12 November 2023, dari <https://www.brin.go.id/news/113041/memahami-teknologi-interaksi-manusia-dan-komputer>

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. *Curriculum Vitae*

### A. Identitas Diri

Nama Lengkap	Zaeri Haikal Rabbani
NIM	24060121140159
Jenis Kelamin	Laki-Laki
Tempat, Tanggal Lahir	Jakarta, 12 Desember 2003
Agama	Islam
Alamat Domisili	Jl. Spoor IV dalam no.75D RT.014 RW.014, Kemayoran, Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10620
Alamat Rumah	Jl. Spoor IV dalam no.75D RT.014 RW.014, Kemayoran, Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10620
Email	rabbani.zaeri@gmail.com
Telp./HP	081386427959

### B. Riwayat Pendidikan

Tahun	Institusi
2009-2015	SDN Gunung Sahari Utara 01 Pagi
2015-2018	SMP Negeri 216 Jakarta
2018-2021	SMA Negeri 68 Jakarta
2021-Sekarang	Universitas Diponegoro

### C. Riwayat Organisasi

Tahun	Nama Organisasi	Posisi/Jabatan
2022	Himpunan Mahasiswa Informatika	Staff Seni dan Olahraga

### D. Riwayat Kepanitiaan

Tahun	Nama Kegiatan & Penyelenggara	Posisi/Jabatan
-------	----------------------------------	----------------

2021	Komisi Pemilihan Informatika (KPI)	Anggota Humas KPI
2022	Pekan Olahraga, Seni dan Kompetisi Game Informatika (POSITIF)	Koordinator Seni Akustik
2022	<i>Informatics Gathering</i> (I-Gate)	Koordinator Acara
2022	<i>Informatics Concept Socialization</i> (I-Console)	Kakak Pemanduan
2022	LKMM-PD Informatika Undip	Fasilitator
2023	Komisi Pemilihan Informatika (KPI)	Anggota Humas KPI
2023	<i>Informatics Gathering</i> (I-Gate)	Anggota Acara

#### E. Riwayat Sertifikasi

Tahun	Nama Sertifikat	Penyelenggara
2021	Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa - Pra Dasar	Himpunan Mahasiswa Informatika
2021	POINTS 2021	Himpunan Mahasiswa Informatika
2022	Database Design	Oracle
2022	Database Programming with SQL	Oracle
2023	PL/SQL Database Programming	Oracle

#### F. Keahlian Khusus

Bidang Keahlian	Keterangan
Bahasa Pemrograman	Python, C, PHP, JavaScript, Java
Bahasa <i>Markup</i>	HTML, CSS

Basis Data	MySQL
Desain	Figma, Miro, StarUML

Semua data yang telah saya isikan dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksinya.

Demikian biodata ini saya tulis dengan maksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. Digital Logistik Internasional.

Semarang, 16 November 2023

Zaeri Haikal Rabbani  
(24060121140159)