

LAPORAN PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
MEMBANGUN WEBSITE TOKO KUE KERING MBA ATI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan Praktik Kerja Lapangan
Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak



Disusun Oleh:

Ilham Fathurahman

NIS: 202110278

KOMPETENSI KEAHLIAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SMK YADIKA SOREANG KABUPATEN BANDUNG

2022

LEMBAR PENGESAHAN INDUSTRI
LAPORAN PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
MEMBANGUN WEBSITE TOKO KUE KERING MBA ATI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan Praktik Kerja Lapangan
Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak

Disusun Oleh:

Ilham Fathurahman

202110278

Disetujui Oleh:

Pembimbing Unit Kerja,


(Muhammad Hamdani, S.Kom)

Kepala Unit Kerja,


(Nicolas Novian Ruslim, S.T.)

LEMBAR PENGESAHAN SEKOLAH
LAPORAN PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
MEMBANGUN WEBSITE TOKO KUE KERING MBA ATI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Kelulusan Praktik Kerja Lapangan
Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak

Disusun Oleh:

Ilham Fathurahman

202110278

Menyetujui:

Pembimbing Sekolah,

Ketua Program Keahlian

(Muhammad Rabbani R,S.Kom)

(Themas Febrianto, S.Kom)

Kepala Sekolah SMK Yadika Soreang

Didin Supriatna, S.T

KATA PENGANTAR

Alhamdulilah, dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya, Adapun judul laporan, yang penulis ambil sebagai berikut, “Laporan Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan Membangun Website Toko Kue”.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena dalam kesempatan ini,saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Kepala Sekolah SMK YADIKA SOREANG.
2. Pembimbing dari pihak industri Muhammad Hamdani,S.Kom.
3. Bapak Muhammad Rabbani R,S.Kom Selaku Pembimbing Industri.
4. Kepada orang tua yang selalu mendukung.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Bandung,April 2022

Ilham Fathurahman

DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| KATA PENGANTAR | i |
| DAFTAR ISI..... | ii |
| DAFTAR TABEL | iv |
| DAFTAR GAMBAR..... | v |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Pkl | 1 |
| B. Dasar Hukum Pelaksanaan Pkl..... | 1 |
| C. Tujuan Pkl | 2 |
| D. Waktu dan Metode Pelaksanaan Pkl | 3 |
| E. Sistematika Penulisan Laporan..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN UMUM | 6 |
| A. Sejarah Singkat Mengenai Industri | 6 |
| B. Sarana Dan Fasilitas Industri..... | 6 |
| C. Struktur Organisasi | 13 |
| D. Visi Dan Misi | 14 |
| BAB III PEMBAHASAN | 15 |
| A. Pengertian Divisi Kerja | 15 |
| B. Tugas dan Tanggung Jawab | 15 |
| C. Peraturan Kerja | 15 |
| D. Peralatan Kerja dan Fungsinya..... | 16 |
| E. Pembagian Kerja..... | 18 |
| F. Standart Operational Prosedure | 18 |
| G. Kegiatan di Perusahaan | 19 |
| H. Kendala-Kendala di Perusahaan..... | 35 |
| I. Pemecahan Masalah..... | 35 |
| BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN..... | 36 |
| A. Kesimpulan | 36 |
| B. Saran | 36 |

| | |
|-----------------------------|----|
| DAFTAR PUSTAKA | 37 |
| LAMPIRAN | 38 |
| A. Dokumentasi..... | 38 |
| B. Jurnal PKL..... | 39 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1. 1 Jadwal Jam PKL Di SMK Yadika Soreang | 3 |
| Tabel 1. 2 Jadwal Vcon Kelas Industri | 4 |
| | |
| Bagan 2. 1 Struktur Organisasi Nusantech | 13 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3. 1 Laptop..... | 16 |
| Gambar 3. 2 jaringan komputer | 16 |
| Gambar 3. 3 visual studio code | 17 |
| Gambar 3. 4 keyboard | 17 |
| Gambar 3. 5 mouse | 18 |
| Gambar 3. 6 web browser | 18 |
| Gambar 3. 7 HTML..... | 20 |
| Gambar 3. 8 CSS..... | 21 |
| Gambar 3. 9 Javascript..... | 22 |
| Gambar 3. 10 Node.js..... | 23 |
| Gambar 3. 11 React JS | 23 |
| Gambar 3. 12 menginstall extension di visual studio code | 27 |
| Gambar 3. 13 membuat folder | 28 |
| Gambar 3. 14 pembuatan navbar | 28 |
| Gambar 3. 15 pembuatan home page..... | 29 |
| Gambar 3. 16 pembuatan about page..... | 29 |
| Gambar 3. 17 product page | 30 |
| Gambar 3. 18 pembuatan review page | 30 |
| Gambar 3. 19 pembuatan contact page | 31 |
| Gambar 3. 20 hasil home page | 32 |
| Gambar 3. 21 home page responsive | 32 |
| Gambar 3. 22 hasil about page | 33 |
| Gambar 3. 23 hasil product page..... | 33 |
| Gambar 3. 24 hasil review page | 34 |
| Gambar 3. 25 hasil contact page | 34 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 1 proses penggerjaan web | 38 |
| Gambar 4. 2 proses penggerjaan web | 38 |
| Gambar 4. 3 Jurnal | 39 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Pkl

Praktik kerja lapangan yang dilaksanakan di SMK Yadika Soreang terkhusus jurusan RPL salah satunya adalah praktik kerja lapangan yang berkolaborasi dengan program kelas industri.

Pada praktik kerja lapangan ini saya diberikan pengajaran dan pengarahan untuk membuat suatu website atau aplikasi dengan html, css, js, reactjs, nodejs, dan git .

Untuk melatih kemahiran dalam membuat suatu website dengan mengaplikasikan semua yang saya pelajari saat pkl, saya membuat suatu website promosi dengan studi kasus toko kue kering mba ati untuk membantu bisnis orang tua saya, dengan adanya website promosi toko kue kering ini semoga diharapkan dapat meningkatkan penjualan toko kue kering orang tua saya.

Sebagai laporan kegiatan pelaksanaan PKL saya membuat laporan dengan judul Laporan Praktik Kerja Lapangan Membangun Website Promosi Toko Kue Kering Mba Ati .

B. Dasar Hukum Pelaksanaan Pkl

1. Peraturan Nomor 29 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Menengah
 - a. Pelaksanaan sekolah tinggi dapat bekerja sama dengan masyarakat, terutama dunia usaha / industri dan dermawan untuk sumber daya untuk mendukung pelaksanaan dan pengembangan pendidikan.
 - b. Di perguruan tinggi untuk menguji ide-ide baru yang diperlukan untuk memperluas pendidikan menengah

2. Kepmendikbud No. 080/V/1993 Tentang Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan
 - a. Menggunakan unit produksi sekolah beroperasi secara professional sebagai wahana pelatihan kejuruan.
 - b. Melaksanakan sebagian kelompok mata pelajaran kejuruan di sekolah, dan sebagian lannya di dunia usaha dan industri.
 - c. Melaksanakan kelompok mata pelajaran keahlian kejuruan sepenuhnya di masyarakat dunia usaha dan industri.

C. Tujuan Pkl

Tujuan pelaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL), yaitu sebagai berikut:

1. Untuk memperkenalkan seperti apa Dunia Industri atau Dunia Usaha itu.
2. Menambah pengetahuan pada siswa-siswi di masing-masing bidangnya saat ini.
3. Membentuk mental dan motivasi siswa-siswi agar memiliki jiwa pekerja yang baik dan profesional.
4. Memberikan bekal serta gambaran mengenai kegiatan suatu pekerjaan dan seperti apa bekerja itu serta nantinya bisa mengaplikasian di masa yang akan datang.
5. Memberikan tambahan pendidikan/wawasan pada siswa-siswi tentang suatu hal atau materi yang belum diketahui dan dipelajari di sekolah.
6. Mengembangkan serta menerapkan jiwa profesionalisme yang sangat dibutuhkan oleh siswa-siswi untuk memasuki dunia usaha atau dunia industri yang sesui dengan bidangnya.

