

**PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE DAN MOBILE
CHAT LINXCHAT KE VERSI WEBSITE DENGAN
TEKNOLOGI NEXT.JS
PT. SELADA INDONESIA PRODUKTIF**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan Mata Kuliah Kerja Praktik



Disusun Oleh
Tubagus Aji Prasetia Iskandar 211511061

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BANDUNG**

2023

**PENGEMBANGAN APLIKASI E-COMMERCE DAN MOBILE
CHAT LINXCHAT KE VERSI WEBSITE DENGAN
TEKNOLOGI NEXT.JS**

Disusun Oleh :

Tubagus Aji Prasetya Iskandar **211511061**

Laporan Kerja Praktik ini Telah Diperiksa dan Disahkan di BSD,
Tangerang Selatan, 29 September 2023,

Pembimbing JTK

Pembimbing Perusahaan

Dr. Iwan Awaludin, ST, M.T. Rizky Gustinaldi Azhary, S.ST.
NIP. 197604182001121004 Direktur Utama

Ketua Program Studi D3 Teknik
Informatika JTK Polban

Ghfari Munawar, S.Kom., M.T.
NIP: 198604122014041001

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjangkan kehadiran Allah SWT karena rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan kegiatan dan laporan Kerja Praktik (KP). Laporan ini mendeskripsikan kegiatan KP yang penulis laksanakan. Proyek utama kegiatan KP adalah mengembangkan aplikasi mobile Linxchat ke versi *website*. Proses KP dilaksanakan selama 17 minggu di PT Selada Indonesia Produktif.

Dalam penyusunan laporan Kerja Praktek ini tentunya penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua penulis selaku keluarga yang telah mendukung penulis selama proses Kerja Praktik sampai dengan penyusunan laporan.
2. Bapak Yadhi Aditya Permana, S.T., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik Negeri Bandung yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan Kerja Praktik.
3. Bapak Ghifari Munawar, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika Politeknik Negeri Bandung yang telah memastikan proses pelaksanaan Kerja Praktik berjalan dengan baik.
4. Bapak Iwan Awaludin, ST, M.T. selaku pembimbing dari pihak Polban yang telah mengarahkan dan membimbing penulis selama Kerja Praktik.
5. Penguji sekaligus panitia pelaksana Kerja Praktik Jurusan Teknik Komputer dan Informatika atas arahannya.
6. Bapak Rizky Gustinaldi Azhary selaku pembimbing industri yang telah mengarahkan dan membimbing penulis selama Kerja Praktik di PT Selada Indonesia Produktif.
7. Bagus Nugroho selaku Proyek Manager yang telah memberikan arahan dan bantuan kepada penulis selama Kerja Praktik di PT Selada Indonesia Produktif.
8. Salman Alfarisi, Rusyda Jasmine, Syahrul Abdillah, Nabiilah, Khansa, selaku rekan satu tim di PT Selada Indonesia Produktif yang telah membantu penulis untuk bergabung, beradaptasi dan belajar dalam pelaksanaan KP.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan KP ini tentu tidak akan lepas dari kekurangan mengingat keterbatasan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun. Semoga laporan KP ini dapat memberi manfaat bagi penulis sendiri dan umumnya kepada setiap pihak yang menggunakannya.

Tangerang, 26 Juli 2023

Penulis

RINGKASAN

Kerja Praktik (KP) dilaksanakan di PT. Selada Indonesia Produktif, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *IT Consultant* dan beralamat di Ruko Pasar Modern Intermoda BSD, No. C7, Bumi Serpong Damai, Tangerang Selatan. Mahasiswa ditempatkan pada peran sebagai *Frontend developer* yang bertanggung jawab untuk membuat tampilan aplikasi yang menarik dan interaktif. Aplikasi yang mahasiswa kembangkan yaitu Linxchat. Aplikasi Linxchat ini sudah memiliki aplikasi *mobile* sebelumnya, tugas mahasiswa disini adalah untuk mengembangkan kedalam versi *website*. Proyek pembuatan Linxchat versi *website* ini merupakan hasil kerja sama antara PT. Selada Indonesia Produktif dengan PT. Linxchat Global Indonesia (LGI). Aplikasi Linxchat adalah sebuah aplikasi *social commerce*, dimana pengguna dapat melakukan jual beli barang maupun jasa dan juga dapat melakukan interaksi sosial dengan orang lain pada aplikasi tersebut, baik dengan penjual ataupun dengan pengguna lain. Proses pengembangan aplikasi Linxchat dilakukan melalui beberapa tahap yang meliputi analisis terhadap aplikasi *mobile* yang sudah ada, perancangan desain, implementasi, dan pengujian untuk memastikan fungsionalitas dan kualitas yang optimal.

Kata kunci : *Social Commerce, Frontend developer, Website, IT Consultant.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
RINGKASAN	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	2
I.3. Ruang Lingkup.....	2
I.4. Tujuan	2
I.5. Tahapan.....	2
I.6. Lokasi dan Waktu	4
I.7. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II PROFIL PERUSAHAAN	6
II.1. Tinjauan Umum Perusahaan.....	6
II.1.1. Latar Belakang	6
II.1.2. Produk Perusahaan	7
II.1.3. Layanan Perusahaan.....	7
II.2. Struktur Organisasi	8
II.3. Deskripsi Kerja	9
BAB III PENGETAHUAN DAN PERANGKAT PENDUKUNG	10
III.1. Konsep Dasar.....	10
III.1.1. Aplikasi Berbasis <i>Website</i>	10
III.1.2. Application Programming Interface (API)	11
III.2. Tools Pengembangan.....	13
III.2.1. HTML	13
III.2.2. CSS	14
III.2.3. Javascript	15

III.2.4. JSON	16
III.2.5. TAILWIND	17
III.2.6. REACTJS	18
III.2.7. NEXT.JS	20
III.2.8. TYPESCRIPT	21
III.3. Perangkat Pendukung	22
III.3.1. GITHUB	22
III.3.2. FIGMA	24
III.3.3. POSTMAN	24
III.3.4. JIRA	25
III.3.5. TRELLO	25
III.3.6. VISUAL STUDIO CODE	25
BAB IV ANALISIS DAN EVALUASI	28
IV.1. Analisis Sistem Berjalan	28
IV.2. Analisis Elemen Sistem.....	29
IV.2.1. User Interface	29
IV.2.2. Tools	30
IV.3. Evaluasi Hasil Analisis.....	30
IV.4 Kesimpulan Requirement.....	31
BAB V PERANCANGAN	32
V.1. Perancangan Tampilan	32
V.1.1 Halaman Dashboard.....	32
V.1.2 Halaman Login	33
V.1.3 Halaman Register.....	33
V.1.4 Halaman Profil	34
V.1.5 Halaman Kelola Alamat.....	34
V.1.6 Halaman Ubah Kata Sandi.....	35
V.1.7 Halaman Hapus Akun	35
V.1.8 Halaman Tentang Perusahaan.....	36
V.1.9 Halaman Syarat dan Ketentuan.....	37
V.1.10 Halaman Kebijakan Privasi.....	38

V.1.11 Halaman Ulasan	38
V.1.12 Halaman Referal	39
V.1.13 Halaman Status Pesanan	40
V.1.14 Halaman Status Pesanan Layanan	40
V.1.15 Halaman Keranjang	41
V.1.16 Halaman <i>Checkout</i>	41
V.1.17 Halaman Buat Linxstore	42
V.1.18 Halaman Dashboard Linxchat Seller	42
V.1.19 Halaman Store Profil	43
V.1.20 Halaman Store Promo	43
V.1.21 Halaman Kelola Produk	44
V.1.22 Halaman Kelola Layanan	44
V.1.23 Halaman Kelola Etalase	45
V.1.24 Halaman Chat	45
V.1.25 Halaman Log Call	46
V.1.26 Halaman Relix	46
BAB VI IMPLEMENTASI	48
VI.1. Hasil Implementasi Fitur	48
VI.1.1. Fitur Edit Profil	48
VI.1.2. Fitur Kelola Alamat	50
VI.1.3. Fitur Ubah Password	51
VI.1.4. Fitur Hapus Akun	52
VI.1.5. Fitur Menunggu Pembayaran	52
VI.1.6. Fitur Status Pesanan Produk	54
VI.1.7. Fitur Status Pemesanan Layanan	55
VI.1.8. Fitur Riwayat Ulasan	55
VI.1.9. Fitur Kode Referal	56
VI.1.10. Fitur Follow Store	59
VI.1.11. Detail Produk	62
VI.1.12. Fitur Booking Layanan	63
VI.1.13. Fitur Buat Toko	64

VI.1.14. Fitur Keranjang.....	65
VI.1.15. Fitur Checkout	66
VI.1.16. Fitur Chat.....	68
VI.1.17. Fitur Log Panggilan	80
VI.1.18. Fitur Relix.....	80
VI.1.19. Fitur Cari Toko	82
BAB VII PENUTUP	83
VII.1. Kesimpulan	83
VII.2. Saran	83
VII.2.1. Saran Bagi Mahasiswa	83
VII.2.2. Saran Bagi Panitia Kerja Praktik.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Logo PT. Selada Indonesia Produktif.....	6
Gambar II.2 Struktur Organisasi PT. Selada Indonesia Produktif.....	8
Gambar III.1 Cara Kerja API	13
Gambar III.2 Istilah dalam Github	23
Gambar V.1 Halaman Dashboard	32
Gambar V.2 Halaman Login	33
Gambar V.3 Halaman Register	33
Gambar V.4 Halaman Profil	34
Gambar V.5 Halaman Kelola Alamat	34
Gambar V.6 Halaman Ubah Kata Sandi	35
Gambar V.7 Halaman Hapus Akun	35
Gambar V.8 Halaman Tentang Perusahaan	36
Gambar V.9 Halaman Syarat dan Ketentuan	37
Gambar V.10 Halaman Kebijakan Privasi	38
Gambar V.11 Halaman Ulasan	38
Gambar V.12 Halaman Referral.....	39
Gambar V.13 Halaman Riwayat Referral	39
Gambar V.14 Halaman Status Pesanan.....	40
Gambar V.15 Halaman Status Pesanan Layanan.....	40
Gambar V.16 Halaman Keranjang.....	41
Gambar V.17 Halaman Checkout	41
Gambar V.18 Halaman Buat Linxstore.....	42
Gambar V.19 Halaman Dashboard Linxchat Seller.....	42
Gambar V.20 Halaman Store Profil	43
Gambar V.21 Halaman Store Promo	43
Gambar V.22 Halaman Kelola Produk	44
Gambar V.23 Halaman Kelola Layanan	44
Gambar V.24 Halaman Kelola Etalase	45
Gambar V.25 Halaman Chat	45

Gambar V.26 Halaman Log Call	46
Gambar V.27 Halaman Relix	46
Gambar V. 28 Halaman Relix Comment	47
Gambar VI.1 Fitur Edit Profil	48
Gambar VI.2 Modal Edit Username	49
Gambar VI.3 Modal Edit Email	49
Gambar VI.4 Modal Nomor Telepon.....	49
Gambar VI.5 Fitur Kelola Alamat	50
Gambar VI.6 Modal Membuat Alamat(Mencari Lokasi)	50
Gambar VI.7 Modal Membuat Alamat (Isi Data Pengguna)	51
Gambar VI.8 Fitur Ubah Password.....	51
Gambar VI.9 Fitur Hapus Akun.....	52
Gambar VI.10 Fitur Menunggu Pembayaran.....	53
Gambar VI.11 Modal Detail Payment	53
Gambar VI.12 Modal Detail Payment	54
Gambar VI.13 Fitur Status Pesanan Produk	54
Gambar VI.14 Fitur Status Pesanan Layanan	55
Gambar VI.15 Fitur Riwayat Ulasan	56
Gambar VI.16 Fitur Kode Referral	57
Gambar VI.17 Riwayat Referral.....	57
Gambar VI.18 Modal PIN Buat Akun Bank.....	58
Gambar VI.19 Modal Buat Bank	58
Gambar VI.20 Pilih Nama Bank	59
Gambar VI.21 Store Profil	59
Gambar VI.22 Produk Toko.....	60
Gambar VI.23 Layanan Toko	60
Gambar VI.24 Etalase Toko.....	61
Gambar VI.25 Etalase Produk	61
Gambar VI.26 Detail Produk	62
Gambar VI.27 Pilih Varian Produk.....	62
Gambar VI.28 Fitur Tambah Keranjang	63

Gambar VI.29 Fitur Booking Layanan	63
Gambar VI.30 Ringkasan Booking Layanan	64
Gambar VI.31 Fitur Toko Buat Toko	64
Gambar VI.32 Fitur Buat Toko.....	65
Gambar VI.33 Fitur Buat Toko.....	65
Gambar VI.34 Fitur Keranjang	66
Gambar VI.35 Fitur Checkout.....	66
Gambar VI.36 Modal Voucher Diskon.....	67
Gambar VI.37 Modal Pengiriman.....	67
Gambar VI. 38 Modal Jenis Pembayaran	68
Gambar VI.39 Fitur Chat	68
Gambar VI.40 Fitur Chat	69
Gambar VI.41 Fitur Chat Dari Toko.....	69
Gambar VI.42 Modal Blok Pengguna.....	70
Gambar VI.43 Modal Laporkan Pengguna	70
Gambar VI.44 Modal Profil Pengguna	70
Gambar VI.45 Modal Melakukan Panggilan	71
Gambar VI.46 Modal Panggilan Masuk	71
Gambar VI.47 Modal Panggilan Berlangsung	72
Gambar VI.48 Tampilan Pesan Text.....	72
Gambar VI.49 Tampilan Pesan Gambar	72
Gambar VI.50 Tampilan Pesan Video	73
Gambar VI.51 Tampilan Pesan Dokumen	73
Gambar VI.52 Tampilan Pesan Suara.....	73
Gambar VI.53 Tampilan Pesan Bagikan Kontak	74
Gambar VI.54 Tampilan Pesan Bagikan Produk	74
Gambar VI.55 Tampilan Pesan Bagikan Lokasi.....	75
Gambar VI.56 Tampilan Pesan Balasan	75
Gambar VI.57 Tampilan Pesan Teruskan	76
Gambar VI.58 Tampilan Kirim Pesan Gambar dari kamera.....	76
Gambar VI.59 Tampilan Kirim Media.....	77

Gambar VI.60 Tampilan Kirim Pesan Dokumen File	77
Gambar VI.61 Tampilan Kirim Pesan Bagikan Kontak	78
Gambar VI.62 Tampilan Kirim Pesan Bagikan Lokasi	78
Gambar VI.63 Tampilan Catalinx.....	79
Gambar VI.64 Tampilan Kirim Pesan Bagikan Catalog.....	79
Gambar VI.65 Tampilan Kirim Pesan Suara	80
Gambar VI.66 Fitur Log Panggilan	80
Gambar VI.67 Fitur Relix	81
Gambar VI.68 Fitur Relix Komentar	81
Gambar VI.69 Fitur Cari Toko	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Testing Aplikasi Mobile	88
Lampiran 2 Testing Aplikasi Mobile	88
Lampiran 3 Testing Aplikasi Mobile	89
Lampiran 4 Daftar Hadir Bulan Pertama	90
Lampiran 5 Daftar Hadir Bulan Pertama	91
Lampiran 6 Logbook KP di Bulan Pertama.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kerja Praktik (KP) merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh seluruh mahasiswa POLBAN khususnya Jurusan Teknik Komputer dan Informatika, Program Studi D3 Teknik Informatika pada semester 5. Tujuan dari mata kuliah ini yaitu untuk memperkenalkan dunia kerja kepada mahasiswa serta menambah pengalaman dan keterampilan mahasiswa guna mempersiapkan diri ketika akan masuk ke dunia kerja nanti.

