**LAPORAN**

**PRAKTEK KERJA INDUSTRI (PRAKERIN)**

**APLIKASI MOBILE DI PT. SOMEAH KREATIF NUSANTARA**



**Disusun oleh :**

Nama : Jelang Anugrah Raharjo

NIS : 201021510

Kelas : XII - RPL

Kejuruan : Rekayasa Perangkat Lunak

**SMK MERDEKA BANDUNG**

Jl. Pahlawan No. 54 Telp. 022-7201621/022-7216143, Fax. 022-7216143 Bandung Website : <http://www.smkmerdekabdg.com>, Email : [info@smkmerdekabdg.sch.id](mailto:info@smkmerdekabdg.sch.id)

**TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

# Lembar Pengesahan Industri

**Pembimbing Perusahaan, Pembimbing Sekolah,**

**Anonim Anonim**

# Lembar Pengesahan Sekolah

**Peserta Ujian,**

**Jelang Anugrah Raharjo**

**201021510**

**Kepala Program Keahlian, Penguji,**

**Anonim Anonim**

**Mengetahui,**

**Kepala Sekolah SMK Merdeka Bandung**

**Drs.Wawan Mulyawan**

**NRKS. 19023L0560208241075238**

# Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Industri (Prakerin) ini. Pada dasarnya tujuan dibuatnya Laporan Praktik Kerja Industri ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam mengikuti Ujian Sidang Prakerin, serta untuk melatih siswa/siswi membiasakan diri untuk membaca dan memahami keadaan lingkungan di luar sekolah, penulis berharap dengan diselesaikan laporan ini, penulis dapat mengetahui lebih dalam mengenai dunia kerja/industri.

Dengan diadakannya Praktik Kerja Lapangan (PKL), siswa diharapkan mampu mencapai tujuan yang di inginkan. Diantaranya siswa mampu mengenal dunia kerja dan mampu menerapkan materi yang dipelajari di sekolah dan dapat diterapkan di dunia kerja, mampu menerapkan materi dan praktek yang sesungguhnya serta dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam dunia kerja/industri.

Dapat terlaksananya kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini tidak lepas dari dukungan dan partisipasi dari berbagai pihak, sehingga saya dapat melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan baik dan benar.

Saya sebagai penyusun, merasa bahwa laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu saya mohon maaf apabila dalam penyusunan laporan ini terdapat banyak kesalahan, baik dalam segi penulisan, pembahasan, dan penyusunannya yang kurang rapih. Maka dari itu besar harapan saya, semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat khususnya bagi saya dan umumnya bagi para pembaca.

# Ucapan Terimakasih

Penyusun menyadari bahwa laporan ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan laporan ini. Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada: Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang selalu mendukung dan mendoakan.

1. Bapak Drs. Wawan Mulyawan, selaku Kepala SMK Merdeka yang telah memberikan kesempatan bagi penyusun untuk mengikuti pendidikan dan menerima tuntunan dan bimbingan.
2. Bapak Dede Suwanto, S.Pd. selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana dan Prasarana.
3. Bapak Arie Yudhistira, S.Pd. selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas Hubin.
4. Bapak Dian Hardiansyah, M.Pd. selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum.
5. Bapak Dewan Firman, S.Pd. selaku Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan.
6. Brian Fahmi Fauzi Perdana, S. Kom, yang telah membimbing saat penyusun melakukan PRAKERIN
7. Ibu Lani Widia Astuti selaku guru pembimbing selama monitoring ke tempat Praktik Kerja Industri (Prakerin).

# Daftar Isi

[Lembar Pengesahan Industri I](#_Toc118118824)

[Lembar Pengesahan Sekolah II](#_Toc118118825)

[Kata Pengantar III](#_Toc118118826)

[Ucapan Terimakasih IV](#_Toc118118827)

[Daftar Isi V](#_Toc118118828)

[Bab 1 Pendahuluan 1](#_Toc118118829)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc118118830)

[1.2 Tujuan Prakerin 2](#_Toc118118831)

[1.3 Waktu Pelaksanaan 2](#_Toc118118832)

[Bab 2 Gambaran Umum 4](#_Toc118118833)

[2.1 Profil Instansi 4](#_Toc118118834)

[2.2 Sejarah Instansi 6](#_Toc118118835)

[2.3 Visi & Misi 7](#_Toc118118836)

[2.4 Struktur Organisasi 8](#_Toc118118837)

[2.5 Tujuan 9](#_Toc118118838)

[Bab 3 Proses Pekerjaan 9](#_Toc118118839)

[3.1 Jenis Kegiatan Kerja 9](#_Toc118118840)

[3.2 Alat & Bahan 10](#_Toc118118841)

[3.3 Gambar Kerja 11](#_Toc118118842)

[3.4 Proses Kerja/Produksi 12](#_Toc118118843)

[3.5 Hasil Yang Dicapai 16](#_Toc118118844)

[3.6 Faktor Pendukung dan Penghambat 17](#_Toc118118845)

[Bab 4 Penutup 18](#_Toc118118846)

[4.1 Kesimpulan 18](#_Toc118118847)

[4.2 Saran 19](#_Toc118118848)

# Pendahuluan

## Latar Belakang

SMK MERDEKA BANDUNG adalah suatu Lembaga Pendidikan Kejuruan yang mempunyai tugas untuk dapat menghasilkan siswa/siswi yang terampil dalam bidang penguasaan Bisnis dan Manajemen dalam dunia kerja, tangguh, berdedikasi tinggi serta mampu berinteraksi dalam dunia kerja. Di dalam mencapai tujuan yang mulia tersebut, maka setiap siswa/siswi kami harus menguasai berbagai kemampuan dan keterampilan dasar, serta harus memiliki wawasan ilmu pengetahuan yang luas dalam Ilmu Bisnis dan menerjunkan siswa/siswi kami langsung pada dunia kerja yang sebenarnya. Praktek Kerja Industri ini dilaksanakan untuk menambah keterampilan dan pengetahuan siswa/siswi kami yang melaksanakan Praktek Kerja Industri. Struktur program kurikulum, kalender pendidikan pada tahun ajaran tersebut disesuaikan dengan situasi dan kondisi keadaan setempat. Dengan diadakannya Praktek Kerja Industri saat ini sangatlah baik dan berguna bagi setiap siswa/siswi SMK MERDEKA BANDUNG mendapatkan suatu gambaran yang nyata di dalam menjajaki dunia kerja dan menerapkan apa yang telah didapatkan dari akademi pada pekerjaan yang akan di geluti, sehingga bila mereka terjun ke dunia kerja tidak mendapatkan kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja dapat menerapkan keahlian profesi yang dimiliki.