7. Mengembangkan sikap bertanggung jawab pada saat melakukan atau bekerja sesuatu dan berani melakukan yang terbaik.
8. Memberikan pembelajaran baru pada siswa-siswi dalam bidang manajemen bisnis, pemasaran dan penjualan.
9. Untuk menimbulkan kembangkan sikap profesional dan kedisiplinan yang di perlukan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja sesuai dengan bidangnya.

D. Waktu dan Metode Pelaksanaan Pkl

Selama penulis melaksanakan Pkl di Industri Nusantech, Waktu dan Pelaksanaan di laksanakan di Sekolah Menangah Kejuruan (SMK) Yadika Soreang. Pertama kali kegiatan ini di berlangsung yaitu pada tanggal 1 Januari 2022 sampai dengan 25 Maret 2022. Adapun jadwal kegiatan yang dilaksanakan di sekolah.

| No | Hari | Jam Masuk | Jam Pulang |
|----|--------|-----------|------------|
| 1 | Senin | 13.00 WIB | 15.00 WIB |
| 2 | Selasa | 13.00 WIB | 15.00 WIB |
| 3 | Rabu | 13.00 WIB | 15.00 WIB |
| 4 | Kamis | 13.00 WIB | 15.00 WIB |
| 5 | Jum'at | 13.00 WIB | 15.00 WIB |
| 6 | Sabtu | Libur | Libur |
| 7 | Minggu | Libur | Libur |

Tabel 1. 1 Jadwal Jam PKL Di SMK Yadika Soreang

| No | Hari | Jam Masuk | Jam Pulang |
|----|--------|-----------|------------|
| 1 | Senin | 20.00 WIB | 22.00 WIB |
| 2 | Selasa | 20.00 WIB | 22.00 WIB |
| 3 | Rabu | 20.00 WIB | 22.00 WIB |
| 4 | Kamis | 20.00 WIB | 22.00 WIB |
| 5 | Jum'at | 13.00 WIB | 15.00 WIB |
| 6 | Sabtu | 09.00 WIB | 11.00 WIB |
| 7 | Minggu | Libur | Libur |

Tabel 1. 2 Jadwal Vcon Kelas Industri

E. Sistematika Penulisan Laporan

1. Judul
2. Halaman Pengesahan
3. Kata Pengantar
4. Daftar Isi
5. Daftar Tabel
6. Daftar Gambar
7. Daftar Lampiran
8. BAB I PENDAHULUAN
 - A. Latar belakang Pkl
 - B. Dasar Hukum Pelaksanaan Pkl

- C. Tujuan Pelaksanaan Pkl
- D. Waktu dan Metoda Pelaksanaan Pkl
- E. Sistematika Penulisan Laporan

9. BAB II TINJAUAN UMUM

- A. Sejarah Singkat Industri
- B. Sarana dan Fasilitas Industri
- C. Struktur Organisasi
- D. Visi Dan Misi

10. BAB III PEMBAHASAN

- A. Pengertian Landing Page
- B. Penjelasan Tentang Promosi
- C. Menjelaskan Tentang Produk Yang Dijelaskan
- D. Pembagian Kerja
- E. Peralatan Kerja
- F. Standart Operational Prosedure (SOP)
- G. Kegiatan di Industri
- H. Kendala Yang Dihadapi Siswa Selama Pkl di Industri
- I. Pemecahan Masalah Berdasarkan Kendala Yang Dihadapi Oleh Siswa

11. BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

- 12. Daftar Pustaka
- 13. Lampiran

BAB II

TINJAUAN UMUM

A. Sejarah Singkat Mengenai Industri

Nusantech berdiri 1 februari 2015 di Bandung. Kemudian pindah ke Jakarta di akhir 2017. Pada akhir 2020 diputuskan untuk semua karyawan bekerja secara remote. Hingga saat ini Nusantech sudah menangani klien dari berbagai industri baik pemerintahan, BUMN dan swasta seperti Astra, Pertamina, Kementerian PUPR, Kemenhub dan Shell.

Berdiri sejak 2015, bersama-sama nusantech membangun perusahaan ini dengan semangat dan ketekunan. PT Solusi Teknologi Nusantara atau yang lebih dikenal dengan Nusantech adalah perusahaan yang fokus pada layanan dan penelitian teknologi informasi.

Nusantech mencoba memberikan solusi untuk masalah teknologi di Kepulauan Indonesia (Nusantara). Nusantech juga berkomitmen untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia di bidang IT dalam skala nasional dan menciptakan solusi IT dengan standar global.

B. Sarana Dan Fasilitas Industri

Fasilitas yang sudah di berikan yaitu aplikasi chat mattermost untuk berkomunikasi dengan pihak industri dan Lms untuk sarana belajar online.

1. Job Desk

a. CEO (*Chief Executive Officer*) / Direktur Utama

- 1) Berkomunikasi atas nama perusahaan, dengan pemegang saham, pihak pemerintah, dan publik.
- 2) Memimpin pengembangan strategi jangka pendek dan jangka panjang perusahaan.

- 3) Menciptakan dan mengimplementasikan visi dan misi perusahaan atau organisasi.
- 4) Mengevaluasi pekerjaan para pemimpin eksekutif lainnya di dalam perusahaan, termasuk direktur, wakil presiden, dan presiden.

b. CFO (*Chief Financial Officer*) / Direktur Keuangan

CFO melapor kepada Chief Executive Officer (CEO) tetapi memiliki masukan yang signifikan dalam investasi perusahaan, struktur modal, dan bagaimana perusahaan mengelola pendapatan dan pengeluarannya. CFO bekerja dengan manajer senior lainnya dan memainkan peran kunci dalam keseluruhan kesuksesan perusahaan, terutama dalam jangka panjang.

Misalnya, ketika departemen pemasaran ingin meluncurkan kampanye baru, CFO dapat membantu memastikan kampanye tersebut layak atau memberikan masukan tentang dana yang tersedia untuk kampanye tersebut.

CFO dapat membantu CEO dengan prediksi, analisis biaya, dan memperoleh pendanaan untuk berbagai inisiatif. Dalam industri keuangan, CFO adalah posisi peringkat tertinggi, dan di industri lain, biasanya posisi tertinggi ketiga di sebuah perusahaan. CFO bisa menjadi CEO, Chief Operating Officer, atau presiden perusahaan.

c. CDO (*Chief Design Officer*) / Lead Desain

Chief design officer merupakan salah satu pekerjaan yang ada dalam jajaran pimpinan perusahaan alias C-level. Terkadang, CDO juga disebut sebagai design executive officer atau DEO.

Seorang CDO bertanggung jawab tidak hanya sekadar dunia desain saja, tetapi juga atas bagaimana desain dapat membantu pelanggan dan menciptakan produk yang ia sukai.

2. Copywriter

Berikut adalah beberapa tugas dan tanggung jawab copywriter yang perlu Anda tahu:

- a. Menulis konten sosial media: seorang copywriter harus bisa memproduksi konten yang menunjukkan atau merefleksikan wajah dari sebuah brand atau merek.
- b. Kolaborasi: seorang copywriter harus bisa bekerja dengan banyak pihak, mulai dari PR, marketing, hingga customer service.
- c. Memproduksi konten dengan tingkat kesalahan nol: oleh karena konten yang diciptakan seorang copywriter berfungsi sebagai representasi perusahaan, maka konten tersebut harus berkualitas tinggi serta seiring dengan gaya perusahaan yang ia wakili.
- d. Menginterpretasikan ide-ide kreatif: copywriter harus mampu mengadaptasi poin- konsep poin dari pihak kreatif menjadi konten persuasif.
- e. Mengelola beberapa proyek sekaligus: biasanya, copywriter memegang beberapa proyek sekaligus dengan tenggat waktu yang cenderung singkat.
- f. Mengajukan konsep untuk konten: seorang copywriter harus mampu menampilkan konten dan strategi produksi konten kepada petinggi perusahaan.

