

LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA INDUSTRI

**MEMBUAT WEBSITE EKSTRAKURIKULER PMR MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL 11 DI PT INOVINDO DIGITAL MEDIA**

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan
Kompetensi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak Tahun ajaran 2024



Disusun oleh:

Hikais Dika Darma

Putra

222310271

Rekayasa Perangkat Lunak

SMKN 1 KAWALI

(20233694) SMKN 1 KAWALI JL. TALAGASARI NO.35, Kawalimukti, Kec. Kawali, Kab. Ciamis

Tlp: (0265) 791727. Email: smkn1kawali@gmail.com Web: smkn1kawali.sch.id

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang disusun oleh: Nama

: Hikais Dika Darma Putra (222310271)

Program Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Dengan Judul :

LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA INDUSTRI

MEMBUAT WEBSITE EKSTRAKURIKULER PMR MENGGUNAKAN

FRAMEWORK LARAVEL 11

PT INOVINDO DIGITAL MEDIA

Telah disahkan pada :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing Perusahaan

Pembimbing Sekolah

Ade Ridwan S.KOM

Teti Novianti. S.Pd.

Mengetahui,

Kepala SMKN 1 KAWALI

Cepy Wahyudin A.Md., S.Kom., M.

NIP: 198940825 201001 1 010

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada siswa/siswi hingga dapat melaksanakan Praktek Kerja Industri (Prakerin) dengan baik, serta memberikan kemudahan dan keberkahan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini dengan lancar. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari kegelapan menuju cahaya kehidupan yang penuh berkah.

Laporan Prakerin ini disusun berdasarkan pengalaman serta data-data yang diperoleh selama pelaksanaan Praktek Kerja Industri (Prakerin) di PT. Inovindo Digital Media. Laporan ini tidak hanya merupakan laporan pembimbing, tetapi juga dapat dijadikan sebagai referensi dan usulan bagi adik-adik kelas yang nantinya akan melaksanakan Prakerin dan menyusun laporan serupa. Semoga laporan ini dapat memberikan wawasan yang berguna dan membantu dalam proses penulisan laporan Prakerin bagi para siswa/siswi yang akan mengikuti program serupa di masadepan.

Siswa/siswi menyadari bahwa pelaksanaan Prakerin ini dapat terlaksana berkat bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kemudahan dalam setiap langkah selama pelaksanaan Prakerin ini.
2. Orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan doa yang tiada henti. Terima kasih atas segala motivasi, kepercayaan, serta kasih sayang yang selalu menjadi sumber semangat bagi penulis.
3. Bapak Cepy Wahyudin, A.Md., S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Kawali.
4. Bapak Yanto Supriyanto, S.Kom., selaku kepala kompetensi keahlian.

5. Bapak Aceng Taopik, S.Kom., selaku wali kelas.
6. Bapak Teti Novianti, S.Pd., selaku pembimbing selama masa Prakerin, yang telah dengan sabar memberikan motivasi, bimbingan, dan arahan yang sangat berharga.
7. Bapak Novi Setia Nurviati selaku Direksi Utama PT. Inovindo Digital Media.
8. Bapak Ade Ridwan selaku pembimbing di perusahaan PT. Inovindo Digital Media yang telah memberikan banyak arahan kepada penulis pada masa Prakerin.
9. Seluruh Staf PT. Inovindo Digital Media yang telah memberi banyak bantuan kepada penulis saat masa Prakerin.
10. Teman-teman seperjuangan, terimakasih atas kesenangan, canda tawa yang membahagiakan dan juga berbagi beban yang sama dengan penulis sebagai satu kelompok.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan doa, dukungan, dan motivasi, sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih atas segala bantuan dan peran serta yang diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang turut mendukung kelancaran penulis dalam menyelesaikan tugas ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak dengan pahala yang berlimpah.

Bandung, 20 November 2024

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. MAKSUD DAN TUJUAN.....	2
1. Maksud.....	2
2. Tujuan	2
C. Manfaat.....	3
a. Bagi Peserta Didik	3
b. Bagi Sekolah	3
c. Bagi Perusahaan	3
BAB II	4
PELAKSANAAN KEGIATAN	4
A. Gambaran Umum Perusahaan.....	4
1. Profil Perusahaan	4
2. Visi Misi Perusahaan	5
3. Logo Perusahaan	6
4. Struktur Organisasi.....	7
B. Uraian Kerja	7
1. Bidang Kerja.....	7
2. Pelaksanaan Kerja	8
3. Jadwal Kegiatan	9
BAB III	18
HASIL DAN PEMBAHASAN	18
A. Kajian Teori.....	18
1. Pengertian Web Ekstrakurikuler PMR.....	18
2. Tujuan Web Ekstrakurikuler PMR	19
3. Komponen Web Ekstrakurikuler PMR.....	19
4. Software yang Digunakan.....	19
B. Temuan Studi.....	25

1. Langkah-langkah Pembuatan Web Ekstrakurikuler	25
BAB IV	36
PENUTUP	36
A. Kesimpulan	36
B. Saran.....	36
1. Saran Untuk Perusahaan	36
2. Saran untuk Sekolah	36
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jadwal Prakerin Harian	9
Tabel 2. 2 Isi Kegiatan Prakerin	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Perusahaan PT Inovindo Digital Media	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT Inovindo Digital Media	7
Gambar 3. 1 Logo Visual Studio Code (VSCode)	20
Gambar 3. 2 Logo Figma	20
Gambar 3. 3 Logo Draw Io	21
Gambar 3. 4 Logo Laravel	22
Gambar 3. 5 Logo MySQL	22
Gambar 3. 6 Logo GitHub	23
Gambar 3. 7 Logo Laragon	24
Gambar 3. 8 Logo php my admin	24
Gambar 3. 9 Use Case Diagram Website PMR	26
Gambar 3. 10 Entity Relational Diagram (ERD)	27
Gambar 3. 11 Template Sekolahku	28
Gambar 3. 12 Wireframe Website PMR	30
Gambar 3. 13 Tahap Membuat Projek Website PMR	30
Gambar 3. 14 Tahap Menyatukan Template	31
Gambar 3. 15 Menyalin Direktori Assets ke Direktori Public	31
Gambar 3. 16 Menjalankan Server Lokal	31
Gambar 3. 17 Blade Layout App	32
Gambar 3. 18 Footer	33
Gambar 3. 19 Monitoring absensi	34
Gambar 3. 20 CRUD anggota	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Kantor 1	39
Lampiran 2 Foto Kantor 2	40
Lampiran 3 Foto Koridor Kantor 2.....	40
Lampiran 4 Ruang Tengah Kantor 2.....	41
Lampiran 5 Dokumentasi Penulis saat Prakerin.....	41
Lampiran 6 Dokumentasi Penulis saat Prakerin.....	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, Sumber Daya Manusia (SDM) dituntut untuk terus beradaptasi dengan pendidikan yang lebih maju. Kualitas manusia sangat mempengaruhi kemajuan suatu bangsa, sehingga penting untuk memiliki SDM yang siap menghadapi tantangan dan terus berkembang. Untuk itu, dibutuhkan individu yang memiliki keterampilan dan motivasi tinggi untuk membawa perubahan menuju kemajuan yang lebih baik.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah dengan menghubungkan pembelajaran di sekolah dengan nyata. Hal ini dilakukan melalui Praktek Kerja Lapangan (Prakerin), yang memungkinkan siswa untuk menerapkan ilmu yang mereka pelajari di lingkungan industri. Melalui pelaksanaan Prakerin, diharapkan akan lahir SDM yang terampil, profesional, dan siap untuk berkontribusi dalam dunia kerja.

Ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (PMR) adalah kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan, pertolongan pertama, serta kepedulian sosial di kalangan remaja. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dan terlibat dalam aksi-akasisosial yang bermanfaat, seperti memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan, mendonorkan darah, serta membantu masyarakat dalam keadaan darurat. PMR juga berperan dalam melatih sikap empati, kerjasama tim, dan kesadaran akan pentingnya kesehatan dan keselamatan.

PMR dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari pelatihan rutin yang diadakan di sekolah, hingga kegiatan sosial di luar sekolah yang melibatkan relawan dan masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk membentuk generasi muda yang peduli dan siap memberikan bantuan kepada sesama dalam situasi yang membutuhkan. Melalui ekstrakurikuler PMR, diharapkan anggota dapat memiliki keterampilan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari dan menjadi agen perubahan yang positif bagi masyarakat.

