

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Acc sidang, 27 Juli 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Fazro", is written over the printed name.

Fazro Rozi, M.Sc

**PT. METEOR INOVASI DIGITAL
TANGGERANG SELATAN**

**WAKTU PKL
08 FEBRUARI 2022 S/D 08 JULI 2022**

**DISUSUN OLEH
RIKY
NIM: 1901091027**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INORMASI
POLITEKNIK NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

- 1 Penyusun
 - a. Nama Lengkap : Riky
 - b. NIM : 1901091027
 - c. Program Studi : Manajemen Informatika
 - d. Jurusan : Teknologi Informasi
 - e. No Tel./HP : 085159061103
 - f. Email : robinusriky46@gmail.com
- 2 Waktu Pelaksanaan : 08-02-2022 s/d 08-07-2022
- 3 Tempat Pelaksanaan :
 - a. Nama Perusahaan : PT. Meteor Inovasi Digital
 - b. Alamat Perusahaan : The Icon, BSD, Jalan Horizon Broadway M3/7, Sampora, Kec. Cisauk, Tangerang, Banten 15345

Tangerang Selatan, 30 Juni 2022

Pembimbing Jurusan

Pembimbing Perusahaan



Fazrol Rozi, M.Sc

Muhamad Farid Ramadhan

NIP. 19810629 200604 2 001

Mengesahkan
Koordinator Program studi
Managemen Informatika

Roni Putra, S.Kom.,MT

NIP. 19860722 200912 1 004

**HALAMAN PERNYATAAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

RIKY

1901091027

Dinyatakan lulus setelah diseminarkan didepan tim penguji
Pada tanggal 8 juli 2022

Tim Penguji

Dosen Pembimbing

Dosen Penguji

Fazrol Rozi, M.Sc

NIP. 19810629 200604 2 001

Rita Afyenni.M.kom

NIP. 19700718 200801 2 010

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknologi Informasi

Ronal Hadi, ST., M.Kom

NIP. 19760129 200212 1 001

ABSTRAK

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan kegiatan akademik yang berorientasi pada bentuk pembelajaran mahasiswa untuk mengembangkan dan meningkatkan tenaga kerja yang berkualitas. Selain itu Praktek Kerja Lapangan mampu mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama di perkuliahan khususnya mahasiswa Diploma Tiga Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Padang. Dimana para mahasiswa akan mendapatkan pengalaman di dunia industri. Pelaksanaan PKL ini, dilaksanakan pada tanggal 8 Februari sampai dengan 8 Juli 2022 di perusahaan meteor inovasi digital. Dalam kerja praktek ini, mahasiswa dapat mempelajari cara pembuatan website dengan menggunakan framework Laravel dengan MySQL sebagai database, Blockchain, Smartcontract Dan Node JS . Selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan mahasiswa PKL ditempatkan pada tim programmer, adapun tugas yang dikerjakan diantaranya adalah membuat halaman depan dari Aplikasi DuitHape berbasis web. Setelah melaksanakan Praktik Kerja Lapangan dapat menarik kesimpulan bahwa Praktik Kerja Lapangan sangat berguna karena dapat menambah pengalaman dan pengetahuan dunia kerja yang sesungguhnya. Sehingga dapat dijadikan bekal untuk memasuki dunia kerja yang sesungguhnya di masa datang.

Kata Kunci : Praktek Kerja Lapangan (PKL), tim Programmer, aplikasi DuitHape, Blockchain, Smartcontract, Node JS dan Framework Laravel

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya kirimkan kepada Tuhan Yang Maha Esa , karena atas berkat dan rahmat-Nya, laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat diselesaikan. Penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Diploma Tiga Politeknik dengan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan ini. Oleh karena itu, diucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Fazrol Rozi, M.Sc selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dalam penyusunan laporan ini.
2. Bapak Muhamad Farid, selaku pembimbing saya di PT. Meteor Inovasi Digital.
3. Bapak Adian Adhitama Bachtiar selaku pimpinan PT. Meteor Inovasi Digital yang telah banyak membantu dalam memperoleh data – data yang diperlukan
4. Seluruh karyawan PT. Meteor Inovasi Digital yang telah banyak memberikan arahan, bantuan, dan ilmu mereka.
5. Orang tua, keluarga, serta sahabat yang tak luput memberikan dukungan material dan moral untuk saya dalam menyelesaikan laporan Praktek Lapangan Kerja ini.

Padang, 08 Juli 2022

RIKY

DAFTAR ISI

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABLE.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.3 Informasi PKL	3
BAB II TINJAUAN PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Perusahaan Meteor Inovasi Digital.....	4
2.2 Portofolio di Tempat PKL	5
2.3 Struktur Organisasi Tempat PKL	8
2.4 Sistem Kerja di Tempat PKL.....	11
BAB III HASIL PELAKSANAAN PKL	12
3.1 Aktivitas Selama PKL	12
3.2 Keterlibatan Projek	17
3.3 Kendala yang Ditemui dan Pemecahannya	20
3.5 Analisis dan Pembahasan PKL.....	24
BAB IV PENUTUP	26
4.1 Kesimpulan	26
4.2 Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mitra PT.Meteor Inovasi Digital	8
Gambar 2. 2 Diagram Struktur Organisasi PT. Meteor Inovasi Digital.....	8
Gambar 3. 1 Tampilan Codingan di remix.ethereum.org	13
Gambar 3. 2 Tampilan Coin Kita Susudah Di Deploy Bersifat Tesnet	13
Gambar 3. 3 Codingan dari Back-End Waysbucks-API.....	14
Gambar 3. 4 Tampilan Toko DuitHape.....	15
Gambar 3. 5 Tampilan Source Code dashboard toko aplikasi DuitHape ...	19
Gambar 3. 6 Tampilan dashboard toko aplikasi DuitHape	19

DAFTAR TABLE

Table 1.1 Nama Mahasiswa PKL	3
Table 1.2 Visi dan Misi PT.Meteor Inovasi Digital	5

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin/pengantar PKL.....	31
Lampiran 2. Scan Sertifikat/Surat keterangan dari tempat PKL	32
Lampiran 3. Rekap Buku Harian	33
Lampiran 4. Rekap Nilai PKL.....	62
Lampiran 5. Dokumentasi kegiatan PKL	63
Lampiran 6. Peta/Lokasi Tempat Pkl	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Politeknik Negeri Padang merupakan salah satu jenjang pendidikan vokasi di Indonesia yang lulusannya memiliki kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia industri/usaha. Agar dunia pendidikan selaras dengan permintaan dunia industri/usaha, maka diperlukan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Kegiatan Praktik Kerja Lapangan merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa untuk menyelesaikan perkuliahan di jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Padang agar mendapatkan gelar Diploma III atau Diploma IV. Dalam melaksanakan kegiatan PKL, mahasiswa akan mengetahui teknologi yang digunakan serta dibutuhkan secara langsung di industri tersebut. Selain itu, kegiatan PKL diharapkan dapat menjadi sebuah media dalam pengembangan ilmu pengetahuan, keahlian, serta pengalaman bagi Sumber Daya Manusia Indonesia khususnya mahasiswa Politeknik Negeri Padang.

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) juga berguna untuk melatih mahasiswa Politeknik Negeri Padang agar bisa terjun langsung ke dunia kerja dan dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama kuliah dengan tetap mengedepankan motto Politeknik Negeri Padang yaitu Berfikir Akademis, Bertindak Profesional dan Berakhlak mulia.

Pemilihan tempat PKL yang diinginkan oleh Mahasiswa diharapkan sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Padang. Oleh karena itu, PT Meteor Inovasi Digital adalah langkah yang tepat untuk pelaksanaan PKL, karena bergerak dibidang teknologi informasi khusus nya di software house .

Pada saat PKL di PT Meteor Inovasi Digital, materi yang dipelajari berfokus pada pengembangan mengenai Sistem Informasi berbasis Web dan

Android, sehingga ilmu yang di dapatkan di tempat PKL sangat cocok bagi jurusan Teknik informasi prodi D-3 Manajemen Informatika Ada salah satu mata kuliah pada Prodi Manajemen Informatika yang mempelajari mengenai web dan mobile, sehingga saat melaksanakan PKL mahasiswa tidak canggung ditempatkan pada bagian website dan mobile.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dilakukannya Praktik Lapangan Kerja adalah :

- a. Mengetahui teknologi baru yang didapatkan selama Praktik Lapangan Kerja yaitu Pembelajaran mengenai Blockchain, Node JS, Framework Laravel, dan TailwindCss.
- b. Mampu melakukan CRUD pada backend Node JS, dan Framework Laravel.
- c. Mengetahui cara pembuatan Front End dan Back End pada Framework Laravel.
- d. Mengetahui cara membuat dan SmartContract di Blockchain
- e. Menghasilkan membuat suatu cryptocurrency sendiri

Berikut manfaat yang di dapatkan dalam Praktik Lapangan Kerja:

- a. Dapat menerapkan pengetahuan mengenai mengenai Blockchain, Node JS, Framework Laravel, dan TailwindCss.
- b. Mendapatkan pembelajaran serta peningkatan kompetensi dalam mengerjakan project.
- c. Mendapatkan kepercayaan membuat project yang berkaitan dengan DuitHape.
- d. Meningkatkan hubungan kerja sama antar pihak kampus dan pihak perusahaan tempat dilaksanakannya kegiatan PKL

1.3 Informasi PKL

Adapun informasi PKL yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

- a. Nama Perusahaan : PT. Meteor Inovasi Digital.
- b. Alamat Perusahaan : The Icon 5, BSD, Jalan
Horizon Broadway M3/7, Sampora,
Kec. Cisauk, Tangerang, Banten
15345
- c. Waktu Pelaksanaan : 8 Februari 2022 – 8 Juli 2022
- d. Nama Pembimbing PKL : Muhamad Farid Ramadhan
- e. Jumlah Mahasiswa PKL : 6 Orang yaitu :

Table 1.1 Nama Mahasiswa PKL

Nama	Prodi
Riky	D-3 Manajemen Informatika
Rizki Pratama Adryan	D-3 Manajemen Informatika
Muhammad Olif Rahmadian	D-3 Manajemen Informatika
Novri Hidayat Sabri	D-3 Manajemen Informatika
Imam Muhammad Rafifi	D-3 Manajemen Informatika
Eddo Yulianda	D-3 Manajemen Informatika

- f. Alumni yang berkerja di Perusahaan : Tidak ada

BAB II

TINJAUAN PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan Meteor Inovasi Digital

PT.Meteor Inovasi Digital merupakan salah satu dari sekian banyak perusahaan yang bergerak dibidang Teknologi Informasi. Meteor hadir untuk menciptakan dampak yang signifikan, tepercaya dan terbukti, dengan integritas penuh. Serta inovatif, cepat dan penuh kasih.

Meteor berdiri pada tanggal 11 Februari 2016. Meteor berdiri pada tanggal 11 Februari 2016. Dimana pada saat itu banyak kebutuhan suatu system IT bagi banyak perusahaan. Pada awal berdiri, meteor sudah mempunyai beberapa relasi dari founder, Hingga akhirnya Meteor mendapatkan kepercayaan untuk mengerjakan project – project dari perusahaan multinasional seperti PT Astra International dan XL Axiata. Dan karna kinerjanya Meteor juga mendapatkan kepercayaan untuk bertanggung jawab atas XL Axiata Digital Service, XL Axiata Digital Web, serta bekerjasama dengan Celcom yang merupakan bagian dari grup Axiata yang berada di Malaysia.