Pada Kerja Praktik ini mahasiswa ditempatkan pada PT. Selada Indonesia Produktif yang bergerak di bidang *IT Consultant*. PT. Selada Indonesia Produktif juga berkolaborasi dengan perusahaan PT. Cakra Tekno Nusantara dan PT. Linxchat Global Indonesia dalam beberapa proyek.

Salah satu bentuk kolaborasi yang terjalin antara PT. Selada Indonesia Produktif dengan PT. Linxchat Global Indonesia adalah proyek yang sedang mahasiswa jalani yaitu pembuatan *platform social commerce* yang bernama Aplikasi Linxchat. Aplikasi tersebut menyediakan tempat untuk melakukan jual beli barang maupun jasa. Fitur yang menjadi unggulan pada aplikasi Linxchat yaitu fitur *chatnya*. Pada fitur *chat* ini pengguna dapat bertukar pesan dengan pengguna lain maupun penjual dan dapat membuat sebuah grup yang beranggotakan pengguna-pengguna lain. Pengguna juga dapat mengirimkan pesan dalam bentuk *text*, gambar, *file*, video, maupun audio.

Pada saat ini, aplikasi Linxchat sudah tersedia dalam bentuk *mobile*. namun belum diluncurkan secara resmi. Salah satu target pengembangan dari aplikasi ini adalah menyediakan alternatif *platform* yaitu dalam bentuk *website* untuk memberikan pengalaman yang lebih luas dan fleksibel kepada pengguna, meningkatkan aksesibilitas dan potensi pertumbuhan pengguna. Pada proyek Linxchat ini, mahasiswa dipercayakan sebagai *frontend developer*. Role *frontend developer* bertanggung jawab terhadap pembuatan tampilan *website* yang interaktif dan pengoptimalan performa *website*.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu, Perusahaan membutuhkan sebuah Aplikasi Linxchat versi *Website* sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih luas dan fleksibel kepada pengguna, meningkatkan aksesibilitas dan potensi pertumbuhan pengguna.

I.3. Ruang Lingkup

Pada pelaksanaan Kerja Praktik, *role* mahasiswa adalah sebagai *frontend developer*. Tugas seorang *frontend developer* adalah membuat tampilan antarmuka *website* yang menarik, membuat sebuah *website* yang *responsive* (tampilan *website* dapat menyesuaikan ukuran layar pengguna) dan mengelola kecepatan dari *website* sehingga bisa berjalan dengan optimal.

I.4. Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penugasan Kerja Praktik adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Aplikasi Linxchat ke versi *website* agar dapat meningkatkan aksesibilitas dan potensi pertumbuhan pengguna.
2. Menambahkan fungsionalitas dan kualitas pada aplikasi Linxchat versi *website* agar menambah daya tarik pengguna.
3. Peningkatan performa Aplikasi Linxchat versi *website* sebelum resmi diluncurkan.

I.5. Tahapan

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik, terdapat beberapa tahapan yang dilakukan. Berikut merupakan rincian dari beberapa tahapan tersebut:

1. Persiapan
 - a. Pengenalan Perusahaan

Pengenalan perusahaan dilaksanakan pada saat pertemuan pertama dengan pembimbing perusahaan. Pada saat itu dijelaskan terkait sejarah perusahaan, deskripsi perusahaan, bidang yang digelutinya, dan proyek-proyek yang pernah dikerjakan.

b. Pengenalan Budaya dan Aturan Perusahaan

Pengenalan budaya dan aturan perusahaan dilakukan pada saat meeting seluruh karyawan perusahaan pada awal kerja praktik. Pada meeting itu dijelaskan mengenai sistem absensi perusahaan, jam masuk, jam istirahat, jam pulang, dan aturan di kantor.

c. Pengenalan Proyek

Pengenalan proyek dilakukan setelah penempatan setiap mahasiswa dalam sebuah proyek. Untuk penjelasan lebih detail terkait teknologi yang digunakan dan tugas yang harus dikerjakan, dilakukan oleh *technical leader* dari proyek yang didapatkan oleh mahasiswa.

2. Eksplorasi

Eksplorasi ini dilakukan pada 2 minggu pertama kerja praktik, dengan tujuan untuk mengenalkan mahasiswa dengan teknologi yang akan digunakan pada saat proyek berlangsung. Adapun eksplorasi yang dilakukan yaitu diantaranya

- a. Eksplorasi Javascript
- b. Eksplorasi ReactJs
- c. Eksplorasi Tailwind CSS
- d. Eksplorasi Typescript
- e. Eksplorasi NextJs

3. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah mahasiswa menyelesaikan proses eksplorasi teknologi. Tahap implementasi ini mahasiswa akan mengimplementasikan hasil analisis dan perancangan *website* dari *system analyst* dan UI/UX menjadi sebuah *website*.

I.6. Lokasi dan Waktu

Kerja Praktik dilaksanakan secara *Work from Office* (WFO) di kantor PT. Cakra Tekno Nusantara yang beralamatkan di Ruko Pasar Modern Intermoda BSD, No. C7, Bumi Serpong Damai, Tangerang Selatan. Kegiatan KP dimulai dari tanggal 5 Juni 2023 s.d 29 September 2023. Jadwal masuk kantor dimulai pada pukul 09.00 WIB dan berakhir pada pukul 17.30 WIB. Istirahat makan siang selama 1 jam pada pukul 12.00 s.d 13.00 pada hari Senin s.d Kamis, sedangkan hari Jum'at bisa dimulai lebih awal pada jam 11.30.

I.7. Sistematika Penulisan

Laporan Kerja Praktik ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

- | | |
|---------|--|
| BAB I | Pendahuluan berisi penjelasan umum yang meliputi pembahasan latar belakang KP, rumusan masalah, ruang lingkup KP, tujuan KP, tahapan KP, lokasi dan waktu KP, serta sistematika penulisan. |
| BAB II | Profil Perusahaan berisi informasi tempat pelaksanaan KP, yaitu PT. Selada Indonesia Produktif, dengan bahasan meliputi tinjauan umum perusahaan, struktur organisasi, dan deskripsi kerja. |
| BAB III | Pengetahuan dan Perangkat Pendukung berisi penjelasan teknologi yang digunakan selama pelaksanaan KP dengan bahasan meliputi konsep dasar, tools pengembangan, dan perangkat pendukung dalam mengembangkan aplikasi. |
| BAB IV | Analisis dan evaluasi yang berisikan analisis sistem berjalan, analisis elemen sistem, evaluasi hasil analisis, dan kesimpulan <i>requirement</i> . |

BAB V	Bagian Perancangan mencakup rancangan aplikasi yang akan dibangun dan dikembangkan berupa desain dan perancangan proses.
BAB VI	Bagian Implementasi memuat hasil implementasi rancangan yang telah disusun ke dalam bentuk aplikasi.
BAB VII	Bagian Penutup memuat rangkuman atau kesimpulan dari pelaksanaan Kerja Praktik, termasuk pencapaian yang berhasil dalam proyek, identifikasi kelemahan dalam proses pelaksanaan, dan rekomendasi untuk JTK dan perusahaan. Bagian ini mencakup pembelajaran yang diambil, ringkasan keseluruhan, dan rekomendasi.

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

II.1. Tinjauan Umum Perusahaan

II.1.1. Latar Belakang



Gambar II.1 Logo PT. Selada Indonesia Produktif

PT. Selada Indonesia Produktif didirikan pada tahun 2017, dengan nama yang berbeda yaitu Boarding Labs. PT. Selada Indonesia Produktif ini adalah sebuah perusahaan *startup* di bidang teknologi informasi yang berkembang pesat yang menyediakan layanan konsultasi teknologi informasi dan layanan teknologi informasi terintegrasi. Solusi teknologi komprehensif yang ditawarkan oleh PT. Selada Indonesia Produktif mulai dari analisis bisnis yang mendalam hingga bertransformasi menjadi produk yang tepat sasaran, berkualitas, dan memuaskan penggunanya.

PT. Selada Indonesia Produktif meluncurkan *platform* Selada Payment yang menghadirkan *platform* branchless banking di Indonesia. Produk ini berkembang pesat dan perusahaan mulai berinvestasi dalam pengembangan produk dan tim developer. Beberapa tahun kemudian, PT. Selada Indonesia Produktif mulai mengembangkan bisnisnya dengan menyediakan Layanan Pengembangan Perangkat Lunak, *Managed Service*, dan menyediakan *IT Talent & Outsourcing*. Platform digital baru memungkinkan perusahaan untuk mengembangkan hubungan yang lebih dalam dengan pelanggan, mitra, dan karyawan. PT. Selada

Indonesia Produktif hadir untuk mengabdikan diri di dunia teknologi informasi dengan menciptakan, menciptakan, memotivasi, meningkatkan dan memperkaya berbagai produk teknologi yang inovatif. inovatif dan menyediakan layanan terintegrasi untuk berbagai kalangan dari berbagai organisasi.

II.1.2. Produk Perusahaan

a. Selada: Toko Selalu Ada

PT. Selada Indonesia Produktif adalah startup yang bertujuan untuk melakukan digitalisasi toko konvensional dan bisnis agar mampu bersaing di tengah maraknya *e-commerce* dan toko-toko modern dengan konsep digital. PT. Selada Indonesia Produktif berkolaborasi dengan Bank BJB untuk meluncurkan BJB bisa agen. Hingga hari ini, lebih dari 300 agen telah menggunakan Selada sebagai mitra.

b. Cashless Virtual Account

Diluncurkan pada 2021, Cashless Virtual Account menyediakan komunitas internal dan kelembagaan layanan pembayaran non tunai pribadi yang bekerjasama dengan Bank BJB Syariah. Saat ini sudah digunakan oleh beberapa kalangan sekolah, pondok pesantren dan perguruan tinggi.

II.1.3. Layanan Perusahaan

a. Software Development & Managed Service

Sejak empat tahun yang lalu, PT. Selada Indonesia Produktif sudah mengembangkan banyak aplikasi untuk generasi baru dari berbagai platform seperti *mobile*, desktop, *website smart TV*, dan banyak lainnya. Selain itu PT. Selada Indonesia Produktif juga memelihara, memperbarui, dan meningkatkan perangkat lunak.

b. IT Bootcamp & Outsourcing

PT. Selada Indonesia Produktif menyediakan IT Bootcamp yang merupakan program dengan tujuan untuk mengembangkan dan membangun bakat agar siap dalam proyek yang akan dijalani dalam jangka waktu maksimal 3 bulan. *Customer* akan dilatih untuk meningkatkan keterampilan pemrograman dan pengetahuan, agar siap terlibat dalam proyek.

II.2. Struktur Organisasi

Berikut adalah orang-orang yang memiliki peran yang penting terhadap eksistensi PT. Selada Indonesia Produktif.



Gambar II.2 Struktur Organisasi PT. Selada Indonesia Produktif

II.3. Deskripsi Kerja

PT Selada Indonesia Produktif memiliki struktur yang terdiri dari posisi sebagai berikut :

- 1. Commissioner (Komisaris)**

Komisaris adalah jabatan yang ditunjuk atau dipilih untuk mengawasi semua kegiatan perusahaan, terutama yang berkaitan dengan kebijakan dan manajemen perusahaan. Tugas penting komisaris adalah mengarahkan dan mengendalikan perusahaan. Tujuannya adalah keseimbangan antara kewenangan dan kekuatan.

- 2. Director (Direktur)**

Direktur adalah seseorang yang memimpin atau mengawasi bidang tertentu dari sebuah perusahaan. Direktur biasanya melaporkan perkembangan perusahaan langsung kepada wakil presiden atau kepada CEO secara langsung untuk memberi tahu mengenai perkembangan organisasi.

- 3. Marketing**

Marketing adalah pekerjaan yang bertugas membantu membuat dan menjalankan strategi marketing, serta melaksanakan kampanye pemasaran untuk perusahaan. Seorang staff marketing berperan penting dalam mengembangkan dan melaksanakan konsep strategi pemasaran yang telah direncanakan. Pada aktivitasnya, staff marketing juga berkontribusi pada rencana pemasaran, branding, dan periklanan yang ada, sambil membantu pengembangan inisiatif baru yang sejalan dengan tujuan perusahaan.

BAB III

PENGETAHUAN DAN PERANGKAT PENDUKUNG

III.1. Konsep Dasar

III.1.1. Aplikasi Berbasis *Website*

Aplikasi berbasis *website* adalah sebuah program perangkat lunak yang bisa diakses dengan mudah melalui web *browser*. Program tersebut disimpan pada sebuah web server yang nantinya akan ditampilkan dalam bentuk sebuah situs *website*. Aplikasi *website* bisa digunakan untuk berbagai macam kegunaan. Aplikasi *website* umumnya digunakan untuk *online payment*, *online ticketing*, toko *e-commerce*, dan lain-lain.

Dalam sebuah aplikasi *website* terdapat dua arsitektur di dalamnya, yaitu diantaranya arsitektur klien dan arsitektur server. Dan begitupun kode dalam proses pembuatannya dibagi menjadi dua komponen yaitu skrip sisi klien dan skrip sisi server.

1. Arsitektur sisi klien

Skrip dari sisi klien berguna untuk menampilkan antarmuka pengguna pada *website*. Seperti konten dari *website* yang dihias dengan menarik, respon yang diberikan dari *website* ketika klien melakukan interaksi dengan *website*, dan animasi yang ditampilkan pada *website*. Selain itu, jika klien ingin menampilkan data yang ada pada server, skrip sisi klien dapat melakukan interaksi berupa permintaan kepada skrip sisi server.

2. Arsitektur sisi server

Skrip dari sisi server berguna untuk menangani pemrosesan data. Server aplikasi *website* memproses permintaan dari sisi klien dan mengirimkan respons balik. Permintaan biasanya untuk menambah, mengedit atau menyimpan data yang baru. Pada beberapa kasus, server melengkapi permintaan data dan

mengirimkan halaman HTML lengkap kembali kepada klien. Ini disebut *render* sisi server.