Untuk penyusunan laporan ini, penulis memilih judul “MEMBUAT WEBSITE EKSTRAKURIKULER PMR MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL 11 DI PT INOVINDO DIGITAL MEDIA.” Penulis mengambil judul ini karena pentingnya sistem yang terorganisir dalam mengelola keanggotaan serta kegiatan PMR di sekolah. Saat ini, pengelolaan anggota dan kegiatan ekstrakurikuler sering kali dilakukan secara manual, yang berisiko menimbulkan kesalahan atau ketidakteraturan. Oleh karena itu, aplikasi yang dibuat bertujuan untuk mempermudah pengelolaan keanggotaan, pelatihan, serta kegiatan sosial PMR agar lebih efektif dan efisien.

B. MAKSUD DAN TUJUAN

1. Maksud

- a. Melakukan tugas prakerin sesuai dengan latar belakang bidang pendidikan yaitu bidang kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak.
- b. Prakerin memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di sekolah dalam lingkungan kerja yang nyata.
- c. Mendapatkan pengalaman langsung bagaimana dunia kerja sesungguhnya.
- d. Selama Prakerin, siswa dapat mengembangkan keterampilan teknis maupun non-teknis, seperti keterampilan komunikasi, kerjasama tim, dan kepemimpinan.
- e. Prakerin juga menjadi ajang bagi siswa untuk belajar tentang etikakerja, disiplin, serta tanggung jawab yang diperlukan di dunia profesional.
- f. Dengan mengikuti Prakerin, siswa diharapkan lebih siap dan percaya diri dalam menghadapi tantangan yang ada di dunia kerjasetelah lulus dari sekolah.

2. Tujuan

- a. Untuk menjalankan kewajiban yang merupakan kegiatan wajib bagi peserta didik SMK.
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan teoridan keterampilan yang dipelajari di sekolah dalam situasi nyata di dunia kerja.

- c. Memberikan pengalaman langsung tentang bagaimana lingkungan kerja profesional beroperasi, sehingga siswa dapat lebih siap menghadapi dunia kerja setelah lulus.

C. Manfaat

a. Bagi Peserta Didik

Manfaat yang diperoleh Peserta Didik setelah melakukan Prakerin, yaitu:

- i. Mendapatkan gambaran dunia kerja yang sesungguhnya.
- ii. Meningkatkan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru.
- iii. Mengembangkan kemandirian dan rasa tanggung jawab.

b. Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh Sekolah setelah melakukan Prakerin, yaitu:

- i. Melalui kerjasama dengan berbagai perusahaan dan industri tempat siswa magang, sekolah dapat membangun hubungan yang lebih kuat dengan dunia industri, yang bisa membuka peluang bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman kerja lebih baik dan bahkan peluang kerja setelah lulus.
- ii. Sekolah yang melaksanakan Prakerin dapat memastikan bahwa lulusannya lebih siap untuk masuk ke dunia kerja.

c. Bagi Perusahaan

Manfaat yang diperoleh Perusahaan setelah melakukan Prakerin, yaitu:

- i. Perusahaan mendapatkan tenaga kerja sementara yang sudah memiliki keterampilan dasar.
- ii. Melalui program Prakerin, perusahaan dapat menjalin hubungan yang lebih erat dengan sekolah atau lembaga pendidikan, yang dapat berpotensi membuka peluang kerjasama lebih lanjut dalam bentuk pelatihan, program magang, atau pengembangan SDM lainnya.
- iii. Perusahaan dapat melihat langsung kinerja peserta Prakerin. Jika siswa menunjukkan kinerja yang baik, perusahaan dapat mempertimbangkan mereka untuk direkrut sebagai karyawan tetap setelah selesai masa Prakerin.

BAB II

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Gambaran Umum Perusahaan

1. Profil Perusahaan

PT Inovindo Digital Media didirikan pada 10 November 2011 di Bandung

oleh Bapak Novi Setia Nurviat. Awalnya, perusahaan ini beroperasi sebagai tim proyek IT yang dikenal dengan nama Inovindo. Pada tahun 2013, Inovindo berkembang menjadi badan usaha CV Inovindo, dan kemudian bertransformasi menjadi PT Inovindo Digital Media pada tahun 2018.

Selama perjalanannya, PT Inovindo Digital Media telah dipercaya oleh berbagai instansi terkemuka untuk menangani beragam kebutuhan teknologi informasi mereka. Beberapa klien besar yang telah mempercayakan proyek mereka kepada Inovindo antara lain Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, BPJS Ketenagakerjaan, PLN, ITB, Toyota, Honda, Yamaha, Kementerian Koperasi dan UKM RI, dan masih banyak lagi.

Selain itu, Inovindo juga aktif dalam berbagai asosiasi bisnis, seperti Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI), Jaringan Pengusaha Nasional, GEKRAFS (Gerakan Ekonomi Kreatif Nasional), HIPPI (Himpunan Pengusaha Pribumi Indonesia), AMA Indonesia, Mercedes Benz Club Indonesia, dan JCI. Keikutsertaan dalam berbagai asosiasi ini menunjukkan komitmen perusahaan untuk berkolaborasi dan memperluas jaringan di berbagai sektor bisnis.

PT Inovindo Digital Media juga memiliki beberapa layanan dan menaungi beberapa perusahaan diantaranya:

a. Pembuatan Website Profesional (Inovindo Web)

Disediakan untuk para konsumen yang ingin memasarkan produknya dikemas secara atraktif dan mewah untuk masuk di dunia industri marketing.

b. Seni Visual CV Arthfael Project)

Disediakan untuk para konsumen yang ingin memasarkan produknya dikemas secara atraktif dan mewah untuk masuk di dunia industri marketing.

c. Pembelajaran Online Profesional (Fathforce)

Fathforce adalah platform pembelajaran (*Learning Management System*) yang disediakan oleh PT Inovindo Digital Media sebagai sarana pembelajaran bagi para konsumen. Fathforce juga dinaungi oleh PT Fathforce Sinergi Global.

d. Sistem Keamanan (CV Inspira Mulia)

Inspira Mulia adalah layanan yang bergerak dibidang produk dan solusi IT Services, Security System, dan Web Development.

e. Marketing Media Sosial (CV Nos Insan Digital)

Adalah layanan yang disediakan untuk mengembangkan bisnis yang dimiliki oleh konsumen lewat Digital Marketing.

2. Visi Misi Perusahaan

a. Visi

Menjadi perusahaan IT terkemuka yang sesuai syariah dengan layanan terbaik dalam memberikan solusi tepat dan terpercaya yang terus menerus bersinergi dan berinovasi.