PT. Meteor Inovasi Digital terdiri dari dua lantai. Untuk penempatan duduk diatur secara fleksibel kecuali untuk Tim *Finance, HR & General Operations* yang memiliki ruangan khusus dilantai dua. Pada lantai satu terdapat tiga ruangan utama: ruang depan mempunyai satu toilet, ruang tengah bergabung langsung dengan dapur. Diruang tengah juga terdapat 2 toilet. ruang samping merupakan *smoking area*. Pada lantai dua terdapat empat ruangan, dua ruang meeting, satu ruangan khusus untuk Tim *Finance, HR & General Operations*. Dan satu toilet. Untuk posisi mahasiswa sendiri biasanya berada dilantai satu dengan tempat duduk acak baik diruang depan, tengah, atau ruang samping.

Dari platform yang dibangun oleh Meteor, Meteor dapat membangun system technology yang diminta oleh klien tanpa membuatnya dari awal

(rebuild platform) dengan memanfaatkan apa yang sudah ada didalam platform untuk dijadikan sebagai sebuah asset.

Table 1.2 Visi dan Misi PT.Meteor Inovasi Digital

Visi	Misi
Menyebarkan dampak bisnis yang positif melalui inovasi digital, dari Indonesia, hingga Asia dan sekitarnya	The Competent Expertise Partner, dengan terus meningkatkan untuk menawarkan teknologi dan proses bisnis yang andal, terukur dan efektif
	The Thoughtful Innovative Partner, dengan selalu menjaga pemahaman industri untuk menawarkan inovasi digital yang relevan, optimal dan “pendekatan ekosistem”.
	The Most Reliable Partner, dengan berfokus pada cara terbaik untuk secara konsisten memberikan yang terbaik, kepada mitra, klien, dan pengguna

Dengan visi Meteor yang ingin menyebarkan dampak bisnis melalui inovasi digital serta membangun platform yang berguna bagi banyak orang, hingga akhirnya Meteor dapat menciptakan produk aplikasi yang dapat membantu banyak orang.

2.2 Portofolio Di Tempat PKL

Dibawah ini merupakan Aplikasi yang ditawarkan untuk dibuat atau dirancang dengan fungsi-fungsi dan tujuan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Adapun produk yang dihasilkan oleh Meteor diantaranya adalah :

1. Musik Bagus

Berkolaborasi dengan Alm. Glen Fredly, Musik Bagus hadir dengan tujuan mendukung musisi dalam mengelola dan melindungi karya. Ketika layanan streaming pada umumnya memberikan kesempatan pada masyarakat untuk mendengarkan berbagai macam pilihan lagu, aplikasi ini lebih focus membantu musisi dalam mendukung ekosistem musik Indonesia. Dalam aplikasi ini terdapat tiga fitur utama, yaitu Musikologi, Musikalisme, dan Musik Rilis. Musikologi sendiri merupakan fitur konser live streaming musisi yang terpilih secara bergantian. Dan jika konser tersebut telah selesai, maka hasilnya akan dibuat dalam sebuah konten video beserta dengan informasi seputar perjalanan musisi tersebut. Untuk fitur Musikalisme sendiri berisi endorsement para musisi jika mereka ingin menunjuk kan karya terbaru dan terbaik mereka. Difitur ini juga menjadi wadah bagi mereka yang ingin memberikan emo atau cover lagu mereka dengan hanya cukup mengunggahnya ke fitur tersebut. Yang nantinya akan ada tim khusus yang akan mengkurasi hasil karya mereka. Yang tidak menutup kemungkinan bagi mereka yang terpilih untuk dikontrak bekerjasama untuk masuk kedalam Musik Rilis.

2. Net Connect

Berkolaborasi dengan NET. Tv, merupakan aplikasi interactive yang berisi kuis interactive yang bisa diikuti oleh semua kalangan dengan mendownload aplikasi tersebut pada smartphone anda. Maksudnya interactive disini adalah platform ini bisa ditemukan dimana saja baik Tv, Instagram, Youtube, dan lain-lain.

3. Fast Video

Berkolaborasi dengan PT. Fortuna, merupakan aplikasi yang dibuat untuk penyedia jasa pembuatan suatu video. Sebelum itu klien harus mengisi form data tentang kebutuhan dari video tersebut, pembayaran, dan penayangan video. Juga terdapat fitur revisi yang bisa dilakukan oleh klien sebanyak 2 kali.

4. Roar

Juga berkolaborasi dengan PT. Fortuna yang merupakan sejenis platform untuk pencarian talent berbakat. Misalnya jika ada suatu Production House ingin membuat suatu film dan membutuhkan seorang talent, hanya cukup kunjungi website Roar dan melakukan pengisian form mengenai kebutuhan talentnya, setelah itu pihak Roar akan memberitahu kepada talent mereka. Yang talent tersebut didapat dari proses seleksi dari pihak Roar.

Selain membuat produk, Meteor hadir dalam memberikan jasa layanan bagi klien yang ingin membangun sebuah produk sesuai dengan kebutuhan klien. Adapun produk yang dihasilkan antara lain sebagai berikut

1. Alfamind

Merupakan aplikasi penjualan dari produk Alfamart atau produk lainnya. Terdapat juga fitur untuk pembayaran BPJS, PLN, dan lainnya. Untuk pembelian barang Alfamart, user/pembeli dapat mengambil barangnya langsung di Toko Alfamart terdekat. Namun untuk produk lainnya diluar produk Alfamart hanya terdapat fitur delivery.

2. BOLT

Merupakan aplikasi layanan pemesanan makanan berbasis online sejenis dengan aplikasi food online yang trend di Indonesia dan akan dipasarkan di negara Singapura. Aplikasi ini hanya menawarkan self pick -up tidak untuk delivery. Metode pembayaran berupa Bolt Point atau dengan menggunakan uang. Terdapat juga fitur scan untuk melakukan proses pembayarannya.

3. Ayooshow

Merupakan entertainment platform dimana didalamnya terdapat banyak komunitas yang terdapat ranah diskusi, ranah live, penjualan, serta dapat melakukan pelelangan pada suatu barang. Juga terdapat fitur mengikuti (follow) yang berfungsi untuk mencari informasi terupdate seputar komunitas tersebut.

Meteor hadir memberikan produk/jasa bagi mereka para kliennya, yang dirancang dan dibuat oleh para tenaga ahli sehingga menghasilkan produk yang terbaik. Yang pada akhirnya menimbulkan rasa kepercayaan bagi mereka yang

ingin bekerja sama dengan Meteor.

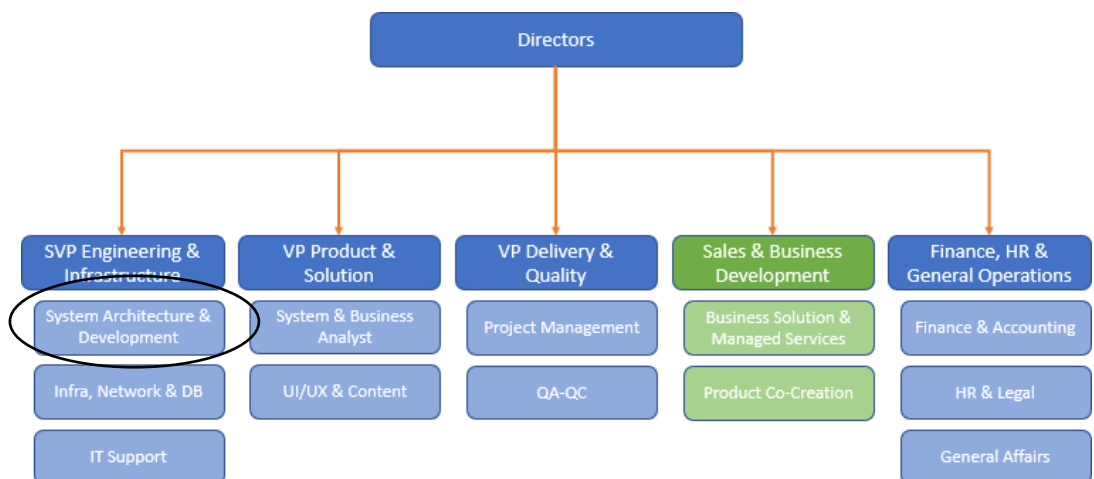
Adapun mitra kerja sama Meteor yaitu :



Gambar 2. 1 Mitra PT.Meteor Inovasi Digital

2.3 Struktur Organisasi Tempat PKL

2.3.1 Diagram Struktur Organisasi PT. Meteor Inovasi Digital



Gambar 2. 2 Diagram Struktur Organisasi
PT. Meteor Inovasi Digital.

Adapun penjelasan dari diagram diatas antara lain:

1. Directors, adalah seorang pemimpin yang bertanggung jawab dalam menjalankan perusahaan, menjadi koordinator, komunikator, pengambil keputusan, pengelola, sekaligus eksekutor dalam sebuah perusahaan. Adapun dari tugas seorang Directors sendiri adalah sebagai berikut.
 - a. Implementasi visi dan misi perusahaan.

- b. Menyusun strategi bisnis perusahaan.
 - c. Melakukan evaluasi pada perusahaan.
 - d. Melakukan rapat.
 - e. Menunjuk orang yang mampu memimpin.
 - f. Mengawasi situasi bisnis.
2. Engineering & Infastructure, bagian ini merupakan bagian yang bertanggung jawab dalam membuat, merancang, ataupun mengembangkan product
 3. Product & Solution, pada bagian ini merupakan bagian yang bertanggung jawab mengenai tampilan product serta menentukan bagaimana pengoperasian product tersebut dapat berjalan dengan mudah yang bertujuan agar user dapat lebih mudah dalam menggunakan product tersebut.
 4. Delivery & Quality, bagian ini merupakan bagian yang bertanggung jawab dalam memonitoring setiap product yang telah selesai dibuat serta memeriksa setiap detail produk agar sesuai dengan kebutuhan.

Adapun tugas dari Deliveri & Quality adalah :

- a. Memantau, menganalisis, meneliti dan menguji perkembangan seluruh produk yang diproduksi
- b. Melakukan monitoring proses pembuatan produk
- c. Melakukan verifikasi kualitas produk
- d. Memastikan barang yang diproduksi memiliki kualitas yang memenuhi standar perusahaan
- e. Merekomendasikan untuk melakukan pengolahan ulang pada produk dengan kualitas rendah
- f. Mendokumentasi inspeksi dan juga tes pada produk perusahaan
- g. Membuat analisis atau catatan sejarah dan dokumentasi produk

yang dapat digunakan untuk referensi mendatang

5. Sales & Business Development, bagian ini merupakan bagian yang bertanggung jawab dalam memasarkan serta menyusun target dan strategi jangka panjang perusahaan, membangun hubungan dengan pelanggan, mengidentifikasi peluang bisnis, melakukan negosiasi bisnis, serta memonitor perkembangan pasar. Finance, HR & General Operations, pada bagian ini merupakan bagian dalam menangani masalah keuangan perusahaan, pengelolaan Sumber Daya Manusia (SDM), serta dalam hal pengelolaan perusahaan.

2.3.2 Posisi mahasiswa di tempat PKL

Selama melaksanakan kegiatan Praktek Kerja Lapangan mahasiswa bergabung dengan IT Department, sub divisi System architecture and development, tepatnya pada team front end web developer dan DevOps, database administrator, blockchain. Kegiatan harian pkl dilakukan dari hari senin sampai jumat, jam kerja magang dari jam 10 pagi sampai jam 5 sore, seminggu sekali mahasiswa melakukan daily stand up (dsu) mengenai progress yang dilakukan pada hari sebelumnya dan progress yang akan dilakukan, lalu lanjut mengerjakan task yang diberikan sampai jam pulang kantor. Diawal kegiatan PKL mahasiswa bergabung dalam project DuitHape Dan alfamind untuk membuat tampilan dashboard dengan menggunakan tailwindcss dan juga laravel, setelah itu mahasiswa juga bergabung dengan DuitHape website membuat beberapa tampilan halaman dashboard website. Mahasiswa juga belajar mengenai javascript dan react js, solidity dan php.