3. UI/UX Designer

a. User Experience Designer

Tugas utama desainer UX adalah membuat produk atau layanan yang dapat berfungsi dengan baik dan dapat diakses dengan mudah oleh pengguna. Selain itu, mereka juga harus memastikan bahwa produk atau layanannya telah memenuhi kebutuhan bisnis.

Berikut ini jobdesc user experience lakukan, antara lain:

- 1) Melakukan riset pengguna.
- 2) Menciptakan persona dan arsitektur informasi.
- 3) Mengembangkan user flows dan wireframe.
- 4) Membuat prototipe dan menjalankan beberapa tes pengguna.
- 5) Beberapa bisa terlibat dalam desain visual produk dan berkoordinasi dengan developer.

b. User Interface Designer

Tugas user interface designer adalah menghidupkan rancangan desainer UX dan merancang UI dari sudut pandang pengguna. Selanjutnya, tujuan akhir adalah menghasilkan desain yang mudah dan menarik secara visual.

Jobdesc dari seorang UI designer antara lain:

- 1) Melakukan analisis kompetitif pada tampilan & nuansa produk.
- 2) Membuat dan mempertahankan panduan gaya.
- 3) Membuat desain visual, seperti tipografi, tombol, color palette.
- 4) Merancang interactive design, seperti animasi, interaktivitas, prototipe.
- 5) Menerapkan branding kohesif di seluruh elemen desain.
- 6) Front-end development.

4. Project Manager (PM)

Job description :

- a. Memimpin perencanaan dan pelaksanaan proyek
- b. Mendefinisikan ruang lingkup proyek, tujuan dan penyampaiannya
- c. Menyusun dan mengkoordinasikan staff proyek
- d. Mengelola anggaran dan alokasi sumber daya proyek
- e. Perencanaan dan penjadwalan proyek
- f. Memberikan arahan dan dukungan untuk tim proyek
- g. Terus-menerus memantau dan melaporkan kemajuan proyek kepada seluruh stakeholders
- h. Membuat laporan yang memuat kemajuan proyek, masalah dan solusi
- i. Melaksanakan dan mengelola perubahan proyek dan melakukan intervensi untuk mencapai hasil proyek
- j. Melakukan evaluasi dan penilaian hasil

5. Front End Programmer

Job description:

- a. Mengembangkan fitur web interface baru untuk pengguna
- b. Membuat kode yang *reusable*
- c. Menjamin kelayakan teknis dari desain UI/UX
- d. Menjamin semua input pengguna divalidasi dikirim ke back-end
- e. Menerapkan prinsip-prinsip desain web dan bertanggung jawab memastikan bahwa website perusahaan berjalan baik di beberapa perangkat
- f. Merancang sebuah kerangka untuk membuat aplikasi pengguna yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan

- g. Memantau kinerja website, menonton untuk lalu lintas turun terkait dengan masalah kegunaan situs dan memperbaiki masalah
- h. Tinjau aplikasi dan fitur coding dan merencanakan upgrade situs di masa yang akan datang dengan tim pengembangan
- i. Membantu dalam pengembangan aplikasi dan fitur yang akan dimasukkan pada website dan dalam fungsi internal maupun eksternal
- j. Berkontribusi untuk dokumentasi (instruksional, pitch dan spesifikasi teknis)
- k. Melatih lain staff non-teknis terutama desainer

Requirements:

- a. Menguasai HTML, LESS, dan SASS, serta software seperti Adobe Suite, Photoshop, dan sistem manajemen konten.
- b. Berpengalaman menggunakan JavaScript, CSS, dan jQuery
- c. Memiliki pemahaman mendalam tentang proses keseluruhan pengembangan web

6. Back End Programmer**Job description :**

- a. Bertanggung jawab untuk menjaga dan mengembangkan semua bagian dari sistem pelayanan
- b. Merencanakan dan melaksanakan struktur model data untuk skalabilitas
- c. Menulis kode dan merancang aplikasi aman

- d. Berpartisipasi dalam semua fase siklus pengembangan, berfokus pada coding, pengujian, dan debugging
- e. Meliharaan atau meningkatkan struktur data yang ada
- f. Melakukan riset, mengevaluasi dan menganalisa persyaratan teknis dan desain
- g. Memecahkan masalah dan memperbaiki bug / kelemahan dalam website dan sistem lain untuk memastikan server berjalan secara optimal
- h. Merumuskan konsep dan ide-ide untuk produk tambahan, alat dan layanan yang dapat diberikan dalam ruang digital

Requirements :

- a. Memahami platform Javascript, HTML5, dan CSS3
- b. Memiliki pengalaman sukses pengimplementasian API
- c. Berpengalaman menggunakan Git, database SQL/NoSQL, IoT project, Agile development, dan bahasa pemrograman back-end

7. Quality Assurance:**Job description:**

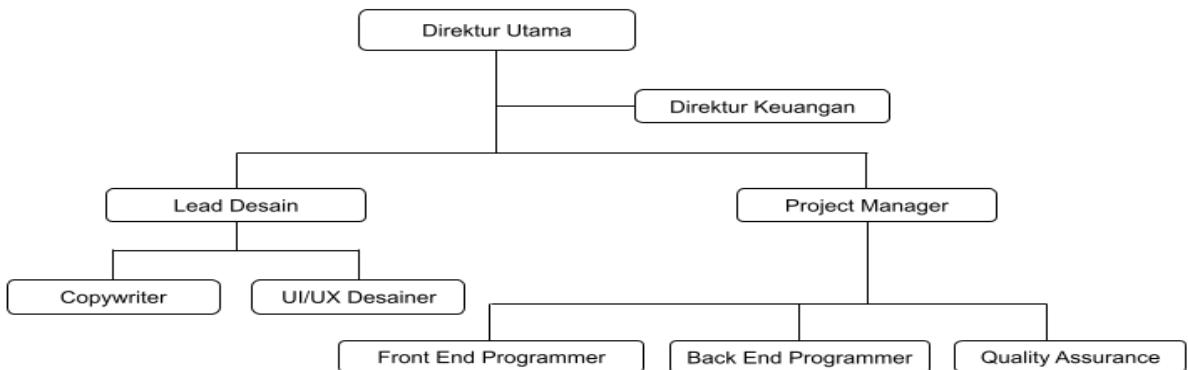
- a. Memperhatikan detail dari aplikasi
- b. Memastikan semua material yang akan digunakan memenuhi standar
- c. Mengidentifikasi, mencatat dan melaporkan hasil uji semua data test dalam laporan kinerja secara berkala
- d. Melakukan pengecekan dan menemukan *unexpected error* atau *bug*
- e. Memastikan estimasi dan hasil dari produk development
- f. Melakukan pengawasan terhadap quality pelaksanaan yang telah dilakukan

- g. Memisahkan dan melaporkan *bug* tersebut
- h. Membuat perencanaan uji kasus dan uji skenario dari awal hingga akhir
- i. Mengidentifikasi kebutuhan pelatihan dan mengatur intervensi pelatihan untuk memenuhi standar kualitas
- j. Mendokumentasikan audit internal dan kegiatan jaminan kualitas lainnya

Requirements:

- a. Memiliki keterampilan dan pengetahuan tentang alat, konsep dan metodologi QA
- b. Terbiasa dalam pelaksanaan program tindakan korektif
- c. Manajemen dan Analisis

C. Struktur Organisasi



Bagan 2. 1 Struktur Organisasi Nusantech

D. Visi Dan Misi

Visi :

1. Penyedia Layanan IT Global Terpercaya

Misi :

1. Memberikan kualitas terbaik dan layanan IT berkinerja tinggi
2. Bangun tim profesional dan ahli
3. Ciptakan ekosistem kolaboratif untuk inovasi

BAB III

PEMABAHASAN

A. Pengertian Divisi Kerja

Selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. Nusantech, Industri melakukan pengajaran terlebih dahulu secara daring selama 1 tahun kepada siswa siswi, untuk memperluas pengetahuan siswa siswi sebelum melakukan penguasaan yang sebenarnya di PT. Nusantech.