III.1.2. Application Programming Interface (API)

Application programming interface atau API adalah mekanisme yang membuat dua program software bisa terhubung dan berinteraksi satu sama lain menggunakan sekumpulan protokol/aturan. API juga dapat digunakan sebagai penghubung antara bahasa pemrograman yang berbeda. API berbentuk seperti URL atau kode. Nantinya, kode tersebut akan dipakai untuk pertukaran data antara satu sistem dengan sistem lainnya. Berikut ini adalah empat jenis API yaitu

a. API private

API private yaitu API yang dibuat dan digunakan oleh developer perusahaan untuk meningkatkan produk dan layanan perusahaan. API private tidak diekspos ke pihak ketiga.

b. API public

API public yaitu API yang bisa digunakan siapapun tanpa ada batasan. API public tersedia untuk semua developer. Biasanya, API public memiliki otentikasi dan otorisasi yang terbatas. Untuk bisa mengaksesnya secara penuh, perusahaan memerlukan biaya berlangganan.

c. API partner

API partner hanya dapat digunakan oleh pihak tertentu yang bekerja sama dengan perusahaan untuk berbagi data. API jenis ini umumnya digunakan dalam hubungan bisnis dan sering kali berfungsi untuk mengintegrasikan *software* antar perusahaan. Akses ke API akan dibatasi hanya untuk klien dengan lisensi resmi, sehingga keamanannya cenderung lebih kuat dibandingkan API public.

d. API composite

API composite berfungsi menggabungkan beberapa API agar dapat menyelesaikan tugas tertentu yang saling bergantung. Jenis ini membantu developer menggabungkan permintaan dan menerima satu respon secara terpadu dari server berbeda. Jika perusahaan memerlukan data dari berbagai aplikasi atau sumber data, perusahaan bisa menggunakan API composite.

Ada tiga macam arsitektur yang sering dipakai pada API, di antaranya adalah RPC, SOAP, dan REST. Berikut penjelasannya.

a. RPC

RPC (Remote Procedure Call) merupakan teknologi yang ditujukan membuat komunikasi antara sisi klien dan sisi server lebih sederhana. RPC memiliki dua jenis, yaitu XML-RPC dan JSON-RPC. Perbedaan keduanya adalah terletak pada media perpindahan datanya. XML-RPC menggunakan media XML (Extensible Markup Language). Sedangkan JSON-RPC menggunakan format JSON (JavaScript Object Notation).

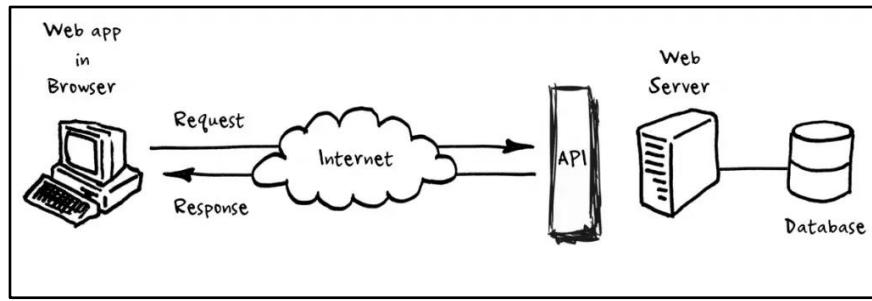
b. SOAP

SOAP memungkinkan semua data disimpan dalam dokumen tertentu. SOAP memiliki bentuk data XML.

c. REST

REST (Representational State Transfer) adalah salah satu jenis arsitektur API yang cukup populer. REST tidak membutuhkan kode yang panjang dalam proses pengembangannya. REST memiliki bentuk data berupa JSON, sehingga lebih ringan dan performa aplikasi menjadi lebih baik.

Cara Kerja API



Gambar III.1 Cara Kerja API

Cara kerja API adalah sebagai berikut

1. Aplikasi mengakses sebuah API

Cara kerja API pertama kali adalah pengguna membuka aplikasi. Kemudian, di waktu bersamaan aplikasi tersebut akan mengakses API. API melakukan *request* ke server. Setelah aplikasi bisa mengakses API, permintaan tersebut akan diteruskan ke server berkaitan dengan data.

2. Server memberikan respon

Ketika menemukan data yang sesuai dengan permintaan pengguna, server akan kembali menghubungi API. API menyampaikan respon ke aplikasi. Terakhir, API menyampaikan respon berupa data atau informasi kepada aplikasi.

III.2. Tools Pengembangan

III.2.1. HTML

Hypertext Markup Language atau HTML adalah bahasa markup yang berfungsi untuk membuat struktur *website*, sehingga dapat diakses secara umum melalui browser. Fungsi HTML adalah untuk mengatur tampilan halaman *website*, terutama menyusun teks seperti paragraf dan *heading*, hingga menambahkan *link* dan gambar. Peran HTML juga sebagai pondasi halaman *website*. Sebab, untuk menerapkan beberapa bahasa pemrograman maupun bahasa lainnya seperti CSS dan JavaScript, *website* membutuhkan struktur yang dibangun dari HTML. Cara kerja HTML yaitu menyusun halaman *website* dengan tag-tag tertentu. Setiap tag punya fungsinya sendiri,

sehingga bisa membuat struktur dan tampilan konten yang dibutuhkan. Nantinya, *browser* akan menerjemahkan tag ini untuk ditampilkan pada *website*. Secara umum komponen HTML terdiri dari Tag, Elemen, dan Atribut.

a. Tag

Tag adalah tanda awalan dan akhiran dalam perintah HTML yang akan dibaca oleh *website*. Tag dibuat dengan menggunakan kurung siku <...>, di mana di dalamnya berisi nama tag. Setiap tag memiliki fungsi perintah yang berbeda-beda. Mulai dari membuat judul, paragraf, *heading*, cetak tebal, miring, *italic*, dan lainnya. Selain itu, tag ditulis secara berpasangan, yaitu tag pembuka dan tag penutup. Pada tag penutup ditambahkan garis miring (/) di depan nama tag. Contoh <p> untuk pembuka tag yang berisi paragraf dan </p> untuk tag penutup sebuah paragraf.

b. Elemen

Elemen merupakan komponen HTML yang berupa keseluruhan kode dari tag pembuka hingga tag penutup. Elemen terdiri dari teks dan simbol yang berupa tag pembuka, isi tag atau konten, dan tag penutup. Contohnya <p> Hello World </p>.

c. Atribut

Atribut adalah informasi atau perintah tambahan yang berada dalam elemen. Atribut ini berfungsi sebagai penjelas perintah tag pada elemen. Contohnya . Tag memiliki atribut khusus yaitu (scr) dan (alt) yang artinya browser harus menampilkan gambar.jpg dengan alt text "Bunga Matahari".

III.2.2. CSS

CSS atau Cascading Style Sheet biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam HTML. HTML adalah pondasi *website* dan CSS memperbaiki tampilan *website*, maka kedua

bahasa pemrograman ini harus berjalan beriringan. CSS memiliki beberapa jenis, diantaranya yaitu

1. CSS Inline

CSS Inline adalah kode CSS yang dituliskan di dalam file HTML.

CSS Inline menggunakan elemen spesifik yang memuat tag `<style>`. Karena setiap komponen harus di-*stylize*.

2. CSS Internal

CSS Internal dituliskan di bagian header file HTML. Fungsinya untuk menentukan tampilan sebuah halaman. CSS Internal diload setiap kali *website* di-*refresh*, dan kekurangannya adalah waktu *loading* semakin lama. CSS style yang sama pun tidak dapat digunakan di halaman lain karena sudah aktif terlebih dulu di suatu halaman.

3. CSS Eksternal

CSS Eksternal adalah yang paling mudah dan tidak menyulitkan. Semuanya dilakukan secara eksternal pada file .css. Styling dilakukan di file terpisah, lalu terapkan CSS ke halaman manapun.

III.2.3. Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan developer untuk membuat halaman web yang interaktif. JavaScript merupakan bahasa pemrograman jenis interpreter, sehingga tidak memerlukan *compiler* untuk menjalankannya. JavaScript memiliki fitur-fitur seperti *objek oriented*, *client-side*, *high-level programming*, dan *loosely typed*. Cara kerja dari javascript terbagi menjadi 2 yaitu bekerja dari sisi klien dan dari sisi server.

- Javascript Sisi Klien

Pada sisi klien, kode javascript bisa dibuat di file yang terpisah menggunakan ekstensi .js. Selanjutnya file itu disisipkan di kode HTML. Kode tersebut akan ditulis menggunakan tag `<script>`

serta teks atribut Javascript. Saat pengunjung mengunjungi halaman *website* maka skrip akan mulai terunduh kemudian mulai dijalankan di *browser*, sehingga prosesnya tidak di *web server*.

- Javascript Sisi Server

Pada sisi server, Javascript bekerja dengan *non blocking*. Saat program mulai berjalan maka program tidak berhenti di satu proses saja, karena sistem mulai menyiapkan perintah selanjutnya. Apabila proses selanjutnya tidak mempunyai *output* maka proses itu dapat dijalankan langsung bersamaan dengan proses yang sedang berjalan. Oleh karenanya, proses pengolahan data pun menjadi lebih efektif.

III.2.4. JSON

JSON (JavaScript Object Notation) adalah format file berbasis teks yang umumnya digunakan dalam proses pertukaran data antara server dan klien. File JSON memiliki ekstensi .json serta menggunakan teks yang sama-sama bisa dibaca oleh manusia dan dipahami oleh komputer. JSON didukung oleh banyak bahasa pemrograman, *environment*, dan *library*. Format ini terkenal lebih sederhana dan lebih ringan daripada XML. Ada dua cara untuk menyimpan data dengan format JSON yaitu dengan menggunakan objek dan *array*.

- Menggunakan Objek

Objek JSON diawali dan diakhiri dengan tanda kurung kurawal, serta berisi *key/value* yang disebut properti. Setiap barisnya dipisahkan oleh tanda koma serta ada tanda titik dua di antara setiap *key* dan *value*. *Key* harus berupa *string*, dan *value* boleh berupa salah satu dari enam tipe data JSON yang ada: *string*, angka, objek, *array*, *boolean*, atau *null*.

- Menggunakan Array

Cara lain untuk menyimpan data JSON adalah menggunakan *array*. Nilai diapit dalam tanda kurung siku, dan setiap baris dipisahkan oleh koma. Setiap nilai dalam *array* JSON boleh memiliki tipe yang berbeda-beda. Sama seperti objek, *array* JSON berbeda dari tipe nilai *array*, di mana nilai *array* terdiri dari kumpulan elemen dalam urutan yang biasanya berasal dari tipe yang sama juga.

III.2.5. TAILWIND

Tailwind CSS adalah framework CSS yang dianggap unik karena menggunakan pendekatan “utility-first” untuk *styling*. Utility first classes merupakan utilitas tingkat rendah (*low-level*) untuk membuat desain khusus di dalam file HTML. Developer hanya perlu memberi nama kelas utilitas sesuai tujuan yang dimaksud, sehingga nama kelas tersebut bisa dipahami banyak orang. Dengan menggunakan kelas-kelas utilitas, developer dapat mengontrol *layout*, warna, spasi, tipografi, bayangan, dan lain-lain supaya desain komponennya bisa sesuai kebutuhan. Pekerjaan itu bisa dilakukan tanpa perlu meninggalkan kode HTML atau menulis CSS khusus.

Berbeda dengan framework CSS lainnya seperti Bootstrap atau Materialize, Tailwind merupakan framework yang lebih sederhana. Tailwind tidak menyediakan komponen siap pakai seperti button, dropdown, atau navigation bar dengan style yang sudah ditentukan. Sebaliknya, framework ini menawarkan kelas utilitas yang memungkinkan developer untuk membuat komponen sendiri dan dapat digunakan kembali sesuai kebutuhan. Developer juga memiliki lebih banyak fleksibilitas dan kendali terhadap tampilan aplikasi, sehingga memungkinkan pembuatan situs yang lebih unik.

III.2.6. REACTJS

React JS adalah sebuah library javascript yang bersifat *open source* (gratis) untuk membangun *User Interface* yang dibuat oleh Facebook. React JS hanya mengurus semua hal yang berkaitan dengan tampilan dan logika di sekitarnya. React JS berisi kumpulan komponen kode JavaScript yang bisa digunakan berulang kali untuk mendesain antarmuka pengguna. React adalah alternatif untuk framework seperti Angular dan Vue, yang sama-sama bisa digunakan untuk membuat fungsi yang kompleks. React memiliki beberapa fitur utama yang menjadikannya lebih unggul dibandingkan dengan library JavaScript lain, diantaranya yaitu

a. JSX

JSX adalah ekstensi *syntax* JavaScript yang digunakan dalam pembuatan elemen React. Developer menggunakannya untuk menggunakan kode HTML pada objek JavaScript. JSX juga membantu mencegah serangan XSS (*Cross-Site Scripting*).

b. Virtual DOM

Document Object Model (DOM) berfungsi untuk menyajikan halaman *website* dalam tampilan struktur data (*tree/pohon*). Ketika developer mengupdate DOM dengan menggunakan JSX, React JS akan membuat Virtual DOM, yaitu salinan dari DOM asli yang ingin di update. Virtual DOM berguna untuk melihat bagian dari DOM asli yang berubah. Ketika menemukan bagian yang perlu diubah, React JS akan mengubah bagian itu saja. Jadi, pengguna tidak perlu reload satu halaman untuk melihat perubahannya. Hal ini dapat berpengaruh terhadap performa *website*. Karena setiap perubahan hanya dilakukan pada bagian yang diperlukan saja. Tanpa Virtual DOM, *website* akan menggunakan HTML untuk update DOM. Sehingga, seluruh DOMnya mesti di reload untuk menampilkan perubahan di satu bagian.

c. Komponen dan Properti React

React JS memisahkan antarmuka pengguna menjadi beberapa potongan kode tersendiri yang nantinya bisa digunakan lagi, yang disebut komponen. Cara kerja komponen React mirip dengan fungsi JavaScript, yaitu sama-sama menerima input yang disebut properti atau *props*. Elemen React yang dihasilkan (*return*) akan menentukan bagaimana tampilan antarmuka pengguna yang dilihat oleh pengguna (sisi klien).

d. Manajemen State

State (keadaan) adalah objek JavaScript yang mewakili satu bagian dari sebuah komponen. Setiap kali user berinteraksi dengan aplikasi, state juga akan berubah, dengan *merender* UI baru guna menampilkan perubahan dari interaksi tersebut. *Library* manajemen state berfungsi untuk mempermudah komunikasi dan proses berbagi data di antara komponen React. Ada beberapa *library* manajemen state pihak ketiga yang tersedia saat ini, yang paling populer adalah Redux dan Recoil.

e. Redux

Redux memiliki store terpusat yang berfungsi untuk menjaga state sebuah aplikasi agar terus berjalan sesuai prediksi. *Library* ini juga meminimalkan inkonsistensi data, dengan tidak mengizinkan dua komponen untuk memperbarui state aplikasi secara bersamaan. Arsitektur Redux memiliki *error log* untuk mempermudah proses *debug*, dan memiliki prosedur penataan kode yang ketat sehingga *maintenance* jadi lebih mudah. Selain itu, Redux memiliki banyak *add-on* dan kompatibel dengan semua layer antarmuka pengguna.

f. Recoil

Recoil adalah *library* manajemen state JavaScript yang dirilis oleh Facebook. *Library* ini memiliki fungsi murni yang disebut selector, bertugas untuk menghitung data dari atom (unit yang

bisa diubah dari sebuah state). Beberapa komponen bisa memanfaatkan atom yang sama, dan oleh karena itu, bisa menggunakan state yang sama pula. Penggunaan atom dan selector mengurangi state yang tidak dibutuhkan, menyederhanakan kode, serta meniadakan proses *rendering* ulang yang terlalu sering untuk React dan komponen turunan apapun.