System Architecture adalah model konseptual yang mendefinisikan struktur, perilaku, dan pandangan lebih dari suatu sistem. Sebuah deskripsi arsitektur adalah deskripsi formal dan representasi dari suatu sistem, yang diselenggarakan dengan cara yang mendukung penalaran tentang struktur dari system Sedangkan development orang yang bertanggung jawab untuk mencari cara supaya interaksi dari ketiga saluran tersebut (pelanggan, pasar, dan relasi bisnis) bisa menciptakan peluang bagi perusahaan untuk terus tumbuh.

2.4 Sistem Kerja di Tempat PKL

Sistem kerja di perusahaan meteor inovasi digital Kegiatan Praktek Kerja Lapangan mahasiswa dimulai dari hari Senin sampai Jumat mulai dari pukul 10.00 – 17.00 Wib kecuali tanggal merah yang dianggap libur. Untuk seragam yang digunakan setiap kantor menggunakan pakaian bebas asalkan rapi dan sopan. Untuk absensi sendiri tidak dilakukan karna banyak dari karyawan Meteor yang *Work From Home* (WFH).

Sistem monitoring dan evaluasi/laporan kerja mahasiswa magang dilakukan setiap pagi pukul 10.00 Wib melalui *Daily StandUp* (DSU). Tidak hanya mahasiswa magang tapi seluruh karyawan Meteor juga mengikuti DSU. DSU dilakukan melalui video conference dengan melaporkan progress apa saja yang telah dibuat dihari sebelumnya dan apa yang akan dibuat untuk hari berikutnya. dan untuk hari libur biasa nya mahasiswa melakukan olahraga Bersama seperti futsal.

BAB III

HASIL PELAKSANAAN PKL

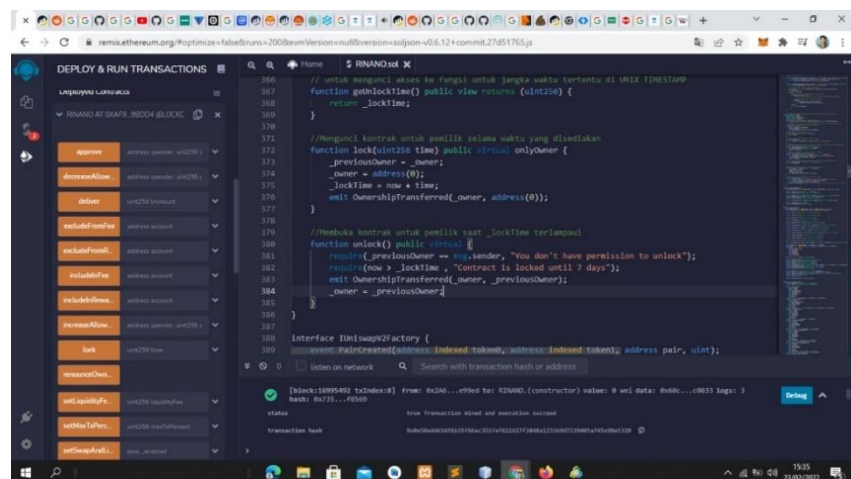
3 Aktivitas Selama PKL

Selama menjalani kegiatan Praktek Lapangan Kerja di PT. Meteor Inovasi Digital ada beberapa kegiatan yang dilakukan. Adapun kegiatan tersebut antara lain:

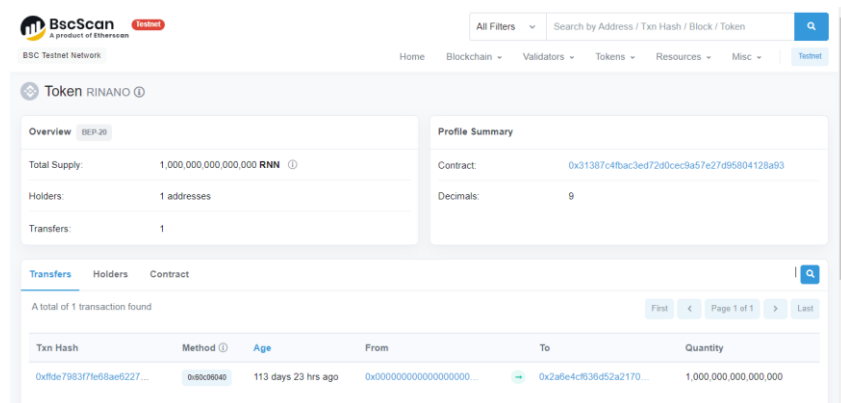
1. Tugas 1
 - a. Nama kegiatan : Pembuatan Coin Cryptocurrency dengan menggunakan ETH milik sendiri
 - b. Deskripsi kegiatan : Cryptocurrency adalah mata uang digital atau virtual yang dijamin dengan kriptografi, yang membuatnya hampir tidak mungkin untuk dipalsukan atau digandakan. Banyak cryptocurrency adalah jaringan terdesentralisasi berdasarkan teknologi blockchain (buku besar terdistribusi yang diberlakukan oleh jaringan komputer yang berbeda). Ciri khas dari cryptocurrency adalah bahwa mereka umumnya tidak dikeluarkan oleh otoritas pusat, membuat mereka secara teoritis kebal terhadap campur tangan atau manipulasi pemerintah. Crypto sendiri "mengacu pada berbagai algoritma enkripsi dan teknik kriptografi yang melindungi entri ini, seperti enkripsi kurva elips, public-private key pairs, dan fungsi hashing. Sedangkan dengan ETH adalah sebuah platform rantai blok dengan fungsi kontrak cerdas. Ethereum mempunyai fungsi seumpama virtual machine yang bisa menjalankan kontrak cerdas peer-to-peer dengan uang kripto Ether.
 - c. Lokasi dan waktu : Waktu pengerjaan sendiri dimulai pada minggu ketiga hingga minggu kelima awal PKL, tepatnya mulai dari tanggal 21 February 2022 sampai 14 Maret 2022 yang berlokasi di kantor Meteor.
 - d. Tujuan kegiatan : tujuan dari dibuatnya kegiatan ini merupakan

supaya kita bisa mengetahui coincrypto yang real sama yang scam atau penipuan

- e. Sifat pengerjaan : Dalam pengerjaan tugas ini mahasiswa magang mampu menganalisis dan membuat coincrypto sendiri dengan membuat nya di blockchain dan bisa memenuhi persyaratan seperti coincrypto pada umum nya seperti biaya gas dan biaya supplay nya berapa dan juga keuntungan nya jika coin ini di rilis kan
- f. Langkah kerja : pertama kita membuat coin nya dengan online, jadi disini saya menggunakan website *remix.ethereum.org* untuk codingannya website *remix.ethereum.org* mirip dengan visual studio code tapi remix cuman codingan nya di website bukan aplikasi dan memerlukan jaringan dalam proses codingan nya selanjut nya kita atur nama coin yang akan kita buat dan jumlah supplay dan juga jumlah admin nya, dalam codingan ini kita juga perlu mengatur berapa biaya gas atau transaksi setiap ada transaksi dan juga jika coin ini sudah rilis maka keuntungan dan kerugian yang kita dapat kan di hitungkan dalam codingan tersebut
- g. Hasil :



Gambar 3. 1 Tampilan Codingan di *remix.ethereum.org*



Gambar 3. 2 Tampilan coin kita sesudah di deploy bersifat tesnet

- h. Mata kuliah yang diimplementasikan dalam kegiatan : Blockchain merupakan layanan eksplorasi blok Bitcoin, semacam Wallet atau dompet mata uang kripto yang sesuai untuk Bitcoin, Bitcoin Cash, dan Ethereum. Mereka juga menyediakan data grafik Bitcoin, statistik, dan informasi pasar yang Bahasa pemrograman menggunakan Bahasa pemrograman solidity yang tidak pernah dipelajari selama perkuliahan.
- i. Ilmu baru yang didapat : Dapat mempelajari dan mempratekkan dasar- dasar penggunaan blockchain dan smartcontract dan juga bisa mengetahui secara dasar Bahasa pemrograman solidity dan membuat coin sendiri dan membuat blockchain sendiri untuk coin yang kita buat.
- j. Kendala yang dihadapi : materi yang diberikan sangat sulit dipahami karena sebelumnya tidak pernah belajar menggunakan blockchain dan smartcontract baik belajar secara mandiri atau selama masa perkuliahan.

2. Tugas 2

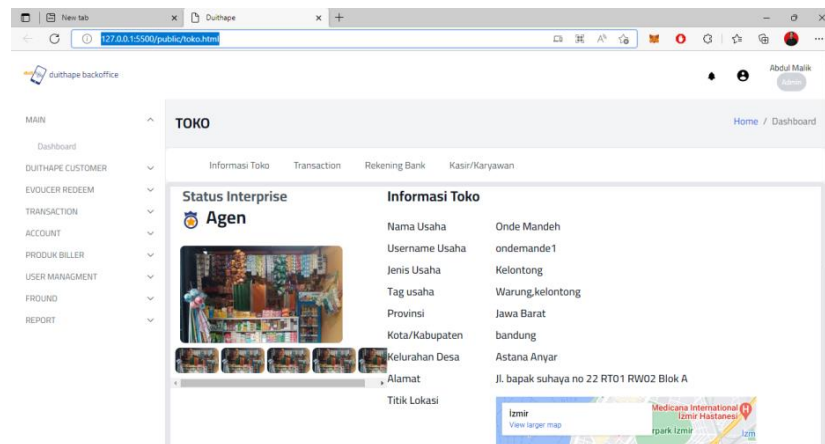
- a. Nama kegiatan : Membuat Back-End Waysbucks API
- b. Deskripsi kegiatan: Back-End adalah segala hal yang berhubungan dengan server (misal pada situs atau cloud) dan database. Mereka

- h. Mata kuliah yang diimplementasikan : tidak ada
- i. Ilmu baru yang didapat : Dapat mengetahui Bahasa pemrograman JavaScript dan mengetahui tentang node JS secara dasar dan konfigurasi nya
- j. Kendala yang dihadapi : dalam pembuatan Back-End Waysbucks-API kendala nya susah di mengerti karna sebelum nya belum pernah di pelajari dalam perkuliahan dan sendiri jadi hanya bisa mempelajari lewat youtube dan website lain nya.