b.Misi

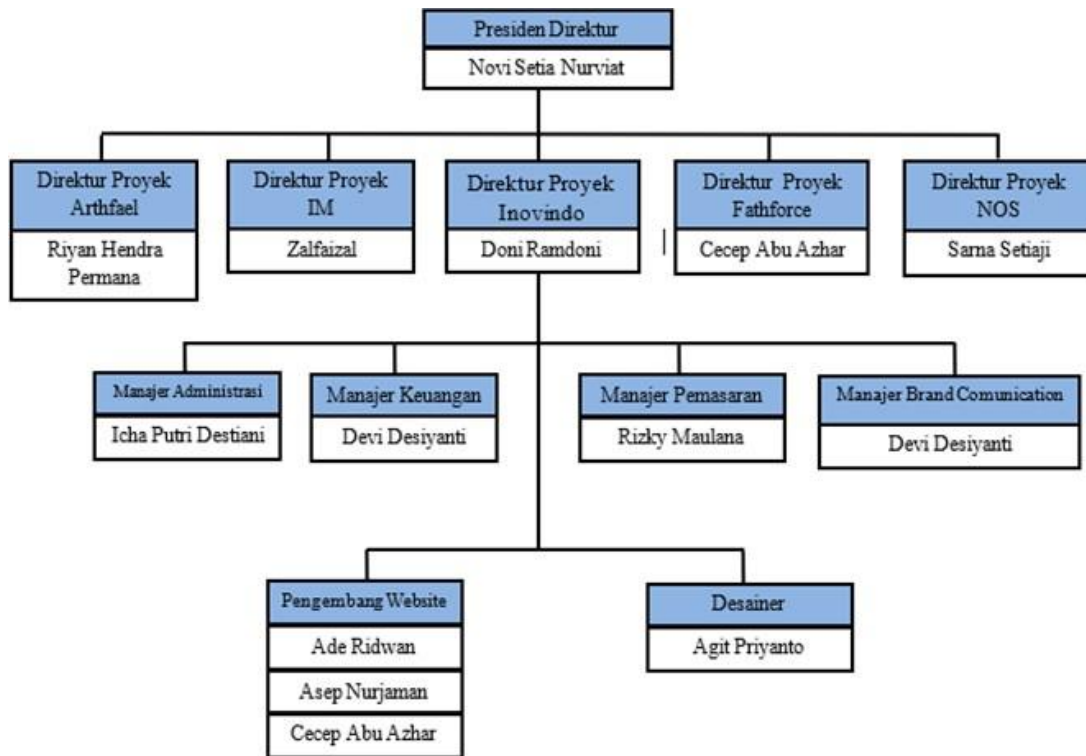
- 1).Membentuk SDM yang berakhlakul karimah.
- 2).Membangun dan memelihara citra positif perusahaan dengankarya yang inovatif.
- 3). Mengembangkan produk Industri IT yang kompetitif.
- 4). Mengedepankan profesionalisme dan *teamwork* dalam menghasilkan layanan yang berkualitas.
- 5). Memberikan layanan yang terbaik kepada klien
- 6). Mengembangkan kerjasama dan kemitraan usaha yang saling menguntungkan.
- 7). Mengembangkan inovasi teknologi terbaik dan terkini dalam setiap produk.
- 8) Meningkatkan *benefit* dan nilai tambah bagi klien dan *stakeholder*.

3. Logo Perusahaan



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan PT Inovindo Digital Media

4. Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT Inovindo Digital Media

B. Uraian Kerja

1. Bidang Kerja

Dalam Pelaksanaan Prakerin, peserta didik ditempatkan di bagian kantor pusat dibawah pengawasan Bapak Ade Ridwan, yang bertindak sebagai pembimbing di PT. Inovindo Digital Media. Penulis merupakan anggota dalam Manajer Proyek Kelompok 5 yang bertugas untuk membuat sebuah Website Ekstrakurikuler PMR.

2. Pelaksanaan Kerja

Selama masa Prakerin di PT Inovindo Digital Media, penulis diberi beberapa tugas yang diberikan oleh Pembimbing dari perusahaan antara lain:

a. Membuat Sebuah *Curriculum Vitae* (CV) Kreatif dan website Portofolio

Satu Minggu pertama Bapak Ade Ridwan, selaku pembimbing dari pihak perusahaan memberikan sebuah tugas yaitu membuat *Curriculum Vitae*(CV) kreatif dan membuat sebuah website portofolio.

Dalam proses pengerjaannya penulis menggunakan aplikasi *online* Canva untuk membuat CV kreatif dan untuk membuat website portofolio penulis menggunakan *template* gratis lalu mengubah konten isinya dengan *Text Editor* Visual Studio Code.

b. Orientasi Lingkungan Kerja

Setelah tugas pertama selesai, Bapak Ade ridwan memberi instruksi kepada penulis dan peserta Prakerin dari SMKN 1 KAWALI melakukan pengenalan diri dengan peserta Prakerin dari Sekolah ataupun Perguruan Tinggi lain dan para staf PT. Inovindo Ditigal Media.

c. Membuat Sistem Informasi Website Ekstrakurikuler PMRMenggunakan Framework Laravel 11 di PT. Inovindo Digital Media

Bapak Ade memberikan sebuah proyek kepada peserta Prakerin Kelompok 5 (Fiqri, Fitria, Hikais, dan Nurul) yaitu membuat sebuah Website Ekstrakurikuler PMR.

Waktu yang diberikan yaitu selama 5 bulan hingga akhir masa Prakerinpada tanggal 30 November. Selama proses pengerjaannya Hikais menjadi Manajer Proyek di Kelompok 5 bertugas melakukan kegiatan pemantauan dan pengendalian untuk kemajuan proyek.

3. Jadwal Kegiatan

Kegiatan Prakerin di PT. Inovindo Digital Media dilaksanakan pada: Dari

Tanggal : 8 Juli 2024

Sampai : 30 November

Perusahaan : PT. Inovindo Digital Media

1. Jadwal Prakerin Harian

Sistem Kerja	Hari	Jam Masuk	Jam Istirahat 1	Jam Istirahat 2	Jam Keluar
WFH	Senin	09.00	11.30-13.00	15.00-16.00	17.00
WFO	Selasa	09.00	11.30-13.00	15.00-16.00	17.00
WFH	Rabu	09.00	11.30-13.00	15.00-16.00	17.00
WFO	Kamis	09.00	11.30-13.00	15.00-16.00	17.00
WFH	Jumat	09.00	11.30-13.00	15.00-16.00	17.00
WFO	Sabtu	09.00	11.30-13.00		14.00

Tabel 2. 1 Jadwal Prakerin Harian

2. Isi Kegiatan Prakerin

Kegiatan Kerja Harian	Tanggal
BULAN JULI 2024	
Membuat CV Ats & creative Membuat Akun Trello	8 Juli 2024
Merevisi CV Ats & Creative Membuat Web CV Mencari Referensi Untuk Tampilan web CV	9 Juli 2024

Membuat CV Web Hosting Ke Github	10 Juli 2024
Merevisi Web CV Meng Hosting Ulang Web CV Ke github	11 Juli 2024
Merevisi Web CV Hosting ulang ke Github	12 Juli 2024
Hosting Ulang Web CV Merevisi Ulang Web CV di Bagian Portofolio	13 Juli 2024
Membuat Proposal pengajuan project	15 Juli 2024
Membuat Proposal	16 Juli 2024
Menunggu hasil review hasil Proposal	17 Juli 2024
Zoom Presentasi	18 Juli 2024
Revisi Proposal pengajuan web project	19 Juli 2024
Revisi Proposal pengajuan web project Upload revisi proposal pengajuan web ekstrakurikuler ke trello	20 Juli 2024
Membuat timeline project	22 Juli 2024
Membuat usecase Membuat ERD Membuat Wireframe	23 Juli 2024
Upload Wireframe ke trello Revisi ERD	24 Juli 2024
Templating Revisi Wireframe Revisi ERD	25 Juli 2024
Lanjutkan revisi ERD Revisi Use Case	26 Juli 2024
Revisi Wireframe	27 Juli 2024
Belajar Laravel	29 Juli 2024
Belajar Laravel	30 Juli 2024
Belajar Laravel	31 Juli 2024
BULAN AGUSTUS 2024	
Mengatasi error di laravel 11	1 Agustus 2024

Atasi error di CRUD	2 Agustus 2024
Atasi error di CRUD	3 Agustus 2024
Membuat login multiuser Belajar Laravel : Membuat Model Factories	5 Agustus 2024
Lanjut membuat Login Multiuser	6 Agustus 2024
Lanjut Membuat Login Multiuser	7 Agustus 2024
Revisi Login Multiuser	8 Agustus 2024
Revisi login multiuser	9 Agustus 2024
Membuat Halaman Admin	10 Agustus 2024
Merevisi Landing Page	12 Agustus 2024
Membuat Landing Page	13 Agustus 2024
Membuat Halaman Login	14 Agustus 2024
Revisi halaman login	15 Agustus 2024
Membuat Halaman register	16 Agustus 2024
Acara 17 Agustus	19 Agustus 2024
Membuat halaman berita	21 Agustus 2024
Merevisi halaman login	22 Agustus 2024
Revisi halaman berita	23 Agustus 2024
Membuat CRUD Berita	24 Agustus 2024
Melanjutkan buat CRUD berita	26 Agustus 2024
Melanjutkan buat CRUD Berita	27 Agustus 2024
Mengganti halaman login dan register	30 Agustus 2024
Membuat TampilanBerita	29 Agustus 2024
Membuat Livewire Crud	30 Agustus 2024
BULAN SEPTEMBER 2024	
Melanjutkan CRUD Berita masih error di edit	2 September 2024
Error Crud Berita Update	3 September 2024
Error delete di crud	5 September 2024