III.2.7. NEXT.JS

Next.js adalah framework *open-source* untuk membuat aplikasi *website* menggunakan bahasa pemrograman JavaScript. Next.js memberikan banyak manfaat bagi pengembang aplikasi *web*, termasuk kemampuan untuk membuat tampilan (UI) yang responsif dan SEO-friendly dengan cepat, mengelola state aplikasi dengan mudah, serta mengoptimalkan kinerja aplikasi *web* secara otomatis. Selain itu, Next.js juga memiliki dukungan untuk *Server Side Rendering* (SSR) dan *Static Site Generation* (SSG), yang memungkinkan aplikasi *web* untuk dihasilkan dan diakses dengan lebih cepat.

Next.js bekerja dengan memanfaatkan beberapa fitur dan teknologi modern dalam pengembangan *web*, seperti React.js, Node.js, dan Webpack. Berikut adalah cara kerja Next.js yaitu diantaranya

- a. *Server-side rendering* (SSR) atau *Static Site Generation* (SSG)

Next.js memungkinkan developer untuk memilih antara SSR atau SSG untuk menghasilkan halaman *web*. Jika developer memilih SSR, Next.js akan membuat server untuk menghasilkan halaman *web* pada sisi server, sehingga halaman *web* dapat dihasilkan dan dikirimkan ke *browser* dengan cepat. Sedangkan SSG menghasilkan halaman statis saat *build time*,

sehingga halaman web siap untuk ditampilkan di *browser* tanpa menunggu waktu *loading*.

b. Code splitting

Next.js memanfaatkan teknik code splitting untuk memecah kode aplikasi menjadi beberapa file yang lebih kecil, sehingga halaman *website* dapat dihasilkan lebih cepat. Teknik ini memungkinkan pengguna hanya mengunduh kode yang diperlukan untuk halaman tertentu, bukan seluruh aplikasi, sehingga waktu loading menjadi lebih cepat.

c. Automatic optimization

Next.js memberikan dukungan untuk optimasi secara otomatis untuk mempercepat kinerja aplikasi *website*. Misalnya, Next.js akan menghasilkan gambar dalam format yang lebih kecil dan lebih optimal, mengubah ukuran gambar, melakukan *preloading*, dan banyak lagi. Semua optimasi ini dapat membantu aplikasi *website* bekerja lebih cepat dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

d. Hot module replacement

Next.js juga memungkinkan pengembang untuk melihat perubahan kode langsung di browser tanpa harus memuat ulang halaman *web*. Fitur ini sangat berguna saat melakukan pengembangan karena mempercepat proses *debugging* dan iterasi.

III.2.8. TYPESCRIPT

TypeScript adalah sebuah bahasa pemrograman *open source* yang diciptakan serta dikembangkan langsung oleh Microsoft. TypeScript ini merupakan sebuah bahasa pemrograman berbasis javascript yang memiliki fitur *strong-typing* dan juga menggunakan konsep pemrograman berorientasi objek (OOP) klasik. TypeScript ini dirancang untuk pengembangan aplikasi dalam skala besar dan

juga trans kompilasi ke javascript. Bahasa pemrograman ini menawarkan *class*, *module*, serta *interface* yang dapat membuat developer dapat mengembangkan aplikasi yang kompleks dengan lebih mudah. Hal inilah yang membedakannya dengan bahasa pemrograman javascript.

TypeScript dapat dikatakan sebagai superset dari javascript, yang artinya semua fitur yang terdapat pada javascript juga dapat dilakukan pada typescript. Namun, agar dapat dijalankan, typescript membutuhkan suatu compiler yang nantinya akan dikonversikan menjadi file javascript. Selain itu, typescript ini dapat berjalan di sisi klien dan juga di sisi server.

III.3. Perangkat Pendukung

III.3.1. GITHUB

GitHub adalah *website* yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola kode suatu proyek. Developer dapat membuat atau mengupload kode ke server GitHub dan kemudian melakukan *coding* secara *online*. Hal tersebut dimungkinkan karena GitHub dibangun atas dua sistem utama, yaitu *version control* dan Git. Version control adalah sistem yang mencatat semua perubahan kode pada proyek. Sistem ini penting agar developer bisa melihat semua riwayat perubahan kode. Sedangkan, Git adalah sebuah *distributed version control* yang membuat riwayat perubahan kode bisa diakses oleh semua orang di dalam proyek. Bukan hanya pencipta kodennya saja seperti di *version control* biasa.

Istilah	Penjelasan
Repository	Direktori atau folder yang berisi file dan riwayat perubahan kode project Anda.
Commit	Rekaman riwayat perubahan pada file Anda, meliputi siapa, apa, dan kapan perubahan terjadi.
Clone	Salinan repository di komputer Anda untuk bisa diedit secara offline di perangkat Anda.
Fork	Menyalin repository orang lain ke akun GitHub Anda. Biasanya digunakan untuk bereksperimen pada suatu project yang Anda anggap menarik.
Remote	Inilah versi repository yang disimpan di server GitHub. Anda bisa melakukan sinkronisasi dengan versi clone sehingga perubahan offline tetap tercatat.
Branch	Cabang dari repository utama Anda. Di branch, kode yang Anda utak-atik tak akan beraspek pada repository utama. Jadi, Anda bisa bebas bereksperimen atau memperbaiki bug di sini.
Merge	Menggabungkan kode yang sudah diubah pada suatu branch ke repository lainnya. Jadi, setelah Anda bereksperimen dengan kode di branch, Anda bisa langsung memasukkannya pada repository utama dengan merge.
Pull request	Mengusulkan suatu perubahan pada repository ke pemilik/pemimpin project. Lalu, ia berhak menerima atau menolak usulan tersebut.
Issue	Saran, pertanyaan, atau permintaan yang berhubungan dengan repository. Bisa dibuat oleh anggota tim Anda ataupun semua orang (untuk public repository).

Gambar III.2 Istilah dalam Github

Berikut adalah fungsi - fungsi dari github, diantaranya yaitu

a. Memudahkan Kolaborasi Pengerjaan Proyek

Fungsi Github yang paling utama adalah untuk memudahkan kolaborasi dalam menjalankan proyek. Dengan *distributed version control*, semua developer atau anggota tim bisa mengakses dan mengelola kode di satu tempat.

b. Mencegah Perubahan Kode yang Bisa Merusak Kode Asli

Dengan fitur *Branch*, developer bisa membuat “cabang” dari kode utama proyek. Sehingga, developer dapat melakukan perubahan pada kode tersebut tanpa beraspek langsung ke kode utama. Sangat berguna bila developer ingin memperbaiki *bug* atau mencoba menambahkan fitur baru.

c. Sebagai Portofolio Bagi Developer

Di GitHub, developer dapat mengatur proyek atau kode yang dikerjakan untuk ditampilkan secara publik. Dengan begitu, calon klien atau perusahaan bisa langsung melihat karya dan kontribusi ke berbagai proyek sesuai keahliannya.

III.3.2. FIGMA

Figma adalah salah satu *tools* atau aplikasi desain yang dapat digunakan pada Windows dan MacOS untuk membuat prototype aplikasi serta berbagai desain lainnya. Aplikasi ini berbasis vektor, sehingga memang sangat cocok digunakan untuk membuat *user interface* aplikasi atau *website*. Figma adalah satu dari sekian banyak *tools* desain seperti Adobe XD, Sketch, dan yang lain. Fitur memiliki berbagai fitur yang ditawarkan.

III.3.3. POSTMAN

Postman adalah *developing tools* yang membantu penggunaanya untuk membangun, menguji, dan memodifikasi API. Postman menawarkan para developer berbagai fitur dan fungsi yang penting sehingga kinerjanya dapat berlangsung mudah dan sederhana. Ketika menjalankan pengujian, Postman mengirim *request* API ke server *web* dan kemudian menerima segala jenis respon.

Aplikasi ini dapat mengakomodasi berbagai jenis *request* HTTP, menyimpan lingkungan untuk penggunaan selanjutnya, hingga mengubah API menjadi kode dengan berbagai bahasa pemrograman, seperti JavaScript dan Python. Postman biasa digunakan oleh developer pembuat API sebagai *tools* untuk menguji API yang telah dibuat. Postman juga menawarkan banyak metode *endpoint*. Berikut ini yang paling populer beserta fungsinya:

- GET: Dapatkan informasi
- POST: Tambahkan informasi
- PUT: Ganti informasi
- PATCH: Perbarui informasi tertentu
- DELETE: Hapus informasi

III.3.4. JIRA

Aplikasi Jira dikembangkan oleh Atlassian dan berguna untuk melacak berbagai masalah. Aplikasi manajemen Jira lebih fokus pada masalah teknis yang dijalankan oleh tim untuk menyelesaikan pekerjaan lebih cepat. Aplikasi admin Jira dilengkapi dengan permintaan berlangganan bulanan. Jira memungkinkan pengguna untuk melacak berbagai jenis item pekerjaan. Baik itu tugas, *bug*, proyek, atau masalah dalam alur kerja yang telah ditentukan. Selain itu, aplikasi Jira juga dapat melacak semua proyek bersama dengan masalah mulai dari tingkat penggunaan individu hingga perusahaan.

III.3.5. TRELLO

Trello adalah aplikasi manajemen tugas atau *task management* untuk memudahkan bekerja sama dengan tim. Di Trello, pengguna bisa melacak pekerjaan yang sedang dilakukan, siapa yang melakukannya, hingga sudah sampai mana proses penggeraan suatu pekerjaan. Dengan begitu, pengguna tak perlu lagi kebingungan memantau progres dari banyak pekerjaan dalam tim. Semua ditampilkan dalam satu dashboard ringkas Trello. Trello adalah aplikasi yang juga banyak digunakan oleh siapa pun yang membutuhkan pengelolaan tugas yang banyak agar tersusun rapi. Trello bisa dibilang seperti papan tulis yang ditempel notes berisi tugas, tenggat waktu, data, serta dokumen-dokumen yang mendukung.

III.3.6. VISUAL STUDIO CODE

Visual Studio Code adalah aplikasi kode editor buatan Microsoft yang dapat dijalankan di semua perangkat desktop secara gratis. Visual Studio Code mendukung hampir semua sistem operasi seperti Windows, MacOS, Linux, dan lain sebagainya. Visual Studio Code

dibuat seringan dan senyaman mungkin sehingga pengguna tidak terlalu membutuhkan perangkat berspesifikasi tinggi. Aplikasi ini juga bisa dijalankan untuk membuat atau mengedit kode sumber berbagai *programming language* seperti Node.js, JavaScript, TypeScript, dan masih banyak lagi. Selain itu, Visual Studio Code menawarkan ekstensi dan ekosistem yang cukup luas. Hal ini membuatnya memiliki kompatibilitas tinggi dengan bahasa atau *runtime environment* lain, diantaranya termasuk bahasa pemrograman Python, PHP, .NET, dan Java.

Visual Studio adalah *software* yang digunakan untuk menulis sintaks ketika membuat suatu aplikasi. Ada empat jenis visual studio code, diantaranya yaitu IDE, App Center, Azure DevOps, dan Visual Studio Code.

a. Visual Studio IDE

Software ini digunakan untuk membuat aplikasi secara cepat dengan komponen penyelesaian kode baik sebagai *source level* maupun *machine level*. Visual Studio IDE biasanya dipakai oleh programmer individu, kelompok, atau perusahaan IT yang proyek pembuatan programnya dibangun dari awal sampai di-publish.

b. Visual Studio App Center

Software ini lebih mengarah ke otomatisasi *life cycle* aplikasi-aplikasi yang berjalan di beberapa *operating system* seperti iOS, android, Windows, dan MacOS.

c. Azure DevOps

Sebagai evolusi dari Visual Studio Team Service (VSTS), Azure DevOps memudahkan pengguna ketika membangun aplikasi. Terdapat sejumlah fasilitas pendukung guna mengoptimalkan proyek. Misalnya, Azure Boards untuk perencanaan, Azure Repos untuk manajemen file, Azure Test Plan untuk uji aplikasi, dan sebagainya.

d. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah code editor *open-source* (gratis) yang bisa dijalankan di berbagai sistem operasi untuk membangun aplikasi.

BAB IV

ANALISIS DAN EVALUASI

Pada Bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan evaluasi pada aplikasi linxchat versi *website* yang dikerjakan di PT. Selada Indonesia Produktif. Analisis yang dilakukan bertujuan untuk mempelajari dan lebih memahami struktur proses yang terdapat pada aplikasi yang dikembangkan. Analisis ini juga dapat dijadikan acuan untuk melakukan pengembangan pada aplikasi linxchat versi *website*.

IV.1. Analisis Sistem Berjalan

Linxchat merupakan sebuah aplikasi *social commerce* yang berjalan pada *platform mobile*. Aplikasi Linxchat ini dikembangkan dengan mempertimbangkan kecenderungan masyarakat Indonesia yang selalu melakukan interaksi sosial dimanapun dan kapanpun. Melalui Linxchat, pengguna dapat melakukan transaksi barang dan jasa sambil berkomunikasi dengan penjual atau pengguna lainnya, semuanya dalam satu aplikasi. Aplikasi Linxchat ini dirancang agar dapat digunakan oleh semua kelompok usia, sehingga pengguna dapat melakukan transaksi dan menjalin interaksi dengan pengguna lain tanpa ada batasan umur.

Pada awal melakukan kerja praktik, mahasiswa diberikan tugas untuk mengembangkan Aplikasi Linxchat pada *platform website*, dengan tujuan untuk mencapai lebih banyak pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih menarik. Dengan adanya Aplikasi Linxchat di *website*, pengguna menjadi lebih fleksibel karena tidak perlu mengunduh aplikasi linxchat, sehingga dapat diakses dari mana saja.

IV.2. Analisis Elemen Sistem

IV.2.1. User Interface

Aplikasi Linxchat dilengkapi fitur dengan *user interface* sebagai berikut:

1. Autentifikasi merupakan fitur untuk mengenali pengguna yang ingin mencoba masuk kedalam aplikasi.
2. Registrasi merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat akun pada aplikasi.
3. Keranjang merupakan fitur untuk menyimpan produk-produk yang ingin dibeli.
4. Checkout merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan proses pembelian produk atau layanan yang telah dipilih.
5. Relix adalah fitur video pendek, yang memungkinkan pengguna membuat video singkat hingga 60 detik dengan musik, efek, dan teks kreatif.
6. Chat merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan pengguna lain melalui pesan teks, gambar, suara, atau media lainnya.
7. Panggilan (*Call*) merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan suara dengan orang lain melalui jaringan internet.
8. Follow merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengikuti atau menghubungkan diri dengan pengguna lainnya.
9. Referral merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk merekomendasikan atau mengajak orang lain untuk bergabung atau menggunakan layanan tersebut untuk mendapatkan hadiah.

9. Discount merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk mendapatkan potongan harga atau penawaran khusus saat melakukan pembelian produk atau layanan.
10. Filter merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyaring dan menyesuaikan pencarian berdasarkan kriteria tertentu.
11. Block merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk memblokir atau menghentikan interaksi dengan pengguna lain.
12. Report merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk melaporkan perilaku atau konten yang melanggar aturan.