3. Tugas 3

- a. Nama Kegiatan : Membuat halaman detail customer backoffice aplikasi DuitHape
- b. Deskripsi kegiatan : DuitHape merupakan aplikasi digital milik PT Virtual Online Exchange (VOX) yang menawarkan layanan sistem pembayaran online serta bisnis remitansi yang berkerja sama dengan perusahaan meteor dalam pengembangan atau update aplikasi tersebut
- c. Lokasi dan waktu: Waktu pengerjaan dimulai dari tanggal 26 Mei 2022 sampai 04 juni 2022
- d. Tujuan kegiatan : tujuan pembuatan nya supaya fitur dari aplikasi DuitHape semakin lengkap dan memperbaiki BUG dari segi transaksi sehingga tidak ada terjadi crash pada aplikasi tersebut
- e. Sifat pengerjaan : Tim
- f. Langkah kerja : pertama kita akan di beri arahan sama ketua dalam pembuatan project ini kemudian kita pertama menginstall Laravel versi terbaru untuk backend nya dan front-end nya menggunakan tailwindcss

g. Hasil:



Gambar 3. 4 tampilan Toko DuitHape

- h. Mata kuliah yang diimplementasikan: tidak ada
- i. Ilmu baru yang didapat : Setelah membuat medapatkan pengalaman dalam pengerjaan proyek halaman toko pada apikasi DuitHape mahasiswa dapat memahami bagaimana cara konfigurasi dari Back-End dan Front-End
- j. Kendala yang dihadapi : karna sebelumnya belum mengetahui dan mempelajari tailwindcss maka kendala nya dalam konfigurasi dan menerapkan tailwinds dalam projet tersebut

3.2 Keterlibatan Projek

Selama melakukan kegiatan Praktek Lapangan Kerja di PT. Meteor Inovasi Digital mulai dari tanggal 08 Februari 2022 sampai 08 Juli 2022 ada beberapa kegiatan yang telah dilakukan. Baik itu sesuai dengan kompetensi program studi maupun tidak. Adapun kegiatan yang akan diangkat sebagai laporan project pilihan yaitu sebuah task pembuatan Pembuatan Halaman Aplikasi Berbasis Website Backoffice DuitHape menggunakan Laravel untuk Back-End dan tailwindcss untuk Front-end. Laravel merupakan framework yang dapat membantu web developer dalam memaksimalkan penggunaan PHP dalam proses pengembangan website. Seperti diketahui, PHP sendiri merupakan bahasa pemograman yang cukup dinamis. Dimana kehadiran

Laravel kemudian membuat PHP menjadi lebih powerful, cepat, aman, dan simple.

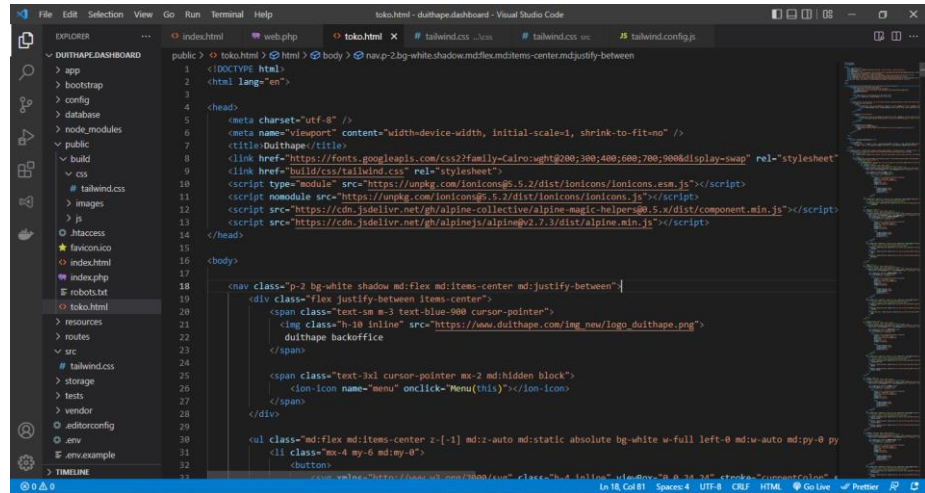
Terlebih lagi, framework ini selalu memunculkan teknologi terbarunya di antara framework PHP lain. Framework ini mengikuti struktur MVC atau Model View Controller. Dimana MVC adalah metode aplikasi yang memisahkan data dari tampilan berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti manipulasi data, controller, dan user interface. Penggunaan struktur MVC ini membuat Laravel mudah untuk dipelajari dan mampu mempercepat proses pembuatan prototipe aplikasi web. Sebagaimana ia juga menyediakan fitur bawaan seperti otentikasi, mail, perutean, sesi, dan daftar berjalan. Laravel juga lebih berfokus pada end-user, yang artinya hanya berfokus pada kejelasan dan kesederhanaan, baik dari penulisan hingga tampilan. Ia pun bisa menghasilkan fungsional aplikasi web yang berjalan dengan semestinya. Hal seperti inilah yang membuat banyak perusahaan dan developer menggunakan Laravel untuk membangun apapun, mulai dari proyek kecil hingga proyek besar. Sedangkan dengan Tailwindcss adalah framework yang bersifat utility-first untuk membangun desain antarmuka khusus dengan cepat, maka dari itu untuk Front-End nya menggunakan tailwindcss

Latar belakang dalam pembuatan Halaman Aplikasi Berbasis Website Backoffice Duithape sendiri adalah permintaan dari perusahaan DuitHape untuk membuat aplikasi DuitHape berbasis website, PT Meteor Inovasi Digital dan perusahaan DuitHape berkerjasama dalam pengembangan aplikasi Duithape dengan PT. Meteor Inovasi Digital

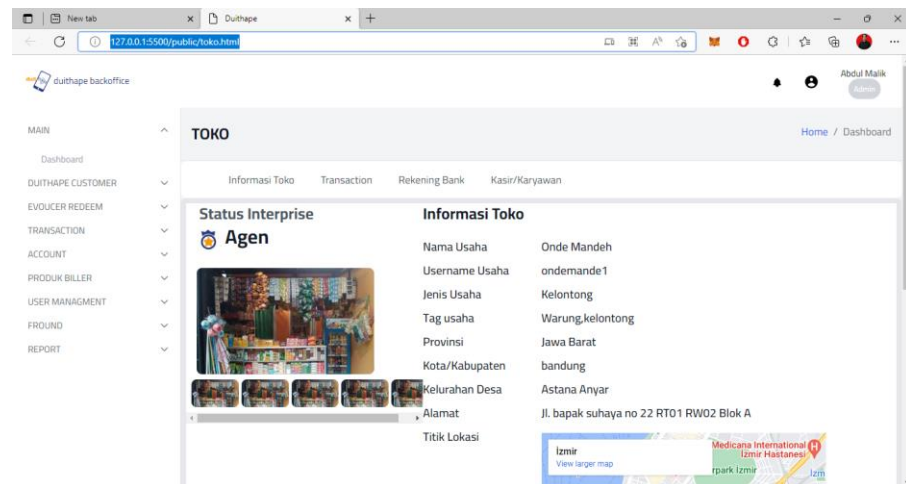
Duithape merupakan perusahaan fintech dari PT. Virtual Online Exchange yang menyediakan layanan sistem pembayaran. Pada Duithape, perusahaan menawarkan kemudahan untuk pembayaran seperti PPOB (Payment Point Online Bank). Selain fitur pembayaran, Duithape juga menerapkan fitur pemberian dana bantuan yang berupa e-voucher dimana dapat ditukarkan pada agen-agen toko sembako yang menjadi partner Duithape senilai dengan nominal uang pada e-voucher tersebut.

3.2.1 Hasil dan Pembahasan

1. Tampilan Dashboard Toko Aplikasi Duithape



Gambar 3.5 Tampilan Source Code Dashboard Toko Aplikasi Duithape



Gambar 3. 6 Tampilan Dashboard Toko Aplikasi Duithape

Gambar 3.2 menunjukkan halaman dashboard toko DuitHape, dan di gambar di atas semua menu-menu yang terdapat di navbar atau header nya belum bisa berfungsi karna pada pengerjaan project backoffice DuitHape tersebut terdapat bagian atau task yang sudah di bagikan oleh perusahaan dimana setiap fitur atau halaman itu sendiri di buat oleh perorangan sehingga

dalam pengerjaan halaman tersebut terbagi lagi jadi beberapa orang dan setiap halaman di buat satu orang, dan setiap seminggu sekali di lakukan DSU dan mempresentasikan proses atau tahap pengerjaan nya sudah dilakukan sampai tahap mana dan kesulitan nya dalam pengerjaan nya apa saja dan semua nya harus di bicarakan dalam DSU tersebut karna mengingat deadline nya sudah lewat maka dilakukan pengerjaan dan proses yang di percepat dan untuk Back-End itu sendiri sudah di kerjakan oleh karyawan lain dan kita hanya fokus kepada Front-End saja dan pada pengerjaan nya kita harus ikut prosedur dan arahan yang dilakukan oleh mentor atau perusahaan

2. Kesimpulan Project

Berdasarkan dari hasil pembuatan pembuatan halaman aplikasi berbasis website Backoffice DuitHape dapat diambil kesimpulan bahwa :

- a) Dibuatnya backoffice Duithape berbasis web yaitu mempermudah user untuk mengakses aplikasi DuitHape tersebut secara website.
- b) Dibuat nya Dibuatnya backoffice Duithape berbasis web untuk sesuai kebutuhan user
- c) Dalam pengerjaan project ini juga kita juga memperbaiki beberapa bug pada aplikasi DuitHape
- d) Dalam pengerjaan project ini mahasiswa magang di libatkan dalam project ini supaya mahasiswa bisa mengetahui dan menambah wawasan tentu nya di dunia kerja IT.

3.3 Kendala yang Ditemui dan Pemecahannya

Selama melakukan kegiatan Praktek Lapangan Kerja di PT. Meteor Inovasi Digital mulai dari tanggal 08 Februari 2022 sampai 08 Juli 2022 banyak kendala yang di hadapin mahasiswa magang yaitu sebagai berikut :

1. Kurang paham dan mengerti dengan task yang di beri mentor
2. Mahasiswa belajar individu lewat youtube dan referensi lain nya seperti jurnal atau website orang lain
3. Mentor jarang di tempat atau kantor.

Dengan masalah di atas maka tentu ada cara memecahkan masalah nya antara lain yaitu :

1. Kita berusaha memahami teori lewat youtube dan halaman website lain nya dan kita tidak berfokus dengan satu referensi
2. Mencari channel youtube yang update dan pasti nya terkait dengan masalah yang kita hadapi dan yang pasti nya dengan Bahasa penjelasan yang mudah kita pahami dan mengerti.
3. Dengan jarang kehadiran mentor di kantor tentu bukan jadi persoalan bagi kita untuk bisa berkomunikasi, kita bisa berkomunikasi lewat chattingan atau pun media lain nya yang pasti kita tau kapan waktu yang tepat untuk chat mentor dan tentu nya dengan Bahasa yang sopan dan tidak berbelit-belit

3.4 Teori yang Diterapkan Selama PKL

Adapun teori yang di terapkan selama PKL di perusahaan Meteor Inovasi Digital selama 6 bulan yaitu :

1. HTML (HyperText Markup Language)

HTML adalah singkatan dari HyperText Markup Language yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet (Browser). HTML dapat juga digunakan sebagai link link antara file-file dalam situs atau dalam komputer dengan menggunakan localhost, atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet. Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi Pemformatan hiperteks sederhana ditulis dalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. HTML merupakan sebuah bahasa yang bermula bahasa yang sebelumnya banyak dipakai di dunia percetakan dan penerbitan yang disebut Standard Generalized Markup Language (SGML). HTML (HyperText Markup Language) adalah suatu bahasa yang menggunakan tanda-tanda tertentu (tag) untuk menyatakan kode-kode yang harus ditafsirkan oleh browser agar halaman tersebut dapat ditampilkan secara benar. Secara umum, fungsi HTML adalah untuk

mengelola serangkaian data dan informasi sehingga suatu dokumen dapat diakses dan ditampilkan di Internet melalui layanan web.[1]

2. CSS

CSS (Cascading Style Sheet) adalah salah satu bahasa desain web (style sheet language) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda(markup language). Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumenXML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID.

CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan font. Pemisahan ini dapat meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi dari sebuah karakteristik dari sebuah tampilan, memungkinkan untuk membagi halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten, contohnya teknik tableless pada desain web.

CSS juga memungkinkan sebuah halaman untuk ditampilkan dalam berbagai style dengan menggunakan metode pembawaan yang berbeda pula, seperti on-screen, in-print, by voice, dan lain-lain. Sementara itu, pemilik konten web bisa menentukan link yang menghubungkan konten dengan file CSS.