Melanjutkan Pengerjaan Tambah Data dan Anggota	6 September 2024
--	------------------

Mengubah Tampilan Tambah Data Anggota	7 September 2024
Mengedit Bagian Kegiatan dan Berita	9 September 2024
Memperbaiki draft dan publish di berita	10 September 2024
Presentasi Project	11 September 2024
Membuat request untuk komen form jurusan	
Merevisi hasil presentasi project	12 September 2024
Membuat halaman Ujian	13 September 2024
Revisi form jurusan harus dropdown	14 September 2024
Membuat if else untuk kategori yang sedang aktif agar tidak bisa di hapus dan kalo tidak aktif maka berita bisa di hapus	17 September 2024
Revisi halaman kegiatan	18 September 2024
Memperbaiki halaman about yang error	19 September 2024
Memperbaiki halaman dashboard user blank putih	20 September 2024
Menghapus menu yang tidak dibutuhkan dalam website	21 September 2024
Edit dasboard user	23 September 2024
Buat search bar dimenu anggota	24 September 2024
Melanjutkan revisi id halaman dashboard user	25 September 2024
Merevisi halaman absensi	26 September 2024
Lanjut revisi halaman dashboard user	27 September 2024
Melanjutkan revisi halaman absensi di menu histori	28 September 2024
Revisi dihalaman register	30 September 2024
BULAN OKTOBER 2024	
Membuat CRUD Tambah Data Sakit	1 Oktober 2024
Membuat CRUD Tambah Data Sakit	2 Oktober 2024
Membuat CRUD Tambah Data Sakit	3 Oktober 2024
Membuat CRUD Ujian	4 Oktober 2024
Membuat CRUD Ujian, revisi daftar pasien jadi daftar sakit	5 Oktober 2024

Mengganti tampilan daftar sakit	7 Oktober 2024
Revisi tampilan pdf disemua daftar sakit	8 Oktober 2024

Mengganti Register Dari Email Ke NIS	9 Oktober 2024
Melanjutkan revisi register email jadi nis	10 Oktober 2024
Merevisi Proposal	11 Oktober 2024
Update Proposal Update Wireframe	12 Oktober 2024
Update Wireframe	14 Oktober 2024
Mencoba menggabungkan project	15 Oktober 2024
Memperbaiki halaman kegiatan	16 Oktober 2024
Melanjutkan penggabungan project	17 Oktober 2024
Menggabungkan project bagian halaman admin	18 Oktober 2024
Menggabungkan project di bagian halaman user	19 Oktober 2024
Atasi error di absensi pasca penggabungan project	21 Oktober 2024
Revisi halaman absensi setelah penggabungan	22 Oktober 2024
Revisi halaman kegiatan	23 Oktober 2024
Lanjutkan revisi dihalaman kegiatan	24 Oktober 2024
Atasi style tidak terbaca	25 Oktober 2024
Revisi absensi stuck di loading	26 Oktober 2024
Revisi absensi lokasi refresh terus ketika ganti akun	28 Oktober 2024
Merapihkan Tampilan Absensi	29 Oktober 2024
Update middleware	30 Oktober 2024
Lanjut Memperbaiki Middleware	31 Oktober 2024
BULAN NOVEMBER 2024	
Revisi halaman monitoring absensi	1 November 2024
Revisi ERD dan USE CASE	2 November 2024
Agenda Ujikom	4 November 2024

Agenda Ujikom	5 November 2024
---------------	-----------------

Agenda Ujikom	6 November 2024
Agenda Ujikom	7 November 2024
Agenda Ujikom	8 November 2024
Agenda Ujikom	9 November 2024
Agenda Ujikom	11 November 2024
Agenda Ujikom	12 November 2024
Agenda Ujikom	13 November 2024
Agenda Ujikom	14 November 2024
Agenda Ujikom	15 November 2024
Agenda Ujikom	16 November 2024
Agenda Ujikom	18 November 2024
Revisi project	19 November 2024
Revisi project	20 November 2024
Membuat Laporan PKL Menghosting Project Membuat Laporan Praktikum Revisi project	21 November 2024
Membuat Laporan PKL	22 November 2024
Ujian	23 November 2024

Tabel 2. 2 Isi Kegiatan Prakerin

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Web Ekstrakurikuler PMR

Web ekstrakurikuler PMR (Palang Merah Remaja) adalah sebuah platform online yang digunakan untuk mengelola dan memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan PMR di sekolah atau komunitas

Selain itu, web ekstrakurikuler PMR juga dapat digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan sosial dan kemanusiaan yang dilakukan oleh anggota PMR, seperti kegiatan donor darah, pelatihan pertolongan pertama, serta berbagai kegiatan yang mendukung program kesehatan dan keselamatan. Dengan adanya web ini, anggota PMR dapat dengan mudah mengakses informasi, berinteraksi, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi PMR.

Web ini berfungsi sebagai media untuk memberikan informasi terkait kegiatan, dan berita terbaru mengenai PMR.

2. Tujuan Web Ekstrakurikuler PMR

Web ekstrakurikuler bertujuan untuk menyediakan informasi lengkap mengenai kegiatan ekstrakurikuler kepada siswa dan guru, sehingga memudahkan akses dan pemahaman mengenai kegiatan yang ada. Selain itu, web ini juga berfungsi untuk mendokumentasikan setiap kegiatan dalam bentuk artikel dan foto, yang dapat diakses oleh seluruh anggota dan pihak terkait. Web ini juga memfasilitasi pendaftaran anggota baru, sehingga proses bergabung menjadi lebih praktis dan efisien. Tak kalah penting, web ekstrakurikuler juga dapat meningkatkan branding dan citra positif ekstrakurikuler di sekolah, memberikan gambaran yang lebih baik tentang keberadaan dan manfaat dari kegiatan tersebut di mata siswa, guru, dan masyarakat.

3. Komponen Web Ekstrakurikuler PMR

Web ekstrakurikuler memiliki beberapa komponen utama yang mendukung fungsinya dalam menyediakan informasi dan memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler. Pertama, **komponen teknologi** yang mencakup perangkat keras (server dan komputer) dan perangkat lunak (sistem manajemen konten, database, dan platform web) yang digunakan untuk mengelola dan menyajikan data secara online. Kedua, **komponen data dan informasi** yang berisi jadwal kegiatan, artikel, foto dokumentasi, serta informasi terkait anggota dan kegiatan ekstrakurikuler. Data ini harus relevan, tepat waktu, dan akurat agar dapat dimanfaatkan dengan baik oleh siswa, guru, dan anggota.

4. Software yang Digunakan

Software yang digunakan penulis dan kelompoknya untuk proses membuat website Ekstrakurikuler, diantaranya:

a. Visual Studio Code



Gambar 3.1 Logo Visual Studio Code (VSCode)

Kelompok kami memilih Visual Studio Code (VSCode) sebagai Text Editor untuk melakukan pemrograman. Kami memilih VSCode karena kemudahan yang diberikan oleh Visual Studio Code dalam mengontrol *source* atau versi saat menggunakan repository dari Git. Menurut Wikipedia,

Visual Studio Code (VSCode) adalah perangkat lunak penyunting kode-sumber buatan Microsoft untuk Linux, macOS, dan Windows. Visual Studio Code menyediakan fitur seperti penyorotan sintaksis, penyelesaian kode, kutipan kode, merefaktor kode, pengawakutuan, dan Git. Visual Studio Code pertama kali diperkenalkan di tanggal 29 April 2015 oleh Microsoft di konferensi Build 2015.

Selain itu kami juga dapat dengan bebas mengunduh ekstensi yang diperlukan untuk membantu saat dalam proses pemrograman.

b. Figma

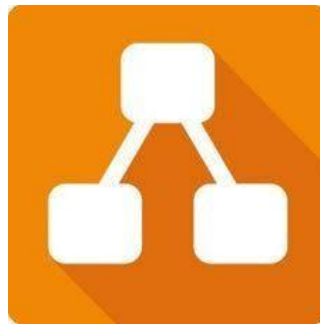


Gambar 3.2 Logo Figma

Alasan kami memakai Figma adalah karena Figma memiliki banyak *tools* dan ekstensi yang dapat memudahkan dalam mendesain sebuah rancangan, dan juga ringan digunakan di perangkat milik kami.