IV.2.2. Tools

Dari segi *backend*, Aplikasi Linxchat menggunakan framework Laravel untuk mengelola bagian *e-commerce*, sementara untuk bagian chat menggunakan framework Node.js dan WebSocket. Untuk sistem *database*, Aplikasi Linxchat memanfaatkan PostgreSQL. Sementara pada sisi *frontend* untuk aplikasi *mobile*, Linxchat menggunakan framework React Native, dan pada *frontend website*, menggunakan Next.js.

IV.3. Evaluasi Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dijelaskan pada sub bab sebelumnya maka didapat beberapa evaluasi hasil analisis, diantaranya:

1. Adanya Aplikasi Linxchat dalam bentuk *website* memberikan keleluasan bagi pengguna karena dapat diakses tanpa perlu mengunduh aplikasi.
2. Pada fitur keranjang di aplikasi linxchat masih terdapat kekurangan yaitu hanya dapat memasukan produk yang berada pada satu toko, jika ingin menambah produk yang berbeda toko maka harus menghapus produk yang ada di keranjang terlebih dahulu.

3. Perlu perbaikan pada sisi *backend* karena banyak foto dan video yang diakses dari *database* tidak dapat ditampilkan pada sisi klien.

IV.4 Kesimpulan Requirement

Berdasarkan dari hasil evaluasi dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Fitur keranjang merupakan salah satu fitur inti dalam aplikasi *e-commerce*, sehingga kenyamanan penggunaannya sangat penting. Oleh karena itu, perlu ada perbaikan agar pengguna dapat menambahkan produk dari toko yang berbeda ke dalam keranjang dengan lebih mudah.
2. Foto dan video adalah komponen yang sangat krusial dalam sebuah aplikasi *e-commerce* maupun aplikasi *chatting*. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada aspek ini agar konten foto dan video dapat ditampilkan dengan lebih baik dan konsisten.

BAB V

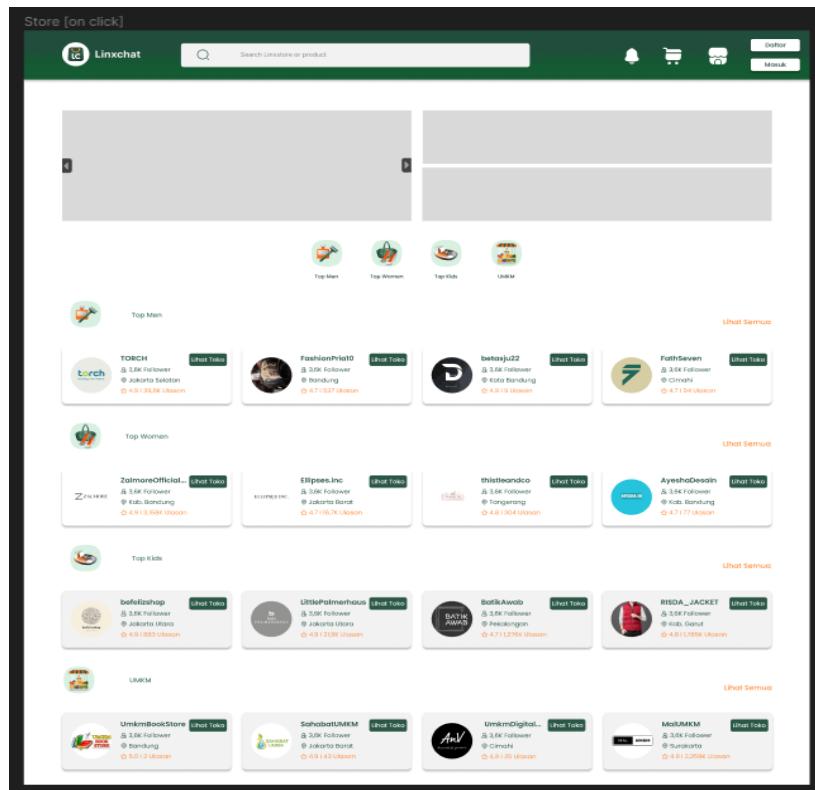
PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan rancangan aplikasi Linxchat *website* yang telah dikembangkan dan telah dibangun berdasarkan hasil analisis. Ruang lingkup dari rancangan berupa *mockup* aplikasi yang dilakukan untuk mengimplementasikan *requirement* tersebut.

V.1. Perancangan Tampilan

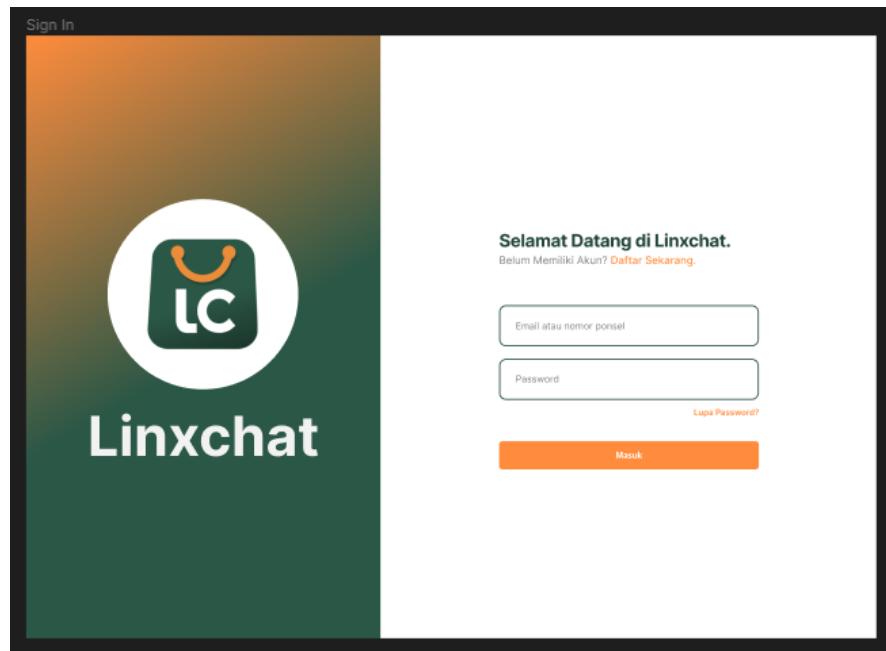
Untuk memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan, diperlukan perancangan tampilan yang memvisualisasikan persyaratan tersebut melalui *mockup*. Tim desainer UI/UX bertanggung jawab membuat *mockup* ini. Di bawah ini adalah beberapa contoh *mockup* aplikasi yang akan digunakan penulis dalam pelaksanaan proyek ini.