Namun selang di beberapa bulan dari pihak industri memberi penugasan ringan kepada siswa siswi untuk mempersiapkan menuju penugasan selanjutnya dan ke penugasan yang sebenarnya.

Peserta industri adalah siswa yang mengikuti program pembelajaran dan pelatihan dengan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan industri.

B. Tugas dan Tanggung Jawab

Tugas yang di lakukan adalah Membuat Web di bulan 19 Maret 2022 penulis melakukan pelatihan untuk membuat suatu web promosi, untuk menambah wawasan, dan merupakan Promosi Toko Kue Kering Mba Ati, salah satu bentuk alasan untuk menyelesaikan tugas akhir dari kelas XI.

C. Peraturan Kerja

Peraturan pembelajaran yang wajib dipenuhi oleh seluruh pegawai PT. Nusantech :

1. Wajib berpakaian rapih dan sopan sesuai dengan peraturan dan ketentuan.
2. Waktu kehadiran di tempat kerja sesuai dengan aturan.

3. Menjaga ketertiban dan kebersihan.
4. Menjaga kedisiplinan

D. Peralatan Kerja dan Fungsinya

Peralatan yang di gunakan saat melakukan pembelajaran atau penugasan yaitu :

1. Laptop atau Komputer
 - a. Membantu membangun web yang mau dibuat.
 - b. Sebagai sarana zoom meeting dengan industri.



Gambar 3. 1 Laptop

2. Jaringan Komputer
 - a. Untuk mencari info tambahan tentang design web.
 - b. Untuk mencari informasi lebih lanjut dan membantu membangun website yang ingin dibuat.
 - c. Untuk mencari font atau foto yang dibutuhkan untuk web.

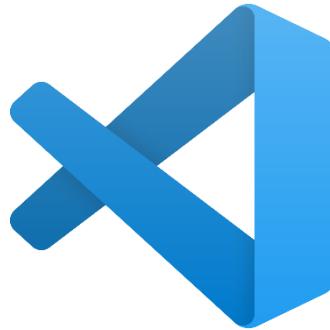


Gambar 3. 2 jaringan komputer

3. Visual Code

a. Pengertian Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah editor kode sumber yang dibuat oleh Microsoft untuk Windows, Linux, dan macOS. Fitur termasuk dukungan untuk debugging, penyorotan sintaks, penyelesaian kode cerdas, cuplikan, pemfaktoran ulang kode, dan Git yang disematkan. Pengguna dapat mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambahkan fungsionalitas tambahan.



Gambar 3. 3 visual studio code

4. Keyboard

a. Untuk mengetik atau memasukkan sebuah angka dan huruf



Gambar 3. 4 keyboard

5. Mouse

a. Untuk menggerakan cursor yang ada di monitor computer



Gambar 3. 5 mouse

6. Web Browser

- a. Untuk Menampilkan website yang dibuat



Gambar 3. 6 web browser

E. Pembagian Kerja

Ketika melaksanakan PKL, penulis melakukan kegiatan dari awal 10 November sampai dengan bulan October yaitu mempelajari beberapa Bahasa pemrograman dan di bimbing oleh pihak industri, di selang bulan 1 Januari sampai dengan 25 Maret, kegiatan di lakukan di sekolah dan mengerjakan tugas pembuatan “Landing Pages”.

F. Standart Operational Prosedure

1. Efisien dan Menghemat waktu
2. Dapat Memperkirakan waktu penggerjaan tugas project dari mulai hingga selesaiya project.

3. Senantiasa bekerja sama dengan team dalam penggeraan project agar komunikasi lancar
4. Senantiasa Mengerjakan suatu project dengan sesuai dan tepat waktu

G. Kegiatan di Perusahaan

Kegiatan di perusahaan yaitu belajar mengenai Bahasa pemrograman, kemudian selang di bulan Januari kegiatan industri di lakukan di sekolah sampai dengan bulan Maret. Kegiatan yang di lakukan di sekolah yaitu membuat Web Promosi atau Landing Page.

Belajar dan berlatih membuat suatu website dengan bahasa tools atau teknologi yang digunakan pada industri.

1. Alat Dan Bahan

Kemudian bahasa-bahasa pemrograman yang dipelajari yaitu:

a. HTML

Hypertext Markup Language atau HTML adalah bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat halaman website dan aplikasi web.

Sejarah HTML dimulai oleh Tim Berners-Lee, seorang ahli fisika di lembaga penelitian CERN yang berlokasi di Swiss. Versi pertamanya dirilis pada tahun 1991, dengan 18 tag. Sejak saat itu, setiap kali ada versi barunya, pasti akan selalu ada tag dan attribute (tag modifier) yang juga baru.

Ketika bekerja dengan bahasa markup ini, Anda menggunakan struktur kode sederhana (tag dan attribute) untuk mark up halaman website. Misalnya, Anda membuat sebuah paragraf dengan menempatkan enclosed text di antara tag pembuka <p> dan tag penutup </p>.

Berkat popularitasnya yang terus meningkat, bahasa markup ini kini dianggap sebagai standar web resmi. Spesifikasi HTML dikelola dan dikembangkan oleh World Wide Web Consortium (W3C). Berdasarkan HTML Element Reference milik Mozilla Developer Network, saat ini ada 140 tag HTML, meskipun sebagianya sudah tidak lagi didukung oleh beberapa versi terbaru browser.

Kemudian, pada tahun 2014, HTML5 mulai diperkenalkan. Dengan diperkenalkannya HTML5, terdapat emantic baru seperti <article>, <header>, dan <footer> yang memperjelas bagian-bagian dalam konten.



Gambar 3. 7 HTML

b. CSS

CSS adalah kepanjangan dari Cascading Style Sheets yang berguna untuk menyederhanakan proses pembuatan website dengan mengatur elemen yang tertulis di bahasa markup.

CSS dipakai untuk mendesain halaman depan atau tampilan website (front end). CSS menangani tampilan dan ‘rasa’ dari halaman website.

Ada banyak hal yang dapat Anda lakukan menggunakan CSS dibandingkan dengan bahasa pemrograman inti seperti HTML dan PHP. Ketika menggunakan CSS, Anda dapat mengatur warna teks, jenis font, baris antar paragraf, ukuran kolom, dan jenis background yang dipakai.

Tidak hanya itu CSS juga bisa untuk mendesain layout, variasi tampilan di berbagai perangkat yang berbeda, dan berbagai efek yang dipakai di dalam website.

CSS sangat mudah dipelajari, tapi juga powerful karena dapat mengontrol penyajian tampilan dari dokumen HTML. Mulai dari yang simpel sampai kompleks. Tidak heran jika saat ini CSS hampir dipakai di berbagai website untuk dikombinasikan dengan HTML.



Gambar 3. 8 CSS

c. Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman populer yang digunakan untuk membuat situs dengan konten website yang dinamis.

Konten dinamis artinya konten dapat bergerak atau berubah di depan layar tanpa perlu mereload halaman. Misalnya saja, fitur slideshow foto, gambar animasi, pengisian poling, dan lainnya.

JavaScript sebenarnya biasanya dikolaborasikan dengan HTML dan CSS. Di mana HTML digunakan untuk membuat struktur website dan CSS untuk merancang style halaman website. Lalu, JavaScript berperan menambahkan elemen interaktif untuk meningkatkan engagement pengguna.