Figma adalah aplikasi berbasis vektor, dapat digunakan untuk membuat desain aplikasi, web, dan masih banyak lainnya. Selain itu, figma adalah aplikasi untuk para desainer berkolaborasi dengan desainer lainnya dan membuat desain secara bersama-sama. Dalam membuat sebuah desain *Wireframe*, *Mockup*, ataupun *Prototype* di dalam suatu aplikasi atau website, Figma memiliki beberapa *tools* yang dapat digunakan untuk memudahkan desainer dalam mendesain.

c. Draw Io



Gambar 3. 3 Logo Draw Io

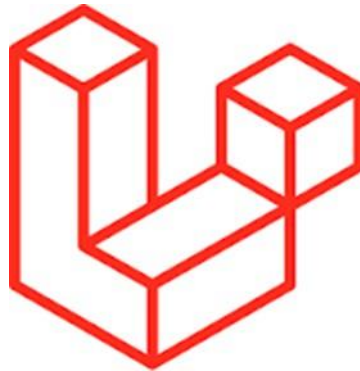
Untuk membuat Case Diagram kami memakai Draw Io.

Pemodelan merupakan suatu hal yang tidak bisa dilepaskan dari pembangunan aplikasi. Sebagai cikal-bakal dari suatu aplikasi, proses memodelkan tentu bukan hal yang mudah. Namun seiring berkembangnya teknologi, pemodelan yang memakan banyak waktu bisa diselesaikan lebih cepat dan terorganisasi. Hal tersebut bisa terjadi dengan bantuan aplikasi pemodelan. Menurut <https://course-net.com/blog/draw-io-pengertian-fitur-dan-berbagai-keunggulannya/>

Draw.io merupakan sebuah website dengan konsep desain khusus yang dapat membuat Anda bisa menggambar diagram via online. Banyak fitur yang bisa Anda manfaatkan pada sebuah website.

Semua fitur tersebut bisa Anda gunakan dengan memakai browser yang sudah support bahasa markah HTML 5. Aplikasinya memiliki tampilan responsif dan berbagai fitur-fiturnya bisa dengan mudah Anda akses baik saat memakai perangkat PC maupun smartphone.

d. Laravel



Gambar 3. 4 Logo Laravel

Untuk bahasa pemrograman kami memilih PHP dan Laravel sebagai *framework*-nya. Kami menggunakan *framework* karena berbagai kemudahan yang diberikan oleh Laravel seperti contoh menggunakan konsep MVC, sudah tersedia berbagai macam library, memudahkan dalam pembuatan database.

e. MySQL



Gambar 3. 5 Logo MySQL

Kami memakai MySQL karena salah satu database yang populer. MySQL adalah sebuah DBMS (*Database Management System*) menggunakan perintah SQL (*Structured Query Language*) yang banyak digunakan saat ini dalam pembuatan aplikasi berbasis website.

Kami memakai MySQL juga karena sudah cukup akrab dengan sintak-sintak miliknya yang memakai bahasa Query yang pendek dan mudah dipahami daripada *database* lain.

f. GitHub



Gambar 3. 6 Logo GitHub

Saat dalam proses pemrograman kami memakai GitHub untuk mengontrol versi dari proyek kami. Menurut Wikipedia,

GitHub adalah layanan hos web bersama untuk proyek pengembangan perangkat lunak yang menggunakan sistem kendali versi Git dan layanan hosting internet. Hal ini banyak digunakan untuk kode komputer. Ini memberikan kontrol akses dan beberapa fitur kolaborasi seperti pelacakan bug, permintaan fitur, manajemen tugas, dan wiki untuk setiap proyek.

Kami memakai GitHub juga agar lebih mudah dalam memberikan tugas-tugas kepada anggota kelompoknya dan juga menyatukan berbagai fitur ataupun tugas-tugas yang telah dikerjakan.

g. Laragon



Gambar 3. 7 Logo Laragon

Saat dalam proses pemrograman, kami memakai **Laragon** untuk mengelola lingkungan pengembangan lokal kami. Menurut penjelasan umum, Laragon adalah sebuah *development environment* yang menyediakan berbagai alat untuk pengembangan aplikasi web, seperti server web (Apache, Nginx), database (MySQL, PostgreSQL), serta bahasa pemrograman (PHP, Node.js, dll.), semuanya dalam satu paket yang mudah digunakan.

h. Php my admin



Gambar 3. 8 Logo php my admin

Saat dalam proses pemrograman, kami juga menggunakan **phpMyAdmin** untuk mengelola database proyek kami. **phpMyAdmin** adalah aplikasi berbasis web yang memudahkan pengelolaan basis data MySQL atau MariaDB. Dengan phpMyAdmin, kami dapat mengakses, mengelola, dan memanipulasi database secara visual melalui antarmuka pengguna grafis (GUI), tanpa perlu menulis query SQL secara manual untuk setiap operasi.

C. Temuan Studi

1. Langkah-langkah Pembuatan Web Ekstrakurikuler

Untuk membuat sebuah Web ekstrakurikuler PMR, perlu melewati beberapa tahapan, diantaranya:

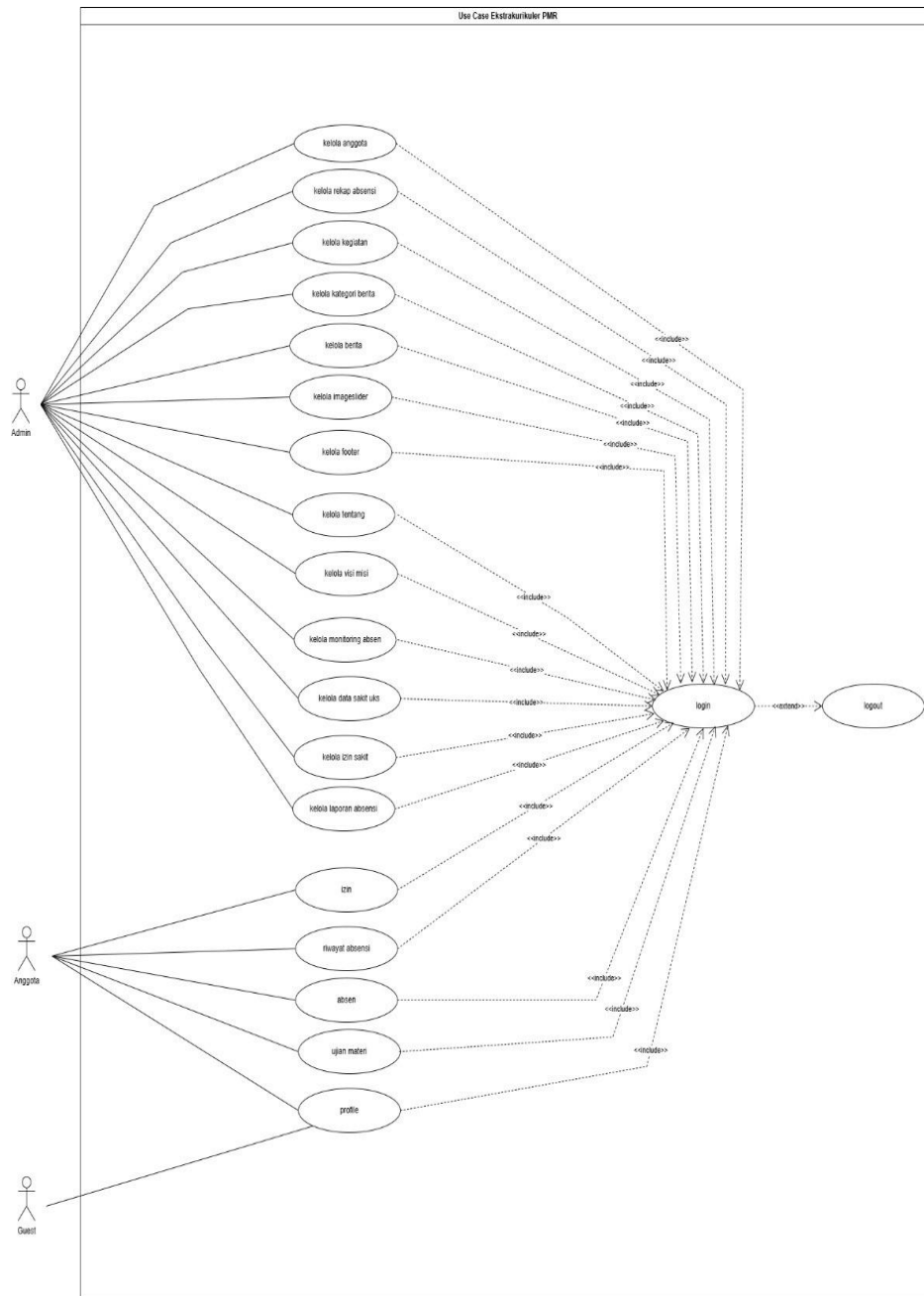
- **Membuat Use Case Diagram**

Sebelum mulai melakukan coding penulis dan kelompoknya membuat Use Case Diagram agar fitur-fitur yang akan didalam aplikasi terbayang dengan jelas dan pemeran atau aktor yang berperan dalam menggunakan aplikasi pun dapat terlihat dengan jelas.