V.1.1 Halaman Dashboard



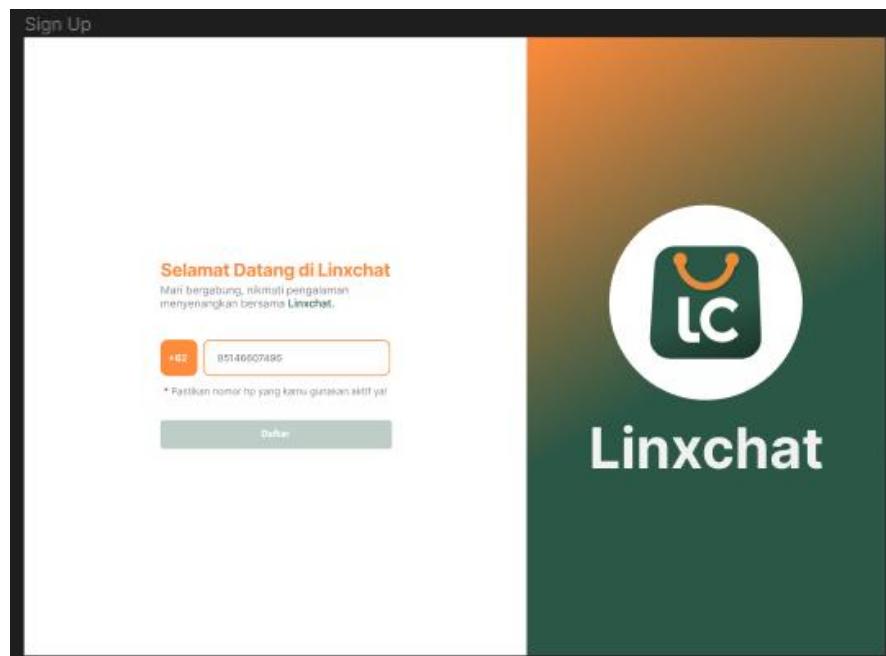
Gambar V.1 Halaman Dashboard

V.1.2 Halaman Login



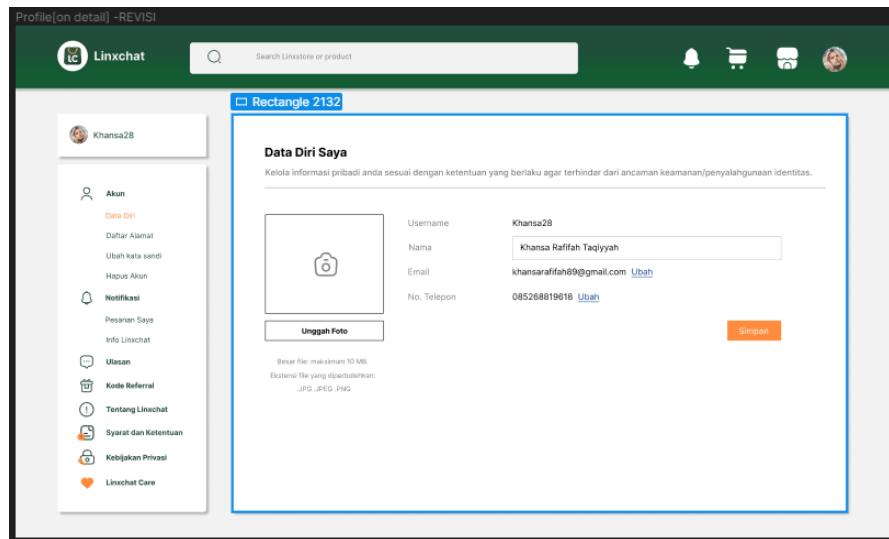
Gambar V.2 Halaman Login

V.1.3 Halaman Register



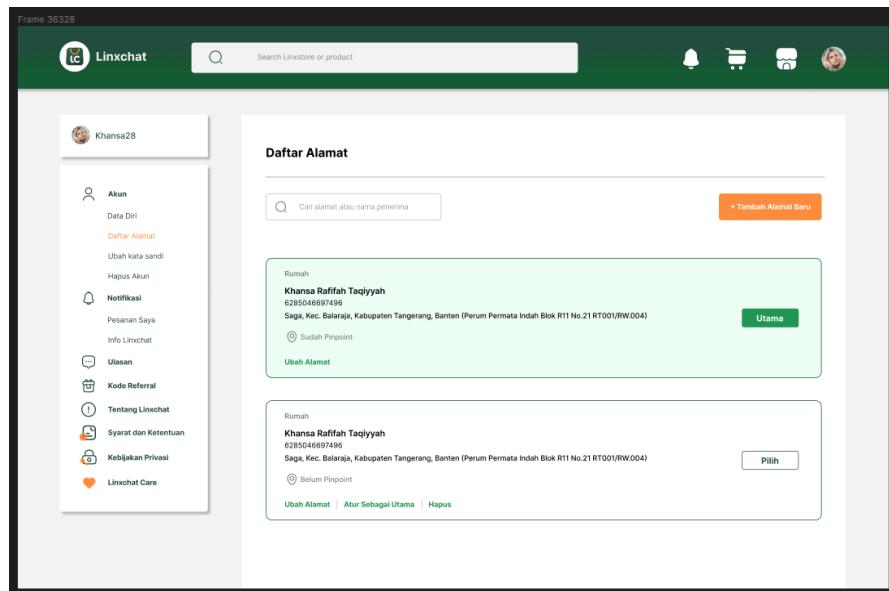
Gambar V.3 Halaman Register

V.1.4 Halaman Profil



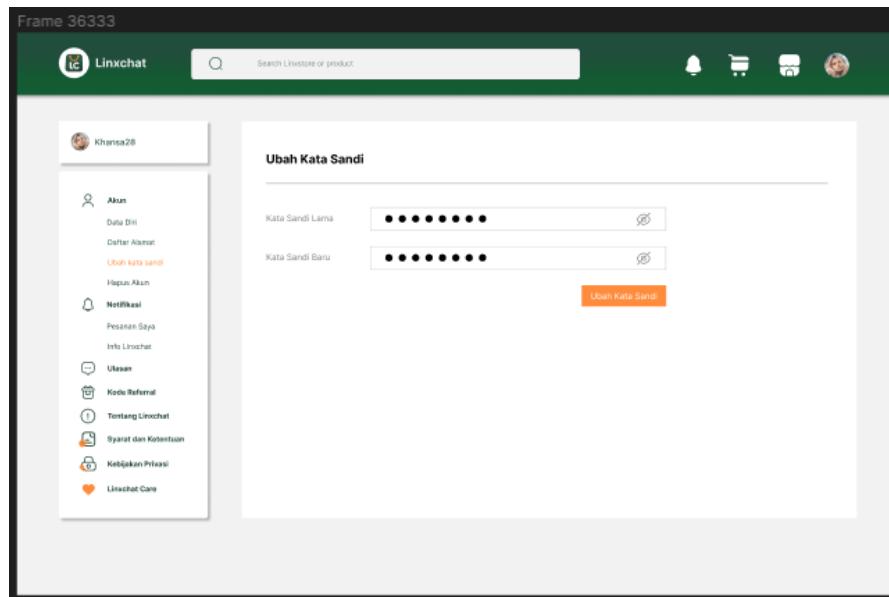
Gambar V.4 Halaman Profil

V.1.5 Halaman Kelola Alamat



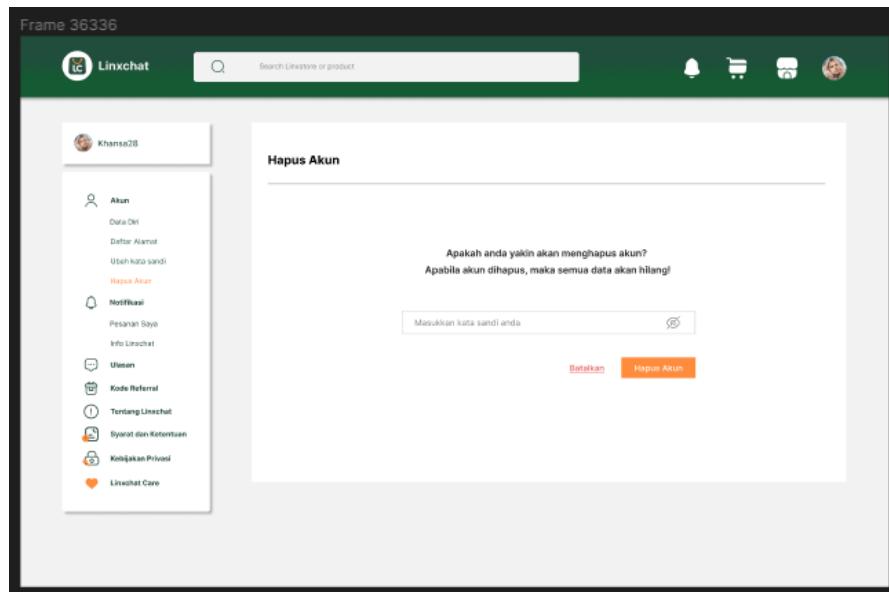
Gambar V.5 Halaman Kelola Alamat

V.1.6 Halaman Ubah Kata Sandi



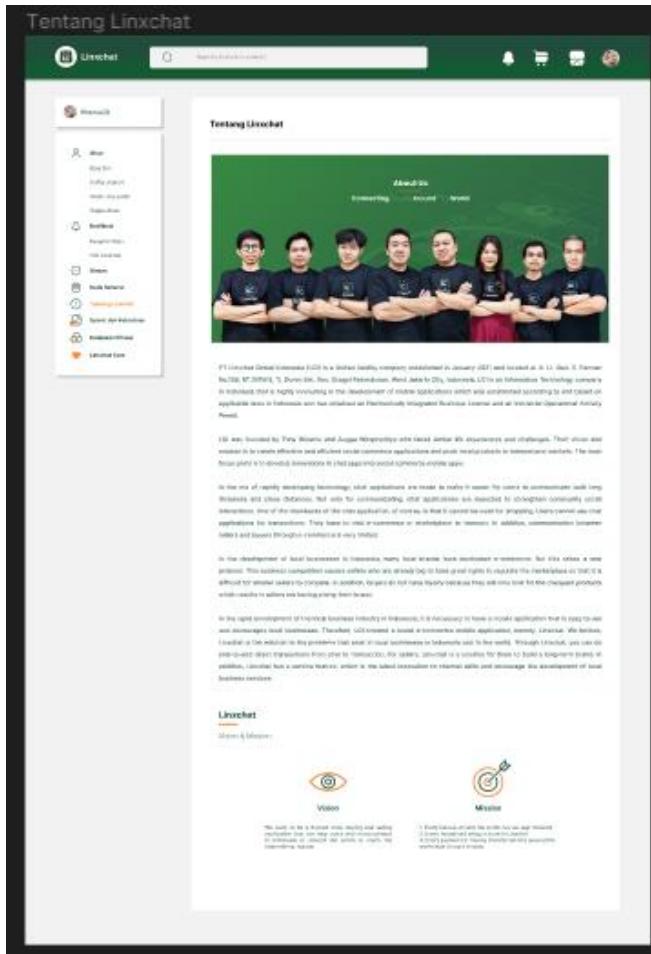
Gambar V.6 Halaman Ubah Kata Sandi

V.1.7 Halaman Hapus Akun



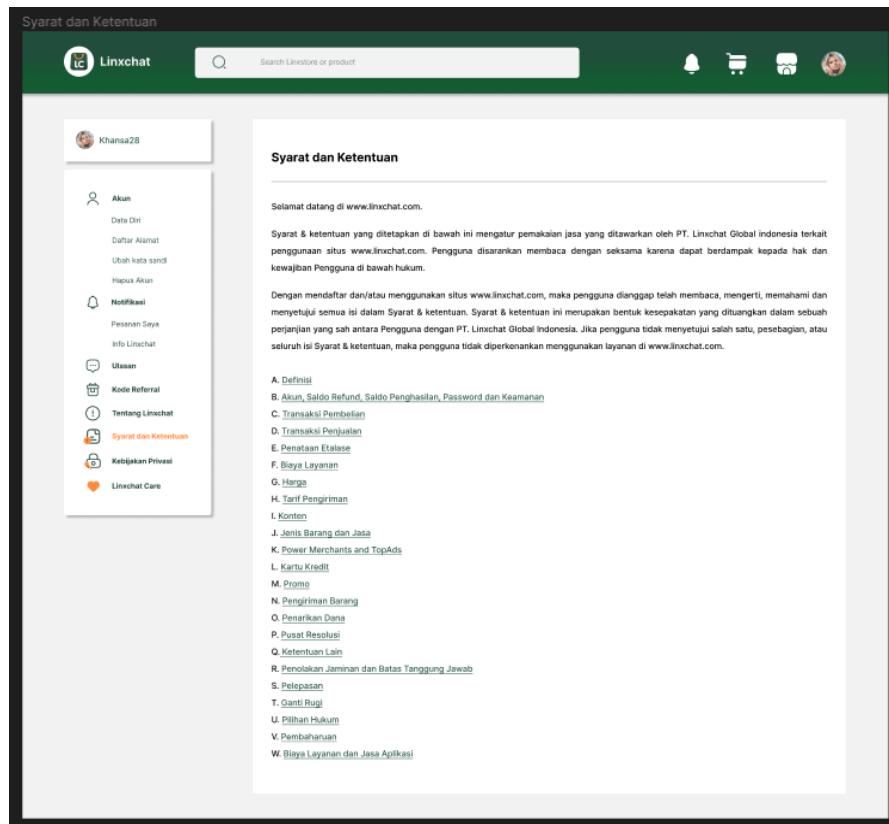
Gambar V.7 Halaman Hapus Akun

V.1.8 Halaman Tentang Perusahaan



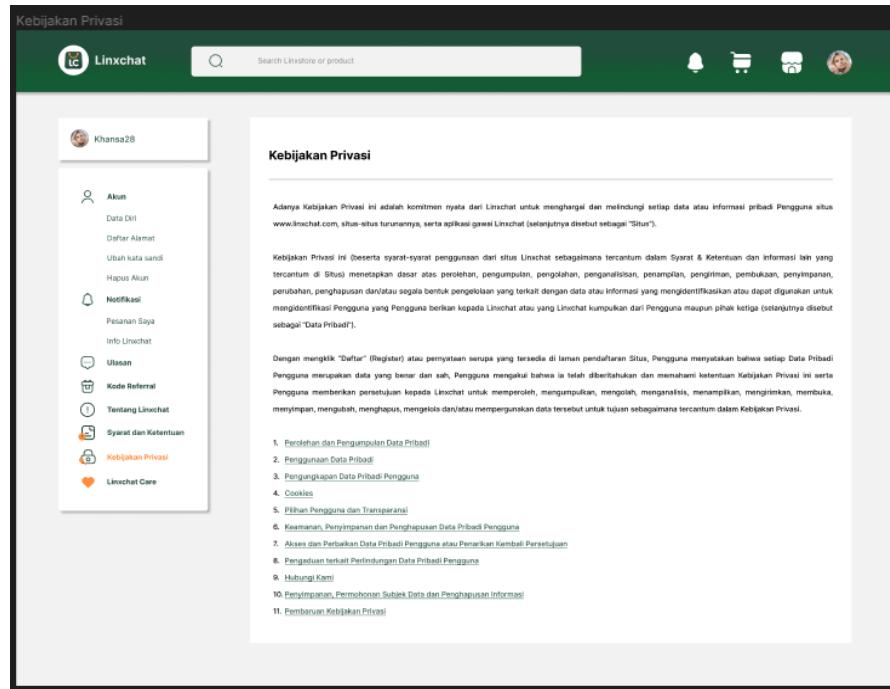
Gambar V.8 Halaman Tentang Perusahaan

V.1.9 Halaman Syarat dan Ketentuan



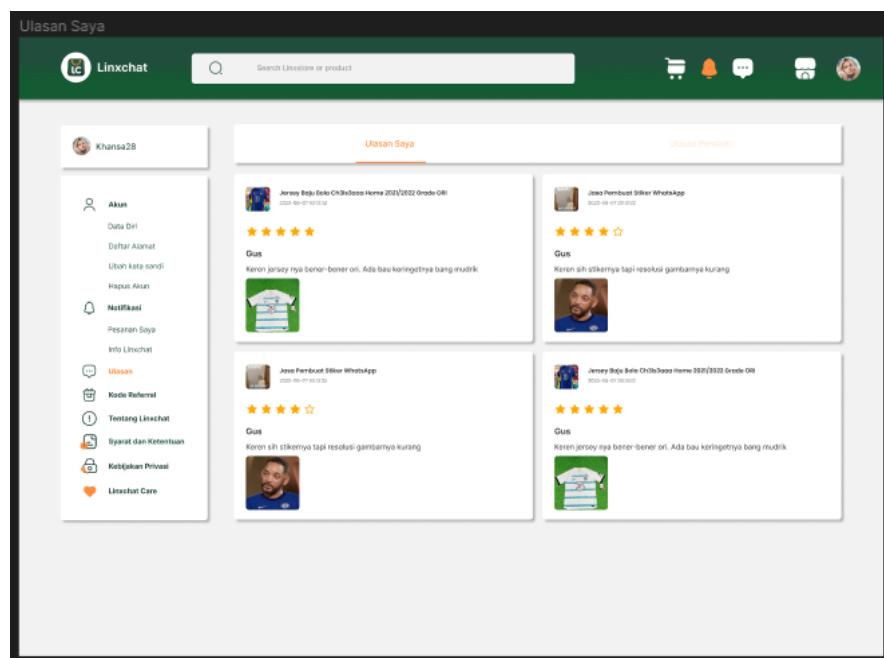
Gambar V.9 Halaman Syarat dan Ketentuan

V.1.10 Halaman Kebijakan Privasi



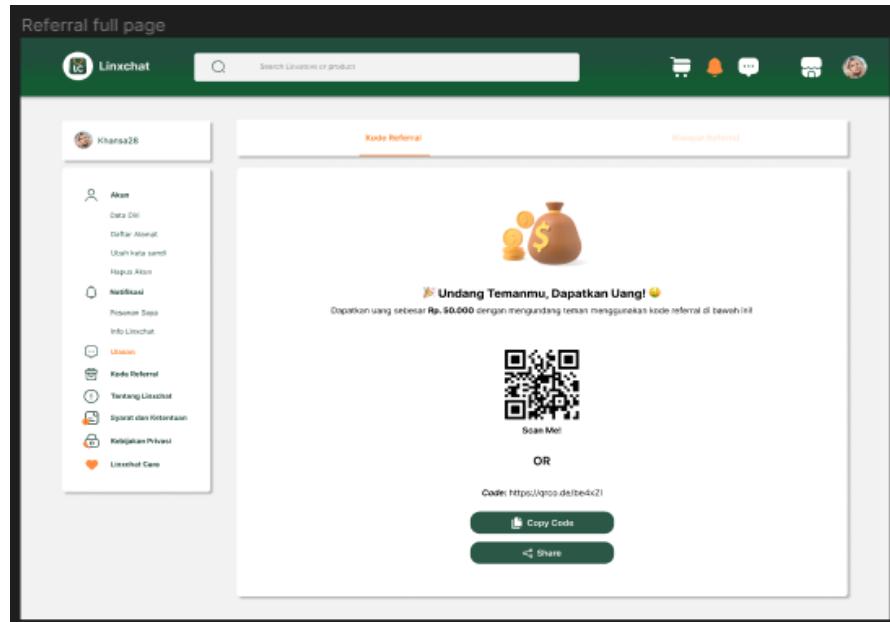