Pada saat ini sekolah kami dituntut untuk dapat lebih memahami teori yang didapat selama KBM di sekolah maupun PJJ di rumah dengan mengenal dunia luar atau dunia kerja. Oleh karena itu, dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah-sekolah pada umumnya dan terutama di SMK MERDEKA BANDUNG pada akhir semester dua ini siswa SMK MERDEKA BANDUNG diwajibkan untuk mengikuti Prakerin (Praktek Kerja Industri). Dimana dengan adanya PRAKERIN, siswa dapat memperoleh pengalaman tentang dunia kerja dan siswa dapat menuliskan hasil Prakerin tersebut dalam bentuk laporan. Kegiatan PRAKERIN ini juga merupakan salah satu persyaratan untuk mengikuti Ujian Nasional (UN) di SMK MERDEKA BANDUNG agar siswa dapat membandingkan antara materi di sekolah dengan dunia kerja.

## Tujuan Prakerin

Maksud dilaksanakannya Praktek Kerja Industri (PRAKERIN) yang diwujudkan dalam kerja di suatu perusahaan. Selain sebagai salah satu syarat tugas akhir Praktek Kerja Industri (PRAKERIN), Praktek Kerja Industri (PRAKERIN) juga sebagai kegiatan Siswa untuk mencari pengalaman kerja sebelum memasuki dunia kerja yang sesungguhnya, yang tercermin dalam Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila yang bertujuan meningkatkan kecerdasan, kreativitas, dan ketrampilan agar dapat menumbuhkan manusia yang dapat membangun dirinya sendiri serta bertanggung jawab atas Pembangunan Bangsa dan Negara dalam pencapaian perekonomian meningkat dan kehidupan yang makmur.

Kami melakukan PRAKERIN di SOMEAH memperoleh banyak pengetahuan mengenai berbagai program komputer, pemasangan jaringan dan cara pengerjaannya.

## Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Industri (Prakerin) untuk program keahlian sesuai dengan jurusannya masing-masing, dilaksanakan pada tanggal 01 Agustus 2022 sampai dengan tanggal 31 Oktober 2022, sesuai dengan tempat yang telah dipilih atau mengajukan rekomendasi tempat prakerin yang akan dilaksanakan kepada pihak sekolah. Dalam pelaksanaan praktik kerja industri (prakerin) di PT.SOMEAH KREATIF NUSANTARA yang beralamat di Jl. Angkik No.3, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265. Di Someah terdapat Sistem Kerja Hybrid yaitu Karyawan diperbolehkan bekerja di rumah untuk 2 hari kemudian diwajibkan untuk bekerja dalam kantor untuk 3 Hari, sedangkan Sabtu dan Minggu hari libur, tiap seminggu diadakan laporan tentang apa yang dicapai ke hari-hari lalu yang dilakukan tiap hari jum’at atau di hari yang lain. Jam masuk kerja mulai dari jam 08:00 pagi hingga 16:00, namun jika ada acara diluar kantor, jam pulang kantor tidak menentu.