Gambar 3. 9 Javascript

d. Node.js

Node.js adalah platform buatan Ryan Dahl untuk menjalankan aplikasi web berbasis JavaScript yang dikenalkan pada tahun 2009. Dengan platform ini, Anda dapat menjalankan JavaScript dari sisi server.

Untuk mendukung kemampuan tersebut, Node.js dibangun dengan engine Javascript V8 milik Google.

Di samping itu, Node.js juga memiliki pustaka server sendiri sehingga Anda tidak perlu menggunakan program server web seperti Nginx dan Apache.

Dengan model event-driven dan non-blocking I/O-nya, Node.js lebih mampu menangani banyak proses secara bersamaan daripada platform bersifat thread-based networking.



Gambar 3. 10 Node.js

e. React JS

React JS adalah library JavaScript yang biasa digunakan saat membangun UI suatu website atau aplikasi web.

Jadi, React JS bisa dianggap seperti perpustakaan yang berisi berbagai kode JavaScript yang sudah tertulis (pre-written). Anda tinggal mengambil kode yang ingin Anda gunakan. Sehingga, ini membuat proses coding menjadi lebih efisien.



Gambar 3. 11 React JS

2. Landasan Teori

Peserta kelas industri mengimplementasikan materi dengan membuat suatu website promosi yang mempromosikan sebuah produk atau jasa.

Pertama yang harus di ketahui sebelum membuat web adalah apa itu web site, pengertian landing page dan

a. Pengertian Website

Web adalah kumpulan halaman yang berisi informasi tertentu dan dapat di akses dengan mudah oleh siapapun, kapanpun, dan di manapun melalui internet.

1) Sejarah Website

Website pertama di dunia dibuat oleh Tim Berners-Lee pada akhir 1980-an dalam project World Wide Web (W3). Website tersebut resmi diluncurkan secara online pada 6 Agustus 1991 dengan URL <http://info.cern.ch>.

Pada 30 April 1993, website mulai dikenalkan kepada masyarakat dan dapat digunakan secara gratis oleh siapapun, baik individu, organisasi, maupun perusahaan. Dari sanalah website berkembang secara pesat hingga saat ini.

2) Unsur Unsur Website

Terdapat unsur yang sangat vital pada website. Tanpa adanya unsur ini, website tidak bisa ditemukan maupun diakses oleh pengguna internet.

a) Domain

Domain adalah alamat sebuah website. Awalnya, untuk mengunjungi suatu website Anda perlu mengetahui alamat IP yang ditandai deretan angka.

Karena alamat IP sangat sulit diingat, maka terciptalah sistem “penamaan” alamat website. Misalnya,

niagahoster.co.id, youtube.com, google.com, dan lain sebagainya.

Anda bisa menggunakan nama domain yang sesuai dengan maksud atau tujuan website. Misalnya, memakai nama brand bisnis, nama pribadi, atau nama topik dari website tersebut.

Nama apapun bisa Anda pilih sebagai domain, asalkan singkat, mudah diingat, dieja, dan ditulis. Tujuannya, agar memudahkan ketika visitor ingin berkunjung ke website Anda.

b) Hosting

Hosting adalah server tempat di mana semua file website Anda disimpan serta dapat diakses dan dikelola melalui internet. Hosting bisa diibaratkan sebuah rumah dan website adalah seluruh isi rumah tersebut, mulai dari gambar, video, teks, dan lainnya.

c) Konten

Semua informasi disediakan dalam bentuk konten website. Dengan adanya konten, pengunjung dapat mengetahui informasi yang ada di sebuah website baik dalam bentuk gambar, video, bahkan teks.

Sebagai contoh, website Niagahoster ditujukan sebagai pusat informasi bisnis online dan tempat konsumen bisa membeli produk.

Maka, konten yang ditampilkan adalah penjelasan berbagai produk di beberapa landing page, informasi

penggunaan produk dan topik seputar produk dalam bentuk blog, hingga halaman kursus yang memberikan value lebih kepada konsumen.

b. Pengertian Landing Page

Landing page adalah halaman dalam website yang didesain khusus dengan mindset marketing. Halaman inilah yang ditampilkan ketika pengunjung mengakses website dari hasil pencarian berbayar (*paid search*) maupun yang tidak berbayar.

Landing page yang punya arti *landing* yaitu mendarat dan *page* adalah halaman, Secara umum merupakan halaman dalam *website* yang didesain khusus dengan strategi marketing. Halaman ini bisa muncul jika pengunjung mengklik sebuah tautan atau link tertentu.

c. Pengertian Promosi

Promosi adalah suatu kegiatan yang sudah sangat umum dilakukan oleh para *marketer* untuk bisa memberikan informasi terkait suatu produk dan juga mendorong calon konsumen agar mau melakukan pembelian barang ataupun jasa yang ditawarkan perusahaan.

d. Produk Yang Di Promosikan

Kue adalah kudapan atau makanan ringan yang bukan makanan utama. Kue biasanya bercita rasa manis atau ada pula yang gurih dan asin. Kue sering kali diartikan sebagai makanan ringan yang dibuat dari adonan tepung, baik tepung beras, tepung sagu, tapioka, ataupun terigu. Kue tradisional Nusantara lazim ditemukan di Indonesia, Malaysia, Singapura, serta Belanda melalui hubungan sejarahnya dengan Indonesia.

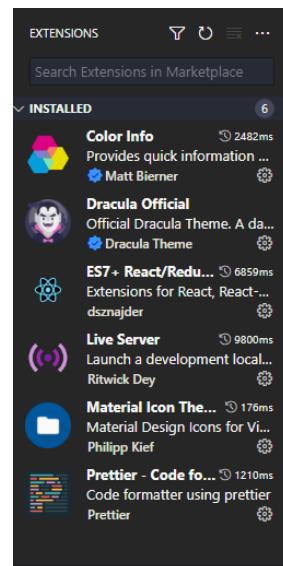
Bisnis Kue bisa menjadi pemecahan masalah untuk ibu-ibu rumah tangga yang ingin rumahnya selalu ada kue untuk menyambut tamu tapi tidak bisa membuatnya dan jika akan memyambut bulan ramadhan bisnis kue menjadi peluang yang bagus.

3. Langkah-Langkah Pembuatan

Langkah-langkah pembuatan website promosi toko kue kering mba ati sebagai berikut:

a. Membuka Lalu Menginstal Extension Di Visual Studio Code

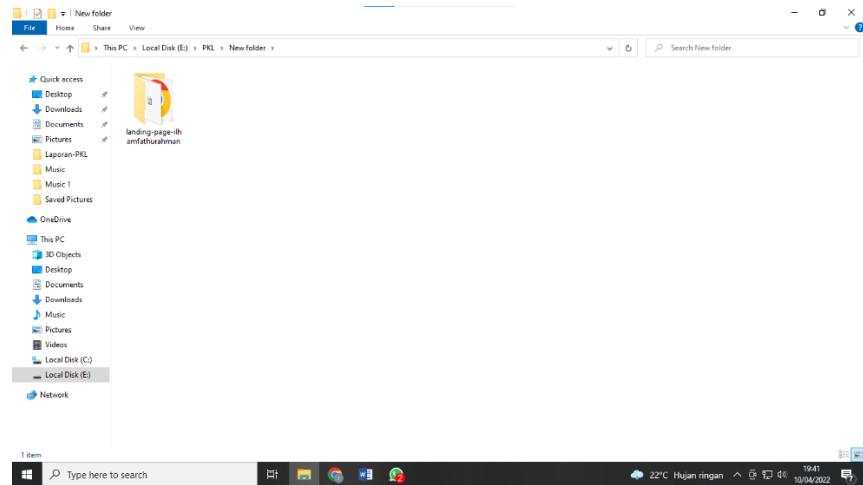
Yang di lakukan penulis adalah membuka visual code, kemudian membuat halaman pertama atau “Landing Pages”. Dalam “Landing Pages” penulis menambahkan extension live server untuk melakukan aksi yang menuju ke halaman website yang ingin di tuju,kemudian menyalakan semua extension yang dibutuhkan.