Gambar V.10 Halaman Kebijakan Privasi

V.1.11 Halaman Ulasan

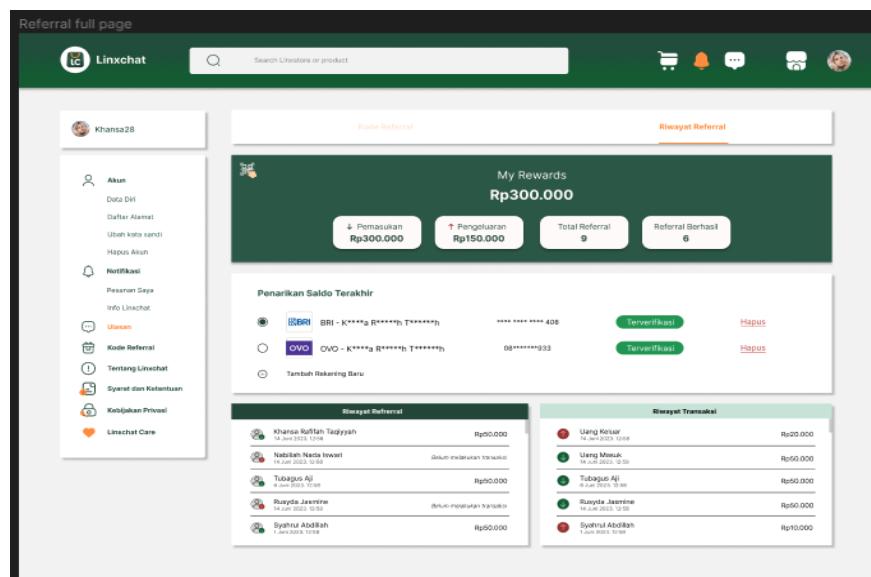


Gambar V.11 Halaman Ulasan

V.1.12 Halaman Referral

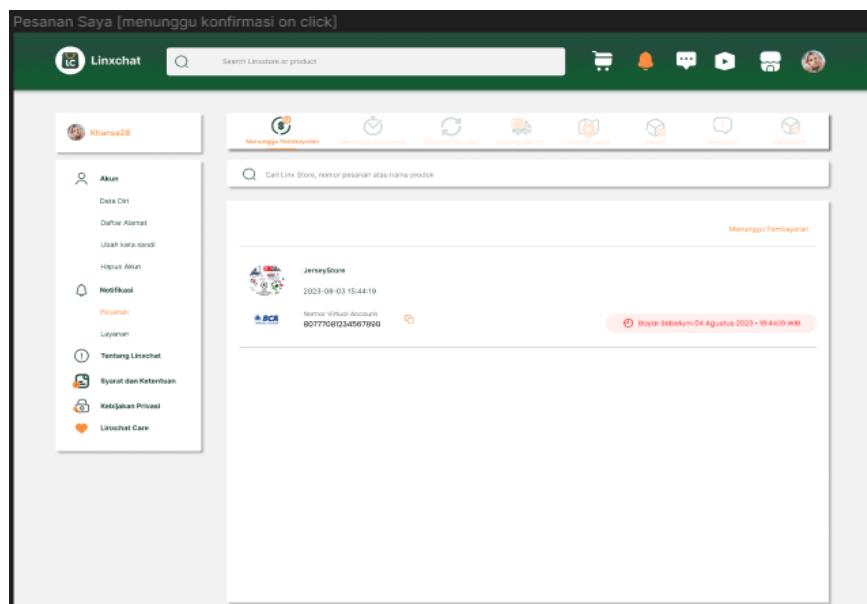


Gambar V.12 Halaman Referral



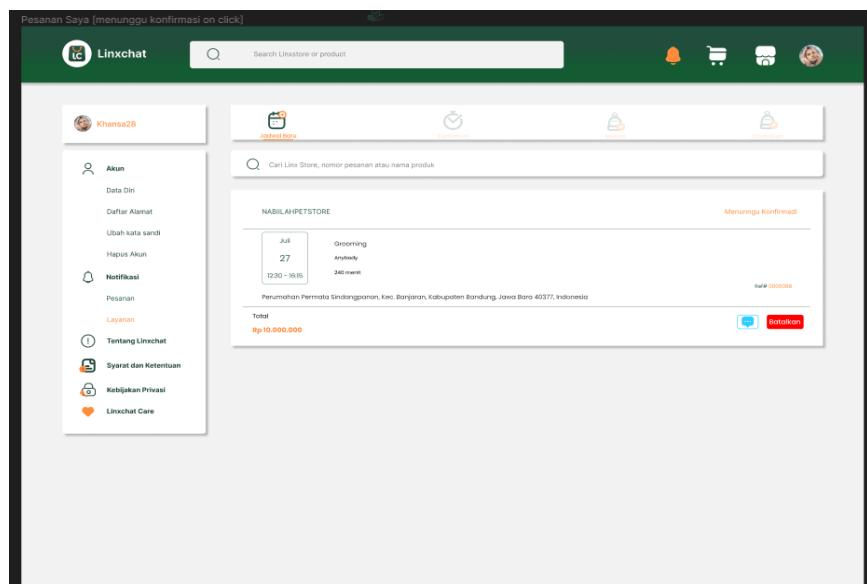
Gambar V.13 Halaman Riwayat Referral

V.1.13 Halaman Status Pesanan



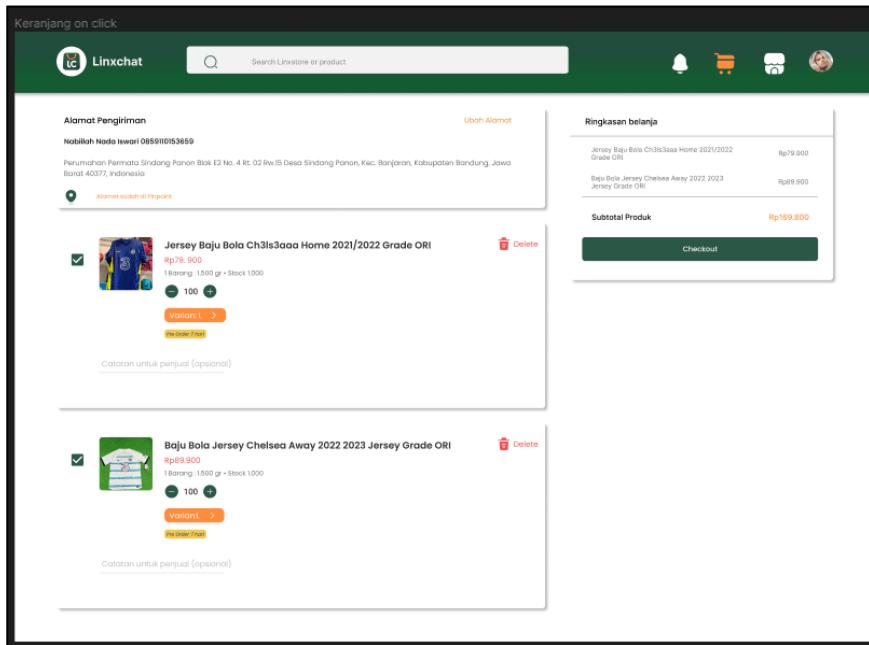
Gambar V.14 Halaman Status Pesanan

V.1.14 Halaman Status Pesanan Layanan



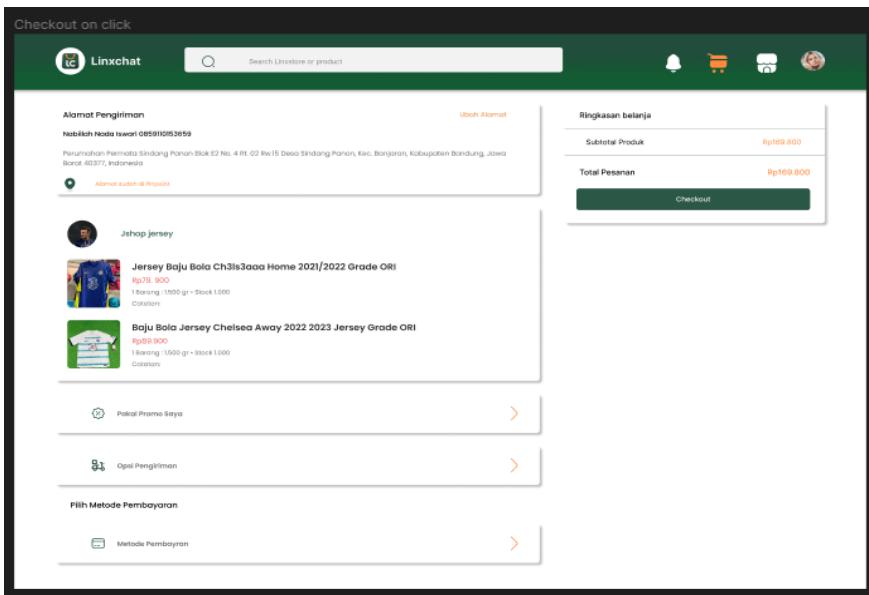
Gambar V.15 Halaman Status Pesanan Layanan

V.1.15 Halaman Keranjang



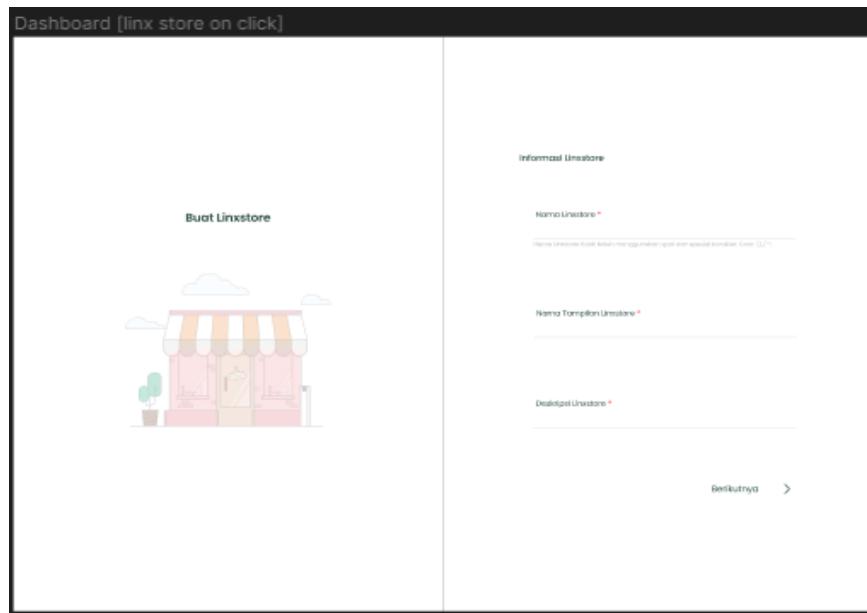
Gambar V.16 Halaman Keranjang

V.1.16 Halaman Checkout



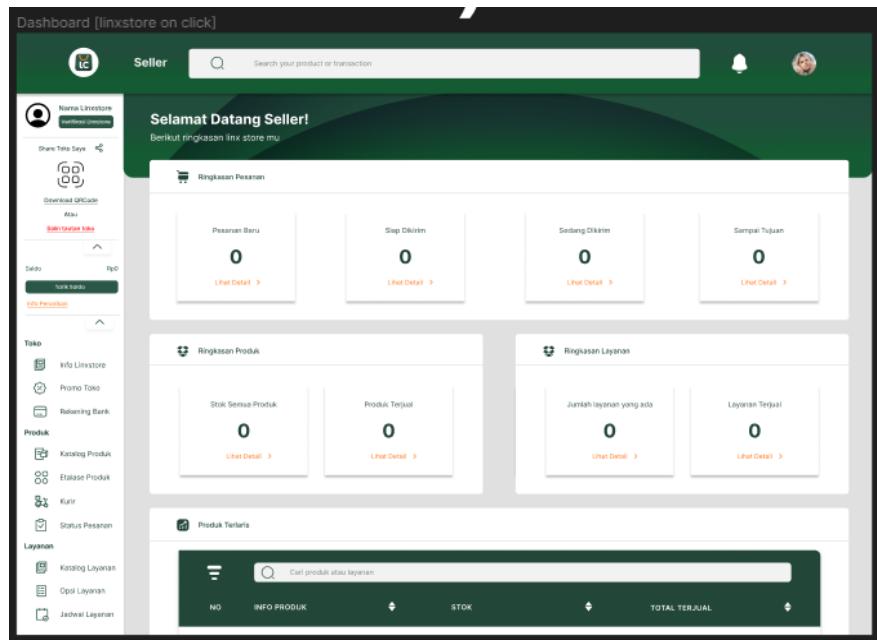
Gambar V.17 Halaman Checkout

V.1.17 Halaman Buat Linxstore



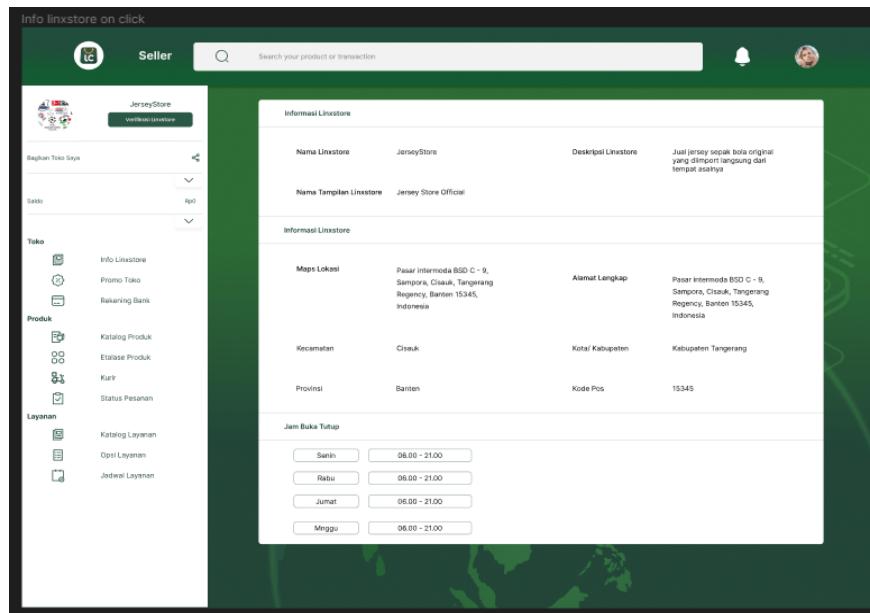
Gambar V.18 Halaman Buat Linxstore

V.1.18 Halaman Dashboard Linxchat Seller



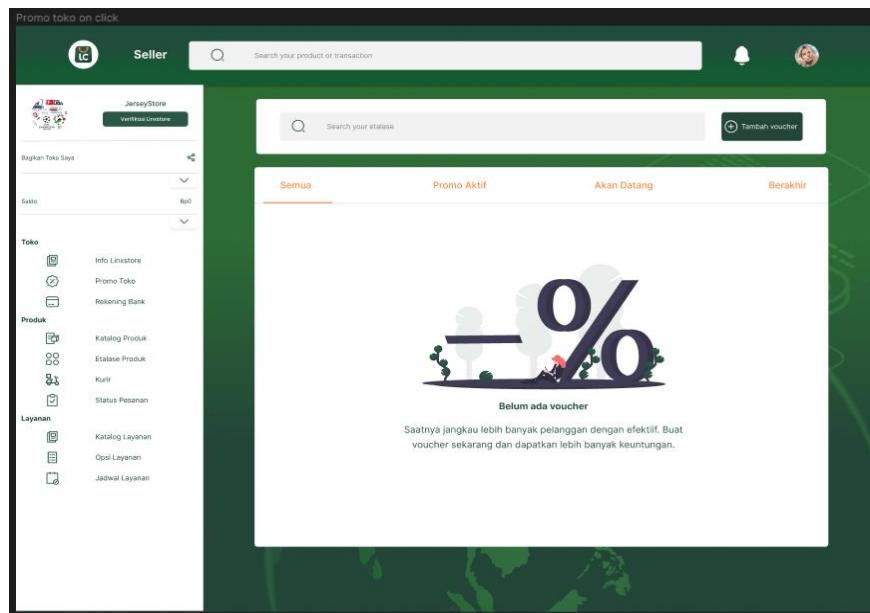
Gambar V.19 Halaman Dashboard Linxchat Seller