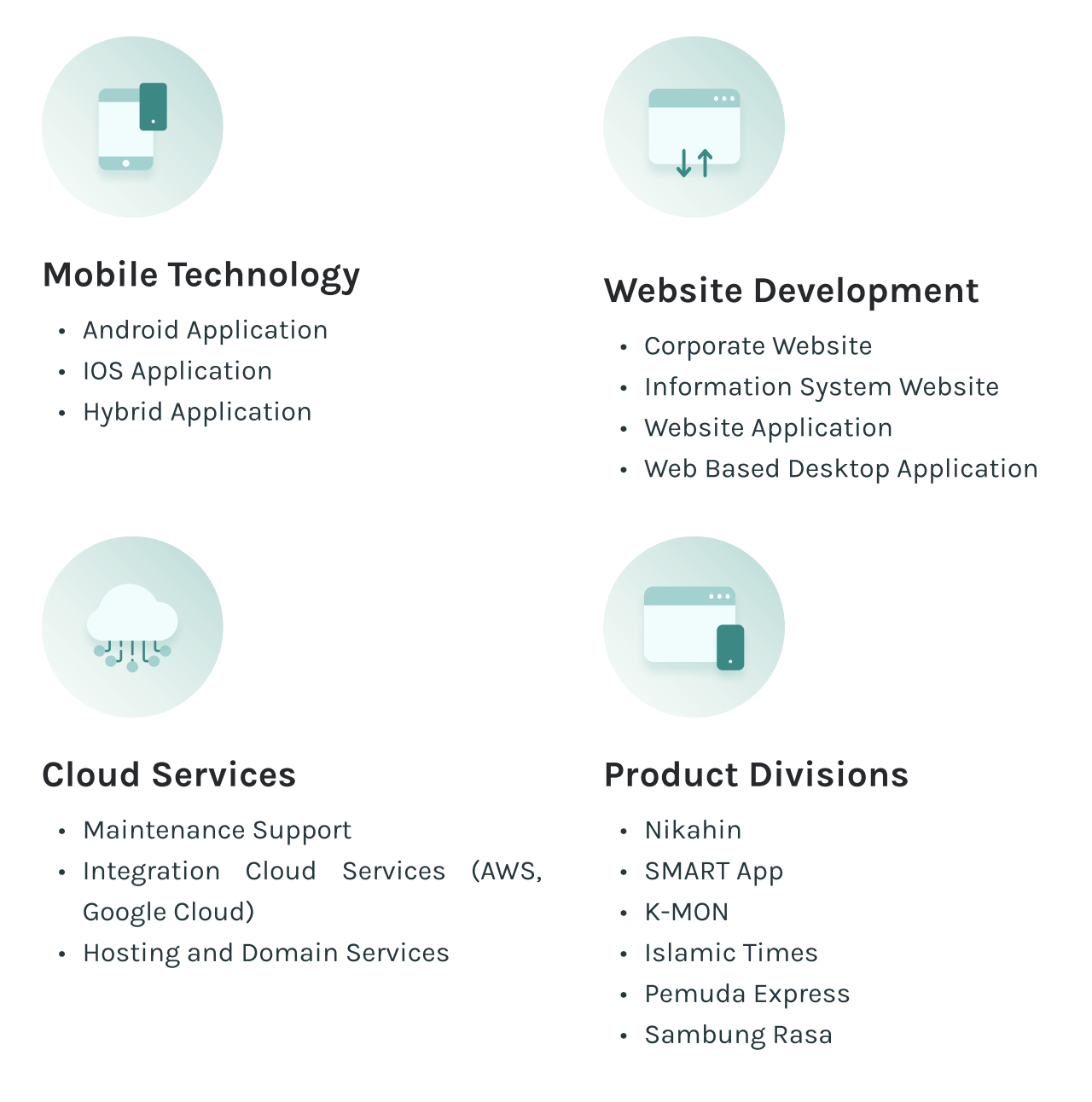
# Gambaran Umum

## Profil Instansi

PT. Someah Kreatif Nusantara adalah perusahaan IT atau teknologi informasi yang bergerak dalam penyediaan beragam jasa konstruksi dan pengembangan perangkat lunak. Someah memiliki beberapa aspek-aspek utama meliputi Layanan, Metode Kerja, Teknologi, Portofolio, sebagai berikut:

##### Layanan

PT. Someah Kreatif Nusantara memberikan berbagai jenis layanan sesuai dengan media dan aplikasi yang customer butuhkan. Berikut adalah jasa dan layanan yang dapat dipilih untuk mendukung kenyamanan bisnis dan aktivitas customer di dunia digital.

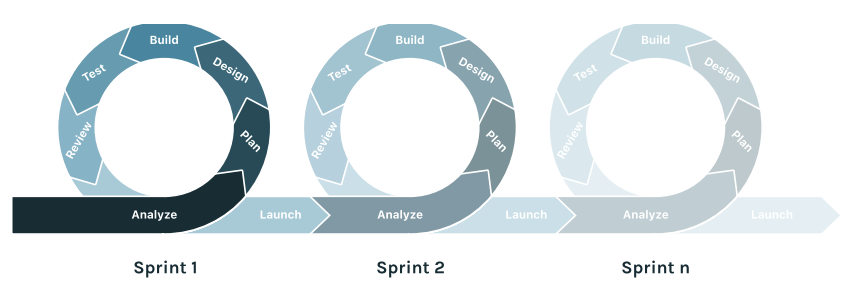


| Aplikasi Mobile | Aplikasi Website | Aplikasi Desktop | Sistem Informasi |
| --- | --- | --- | --- |
| Layanan terbaik untuk membangun aplikasi mobile untuk mendukung kebutuhan bisnis dan organisasi klien. Menjadikan aplikasi mobile sebagai kunci untuk menyampaikan pesan dan citra lembaga klien dengan menarik. Nyaman, efisien, dan langsung ke tangan para pengguna. | Layanan terbaik untuk membangun website untuk segala macam tujuan. Memastikan klien dapat memiliki website yang praktis, efektif, dan sesuai dengan harapan yang diinginkan. Memiliki website yang mampu menjadi platform utama dalam setiap aktivitas bisnis dan organisasi klien. | Layanan terbaik untuk membangun aplikasi desktop untuk segala macam kebutuhan offline. | Layanan terbaik untuk membangun sistem informasi untuk segala macam kebutuhan offline dan online. Mulai dari sistem informasi keuangan, pemasaran, manufaktur, manajamen, olahraga, hingga pengetahuan. |

##### Metode Kerja

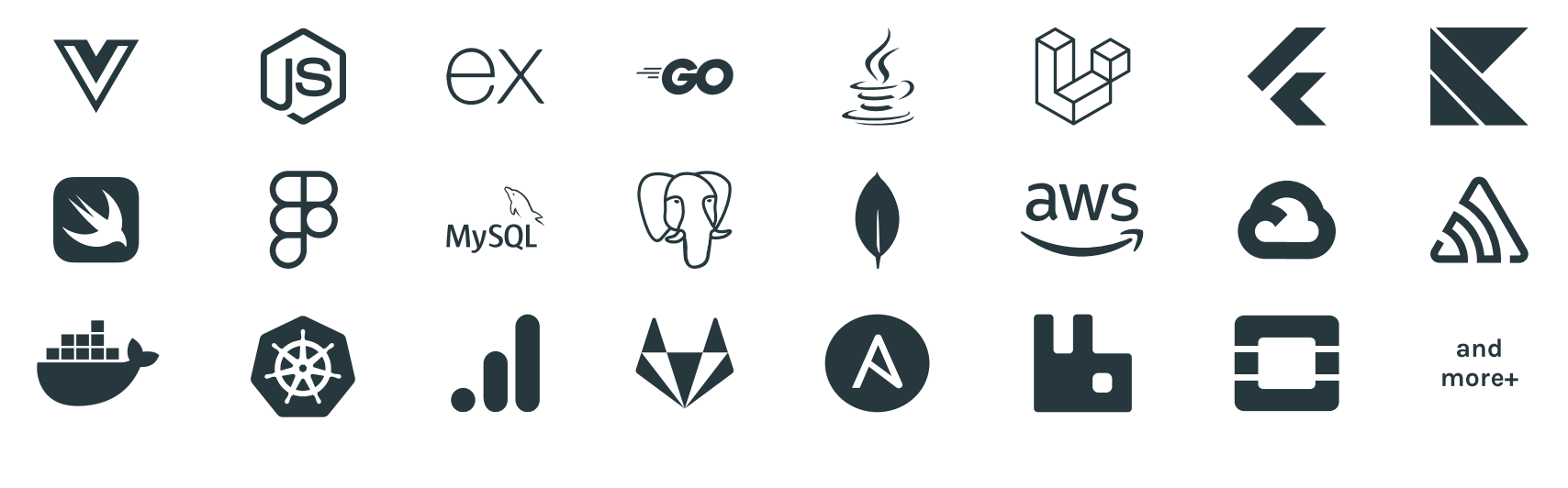
PT. Someah Kreatif Nusantara menggunakan metode *agile* dalam proses pengembangan proyek sebab dengan metode ini pengempang dapat mengembangkan proyek yang memenuhi semua kebutuhan yang akan dicapai.