Gambar 3. 12 menginstall extension di visual studio code

b. Membuat Folder

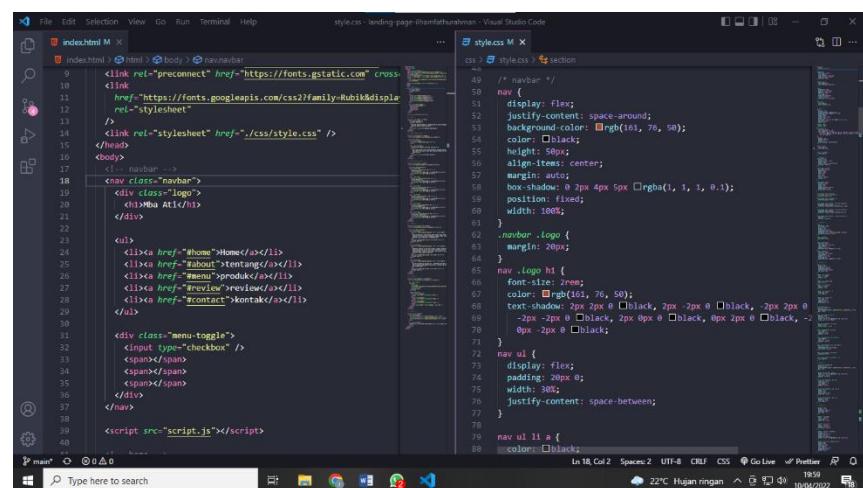
Buatlah folder sesuai tempat yang diinginkan dengan mengklik kanan lalu pilih new folder lalu ganti nama foldernya jika sudah masuk ke Visual Studio Code klik open folder.



Gambar 3. 13 membuat folder

c. Membuat Navigation Bar

Buat file bernama index.html.ketik kode pemrograman html lalu buatlah navigation bar dengan <nav>.buat juga file css nya atur navigation dengan css.



Gambar 3. 14 pembuatan navbar

d. Membuat Home Page/Landing Page

Jika sudah membuat navigasi bar, yang dilakukan penulis adalah membuat home page untuk halaman awal menggunakan section yang diberi nama class home.Tambahkan background yang diinginkan dan membuat box untuk kata-kata dan menambahkan juga button.

Berikut adalah pembuatan dari “Home Page”.

```

<!-- home -->
<section class="home" id="home">
  <div class="content">
    <h3>Mie cookies</h3>
    <p>toko kue yang berlokasi di bandung mba ati selalu menghasilkan mie cookies dalam setiap produksinya</p>
    <a href="#" class="btn">Belanja Sekarang</a>
  </div>
</section>

<!-- about section starts -->
<section class="about" id="about">
  <h3>heading</h3><span>tentang</span> kami</h3>
  <div class="row">
    <div class="image">
      
    </div>
    <div class="content">
      <h3>Apa yang membuat toko kami spesial?</h3>
      <p>toko kami adalah toko yang menyediakan berbagai macam kue, seperti kue putri salju,kue keju,kue nastar,kue bahan yang lainnya.</p>
      <a href="#" class="btn">learn more</a>
    </div>
  </div>
</section>

```

```

.home {
  min-height: 100vh;
  width: 100%;
  display: flex;
  align-items: center;
  background-size: cover;
  background: url('../../assets/cook.jpg') no-repeat;
  background-position: center;
}

.home_content {
  max-width: 40rem;
}

.home_content h3 {
  font-size: 2rem;
  text-transform: uppercase;
  color: black;
  padding: 1rem 0;
  background-color: #rgb(161, 76, 50);
}

.home_content p {
  font-size: 1rem;
  text-transform: lighter;
  line-height: 1.8;
  padding: 1rem 0;
  color: black;
  background-color: #rgb(161, 76, 50);
}

/* section 2 */

```

Gambar 3. 15 pembuatan home page

e. Membuat About Page

Buat container yang didalamnya ada gambar dan sebuah teks tentang toko.tambahkan juga warna pada container agar lebih menarik.

```

<!-- about section starts -->
<section class="about" id="about">
  <h3>heading</h3><span>tentang</span> kami</h3>
  <div class="row">
    <div class="image">
      
    </div>
    <div class="content">
      <h3>Apa yang membuat toko kami spesial?</h3>
      <p>toko kami adalah toko yang menyediakan berbagai macam kue, seperti kue putri salju,kue keju,kue nastar,kue bahan yang lainnya.</p>
      <a href="#" class="btn">learn more</a>
    </div>
  </div>
</section>

<!-- menu section starts -->
<section class="menu" id="menu">
  <h3>heading</h3>

```

```

.about .row {
  display: flex;
  align-items: center;
  background-color: black;
  justify-content: center;
  flex-wrap: wrap;
}

.about .row .image {
  flex: 1 1 30rem;
  padding: 2rem;
}

.about .row .image img {
  width: 100%;
}

.about .row .content {
  flex: 1 1 30rem;
  padding: 2rem;
}

.about .row .content h3 {
  font-size: 3rem;
  color: #fff;
}

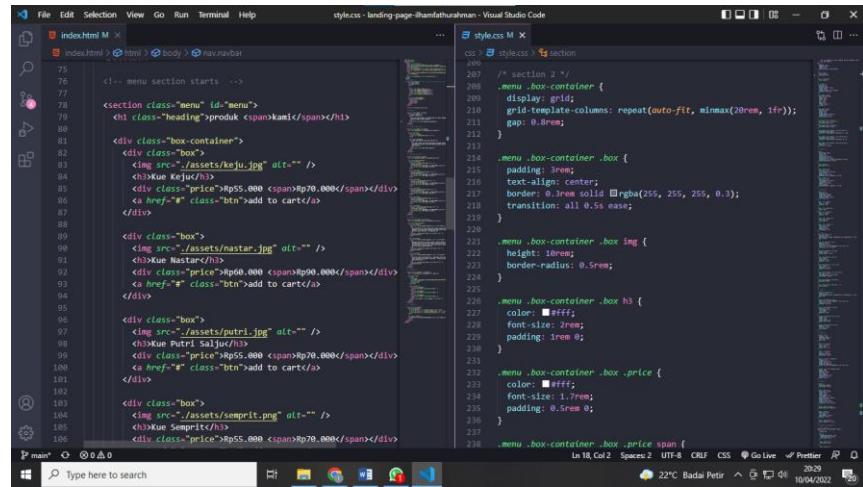
.about .row .content p {
  font-size: 1rem;
  color: #ccc;
  padding: 1rem 0;
}

```

Gambar 3. 16 pembuatan about page

f. Membuat Product Page

Buat beberapa box yang didalamnya ada gambar foto-foto produk yang ditawarkan dengan harganya dan tambahkan juga button.



```

index.html
<!-- menu section starts -->
<section class="menu" id="menu">
  <h1>produk <span>kami</span></h1>
  <div class="box-container">
    <div class="box">
      
      <h3>Kue Kuju</h3>
      <div class="price">Rp55.000 <span>Rp70.000</span></div>
      <a href="#" class="btn">add to cart /</a>
    </div>
    <div class="box">
      
      <h3>Kue Nastar</h3>
      <div class="price">Rp60.000 <span>Rp90.000</span></div>
      <a href="#" class="btn">add to cart /</a>
    </div>
    <div class="box">
      
      <h3>Kue Putri Salju</h3>
      <div class="price">Rp55.000 <span>Rp70.000</span></div>
      <a href="#" class="btn">add to cart /</a>
    </div>
  </div>