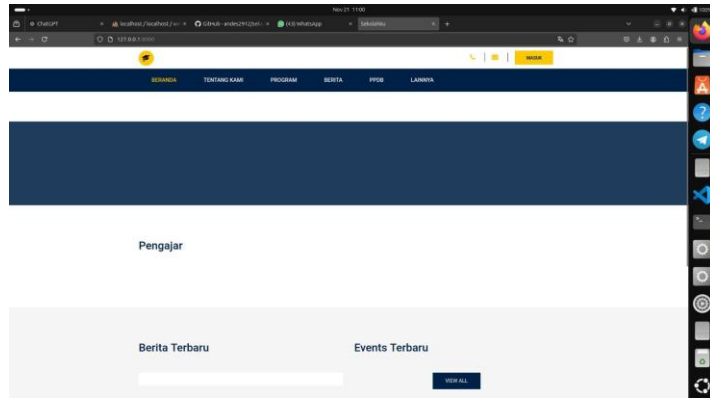
Menurut <https://www.jagoanhosting.com/blog/use-case-diagram/>

Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) yang menggambarkan hubungan interaksi antara aktor dan sistem. Yang dimaksud aktor disini dapat berupa manusia atau perangkat.

Jadi, secara umum bisa didefinisikan bahwa pengertian use case diagram adalah teknik guna menunjukkan hubungan antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Hasilnya berupa skema sederhana untuk memudahkan user membaca dan memahami informasi yang diberikan.



Gambar 3. 9 Use Case Diagram Website PMR

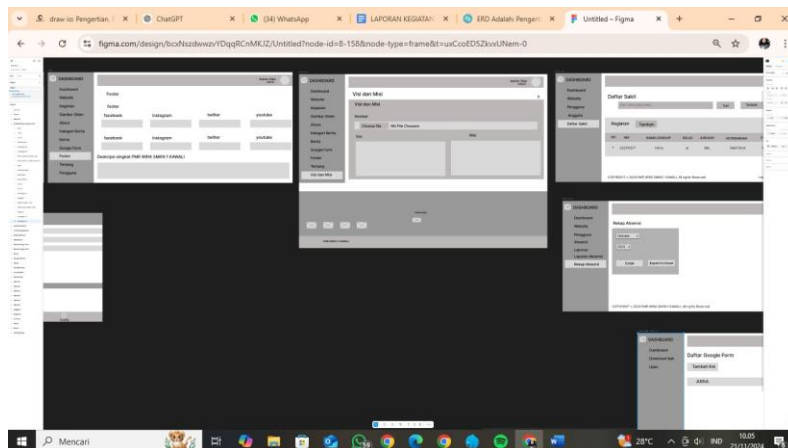
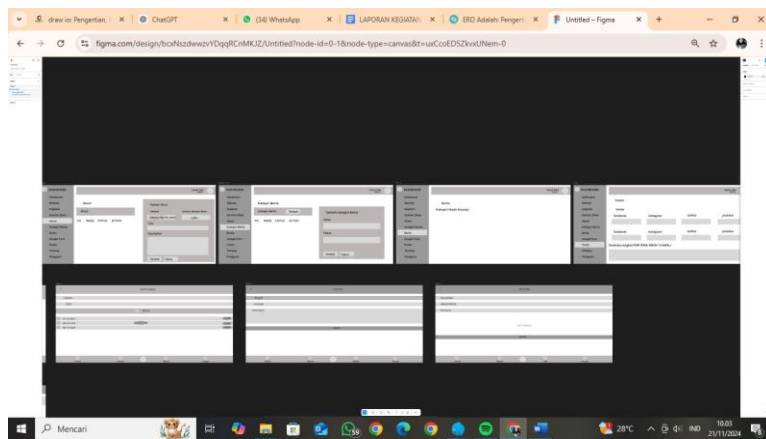
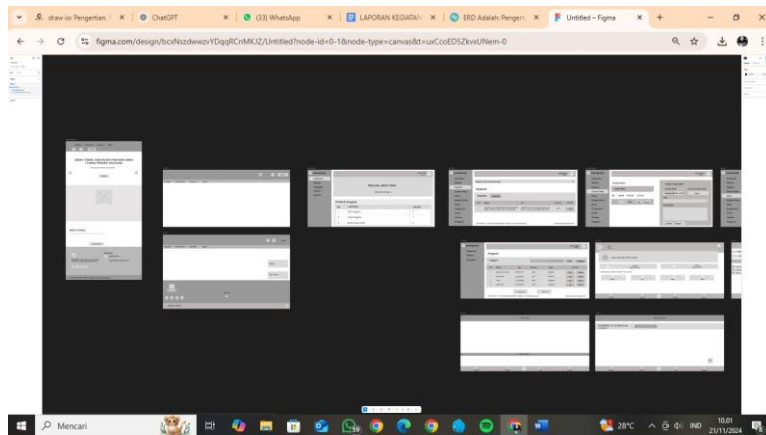


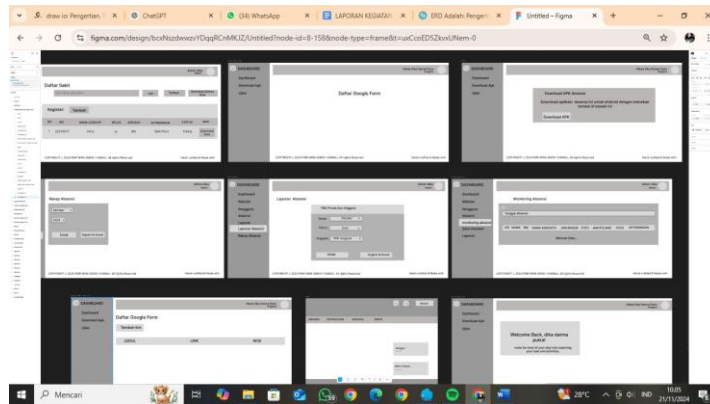
Gambar 3. 11 Template Sekolahku

Penulis memilih template ini karena tampilan template yang disediakan oleh template sudah sesuai dengan tampilan dari proyek yang di kerjakan.

- **Membuat Wireframe**

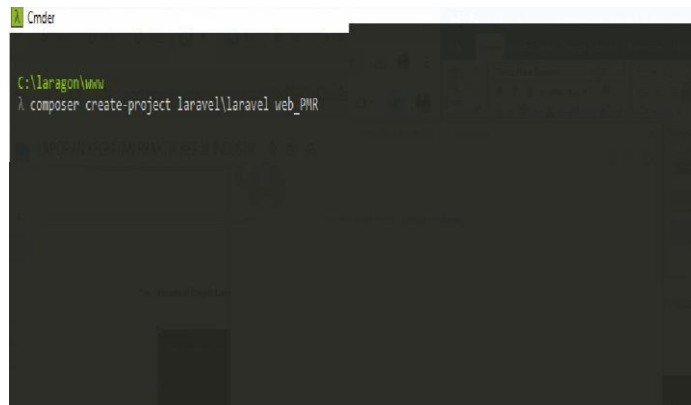
Selanjutnya adalah membuat Wireframe atau gambarkerja, berfungsi sebagai situs web yang akan ada di proyek