Singkat kata metode *agile*, suatu perulangan dari beberapa cabang proses pengembangan yang meliputi analisa, perencanaan, desain, membuat, tes, ulas kembali, analisis berulang kemudian lakukan hal yang sama hingga pengembangan selesai.



##### Teknologi

PT. Someah Kreatif Nusantara mengikuti perkembangan teknologi, dan aktif dalam menggunakan teknologi terbaru guna mendukung proses pengembangan aplikasi. Hal ini guna menghasilkan aplikasi yang terbaik untuk mendukung bisnis.



## Sejarah Instansi

Someah bermula Pada 30 Oktober 2015, SMK Negri 4 Bandung dimana sekelempok guru bermotivasi untuk membuat sebuah perusahaan bernama CV. Somearch Nusantara dimana mereka bertujuan untuk mengkontribusikan ide dan tenaga dalam menyelesaikan permasalahan teknologi informasi. Semakin banyak permintaan yang masuk, mereka memutuskan untuk menjadikan CV. Somearch sebagai wadah bagi siswa SMK yang melakukan PKL.



Setelah 5 tahun, pada 10 Januari 2020 CV. Somearch merubah brandnya menjadi PT. Someah Kreatif Nusantara hingga kini, pada awal tahun 2022 PT. Someah Kreatif Nusantara pindah workshopnya di [Jl. Angkik No.3, Cijagra, Kec. Lengkong, Kota Bandung, Jawa Barat 40265](https://goo.gl/maps/azjMEvzuphW69TwS6).

## Visi & Misi

1. **Visi :**

“Menjadi perusahaan teknologi informasi yang profesional, mampu menciptakan produk teknologi yang kreatif dan inovatif, serta tepat guna dalam konteks pembangunan Indonesia.”

1. **Misi** :
2. **SDM Profesional**

Mempersiapkan SDM yang profesional sesuai dengan bidang keahliannya.

1. **Objektif**

Bersikap objektif dalam menciptakan produk IT sebagai solusi kebutuhan mitra.

1. **Mutakhir**

Menerapkan teknologi mutakhir dalam setiap solusi kebutuhan mitra.

1. **Edukatif**

Menyampaikan informasi produk IT semaksimal mungkin sebagai bagian edukasi perkembangan teknologi kepada mitra.

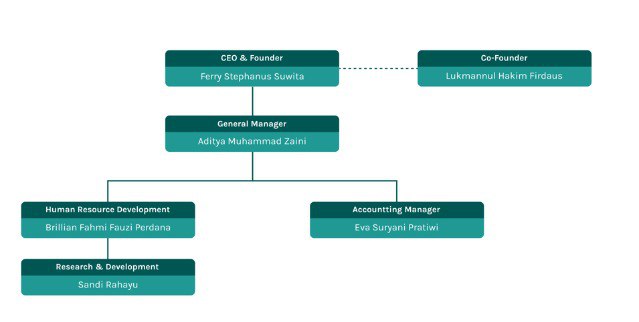
1. **Aktif**

Turut aktif dalam pengembangan IT nasional dan internasional.

1. **Harmonis**

Selalu menjaga hubungan harmonis dengan mitra.

## Struktur Organisasi



1. Chief Executive Officer : Ferry Stephanus Suwita
2. General Manager : Aditya Muhammad Zaini
3. Project Manager : Brillian Fahmi Fauzi Perdana

Sandi Rahayu

1. Mobile Programmer : Irvan Lutfi Gunawan
2. Web Programmer : Rizki Banyu Firdaus

Ramdan Rohendi

1. Documenter : Eva Suryani Pratiwi
2. Programmer : Zuhdan Nur Ihsan Iskandar
3. UI & UX Designer : Rafli Rafiky
4. Network Support : Himmaludin Ikhsan Andias
5. Back-end Developer : Alvigan

## Tujuan

Someah hadir untuk menawarkan solusi untuk menciptakan efisiensi atas proses yang terjadi di lingkungan organisasi hingga terciptanya integrasi data pada satu pusat data sehingga akses informasi menjadi cepat dan akurat. Solusi yang kami tawarkan berupa pengembangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anda, sejalan dengan motto kami: “Meet Your Need”.

# Proses Pekerjaan

## Jenis Kegiatan Kerja

Jenis kegiatan yang dilakukan selama praktik adalah sebagai berikut:

1. Membuat Aplikasi Untuk Login Menggunakan Flutter
2. Mengubah Tampilan Halaman Web
3. Membuat Aplikasi Toko Online Untuk Penjualan Makanan Menggunakan Flutter

## Alat & Bahan

Adapun alat dan bahan yang harus disiapkan yaitu sebelum bekerja adalah:

###### Laptop

Sebagai alat utama untuk bekerja.

###### Visual Studio Code

Digunakan sebagai Code Editor untuk membuat dan mengembangkan aplikasi yang saya buat.

###### Postman

Berfungsi sebagai *REST CLIENT* untuk uji coba *REST API*, Postman juga digunakan sebagai tools untuk menguji API yang telah saya buat.

###### XAMPP

Digunakan sebagai *web server* lokal dan *DBMS* mysql untuk *database*

###### GitLab

Digunakan untuk memanage *repositori* Git berbasis web dengan fitur wiki dan pelacakan masalah.

###### GitBash

Digunakan untuk melakukan *Git command* yang berfungsi untuk memperbarui dan mengupload file atau *repository* ke Gitlab

###### Android Studio

Digunakan mendownload tools-tools yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi mobile menggunakan flutter.

###### Visual Studio

Digunakan mendownload tools-tools yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi mobile menggunakan flutter.