```

```

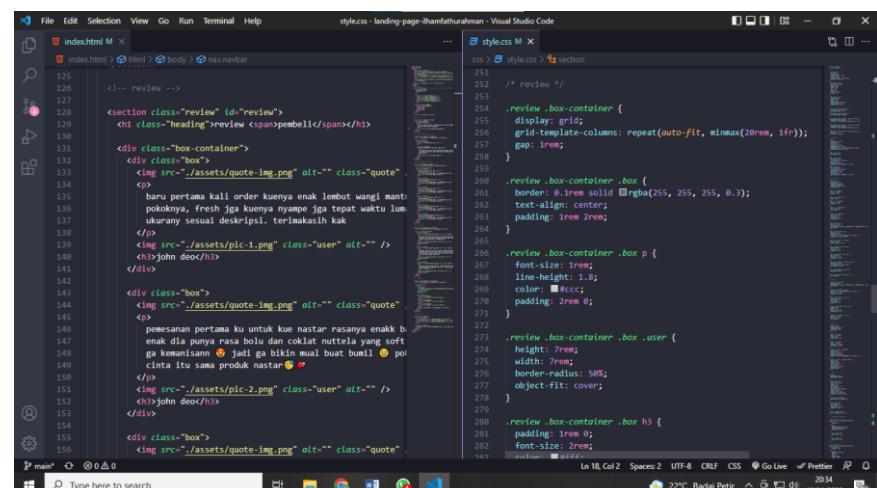
style.css
css: style.css > section
206  /* section */
207  .menu_box-container {
208    display: grid;
209    grid-template-columns: repeat(auto-fit, minmax(20rem, 1fr));
210    gap: 0.8rem;
211  }
212  .menu_box-container .box {
213    padding: 1rem;
214    text-align: center;
215    border: 0.3rem solid #rgba(255, 255, 255, 0.3);
216    transition: all 0.5s ease;
217  }
218  .menu_box-container .box img {
219    height: 1rem;
220    border-radius: 5rem;
221  }
222  .menu_box-container .box h3 {
223    color: #fff;
224    font-size: 1.2rem;
225    padding: 0.5rem;
226  }
227  .menu_box-container .box .price {
228    color: #fff;
229    font-size: 1.1rem;
230    padding: 0.5rem;
231  }
232  .menu_box-container .box .price span {
233    color: #fff;
234    font-size: 1.1rem;
235    padding: 0.5rem;
236  }
237  .menu_box-container .box .price span {
238    color: #fff;
239    font-size: 1.1rem;
240    padding: 0.5rem;
241  }

```

Gambar 3. 17 product page

g. Membuat Review Pege

Untuk review page sebenarnya masih sama seperti product pages dalam pengerjaannya seperti container, hanya saja diubah posisinya dan diganti.



```

index.html
<!-- review -->
<section class="review" id="review">
  <h1>review <span>pembeli</span></h1>
  <div class="box-container">
    <div class="box">
      
      <p>baru pertama kali order kueyana enak lembut wangi mantapokoknya, fresh jga kuunya nyame jga tepat waktu lum ukurany sesuai deskripsi. terimakasih kak</p>
      
      <h3>john deo</h3>
    </div>
    <div class="box">
      
      <p>pesanannya pertama ku untuk kue nastar rasa enakk bahan dia punya rasa bola dan coklat nutella yang soft ga kemanisan 😊 jadi ga bikin mulut bumil 😊 pol cinta itu sama produk nastar😊😊</p>
      
      <h3>john deo</h3>
    </div>
  </div>

```

```

style.css
css: style.css > section
251  /* review */
252  .review .box-container {
253    display: grid;
254    grid-template-columns: repeat(auto-fit, minmax(20rem, 1fr));
255    gap: 1rem;
256  }
257  .review .box-container .box {
258    border: 0.3rem solid #rgba(255, 255, 255, 0.3);
259    text-align: center;
260    padding: 1rem 2rem;
261  }
262  .review .box-container .box p {
263    font-size: 1rem;
264    line-height: 1.8;
265    color: #ccc;
266    padding: 2rem 0;
267  }
268  .review .box-container .box .user {
269    height: 1rem;
270    width: 1rem;
271    border-radius: 50%;
272    object-fit: cover;
273  }
274  .review .box-container .box h3 {
275    padding: 1rem 0;
276    font-size: 2rem;
277    color: #fff;
278  }

```

Gambar 3. 18 pembuatan review page

h. Contact Page Kerjasama

Untuk contact pages juga sama seperti about pages. Gambarnya diganti dengan lokasi toko dan teksnya diganti dengan form.

The screenshot shows two tabs open in Visual Studio Code: 'index.html' and 'style.css'. The 'index.html' tab contains the HTML code for a contact page, including a heading, a map, and a form for name, email, and phone number, with a submit button. The 'style.css' tab contains the corresponding CSS styles, including rules for the contact section, a map container, and input boxes for the form fields.

```

<!-- contact -->
<section class="contact" id="contact">
  <h1 class="heading"><span>kontak</span> kami</h1>
  <div class="row">
    <div class="map">
      <iframe
        src="https://www.google.com/maps/embed?pb=ImB1mt21m"
        allowfullscreen=""
        loading="lazy"
      ></iframe>
    </div>
    <form action="">
      <div class="inputBox">
        <input type="text" placeholder="nama" />
      </div>
      <div class="inputBox">
        <input type="email" placeholder="email" />
      </div>
      <div class="inputBox">
        <input type="number" placeholder="nomor" />
      </div>
      <input type="submit" value="hubungi" class="btn" />
    </form>
  </div>
</section>
<!-- footer -->
<section class="footer">
  ...
</section>

```

```

.contact {
  .contact .row {
    display: flex;
    background: black;
    flex-wrap: wrap;
    gap: 1rem;
  }
  .contact .row_map {
    flex: 1 1 35rem;
    width: 100%;
    object-fit: cover;
  }
  .contact .row_form {
    flex: 1 1 35rem;
    padding: 5rem 0;
    text-align: center;
  }
  .contact .row_form .inputBox {
    display: flex;
    align-items: center;
    margin: 1rem 0;
    background: #000101;
    border: 0.1rem solid rgba(255, 255, 255, 0.3);
  }
  .contact .row_form .inputBox input {
    width: 100%;
    padding: 10px;
    font-size: 1rem;
    color: #fff;
  }
}

```

Gambar 3. 19 pembuatan contact page

4. Hasil Pembuatan Website Promosi

Hasil pembuatan website promosi toko kue kering mba ati sebagai berikut :

a. Home Page

Halaman utama dari website yang mempunyai button dan Navigasi Bar untuk melakukan aksi yang menuju ke halaman atau pages yang ingin di tuju, Navbar yang di tambahkan yaitu:

- 1) Home
- 2) About
- 3) Product
- 4) Review
- 5) Contact

Berikut adalah hasil dari home page.



Gambar 3. 20 hasil home page

Penulis memakai responsive di bagian navbar agar dapat kebawah saat dilayar kecil contohnya di layar handphone.



Gambar 3. 21 home page responsive

b. About Page

About pages merupakan halaman yang di mana menjelaskan atau mendeskripsikan toko yang menjual produk di dalam web.

Berikut about page yang sudah dibuat.



Gambar 3. 22 hasil about page

c. Product page

Product pages merupakan halaman yang menampilkan barang atau jasa yang sedang di promosikan di web tersebut.

Berikut hasil product page.