Tujuan utama CSS diciptakan untuk membedakan konten dari dokumen dan dari tampilan dokumen, dengan itu, pembuatan ataupun pemrograman ulang web akan lebih mudah dilakukan. Hal yang termasuk dalam desain web diantaranya adalah warna, ukuran dan formatting. Dengan adanya CSS, konten dan desain web akan mudah dibedakan, jadi memungkinkan untuk melakukan pengulangan pada tampilan-tampilan tertentu dalam suatu web, sehingga akan memudahkan dalam membuat halaman web yang banyak, yang pada akhirnya dapat memangkas waktu pembuatan web.

Fungsi utama css adalah merancang, merubah, mendisain, membentuk halaman website(blog juga website). dan isi dari halaman website adalah tag-tag

html, logikanya css itu dapat merubah tag-tag html (yang sederhana) sehingga menjadi lebih fungsional dan menarik.[2]

3. PHP

PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa pemrograman yang sebenarnya mirip dengan JavaScript dan Python. Perbedaannya adalah, PHP sering kali digunakan untuk komunikasi sisi server, sedangkan JavaScript bisa digunakan untuk frontend dan backend. Sementara itu, Python hanya untuk sisi server (backend).

Bahasa penulisan skrip adalah bahasa yang mengotomatiskan eksekusi task (tugas) dalam environment runtime khusus. Tugas ini mencakup menginstruksikan halaman statis (dibuat dengan HTML dan CSS) untuk melakukan tindakan tertentu dengan aturan yang sudah ditetapkan.

Contohnya, Anda bisa menggunakan skrip untuk memvalidasi apakah semua kolom dalam sebuah form sudah diisi sebelum form dikirim kembali ke server. Skrip tersebut akan berjalan, lalu memeriksa semua kolom ketika user mengirimkan form. Jika ada kolom yang masih kosong, akan muncul teks peringatan untuk memberi tahu user tentangnya.

Kegunaan lain bahasa skrip yang cukup umum adalah untuk menampilkan efek drop-down ketika kursor menyoroti menu utama, melakukan rollover tombol dan animasi, membuka kotak dialog, dan sebagainya.[3]

4. Mysql

MySQL adalah sebuah database management system (manajemen basis data) menggunakan perintah dasar SQL (Structured Query Language) yang cukup terkenal. Database management system (DBMS) MySQL multi pengguna dan multi alur ini sudah dipakai lebih dari 6 juta pengguna di seluruh dunia.

MySQL adalah DBMS yang open source dengan dua bentuk lisensi, yaitu Free Software (perangkat lunak bebas) dan Shareware (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah database server yang gratis dengan lisensi GNU General Public License (GPL) sehingga dapat

Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada.

Seperti yang sudah disinggung di atas, MySQL masuk ke dalam jenis RDBMS (Relational Database Management System). Maka dari itu, istilah semacam baris, kolom, tabel, dipakai pada MySQL. Contohnya di dalam MySQL sebuah database terdapat satu atau beberapa tabel.

SQL sendiri merupakan suatu bahasa yang dipakai di dalam pengambilan data pada relational database atau database yang terstruktur. Jadi MySQL adalah database management system yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan database server.[4]

3.5 Analisis dan Pembahasan PKL

PT. Meteor Inovasi Digital merupakan salah satu dari sekian banyak perusahaan yang bergerak dibidang teknologi informasi, sehingga tidak sedikit ilmu yang didapat selama masa perkuliahan yang diterapkan dalam kegiatan Praktek Kerja Lapangan. Namun banyak juga ilmu yang didapat selama kegiatan PKL yang tidak pernah diajarkan selama masa perkuliahan. Dengan adanya kegiatan Praktek Kerja Lapangan ini merupakan langkah yang tepat agar mahasiswa dapat mengetahui dan sedikit menjalani bagaimana dunia kerja yang sesungguhnya, bagaimana menghadapi tekanan dari atasan, bagaimana bekerja dalam sebuah tim, bagaimana mendapat informasi secara cepat dan tepat, bagaimana dalam memecahkan sebuah masalah, dan bagaimana kita harus bekerja secara professional serta bertanggung jawab dalam setiap pekerjaan.

Kegiatan Praktek Lapangan Kerja di PT. Meteor Inovasi Digital yang dilakukan selama 6 bulan dimulai sejak tanggal 08 Februari hingga 08 Juli 2022 termasuk waktu yang cukup lama. Tentu tidak sedikit ilmu dan pembelajaran serta pengalaman baru yang didapat selama menjalani masa kegiatan PKL di Meteor. Ditambah dengan karyawan Meteor yang tidak memiliki batasan terhadap mahasiswa magang, hal ini yang membuat mahasiswa magang tidak merasa asing terhadap lingkungan dikantor. Sehingga jika ada kendala yang di hadapin saat pengerjaan tugas tidak terlalu panik dan

kebingungan karna mahasiswa bisa bertanya kepada karyawan yang berkaitan dengan tugas yang kita kerjakan

Ilmu baru yang didapat selama kegiatan Praktek Kerja Lapangan menjadi tantangan bagi para mahasiswa agar dapat memahami tugas yang diberikan dan melatih kedisiplinan waktu bagi mahasiswa dengan adanya deadline yang diberikan.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pada pelaksanaan praktik kerja lapangan yang dimulai dari 08 Februari 2022 sampai dengan 08 Juli 2022 di PT. Meteor Inovasi Digital , ada beberapa kesimpulan yang didapat yaitu :

1. Mengetahui mengenai tantangan dunia kerja dan apa yang harus dipersiapkan untuk bisa melewati tantangan tersebut. Dengan ikut serta dalam pengerjaan proyek yang dibuat oleh PT. Meteor Inovasi Digital, banyak pembelajaran yang dapat diambil untuk dipersiapkan memasuki dunia kerja.
2. Meningkatkan pengetahuan dan kompetensi yang tidak di dapatkan pada perkuliahan, khususnya di bagian blockhain dan Framework Laravel .
3. Mengerti alur proses dari pengerjaan Back End Dan Front End pada framework Laravel

4.2 Saran

Untuk kemajuan kegiatan praktik kerja lapangan berikutnya, ada beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu :

1. Bagi Mahasiswa

Sebaiknya mahasiswa mencari tahu terlebih dahulu proses PKL secara daring, agar nantinya tidak merasa kewalahan dalam proses pengerjaan proyek.
2. Bagi Jurusan (Politeknik Negeri Padang)
 - a. Diharapkan agar mahasiswa dibekali dengan ilmu yang berhubungan dengan perkembangan teknologi yang dibutuhkan oleh dunia kerja.
 - b. Agar lebih banyak menjalin hubungan kerjasama dengan banyak perusahaan dalam penerimaan mahasiswa praktik kerja lapangan sesuai kuota mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi yang akan

melaksanakan praktik kerja lapangan agar tujuan kegiatan praktik kerja lapangan dapat terwujud dengan baik.

- c. Sebaiknya jurusan juga ikut menghubungi pihak perusahaan jika ada mahasiswa yang PKL secara daring agar bisa membantu memantau perkembangan mahasiswa magang.

3. Bagi Perusahaan

- a. Selama melaksanakan praktik kerja lapangan, PT.Meteor Inovasi Digital sudah cukup baik untuk membimbing mahasiswa yang melakukan magang.
- b. Diharapkan PT.Meteor Inovasi Digital lebih kooperatif dan mengatur bagaimana sistem magang agar lebih terstruktur dan bertanggung jawab atas mahasiswa yang magang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amri, M.S., 2020. 'pengertian html'. *Jurnal Teknik Informatika*, Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya. Surabaya.
- [2] Sibero. Alexander F.K. 2021. Pengertian dan maksud dari css. Yogyakarta: MediaKom.
- [3] Beki, H.B. 2021. Pengertian dan sejarah dari php. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [4] Aminudin. 2021. Pengertian dari myqsl dan sejarah mysql: PT. Puri Delco.
- [5] Fathansyah. (2015). Basis Data. Bandung: Informatika Bandung.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat ijin/pengantar PKL



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI**

POLITEKNIK NEGERI PADANG

Kampus Politeknik Negeri Padang Limau Manis, Padang, Sumatera Barat
Telepon : (0751) 72590, Faks. (0751) 72576
Laman : <http://www.pnp.ac.id>, mail : info@pnp.ac.id

No : 163/PL.9/PP/2022
Hal : Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

Padang, 2 Februari 2022

Kepada Yth :
HRD
PT Meteor Inovasi Digital
Di Tangerang

Dengan hormat

Kami mendoakan semoga Ibu berada dalam keadaan sehat wal'afiat, lancar dalam melaksanakan segala aktivitas dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Amin.

Sebelumnya kami mengucapkan terima kasih atas kesediaan Ibu menerima mahasiswa kami untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan pada perusahaan/instansi yang Ibu kelola. Adapun mahasiswa kami yang akan PKL sebagai berikut:

No	Nama	No. BP	Program Studi
1	Rizki Pratama Adryan	1901091013	D3 Manajemen Informatika
2	Riky	1901091027	D3 Manajemen Informatika
3	Muhammad Olif Rahmadia	1901092003	D3 Manajemen Informatika
4	Novri Hidayat Sabri	1901092029	D3 Manajemen Informatika
5	Imam Muhammad Raffi	1901092024	D3 Manajemen Informatika
6	Eddo Yulianda	1901092016	D3 Manajemen Informatika

Sehubungan dengan itu, kami memohon kepada Ibu beserta staf agar dapat membimbing mahasiswa kami tersebut selama pelaksanaan PKL. Sekiranya terjadi segala sesuatu hal dalam pelaksanaan PKL tersebut kami mohon kepada Ibu untuk menginformasikannya kepada kami.

Demikianlah hal ini kami sampaikan atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami
Wakil Direktur I


Revalin Herdianto, ST.,M.Sc., Ph.D
 Nip: 19730716 199512 1 001

Lampiran 2. Scan Sertifikat/Surat keterangan dari tempat PKL



Lampiran 3. Rekap Buku Harian

LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –1

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Selasa/ 08 Februari 2022	Pengenalan Meteor.id	1. Pengenalan alur kerja dan penempatan sesi bidang kerja. 2. Pengenalan apa itu Meteor dan apa-apa saja yang di pakai pada perusahaan tersebut.	Pembagian sharing dan diberikan task 1 setiap anggota
2	Rabu/ 09 Februari 2022	Memahami smartcontract	1. Mencari pengertian dari smartcontract 2. Memahami cara kerja dari smartcontract	Presentasikan hasil belajar kita sampai dimana pemahaman kita tentang smartcontract
3	Kamis/ 10 Februari 2022	Memahami cryptocurrency	1. Memahami sejarah dan awal mula nya tercipta cryptocurrency	Mempresentasikan hasil dari pemahaman kita tentang cryptocurrency
4	Jumat/ 11 Februari 2022	Memahami cryptocurrency coin ADA	1. Memaham terlebih dahulu coin ADA dan sejarah nya	Mempresentasikan hasil dari pemahaman kita tentang coin ADA

LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –2

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin/14 Februari 2022	Membangun aplikasi Web3 dengan Solidity	1. Mengikuti langkah kerja di pelatihan website tersebut dari create akun dan data	Berhasil membuat akun di buildspace
2	Selasa/15 Februari 2022	Tulis Smartcontract pertama kita di Solidity	1. Kita membuat smartcontract dengan coding di solidity di web remix.org	Berhasil membuat smartcontract solidity
3	Rabu/16 Februari 2022	Kompilasi kontrak secara lokal dan jalankan	1. Siapkan smartcontract yang kita bikin sebelumnya 2. Kemudian kita jalankan di aplikasi remix secara online	Berhasil menjalankan smartcontract
4	Kamis/17 Februari 2022	Simpan data di smartcontract kita	1. Kita pastikan semua codingan kita bisa di jalankan dan tidak ada error codingan nya 2. Selanjut nya kita save dalam bentuk format .sol	Smartcontract nya bias di koneksikan ke akun metamask kita
5	Jumat/18 Februari 2022	Menerapkan secara lokal sehingga kita dapat mulai membangun situs web	1. Mengikuti video tutorial yang sudah di arahkan untuk membangun situs web tersebut dengan Bahasa	Berhasil membangun situs web di blockhain


			pemrograman solidity	
--	--	--	-------------------------	--

LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –3

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin/21 Februari 2022	Hubungkan SmartContract solidity Ke Dompet digital kita seperti metamusk	1. Langkah pertama kita sudah membuat akun metamask nya 2. Kemudian salin kan alamat smartcontract tadi ke dalam aplikasi atau web metamask nya	Sukses menghubungkan smartcontract ke dalam akun metamask
2	Selasa/22 Februari 2022	Siapkan aplikasi reaksi dasar, siapkan Metamask	1. disini kita membuat jaringan tesnet untuk menghubungkan dan menjalankan aplikasi web kita ke metamask	Sukses menghubungkan metamask kita ke dalam aplikasi web kita
3	Rabu/23 Februari 2022	Terapkan smartcontract ke testnet nyata	1. disini kita mengecek smartcontract kita di tesnet secara akun real jika berhasil maka data dan kita terbaca di tesnet tersebut jika tidak maka sebalik nya tidak terbaca	Pengecekan atau tesnet smartcontract kita berhasil




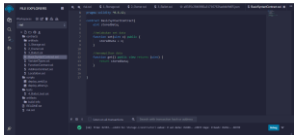
4	Kamis/24 Februari 2022	Hubungkan dompet digital kita ke aplikasi web kita	1. kita harus menghubungkan terlebih dompet digital metamask kita dengan aplikasi kita dengan masukan url atau alamat smartcontract yang sudah kita buat	Berhasil menghubungkan atau mengkoneksikan dompet digital kita atau metamask kita dengan aplikasi web blockhain kita
5	Jumat/25 Februari 2022	Hubungi smartcontract yang digunakan dari aplikasi web kita	1. cara nya sama dengan sebelum nya tapi ini lanjutan dari langkah kerja sebelum nya dalam langkah kerja ini kita menambah kan sedikit alamat smartcontract kita dan kita tes dengan mengirim BNB dari smartcontract A ke B	Berhasil mengirim BNB dari smartcontract A ke smartcontract B


LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –4

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 28 Februari 2022	Libur Isra Mikraj	-	-
2	Selasa / 01 Maret 2022	Menyimpan pesan dari pengguna di blockchain	1. mengikuti tutorial yang sudah di siapkan oleh mentor pelatihan	Berhasil menyimpan pesan user di blockhain
3	Rabu / 02 Maret 2022	Kontrak dana, tetapkan hadiah, dan kirim pengguna Ethereum	1. membuat codingan untuk mengirim eth kepada setiap user yang memenangkan hadiah di aplikasi web kita, jika berhasil maka Eth tersebut otomatis terkirim di akun metamask nya melalui smartcontract yang sudah di input user di dalam aplikasi web tersebut	Berhasil mengirim ETH ke metamask User
4	Kamis / 03 Maret 2022	Libur Hari Raya Nyepi	-	-
5	Jumat / 04 Maret 2022	Membuat Token coincrypto dengan remix dan menggunakan bahasa pemrograman	1. kita membuat coincrypto dengan codingan di web remix.ethereum.or g secara online dengan Bahasa pemrograman solidity	Berhasil membuat coincrypto sendiri 




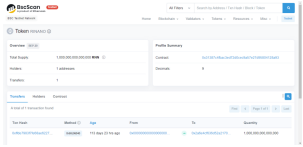
		Java Script		
--	--	-------------	--	--

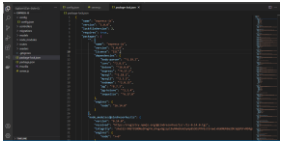
LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –5

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 07 Maret 2022	Membuat BasicSyntact Contract pada SmartContract Blockchain	1. kita membuat folder artifacts dalam folder contract kita setelah itu kita	Berhasil di run smarcontract 
2	Selasa / 08 Maret 2022	Membuat owner pada SmartContract Blockchain	1. kita membuat folder artifacts dalam folder contract kita setelah itu kita 2. kita membuat file Owner.sol	Berhasil di run smarcontract 
3	Rabu / 09 Maret 2022	Membuat Ballot pada SmartContract Blockchain	1. kita membuat folder artifacts dalam folder contract kita setelah itu kita 2. kita membuat file Ballot.sol	Berhasil di run smarcontract 
4	Kamis / 10 Maret 2022	Membuat BasicSyntact Contract pada SmartContract Blockchain	1. kita membuat folder artifacts dalam folder contract kita setelah itu kita 2. kita membuat file basicSyntactContract.sol	Berhasil di run smarcontract 



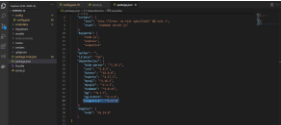
5	Jumat / 11 Maret 2022	Membuat variabelTypes pada SmartContract Blockchain	1. kita membuat folder artifacts dalam folder contract kita setelah itu kita 2. kita membuat file VariabelTypes.sol	Berhasil di run smarcontract 
----------	-----------------------------	---	--	---

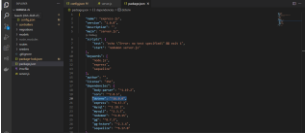
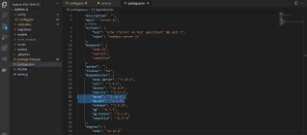
LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –6

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 14 Maret 2022	Membuat Function Contract pada SmartContract Blockchain	1. kita membuat folder artifacts dalam folder contract kita setelah itu kita 2. kita membuat file FunctionContract.so l	Berhasil di run smarcontract 
2	Selasa / 15 Maret 2022	Membuat pada Address Contract SmartContrac t Blockchain	1. kita membuat folder artifacts dalam folder contract kita setelah itu kita 2. kita membuat file AddressContract.sol	Berhasil di run smarcontract 
3	Rabu / 16 Maret 2022	Membuat Locatation pada SmartContract Blockchain	1. kita membuat folder artifacts dalam folder contract kita setelah itu kita 2. kita membuat file Locatation.sol	Berhasil di run smarcontract 
4	Kamis / 17 Maret 2022	Membuat Token Cryptocurrenc y sendiri dan deploy	1. mengkonfigurasi an codingan kita di remix.ethereum.or g membuat nama token yang akan di buat dan jumlah	Berhasil di deploy 

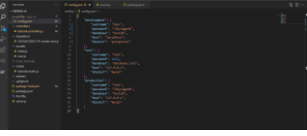
			gas dan harga coin nya	
5	Jumat / 18 Maret 2022	Menginstall Modul Express JS di node js	<ol style="list-style-type: none"> 1. menginstall package modul express JS 2. kemudian kita konfigurasi modul express JS kita melalui aplikasi visual studio code untuk codingan nya 	Berhasil menginstall package modul express JS di Node JS 

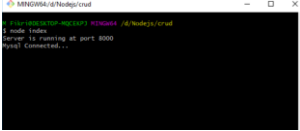

LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –7

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 21 Maret 2022	Menginstall package npm pada node JS	1. kita menginstall package npm dengan mengetik “npm install” di terminal project kita	Berhasil menginstall npm package 
2	Selasa / 22 Maret 2022	Menginstall package nodemon di project kita	1. cukup mengetik perintah “nodemon install” di terminal project kita	Berhasil menginstall nodemon di project kita 
3	Rabu / 23 Maret 2022	Menginstall sequelize pada project kita	1. cukup kita mengetik perintah “npm install -g sequelize-cli” pada terminal project kita	Berhasil menginstall sequelize pada project kita 

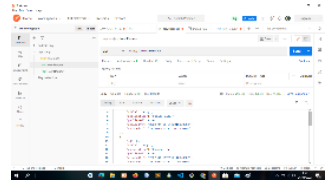
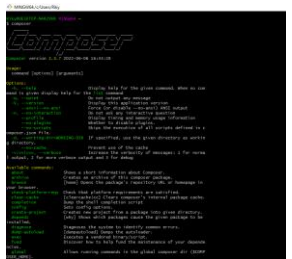
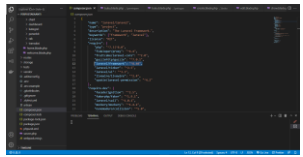
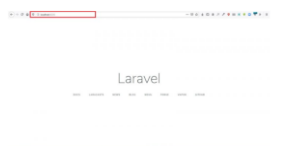
4	Kamis / 24 Maret 2022	Menginstall dotenv pada project kita supaya fitur di project kita bisa berjalan dengan lancar	1. langkah pertama kita cukup mengetik perintah di terminal kita dengan “npm install dotenv” kemudian tunggu sampai instalasi nya selesai	Berhasil menginstall dotenv pada project kita 
5	Jumat / 25 Maret 2022	Menginstall mysql di project node JS kita	1. kita menginstall mysql untuk databases backend kita 2. dengan cara mengetik perintah “npm mysql install”	Berhasil menginstall mysql di backend untuk databases nya 


LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –8

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 28 Maret 2022	Mengkoneksi kan backend ke databases yaitu ke mysql	1. langkah pertama kita cukup menyesuaikan username, password dan databases nya di project kita 2. jika nama username, password, dan databases nya tidak sesuai dalam codingan dan databases nya tidak sesuai maka tidak akan terconnect	Berhasil mengconnect kan backend project kita ke databases mysql 

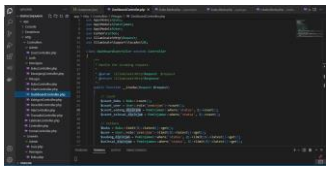
2	Selasa / 29 Maret 2022	Membuat CURD Data di node js	<ol style="list-style-type: none"> 1. langkah pertama kita membuat databses dan table nya 2. kita mengintsall body-parsel untuk menhandle post body request 3. kemudian ketik perintah npm init pada terminal project kita 4. kemudian install body-parsel tadi 5. setelah sudah kita membuat struktur project 	<p>Berhasil CURD data di node JS</p> 
3	Rabu / 30 Maret 2022	Membuat API node JS	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengikuti video yang di arahkan pembimbing 	Berhasil membuat API di backend
4	Kamis / 31 Maret 2022	Menginstal docker dalam project node JS kita	<ol style="list-style-type: none"> 1. pertama kita buka terminal dalam project kita kemudian ketik perintah "Docker Desktop Installer.exe" install di terminal project kita 	<p>Berhasil menginstal docker dalam node JS</p> 
5	Jumat / 01 April 2022	Memperbaiki error di saat input data du postman	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengikuti tutorial di youtube dan mencari error di website 	Error berhasil di temukan


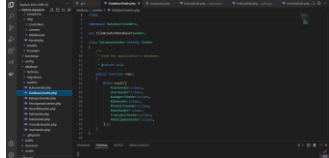
LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –9

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 04 April 2022	Create data di postman	1. langkah pertama kita buka terlebih dahulu aplikasi postman kemudian kita buka url API yang sudah kita buat kemudian kita masukan di postman dan pilig GET kemudian kita GET atau POST data yang mau kita inginkan	Berhasil create data di Postman 
2	Selasa / 05 April 2022	Menginstall composer	1. langkah pertama kita buka website composer tersebut kemudian kita download aplikasi composer tersebut	Aplikasi composer berhasil di pasang atau di install di laptop kita 
3	Rabu / 06 April 2022	Menginstall framework laravel	1. langkah pertama kita membuat folder untuk penginstalasi Laravel 2. kemudian kita buka terminal di dalam folder project yang kita install Laravel tersebut	Laravel berhasil di install  