## Gambar Kerja





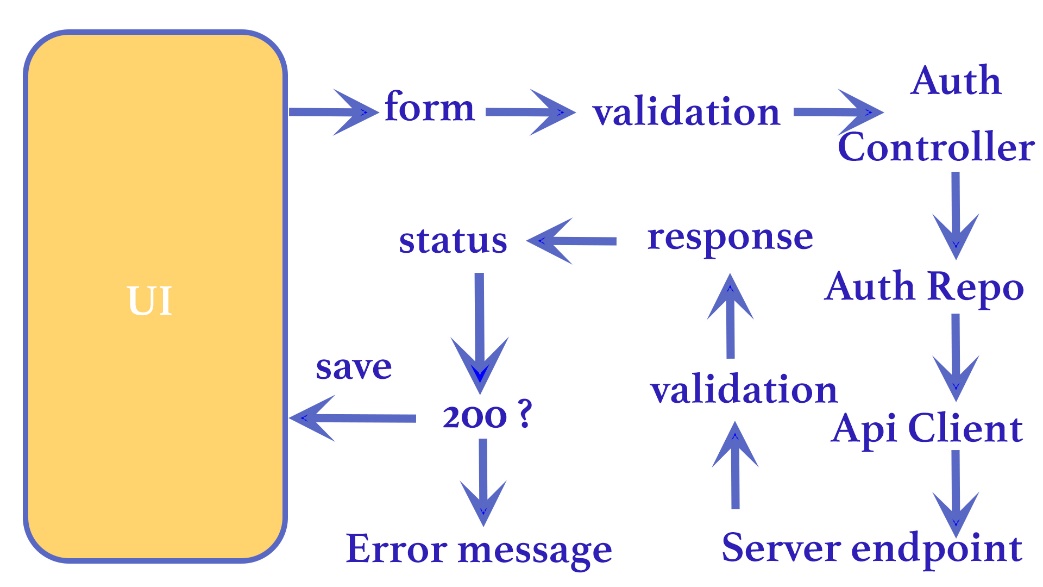


## Proses Kerja/Produksi

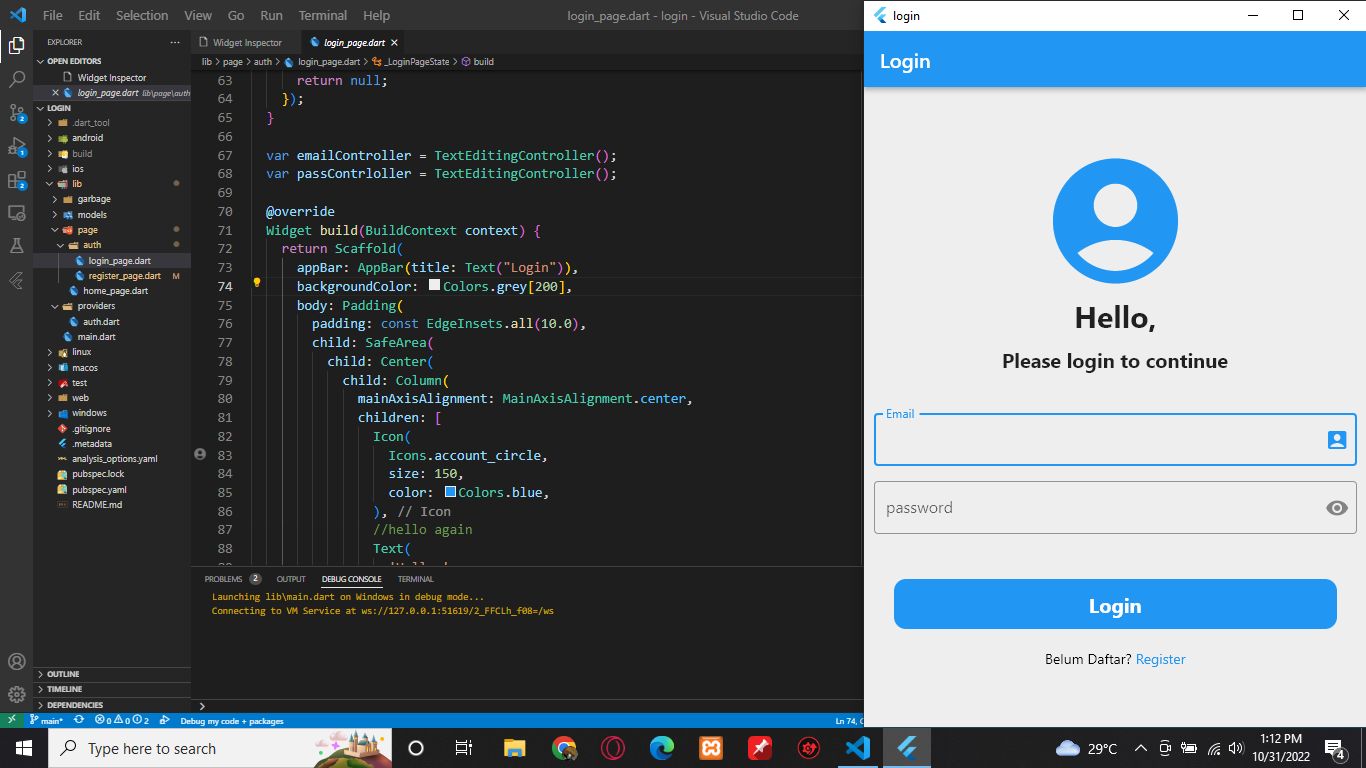
#### Membuat Aplikasi Login Menggunakan Flutter

Sebelum membuat project ini, hal yang harus disediakan diantaranya laptop dan aplikasi yang diperlukan yaitu Visual Studio Code untuk code editor, Flutter SDK, Android Studio, dan Visual Studio saya membuat dengan cara berikut:

* Struktur Algoritma Sistem Login



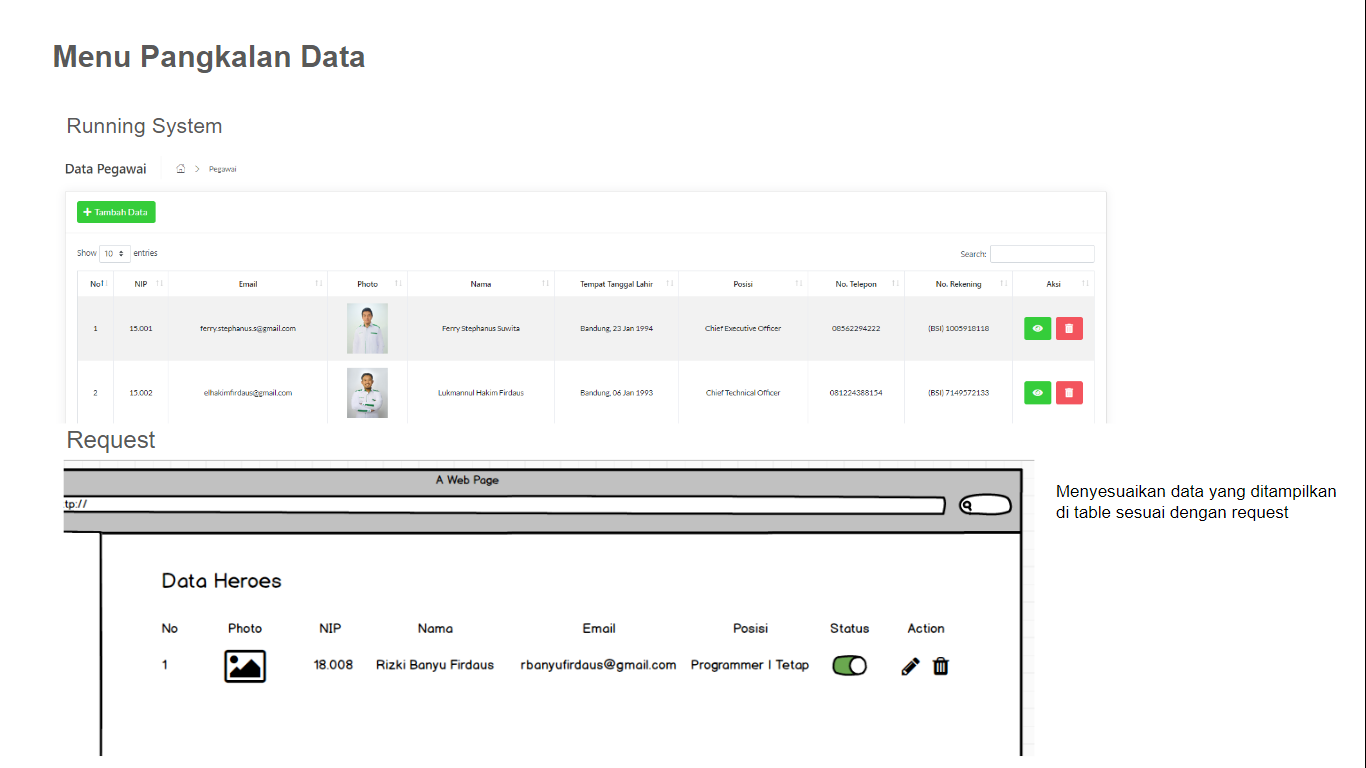
* Tampilan UI Halaman Login



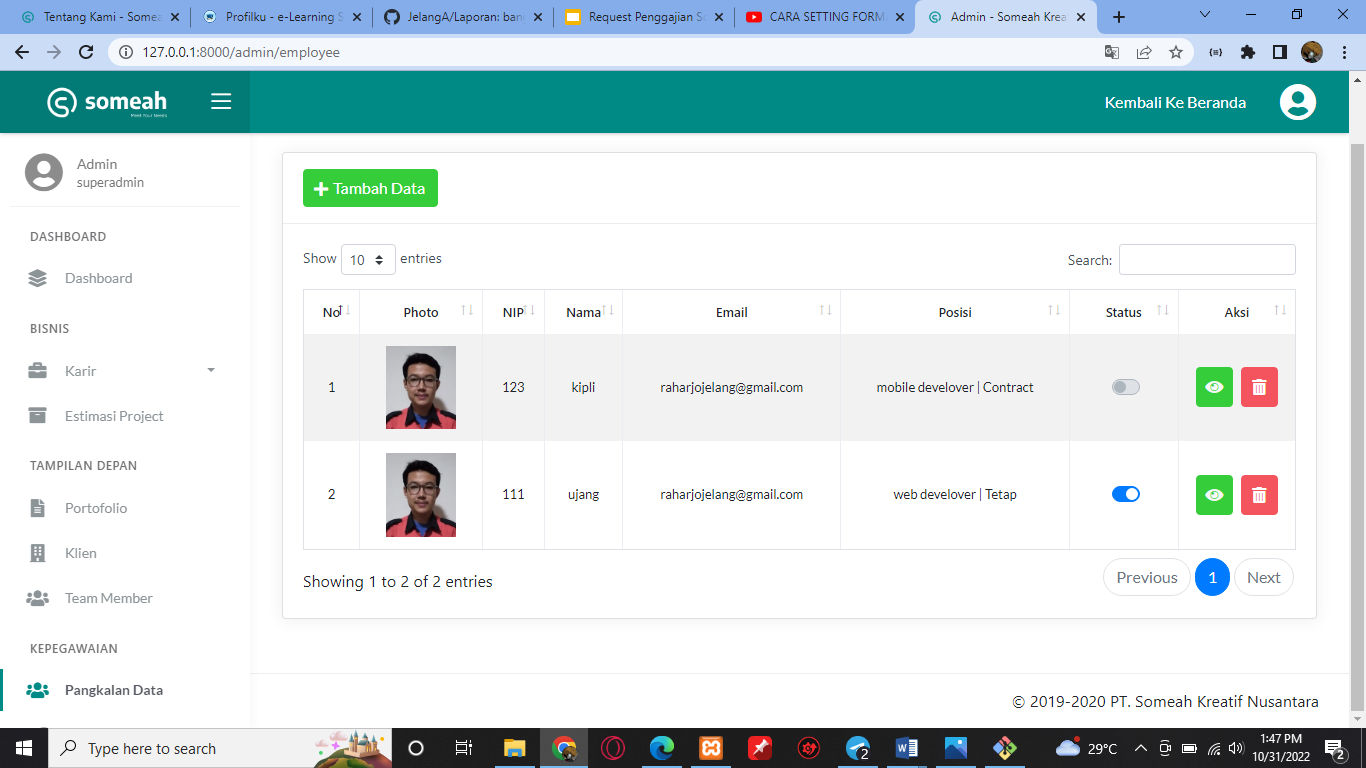
#### Mengubah Tampilan Halaman Web

Dalam pengubahan tampilan web saya melakukan beberapa perubahan pada sistem yang berjalan seperti membuat tombol switch button yang terhubung dengan database, mengubah urutan Textfield, membuat placeholder untuk image, dan mengubah value pada combobox, berikut merupakan contoh salasatu tampilan yang saya ubah