Gambar 3. 12 Wireframe Website PMR

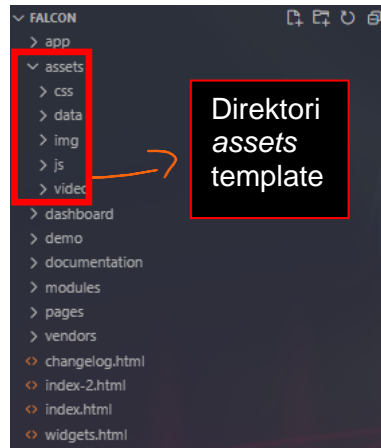
- **Membuat Projek Laravel**



Gambar 3. 13 Tahap Membuat Projek Website PMR

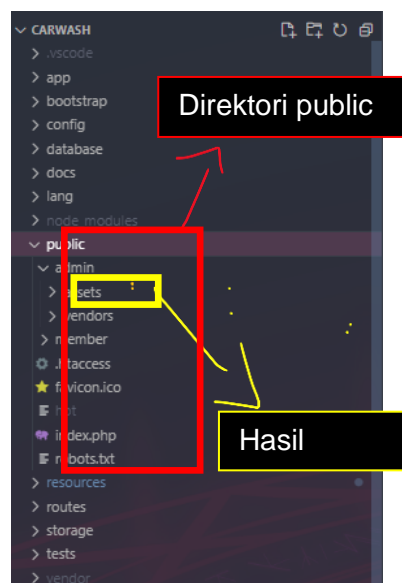
Ketikan sintaks di atas membuat projek laravel secara global lewat Composer di CMD.

- **Menyatukan *Template* dengan Laravel**



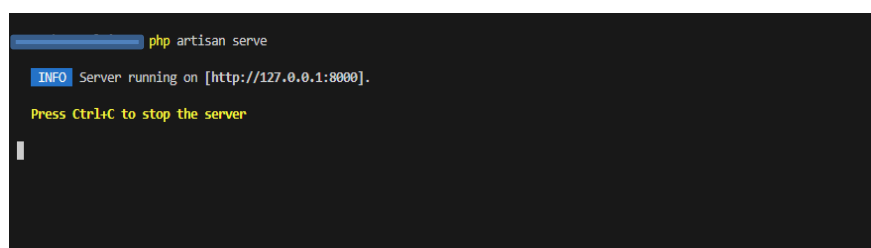
Gambar 3. 14 Tahap Menyatukan Template

Dimulai dengan mengambil atau menyalin direktori *assets* yang berisi JavaScript, CSS, dan lain-lain di direktori *template* yang telah diunduh lalu pindahkan ke direktori *public*.



Gambar 3. 15 Menyalin Direktori Assets ke Direktori Public

- **Menjalankan Server Lokal**



Gambar 3. 16 Menjalankan Server Lokal

Memanggil File-File Komponen

Pada tahap ini penulis menggunakan *Layouts* dengan *Template Inheritance*. *Layouts* berfungsi memudahkan Programmer dalam membuat ataupun *maintenance* tampilan *website*. Biasanya *website* memiliki tata letak yang sama di beberapa atau mungkin banyak halaman seperti contoh *navbar* yang selalu ada di tiap halaman. Bila terjadi suatu perubahan ini akan sangat merepotkan bagi programmer karena harus mengubah tata letak yang sama satu persatu di berbagai file yang berbeda.

Oleh karena itu pada saat implementasi atau pemrograman penulis membuat file app yang berfungsi menampung komponen-komponen navigasi dan aset, karenanya penulis tidak perlu repot merubah satu persatu file.

resources/views/member/layouts/app.blade.php:

```
1  @extends('layouts.frontend.app')
2  @section('title')
3      WEB PMR SMK N 1 KAWALI
4  @endsection
5
6  @section('content')
7
8      {{-- Slider --}}
9      @section('slider')
10         @include('frontend.content.slider')
11     @endsection
12
13     {{-- About --}}
14     @section('about')
15         @include('frontend.content.about')
16     @endsection
17
18     {{-- Video --}}
19     @section('video')
20         @include('frontend.content.video')
21     @endsection
22
23     {{-- Berita & Event --}}
24     @section('beritaEvent')
25         @include('frontend.content.beritaEvent')
26     @endsection
27 @endsection
28
```

Gambar 3. 17 Blade Layout App

Pada kode diatas ada dua *highlight*, diantaranya:

1). Warna Biru Muda

Menandakan fungsi *include*, memungkinkan anda untuk menyertakan tampilan blade dari dalam tampilan lain. Semua variabel

yang tersedia di tampilan induk akan diwariskan juga ke tampilan anak.

Penulis menggunakan fungsi *include* untuk menyertakan beberapa komponen navigasi seperti *navbar*, *sidebar*, *topbar*, dan *footer*; juga untuk memanggil *assets* seperti *css*, dan *js*.

2). Warna Kuning

Fungsi **section** digunakan untuk mendefinisikan bagian konten dalam sebuah layout yang dapat diisi dengan konten spesifik dari halaman lain. Biasanya, bagian ini digunakan dalam file layout utama yang di-**extend** oleh halaman-halaman lain.

- **Membuat Tambah footer**

The screenshot shows a web application interface for managing the footer. On the left is a dark sidebar with a menu where 'Footer' is selected. The main area is titled 'Footer' and contains the following fields:

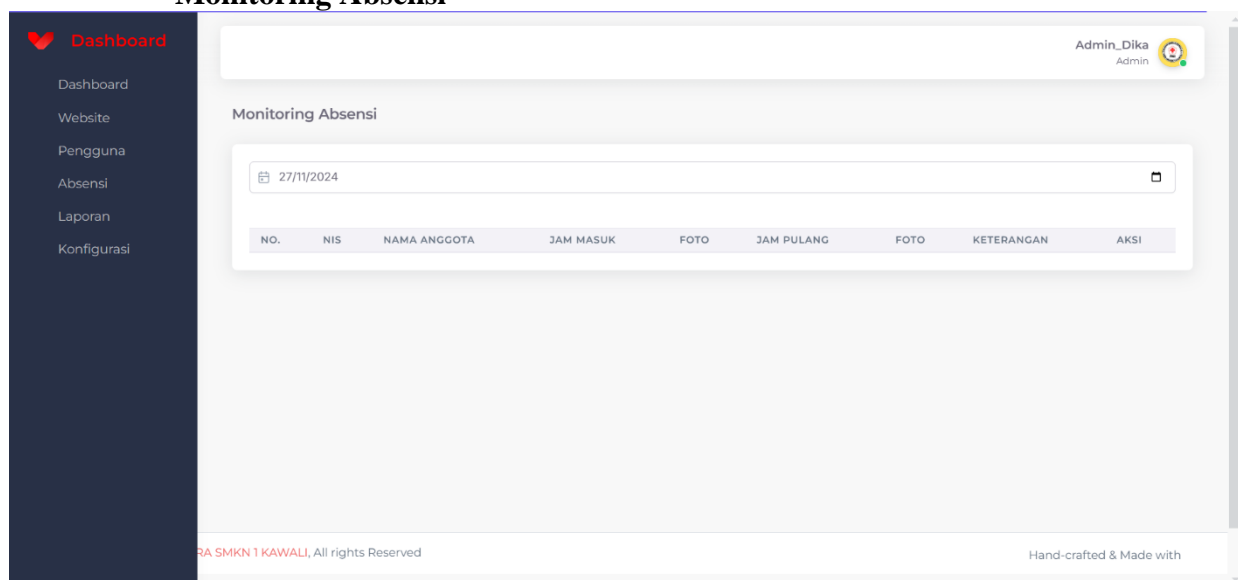
- Facebook ***: Input field with value 'pmr_wlsmkn1kawali'.
- Instagram ***: Input field with value 'pmr_wlsmkn1kawali'.
- Twitter ***: Input field with value 'pmr_wlsmkn1kawali'.
- Youtube ***: Input field with value 'pmrsmkn1kawali'.
- Logo Prib ***: A 'Choose File' button and a message 'No file chosen'.
- No. Telepon ***: Input field with value '083969545882'.
- No. WhatsApp ***: Input field with value '083969545882'.
- Email ***: Input field with value 'smkn1kawali@pmr@gmail.com'.