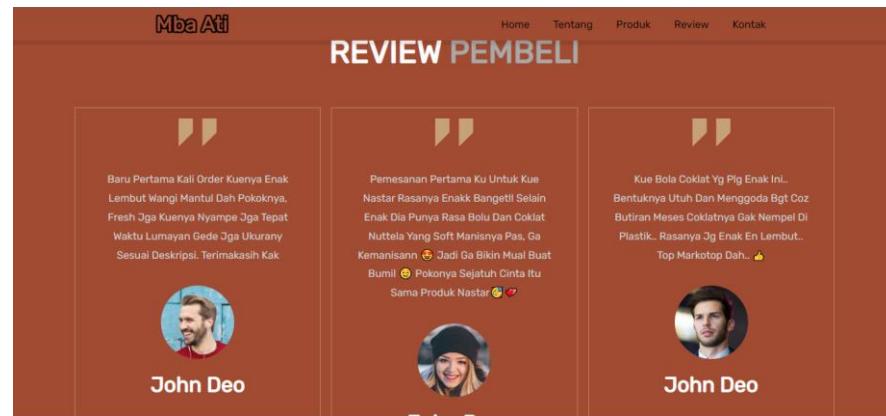


Gambar 3. 23 hasil product page

Di setiap kotaknya penulis memperindah gambar produknya menggunakan CSS, salah satu contohnya ketika cursor berada di salah satu produk, maka kotaknya akan mengganti warna backgroudnya.

d. Review Page

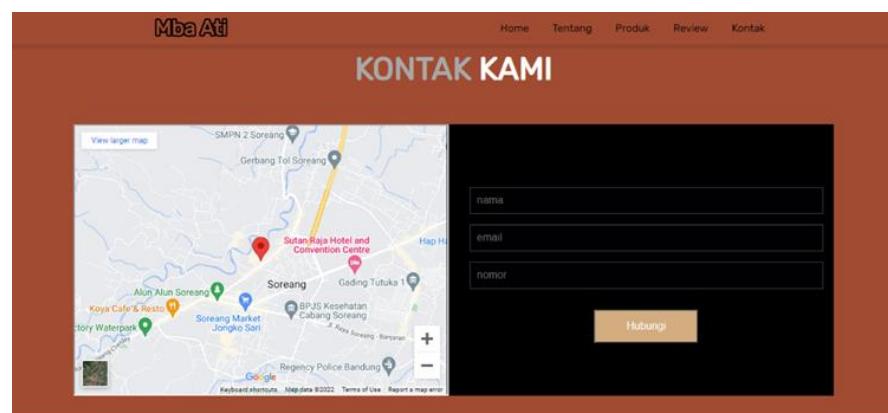
Review Page merupakan halaman ulasan dari para pembeli untuk menilai produk yang dijual oleh toko.



Gambar 3. 24 hasil review page

e. Contact Page

Contact Page Kerjasama merupakan halaman yang dimana bisa bekerjasama dengan menghubungi lewat email dan juga pesan.



Gambar 3. 25 hasil contact page

H. Kendala-Kendala di Perusahaan

Kendala Kendala di perusahaan yaitu tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan karyawan dari perusahaan tersebut, kemudian tidak adanya kuota akses internet atau habisnya kuota akses internet, dikarenakan pembelajaran di lakukan secara daring, besar kemungkinan juga tidak ada nya sinyal yang dapat mengganggu aktifitas pembelajaran secara online.

Banyak siswa dan siswi yang tidak mempunyai komputer atau laptop untuk pengerjaan tugas dari industri,karena itu banyak siswa yang dalam pengerjaannya telat karena tidak adanya fasilitas.walaupun sekolah sudah menyediakan tetapi masih dirasa kurang dalam waktu pengerjaanya

I. Pemecahan Masalah

Ikut ke teman yang mempunyai wifi atau internet yang stabil dan memadai. Atau meminta di ajari kepada teman yang sudah mengikuti pembelajaran sedari awal untuk membantu kita yang tertinggal materi.Sekolah menyediakan komputer yang bisa dipakai untuk pengerjaan.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah saya melakukan PRAKERIN (Praktik Kerja Industri) di PT.Nusantech. Saya mendapatkan banyak manfaat, baik itu pengalaman, pengetahuan, dan semua yang terkait dalam dunia kerja.

Dari seluruh kegiatan yang sudah dilakukan yaitu mempelajari Bahasa pemrograman HTML, CSS, ReactJS, dan Node Js kemudian mengerjakan sebuah web promosi untuk syarat kelulusan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang sudah di jelaskan di Bab III point G.

B. Saran

Saran yang dapat di sampaikan untuk industri setelah melakukan penelitian, memberi kuota akses internet bagi yang tidak mampu namun diberikan ketika hanya saat pembelajaran di mulai.

Adapun dalam pengalaman harus adanya kunjungan industri agar lebih mengenal dunia pemogramann,karena dalam dunia kerja kita tidak hanya harus mempunyai *hard skill* tapi *soft skill* juga.

Kemudian selama pembelajaran online di mulai, disarankan untuk selalu open cam bagi para siswa siswi, agar siswa dan siswi dapat terkontrol namun sepertinya siswa dan siswi masih malu ketika open cam.

DAFTAR PUSTAKA

Company, (2022). Company Profile Nusantech (English Ver).pdf. Google Docs. Tersedia: https://drive.google.com/file/d/1QxIKyRJgUJOcUuXv4U-0j4_084-vpthB/view. [30 Maret 2022]

, (2019). Apa Itu Landing Page? Pengertian, Fungsi, dan Contohnya. Niagahoster Blog. Tersedia: <https://www.niagahoster.co.id/blog/apa-itu-landing-page/?amp>. [5 April 2022]

Ibnu, (2021). Promosi Adalah: Pengertian dari Ahli, Jenis, dan Contohnya - Accurate Online. Tersedia: <https://accurate.id/marketing-manajemen/promosi-adalah/>. [5 April 2022]

(2021). JDIH KAB.BANDUNG. Bandungkab.go.id. Tersedia: <https://jdih.bandungkab.go.id/>. [5 April 2022]

Dari, (2021). Visual Studio Code. Wikipedia.org. Tersedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code. [5 April 2022]

Keren, (2022). Apa itu Website, dan Manfaatnya?. Tersedia: <https://virtualofficemurah.com/apa-itu-website-dan-manfaatnya/>. [6 April 2022]

Faradilla Ayunindya, (2018). Apa Itu HTML? Fungsi dan Cara Kerja HTML. Niagahoster Blog. Tersedia: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-html>. [6 April 2022]

, (2022). Pengertian CSS dan Cara Kerjanya. Niagahoster Blog. Tersedia: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-css/>. [6 April 2022]

, (2021). Apa itu JavaScript? Berikut adalah Fungsi, Manfaat, dan Cara Kerjanya! Niagahoster Blog. Tersedia: <https://www.niagahoster.co.id/blog/javascript-adalah/>. [6 April 2022]

LAMPIRAN

A. Dokumentasi



Gambar 4. 1 proses pengerjaan web



Gambar 4. 2 proses pengerjaan web

B. Jurnal PKL

| NO | TGL | JAM | URAIAN KEGIATAN | PARAF | |
|-----|--------------------|------------------|--|----------|---------|
| | | | | INDUSTRI | SEKOLAH |
| 1 | 20/11/2021 | 13.00 - 15.00 | Briefing sebelum pkl, Buat akun github | | X |
| 2 | 21/11/2021 | 13.00 - 15.00 | Pelatihan membuat HTML dapat di push di github | | X |
| 3 | 22/11/2021 | 13.00 - 15.00 | menambahkan CSS dan mengabaikan logo, git pull | | X |
| 4 | 24/11/2021 | 13.00 - 16.00 | Java script membuat web kalkulator | | X |
| 5 | 10/01/2022 | 13.00 - 16.00 | Membuat web statis tentang film dan mencoba nauh ini | | X |
| 6 | 11/01/2022 - 22 | 13.00 - 15.00 | menyelesaikan tugas 3 (Movie APP) | | X |
| 7 | 13/01/ 2022 | 13.00 - 15.00 | Melanjutkan tugas 2 dan 3 | | X |
| 8 | 13/01/ 2022 | 13.00 - 15.00 | Tugas 3 | | X |
| 9. | 19/01/ 2022 | 13.00 - 15.00 | Mengutang materi | | X |
| 10. | 19/01/ 2022 | 13.00 - 15.00 | materi dasar javascript (variable, function) | | X |

Gambar 4. 3 Jurnal