* Request



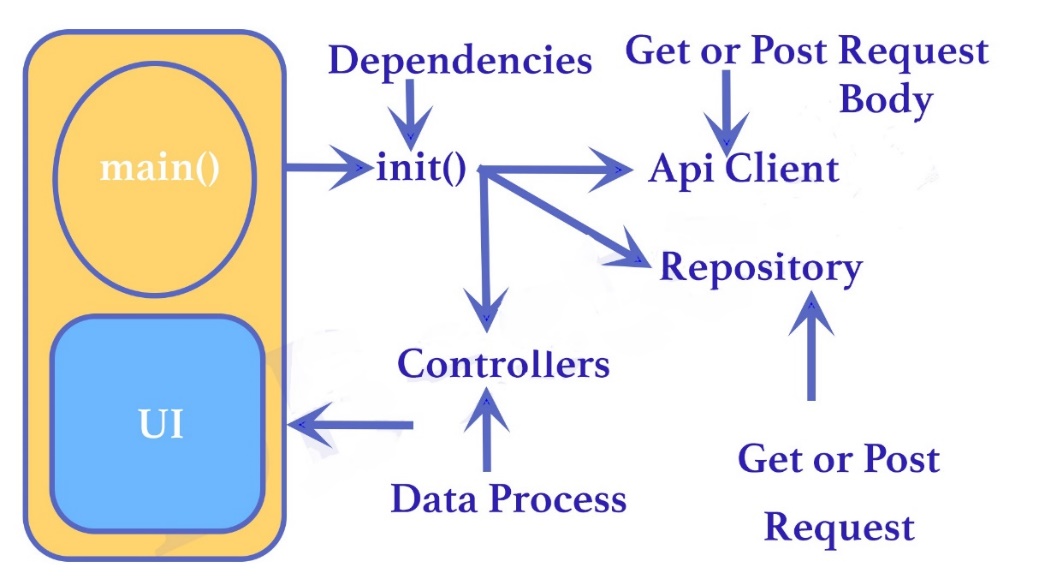
* Hasil



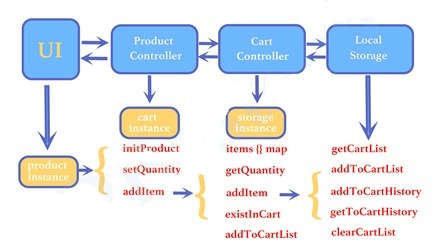
#### Membuat Aplikasi Toko Online Untuk Penjualan Makanan

Setelah mengubah tampilan web saya melanjutkan untuk pembuatan aplikasi *E-comerce* untuk toko online penjualan makanan, disini saya menggunakan teknologi bahasa pemrograman Dart, untuk frameworksaya menggunakan Flutter, dan untuk *state management* yang saya gunakan adalah *state management* GetX untuk membantu dan mempermudah dalam pembuatan aplikasi.

* Arsitektur Aplikasi

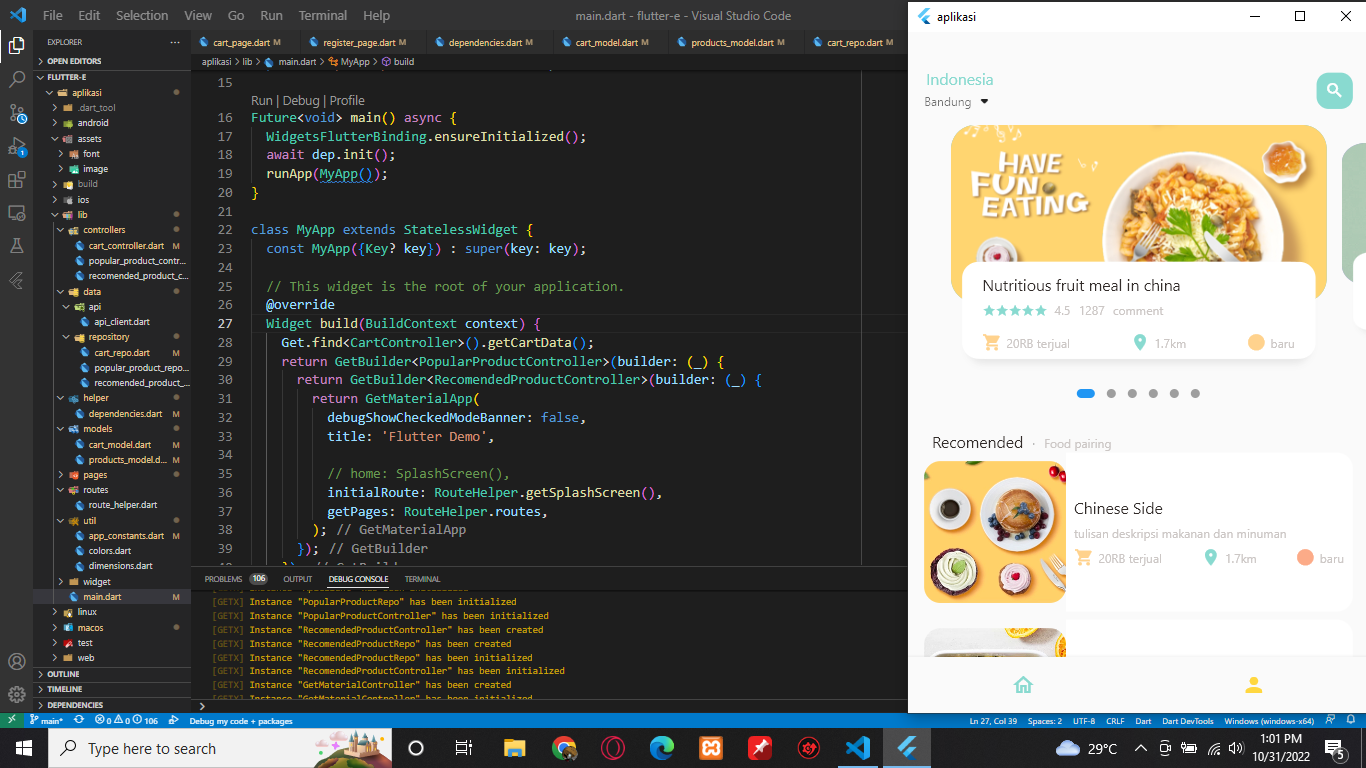


* Basic aplikasi



Dari gambar di atas kita memahami bagaimana keranjang belanja dibangun dan cara kerjanya dengan pengontrol produk. UI akan memiliki *controller* produk dan *controller* produk akan memiliki instance pengontrol cart dan pengontrol cart akan memiliki penyimpanan lokal atau Local Storage (SharedPreferences).