Below these fields is a text area for 'Deskripsi Singkat website' with the text 'PMR merupakan Salah Satu Ekelul yang ada di Sekolah SMKN 1 KAWALI'. At the bottom of this section are 'Update' and 'Batal' buttons. The page footer contains the text 'COPYRIGHT © 2024 PMR WISMA SMKN 1 KAWALI. All rights Reserved.' and a 'Hand-crafted & Made with' link.

Gambar 3. 18 Tambah Footer

CRUD adalah singkatan dari **Create, Read, Update, dan Delete**, yang merupakan empat operasi dasar dalam pengelolaan data. Dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler PMR (Palang Merah Remaja), CRUD dapat diterapkan untuk mengelola data kegiatan dan partisipasi anggota PMR. Admin dapat menambahkan gambar dan deskripsi kegiatan yang ada pada ekstrakurikuler PMR.

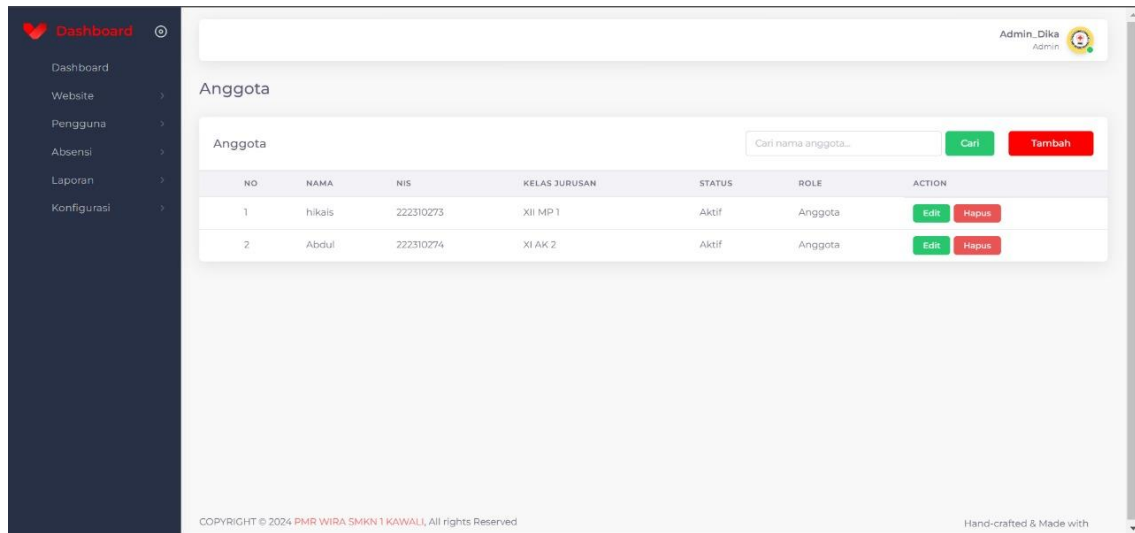
• Monitoring Absensi



Gambar 3. 19 Monitoring Absensi

Admin dapat melihat Riwayat absensi para anggota Ketika anggota sudah melakukan absensi dari mulai masuk nya jam berapa pulang jam berapa semua itu akan terlihat di halaman monitoring absensi.

- **Membuat CRUD Anggota**



Gambar 3. 20 CRUD anggota

Pengelolaan anggota PMR sangat penting untuk memastikan bahwa data anggota selalu terorganisir dan up-to-date, sehingga memudahkan dalam koordinasi kegiatan, pelatihan, serta pengembangan program. Admin dapat menambahkan nama anggota, NIS kelas dan jurusan.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan adanya kegiatan Prakerin peserta didik dituntut untuk mempunyai sikap mandiri dan mampu berinteraksi dengan orang lain sehingga peserta didik diharapkan dapat memiliki keterampilan serta wawasan yang tinggi. Selain itu Prakerin merupakan kegiatan praktik diluar jam sekolah yang bekerja sama dengan masyarakat atau perusahaan, sehingga peserta didik mampu bergaul dan bekerja samadengan masyarakat luar.

Kegiatan Prakerin juga bisa memberi pengalaman kepada peserta tentang bagaimana dunia kerja yang sebenarnya, dilatih untuk bersosialisasi dengan banyak orang dan dilatih untuk menjadi pribadi yang lebih disiplin, kreatif, dan mampu bersaing di dunia kerja.

Maka dengan adanya program Prakerin banyak sekali manfaat yang didapatkan oleh peserta didik maupun oleh perusahaan.

B. Saran

1. Saran Untuk Perusahaan

- a. Diharapkan agar kerjasama antara pegawai dan peserta Prakerin menjadi lebih baik lagi.
- b. Ketegasan pegawai terhadap peserta Prakerin lebih ditingkatkan lagi untuk kedepannya.

2. Saran untuk Sekolah

- a. Diharapkan untuk kedepannya pihak Sekolah dapat memberikan rekomendasi beberapa tempat Prakerin yang berkualitas untuk Prakerin yang sesuai dengan Program Studi peserta didik.
- b. Pembimbing Prakerin untuk kedepannya diharapkan untuk lebih sering melakukan kunjungan dan mengontrol apa saja yang dilakukan oleh peserta didik selama masa Prakerin.

DAFTAR PUSTAKA

erd:<https://course-net.com/blog/draw-io-pengertian-fitur-dan-berbagai-keunggulannya/>

Ariata. (2022). *Apa Itu MySQL? Pengertian MySQL, Cara Kerja, dan Kelebihannya*. Diakses pada 26 Oktober 2022, dari <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-mysql>

Binus University. (2021). *Apa itu Figma?*. Diakses pada 24 Oktober 2022, dari <https://student-activity.binus.ac.id/himka/2021/07/07/apa-itu-figma/>

Dewaweb. (2022). *Apa itu Figma? Penjelasan, Fitur, Keunggulan dan Manfaatnya*. Diakses pada 24 Oktober 2022, dari <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-figma/>

Dewaweb. (2022). *Apa itu Laravel? Pengertian, Fitur, dan Kelebihannya*. Diakses pada 24 Oktober 2022, dari <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-laravel/>

DQLab. (2021). *FungsiMySQL, Kelebihan serta Kekurangannya*. Diakses pada 26 Oktober 2022, dari <https://www.dqlab.id/fungsi-mysql-kelebihan-serta-kekurangannya>

Golden. (2022). *MySQL*. Diakses pada 26 Oktober 2022, dari <https://golden.com/wiki/MySQL-ER4M>

Wikipedia. (2022). *Sistem Informasi*. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_informasi

Wikipedia. (2022). *Sistem Informasi Manajemen*. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_informasi_manajemen

Wikipedia. (2019). *Sistem Informasi Keputusan*. Diakses pada 20 Oktober 2022,

dari https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_pendukung_keputusan

Wikipedia. (2021). *Sistem Informasi Eksekutif*. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_informasi_eksekutif

Wikipedia. (2022). *Sistem Informasi Transaksi*. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_pemrosesan_transaksi

Wikipedia. (2022). *Visual Studio Code*. Diakses pada 24 Oktober 2022, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code

Wikipedia. (2022). *Laravel*. Diakses pada 24 Oktober 2022, dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Laravel>

Wikipedia. (2022). *Figma (software)*. Diakses pada 24 Oktober 2022, dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Figma_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Figma_(software))

Wikipedia. (2022). *StarUML*. Diakses pada 24 Oktober 2022, dari <https://en.wikipedia.org/wiki/StarUML>

Wikipedia. (2022). *MySQL*. Diakses pada 26 Oktober 2022, dari <https://id.wikipedia.org/wiki/MySQL>

LAMPIRAN

A. Foto Kantor PT. Inovindo Digital Media

Foto kantor PT. Inovindo Digital Media yang berlokasi di Jl. Batusari Komplek Buana Citra Ciwastra No.D-3, Buahbatu, Kec. Bojongsoang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat:

1. Kantor 1



Lampiran 1 Foto Kantor 1

2. Kantor 2



Lampiran 2 Foto Kantor 2

3. Koridor Kantor 2



Lampiran 3 Foto Koridor Kantor 2

4. Ruang Tengah Kantor 2



Lampiran 4 Ruang Tengah Kantor 2

B. Dokumentasi Kegiatan

1. Dokumentasi Penulis Saat Prakerin



Lampiran 5 Dokumentasi Penulis saat Prakerin



Lampiran 6 Dokumentasi Penulis saat Prakerin