			3. sebelum nya kita sudah menginstall composer karna kita menginstall Laravel tersebut lewat composer	
4	Kamis / 07 April 2022	Konfigurasi Struktur folder, Routes dan View	1. mengikuti tutorial langkah atau cara di youtube	Berhasil mengkonfigurasi folder, routes dan View dari laravel
5	Jumat / 08 April 2022	Blade Templating Engine	1. mengikuti tutorial langkah atau cara di youtube	Berhasil memasang templating pada project Laravel kita 

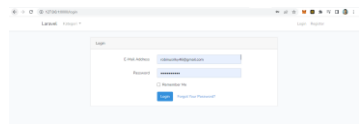
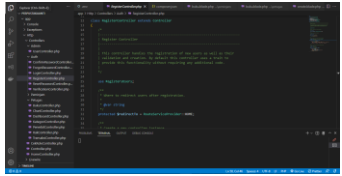
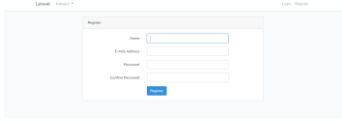
LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –10

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 11 April 2022	Konfigurasi model, collection dan controller pada Laravel	1. mengikuti tutorial langkah atau cara di youtube	Berhasil mengkonfigurasi model, collection dan controller pada Laravel 

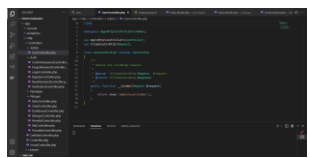
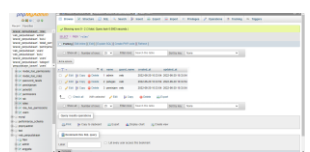
2	Selasa / 12 April 2022	Mengkonfigurasi database, Migration dan Eloquent	1. kita buat database nya di mysql terlebih dahulu kemudian baru kita sama kan nama database nya di dalam kodingan .env pada Laravel	Berhasil mengkoneksikan database mysql ke project Laravel 
3	Rabu / 13 April 2022	Database Seeder	1. langkah pertama kita seeder kan database kita ke dalam mysql supaya data kita yang sudah kita buat akan terdeteksi atau tersimpan di database kita 2. ketik perintah pada terminal project kita "php artisan db:seed" kemudian ketika selesai kita ketik perintah "php artisan migrate:refresh --seed"	Berhasil seeder database 
4	Kamis / 14 April 2022	Factory dan Faker pada Laravell	1. mengikuti tutorial di youtube dan website	Berhasil Factory dan Faker pada Laravell
5	Jumat / 15 April 2022	Libur Wafat Isa Almasih	-	-

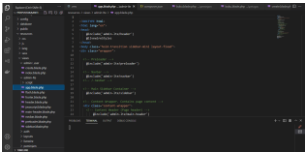
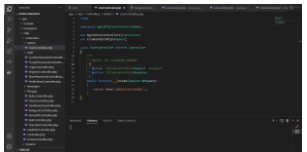
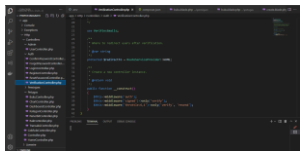

LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –11

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 18 April 2022	Memperbaiki error pada laravell	1. mengikuti tutorial di youtube dan berbagai referensi di website lain nya	Error nya sudah di temukan dan berhasil di run kan
2	Selasa / 19 April 2022	Redesign UI pada framework Laravel	1. pertama kita edit tampilan home atau dashboard website kita 2. kemudian kita buka website bootstrap cari yang mau kita edit apa saja misalkan kita ingin mengubah warna background, maka kita buka di background pada bootstrap dan copy syntax atau code nya kemudian paste pada codingan kita	Berhasil menerapkan atau edit tampilan website kita
3	Rabu / 20 April 2022	Membuat Searching dan pagination pada project Laravel kita	1. kita cuman menambahkan sintak atau code “\$users = User::where('votes', '>', 100)- >simplePaginate(15);” pada codingan kita	Berhasil Searching dan pagination pada project Laravel kita 

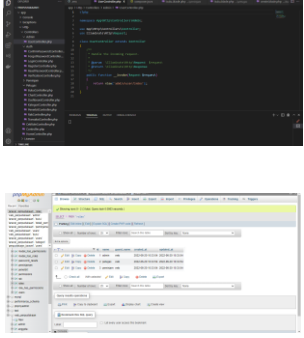
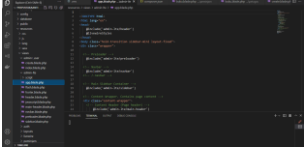
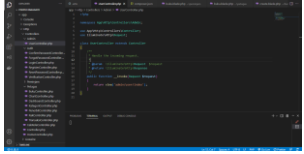
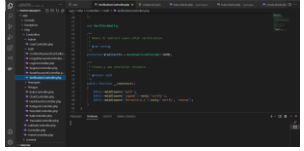
4	Kamis / 21 April 2022	Membuat View login dan registration pada project Laravel kita	<ol style="list-style-type: none"> 1. langkah pertama kita ketik perintah “php artisan make:controller LoginController” di dalam project Laravel kita 2. kemudian akan terbuat secara otomatis file logincontroller nya 	<p>Berhasil membuat login dan registration</p> 
5	Jumat / 22 April 2022	Membuat User Registration pada Laravel	<ol style="list-style-type: none"> 1. kita konfigurasi kan di dalam index.blade.php dan routes nya dengan menambahkan routes dan class RegistrationControll er untuk registration nya supaya bias berjalan di web kita 	<p>Berhasil registration</p>  


LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –12

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 25 April 2022	Konfigurasi User login dan Middleware	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengikuti tutorial di youtube dan beberapa referensi dari halaman website lain nya 	<p>Berhasil login User dan admin</p>  

2	Selasa / 26 April 2022	Membuat dashboard UI pada laravell	1. Mengikuti tutorial di youtube dan berbagai referensi lain nya seperti di website orang lain dan blogspot orang lain	Berhasil membuat dashboard UI pada Laravel 
3	Rabu / 27 April 2022	Create Post Form pada Laravel	1. Mengikuti langkah tutorial di youtube	Berhasil create Post Form 
4	Kamis / 28 April 2022	Validation dan Insert Post	1. Mengikuti tutorial di youtube	Berhasil Validation dan Insert Post 
5	Jumat / 29 April 2022	membuat Update dan Delete Post dalam project web Laravel kita	1. Mengikuti tutorial di youtube dan website lainnya	Berhasil Update dan Delete Post data 

LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –12

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 25 April 2022	Konfigurasi User login dan Middleware	2. mengikuti tutorial di youtube dan beberapa referensi dari halaman website lain nya	Berhasil login User dan admin 
2	Selasa / 26 April 2022	Membuat dashboard UI pada laravel	2. Mengikuti tutorial di youtube dan berbagai referensi lain nya seperti di website orang lain dan blogspot orang lain	Berhasil membuat dashboard UI pada Laravel 
3	Rabu / 27 April 2022	Create Post Form pada Laravel	2. Mengikuti langkah tutorial di youtube	Berhasil create Post Form 
4	Kamis / 28 April 2022	Validation dan Insert Post	2. Mengikuti tutorial di youtube	Berhasil Validation dan Insert Post 

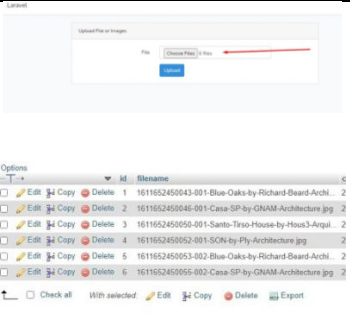
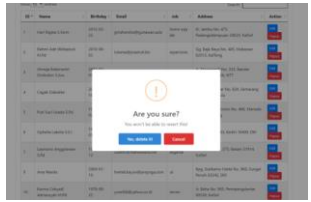
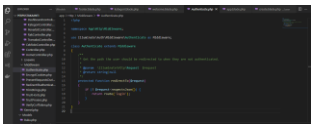
5	Jumat / 29 April 2022	membuat Update dan Delete Post dalam project web Laravel kita	2. Mengikuti tutorial di youtube dan website lainnya	Berhasil Update dan Delete Post data 
---	-----------------------	---	--	---

LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –13

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 02 Mei 2022	Libur Hari Raya Idul Fitri		
2	Selasa / 03 Mei 2022			
3	Rabu / 04 Mei 2022			
4	Kamis / 05 April 2022			
5	Jumat / 06 April 2022			

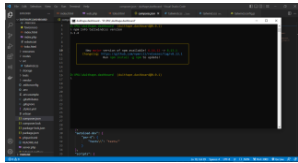
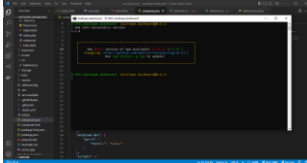
LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –14

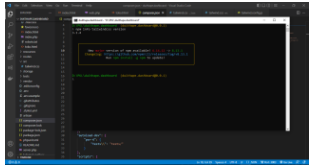
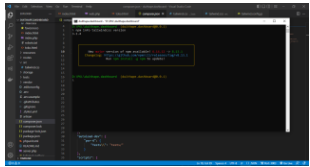
No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 09 Mei 2022	Upload Image	1. Langkah pertama kita buka webste bootstrap kemudian kita poloh dokumen	Berhasil upload Image dan tersimpan di database

			<p>2. Selanjutnya kita pilih forms dan pilih form control</p> <p>3. Pilih model form yang ingin kita gunakan atau terapkan dalam website kita</p> <p>Setelah itu kita copy paste kan source code nya ke dalam dashboard.blade.php project kita</p>	
2	Selasa / 10 Mei 2022	Preview, update dan delete Image pada project Laravel kita	1. Mengikuti tutorial di youtube dan berbagai referensi di website	<p>Berhasil Preview, update dan delete Image</p> 
3	Rabu / 11 Mei 2022	Authorization project Laravel	1. Mengikuti tutorial di youtube dan berbagai referensi lain nya dari website	<p>Authorization sukses dalam project Laravel</p> 
4	Kamis / 12 Mei 2022	Memperbaiki error pada POST data di Postman	<p>1. Mengikuti tutorial di youtube dan di website stackoverflow</p> <p>2. Copy error pada website kita kemudian paste kan pada halaman stackoverflow</p>	<p>Error sudah ditemukan dan sudah berhasil di perbaiki</p>

			3. kemudian akan munculkan cara memperbaikinya	
5	Jumat / 13 Mei 2022	Meeting dengan karyawan	1. Ikut dalam project kantor dan pembagian materi dan tugas	Selesai pembagian task atau tugas per masing-masing anggota



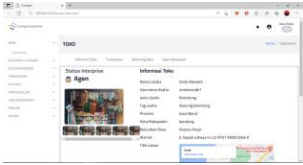
LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –15

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 16 Mei 2022	Libur Hari Waisak	-	-
2	Selasa / 17 Mei 2022	Belajar TailwindCSS	1. Belajar tentang Tailwind CSS dengan menonton video tutorial tentang tailwind	Bias memahami dan menerapkannya yang ada di tutorial 
3	Rabu / 18 Mei 2022	Belajar Tailwind CSS	1. Belajar tentang Tailwind CSS dengan menonton video pembelajaran	Bisa mengikuti dan memahami tutorial 

4	Kamis / 19 Mei 2022	Belajar Tailwind CSS	1. Belajar tentang Tailwind CSS dengan menonton video pembelajaran	Bisa mengikuti dan memahami tutorial 
5	Jumat / 20 Mei 2022	Belajar Tailwind CSS	1. Belajar tentang Tailwind CSS dengan menonton video pembelajaran	Bisa mengikuti dan memahami tutorial 