* Tampilan Home Aplikasi



## Hasil Yang Dicapai

Hasil yang saya capai setelah melakukan 3 bulan prakerin dan juga melakukan tugas – tugas yang diberikan yaitu saya menjadi banyak belajar terutama di bidang Rekayasa Perangkat Lunak, mempelajari bahasa baru dan framework baru, juga sistem struktur alur program pada framework tersebut, mengenal sistem web perusahaan, mempelajari cara membuat container pada doker untuk membuat lokal server, mempelajari bagaimana cara membuat struktur aplikasi yang baik dan benar atau biasa disebut *clean arsitecture* pada perancangan aplikasi menggunakan Flutter, mempelajari sistem login mengguakan token pada *restfull api* menggunakan jwt pada laravel, dan mempelajari sistem *state management* pada Flutter, dan cara membangun aplikasi dengan *clean arsitecture* dan menggunakan *state management* GetX.

## Faktor Pendukung dan Penghambat

#### Faktor Pendukung

Faktor pendukung yang didapatkan diantara lain yaitu saya mendapat teman baru untuk sharing dan berbagi informasi dari teknologi yang digunakan masing-masing, dan dari pembibing perusahaan yang ramah dan mau untuk membantu tugas yang sulit untuk dikerjakan secara personal, tempat prakerin yang bersih dan nyaman menjadi faktor pendukung yang cukup berpengaruh dengan lingkup kerja yang sehat dan juga suasana yang baik.

#### Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, ada juga faktor penghambat yang menghambat proses kerja salasatu faktor penghambat utama adalah lemahnya device yang digunakan untuk pembuatan aplikasi karena dalam pembuatan aplikasi mobile kita harus membuka *Code Editor* dan Emulator Android untuk menjalankan aplikasi tersebut secara bersamaan sehingga aplikasi sering terjadi crash yang menyebabkan aplikasi tersebut harus di compile ulang yang dimana membutuhkan banyak waktu untuk menjalankan aplikasi Flutter pada emulator android.

# Penutup

Sebagai kata penutup dalam penulisan laporan ini, penulis mengucapkan puji syukur atas ke hadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dengan penuh kesabaran, ketabahan, dan jeri payah penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Serta tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak khususnya kepada Guru Pembimbing Bapak/Ibu Guru SMK Merdeka Bandung dan Pembimbing perusahaan yang telah banyak memberikan contoh, ilmu, petunjuk dan bimbingan nya kepada penulis Semoga apa yang telah penulis paparkan dalam tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi diri penulis dan pembaca pada umumnya. Dalam pembuatan karya tulis ini, penulis menyadari bahwa ada banyak sekali kekurangan-kekurangan, yang dikarenakan masih dalam tahap pembelajaran, maka dari itu penulis memohon kepada semua pihak yang bersangkutan untuk memakluminya. Bila ada sedikit kebenaran dalam tugas akhir ini semata-mata itu hanyalah datang dari Allah SWT.

## Kesimpulan

Setelah saya melakukan PRAKERIN (Praktik Kerja Industri) di Someah. Saya mendapatkan banyak manfaat, baik itu pengalaman, pengetahuan, dan semua yang terkait dalam dunia kerja. Sehingga saya dapat menambah wawasan yang saya dapatkan selama ini, karena hanya dengan praktek saya bisa mengetahui seberapa jauh kemampuan yang sudah saya dapat di sekolah. Sehingga suatu saat nanti jika saya memasuki dunia kerja tidak akan ragu melakukannya, karena sebelumnya sudah mempunyai pengalaman yang baik.

## Saran

Dari hasil selama saya melakukan kegiatan PRAKERIN, saya memberikan saran agar PRAKERIN dapat dilaksanakan dengan lancar kedepannya serta saya berharap:

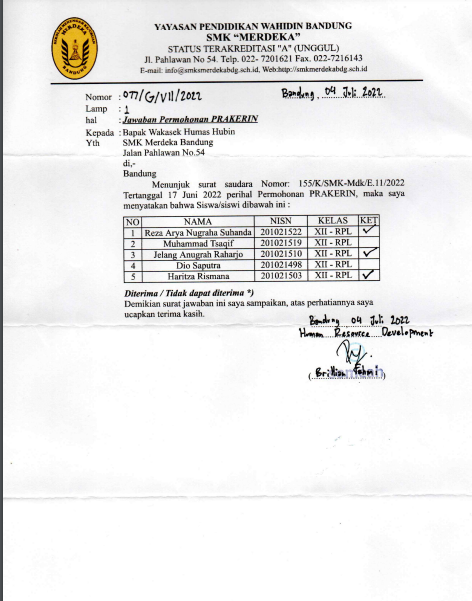
* Kepada Pihak Sekolah diharapkan mempertahankan dan meningkatkan hubungan kerjasama dengan berbagai pihak dunia usaha/industri..
* Saya juga ingin memberikan saran pada pihak perusahaan terutama di PT.Someah Kreatif Nusantara agar lebih banyak memberi dan menanyakan tugas kepada siswa PKL untuk progres pekerjaan yang lebih efektif dan efisien serta lebih terarah.

Mungkin itu yang bisa saya sampaikan kepada Pihak Sekolah Menengah Kejuruan Merdeka dan Pihak perusahaan PT.Someah Kreatif Nusantara

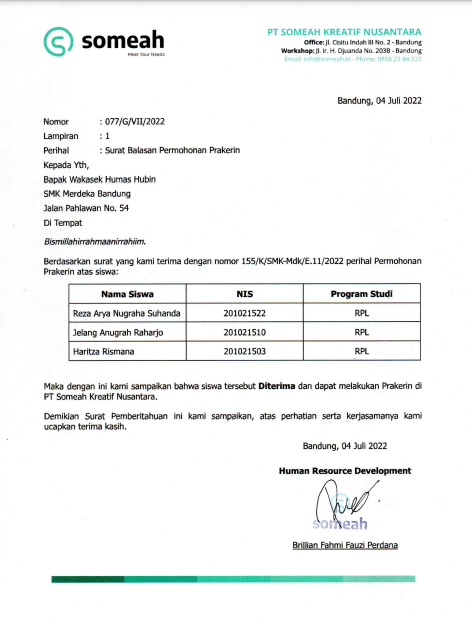
Demikian penulisan karya tulis ini saya buat, kurang lebihnya saya mohon maaf, Wassalamu’alaikum wr.wb

****LAMPIRAN****

SURAT PERMOHONAN PRAKERIN



SURAT JAWABAN PRAKERIN



JURNAL