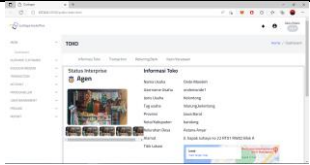



LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –16

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 23 Mei 2022	Membuat halaman depan backoffice duithape dengan Tailwind CSS	1. Mencoba mengimplementasikan function pada Tailwind CSS dengan membuat halaman depan pada duithape backoffice sesuai dengan design yang diberikan oleh mentor	Bisa melakukan penerapan 



2	Selasa / 24 Mei 2022	Membuat halaman depan backoffice duithape dengan Tailwind CSS	1. Mengikuti tutorial membuat navbar dengan Tailwind CSS	Bisa mengikuti tutorial dan bisa memahami 
3	Rabu / 25 Mei 2022	Membuat halaman depan backoffice duithape dengan Tailwind CSS	1. Membuat navbar dengan Tailwind CSS	Berhasil membuat navbar  
4	Kamis / 26 Mei 2022	Libur Kenaikan Isa Al-Masih	-	-
5	Jumat / 27 Mei 2022	Membuat halaman depan backoffice duithape dengan Tailwind CSS	1. Mengikuti tutorial membuat sidebar dengan Tailwind CSS	Bisa mengikuti dan memahami tutorial

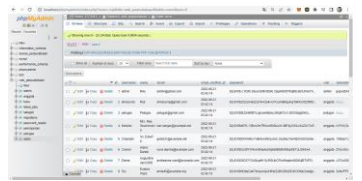
LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE -17

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 30 Mei 2022	Membuat halaman depan backoffice duithape	1. Mencoba mengimplementasi kan function pada Tailwind CSS dengan membuat	Bisa melakukan penerapan

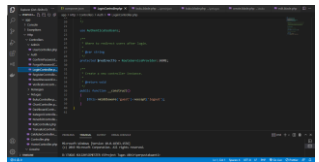
		dengan Tailwind CSS	halaman depan pada duithape backoffice sesuai dengan design yang diberikan oleh mentor	
2	Selasa / 31 Mei 2022	Membuat halaman depan backoffice duithape dengan Tailwind CSS	1. Mengikuti tutorial membuat sidebar dengan Tailwind CSS	Berhasil membuat sidebar 
3	Rabu / 01 Juni 2022	Libur hari Lahir Pancasila	-	-
4	Kamis / 02 Juni 2022	Membuat halaman depan backoffice duithape dengan Tailwind CSS	1. Mengikuti tutorial membuat navbar dan sidebar yang responsive	Bisa mengikuti tutorial dan memahami 
5	Jumat / 03 Juni 2022	Membuat halaman depan backoffice duithape dengan Tailwind CSS	1. Mengikuti tutorial membuat navbar dan sidebar yang responsive lanjutan	Bisa mengikuti tutorial dan belum berhasil menerapkan 


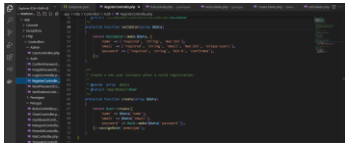

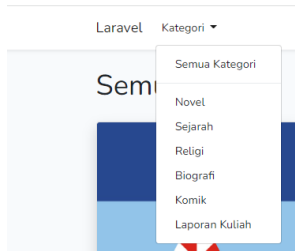
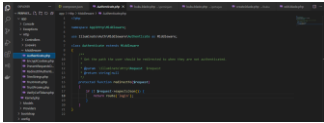
LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –18

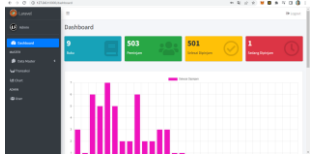
No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 06 Juni 2022	Membuat halaman depan Detail Toko backoffice duithape dengan Tailwind CSS	1. Mengikuti tutorial di youtube dan berbagai rerferensi lain nya seperti di website resmi tailwindcss	Berhasil membuat halaman depan detail customer toko
2	Selasa / 07 Juni 2022	Membuat website perpustakaan menggunakan framework Laravel	1. Langkah pertama kita siapkan folder untuk penyimpanan project kita 2. Kemudian kita install Laravel menggunakan composer dengan ketikan perintah “composer create-project laravel/laravel:^8.0 example-app” di termina project kita 3. Tunggu instalasi Laravel nya selesai	Berhasil menginstal Laravel 
3	Rabu / 08 Juni 2022	Menginstall livewire pada project Laravel	1. Menginstal livewire cukup mengetik perintah pada terminal Laravel “composer require livewire/livewire” 2. Tunggu instalasi nya selesai jika sudah terpasang	Berhasil menginstal livewire pada project kita 

			maka akan terdeteksi di file composer.json	
4	Kamis / 09 juni 2022	CURD database	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama kita membuat table database nya 2. Atur file config di laravel 3. Membuat model dan migration 4. Kemudian baru kita tampilkan data post nya 	Berhasil CURD database 
5	Jumat / 10 juni 2022	Membuat tampilan website perpustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain dengan keinginan dan kebutuhan kita kemudian mencari codingan di berbagai referensi salah satu nya dari youtube dan website 	Berhasil menampilkan atau membuat tampilan halaman depan atau dashboard

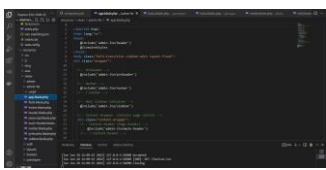
LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –19


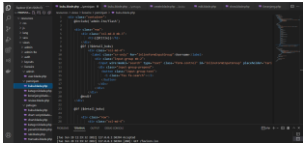
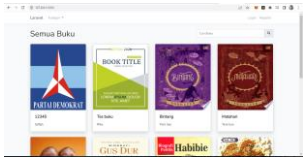


No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 13 Juni 2022	Membuat halaman tampilan login dan konfigurasi nya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menonton tutorial di youtube dan berbagai referensi lain nya 	Berhasil Membuat halaman tampilan login dan konfigurasi nya 

				
2	Selasa / 14 Juni 2022	Membuat halaman tampilan register dan konfigurasi nya	1. Menonton tutorial di youtube dan berbagai referensi klain nya	<p>Berhasil Membuat halaman tampilan register dan konfigurasi nya</p>  
3	Rabu / 15 Juni 2022	Membuat kategori pada perpustakaan	1. Menonton tutorial di youtube dan berbagai referensi klain nya	<p>Berhasil membuat kategori</p> 
4	Kamis / 16 juni 2022	Membuat middleware pada perpusakaan	<p>1. Pertama kita mengkonfigurasi kan Authenticate halaman Admin dan user</p> <p>2. Kemudian baru kita pisahkan folder admin dan user supaya kita super admin tidak bingung tata letak folder tampilan admin dan user nya</p>	<p>Berhasil menerapkan middleware pada perputakaan</p> 

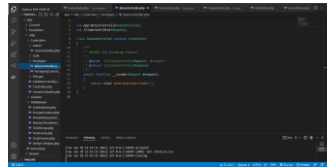

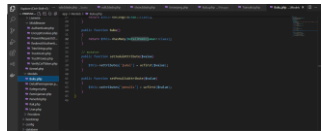

5	Jumat / 17 juni 2022	Membuat halaman atau dashboard untuk tampilan admin perpustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama kita membuat terlebih dahulu folder nya 2. Disini kita menggunakan template admin-lte supaya mempermudah kita untuk masalah tampilan 3. Setelah itu download template admin-lte dan copy-paste kan pada halaman views dan resources berbagai referensi salah satu nya dari youtube dan website 	<p>Berhasil menerapkan dan memasang template admin-lte</p> 
---	----------------------	--	---	--

LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –20

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 20 Juni 2022	Mengkonfigur as kan halaman admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memindahkan beberapa file dari template admin-lte supaya tidak terlalu banyak codingan nya 	<p>Berhasil memindahkan beberapa file dari template admin-lte ke folder lain nya</p> 

2	Selasa / 21 Juni 2022	Membuat halaman petugas perpustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Langkah pertama kita membuat folder khusus untuk petugas nya kemudian 2. Kita konfigurasi seperti controller dan routes nya supaya nanti bisa berjalan di system web kita 	<p>Berhasil membuat halaman petugas perpustakaan</p> 
3	Rabu / 22 Juni 2022	Membuat kategori pada perpustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengikuti tutorial dan referensi lain nya di website 	<p>Berhasil membuat halaman peminjam</p>  
4	Kamis / 23 juni 2022	Mengkonfigurasi routes pada Laravel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengikuti tutorial dan referensi lain nya di website 	<p>Berhasil Mengkonfigurasi routes pada Laravel</p> 
5	Jumat / 24 juni 2022	Konfigurasi controllers admin pada perpustakaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengikuti tutorial dan referensi lain nya di website 	<p>Berhasil Konfigurasi controllers admin pada perpustakaan</p> 

LAPORAN KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN MINGGU KE –21

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Langkah Kerja	Hasil Akhir
1	Senin / 27 Juni 2022	Konfigurasi controllers peminjam pada perpustakaan	1. Mengikuti tutorial dan referensi lain nya di website	Berhasil Konfigurasi controllers peminjam pada perpustakaan 
2	Selasa / 28 Juni 2022	Konfigurasi controllers petugas pada perpustakaan	3. Mengikuti tutorial dan referensi lain nya di website	Berhasil Konfigurasi controllers petugas pada perpustakaan 
3	Rabu / 29 Juni 2022	Membuat models untuk buku pada perpustakaan	2. Mengikuti tutorial dan referensi lain nya di website	Berhasil Membuat models untuk buku pada perpustakaan 
4	Kamis / 30 juni 2022	Membuat models untuk detail peminjaman pada perpustakaan	2. Mengikuti tutorial dan referensi lain nya di website	Berhasil Membuat models untuk detail peminjaman pada perpustakaan 

Lampiran 4. Rekap Nilai PKL

PARAMETER DAN KRITERIA PENILAIAN

NO.	Parameter Penilaian	Kriteria Penilaian)*							
		Sangat Baik		Baik		Cukup		Kurang	
1	Disiplin	10	9	8	7	6	5	4	3
2	Motivasi	10	9	8	7	6	5	4	3
3	Loyalitas	10	9	8	7	6	5	4	3
4	Tanggung Jawab	10	9	8	7	6	5	4	3
5	Kerajinan/Ketekunan	10	9	8	7	6	5	4	3
6	Pemahaman terhadap tugas yang diberikan	10	9	8	7	6	5	4	3
7	Kemampuan melaksanakan dan menyelesaikan tugas	10	9	8	7	6	5	4	3
8	Perawatan terhadap peralatan	10	9	8	7	6	5	4	3
9	Kepercayaan terhadap diri sendiri	10	9	8	7	6	5	4	3
10	Kecakapan dalam mengambil keputusan	10	9	8	7	6	5	4	3
11	Keterampilan dalam menggunakan alat	10	9	8	7	6	5	4	3
12	Kerjasama	10	9	8	7	6	5	4	3
13	Kelelamatan kerja	10	9	8	7	6	5	4	3
14	Akhlak/kelakuan	10	9	8	7	6	5	4	3

)* : Lingkari pada angka Kriteria Penilaian Jumlah

Nilai :

Nilai Akhir :

Tangerang, 30 Juni 2022

Pembimbing Lapangan

METEOR.id


Muhamad Farid Ramadhan

Lampiran 5. Dokumentasi kegiatan PKL



Gambar di ruangan kerja PT.Meteor inovasi digital



Gambar bersama karyawan PT.Meteor inovasi digital



Gambar Bersama CEO PT.Meteor Inovasi Digital

LAMPIRAN 6. PETA/LOKASI TEMPAT PKL