V.1.19 Halaman Store Profil



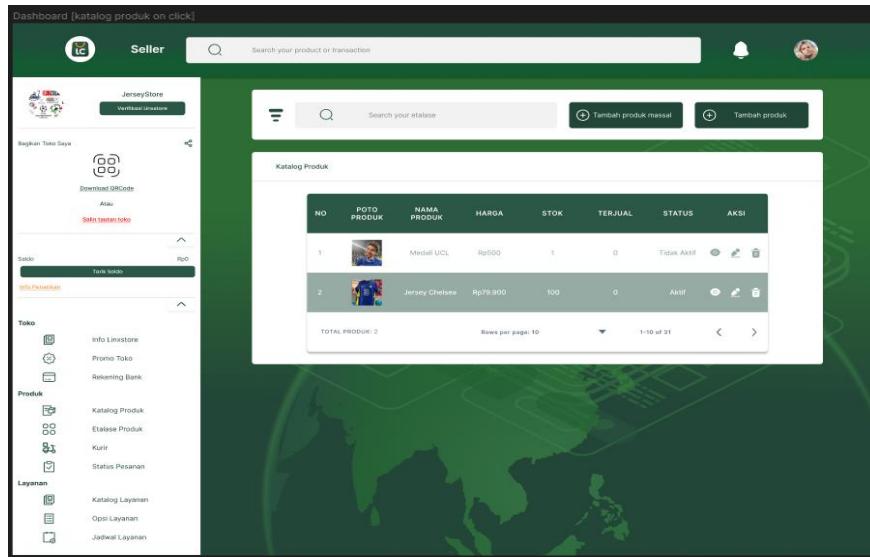
Gambar V.20 Halaman Store Profil

V.1.20 Halaman Store Promo



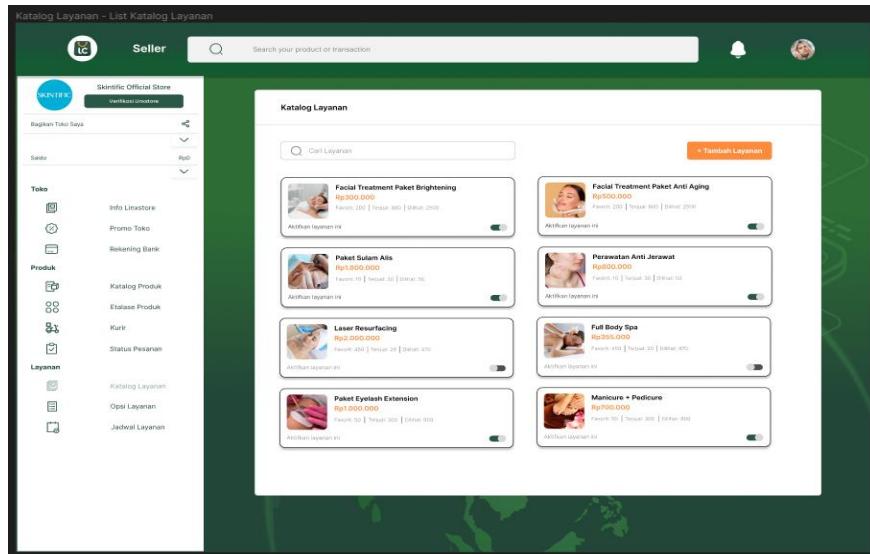
Gambar V.21 Halaman Store Promo

V.1.21 Halaman Kelola Produk



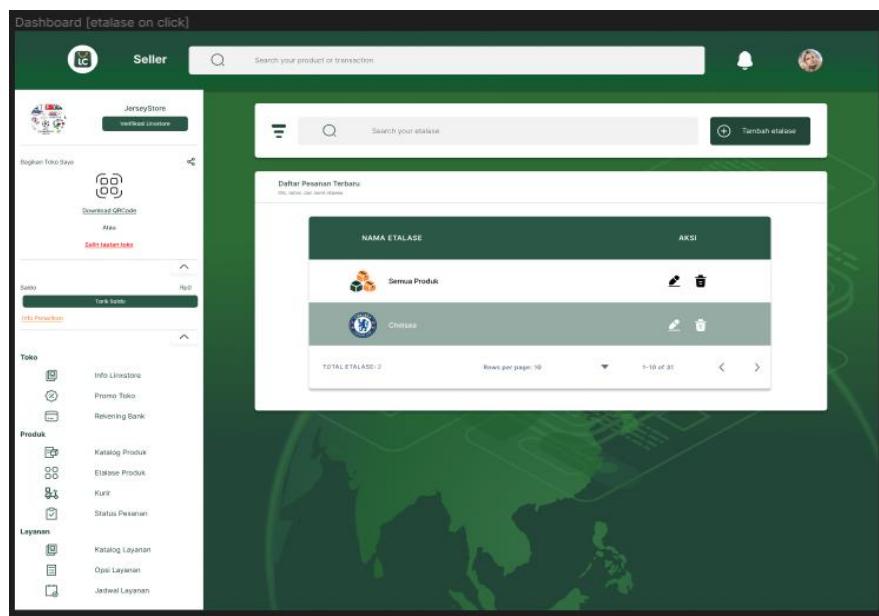
Gambar V.22 Halaman Kelola Produk

V.1.22 Halaman Kelola Layanan



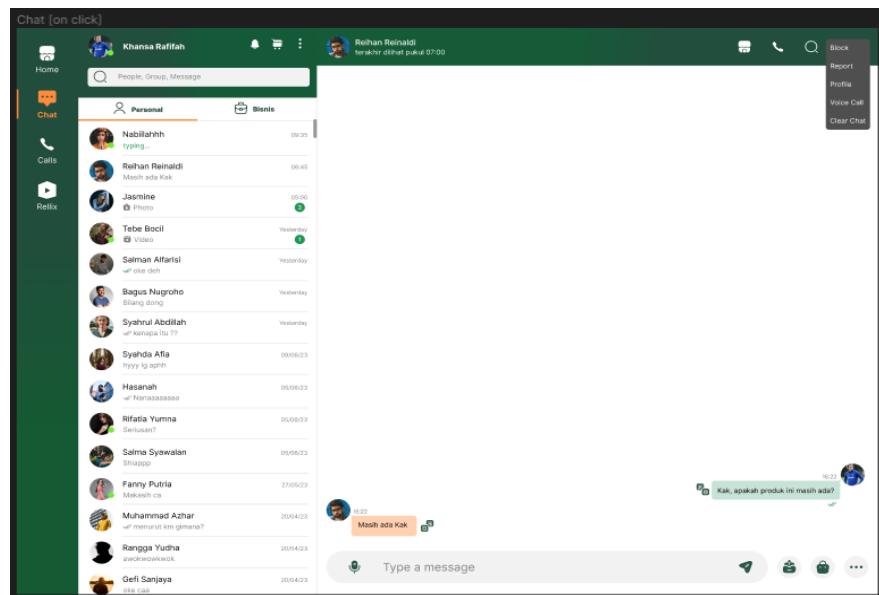
Gambar V.23 Halaman Kelola Layanan

V.1.23 Halaman Kelola Etalase



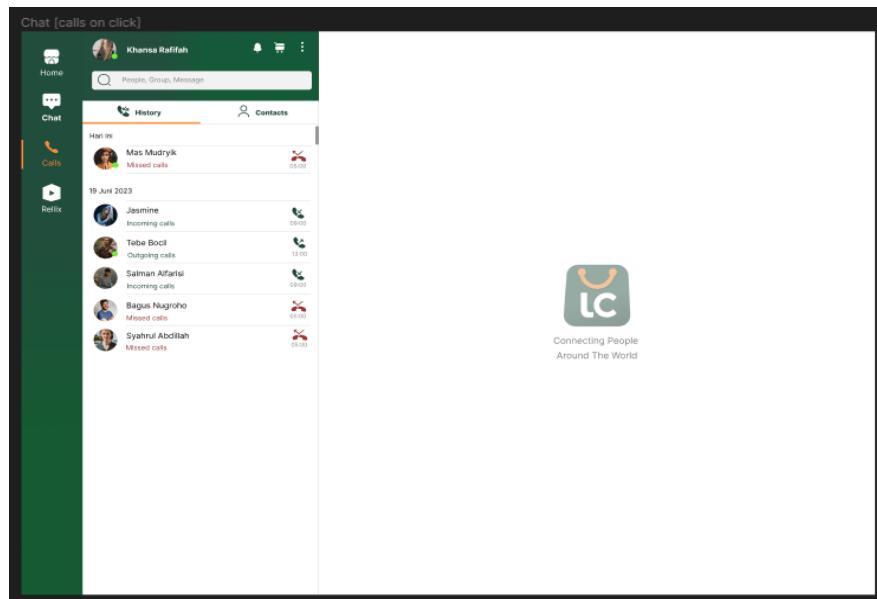
Gambar V.24 Halaman Kelola Etalase

V.1.24 Halaman Chat



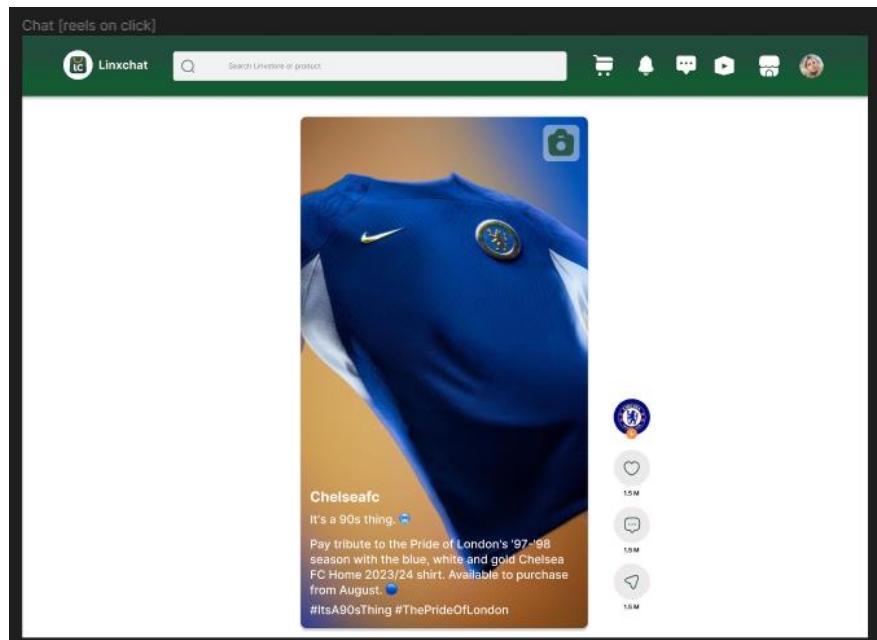
Gambar V.25 Halaman Chat

V.1.25 Halaman Log Call

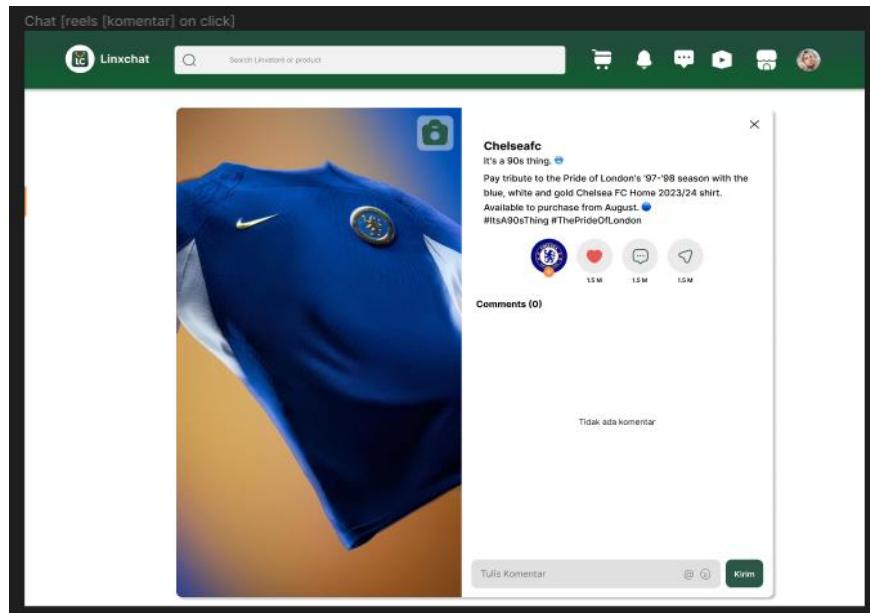


Gambar V.26 Halaman Log Call

V.1.26 Halaman Relix



Gambar V.27 Halaman Relix



Gambar V. 28 Halaman Relix Comment

BAB VI

IMPLEMENTASI

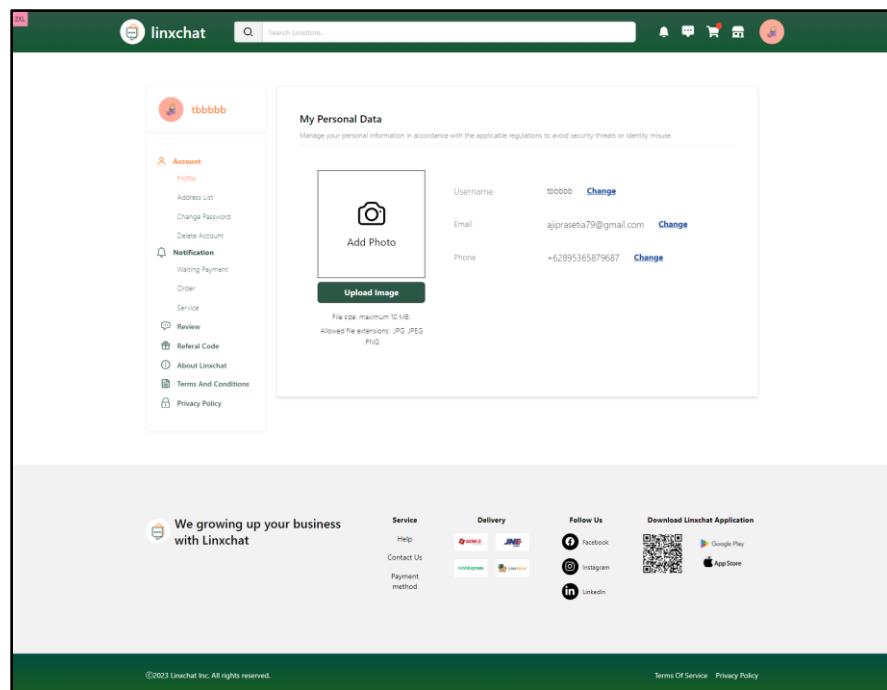
Pada bab ini akan dijelaskan pengimplementasian pada aplikasi Linxchat Website. Berikut pemaparan dari hasil implementasinya.

VI.1. Hasil Implementasi Fitur

Pada tahap ini dikarenakan mendapatkan peran sebagai *frontend developer*, maka akan berfokus pada pengimplementasian desain *User Interface* ke dalam kode. Berikut adalah hasil dari implementasi fitur pada aplikasi Linxchat Website.

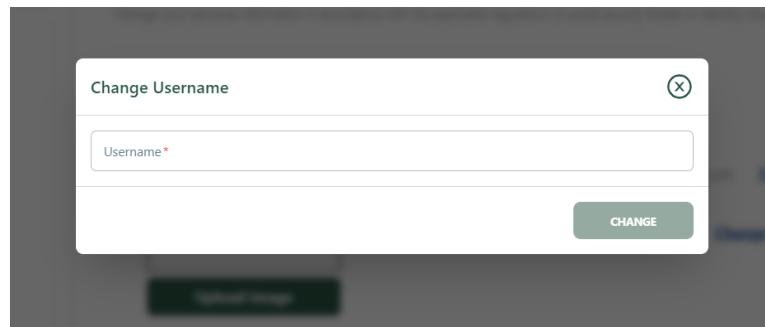
VI.1.1. Fitur Edit Profil

Fitur edit profil memungkinkan pengguna untuk mengelola dan memperbarui informasi yang terkait dengan akun pengguna.



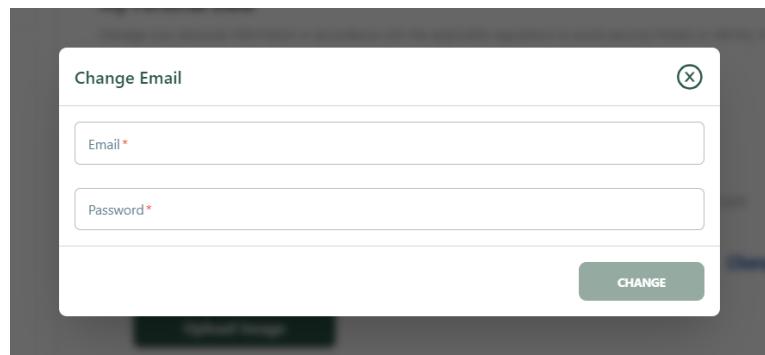
Gambar VI.1 Fitur Edit Profil

1. Modal Edit Username



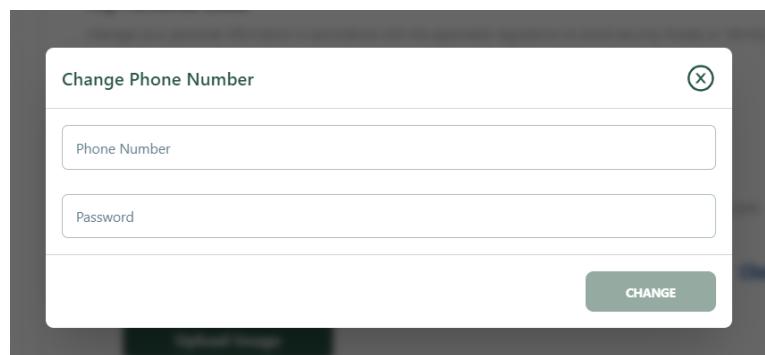
Gambar VI.2 Modal Edit Username

2. Modal Edit Email



Gambar VI.3 Modal Edit Email

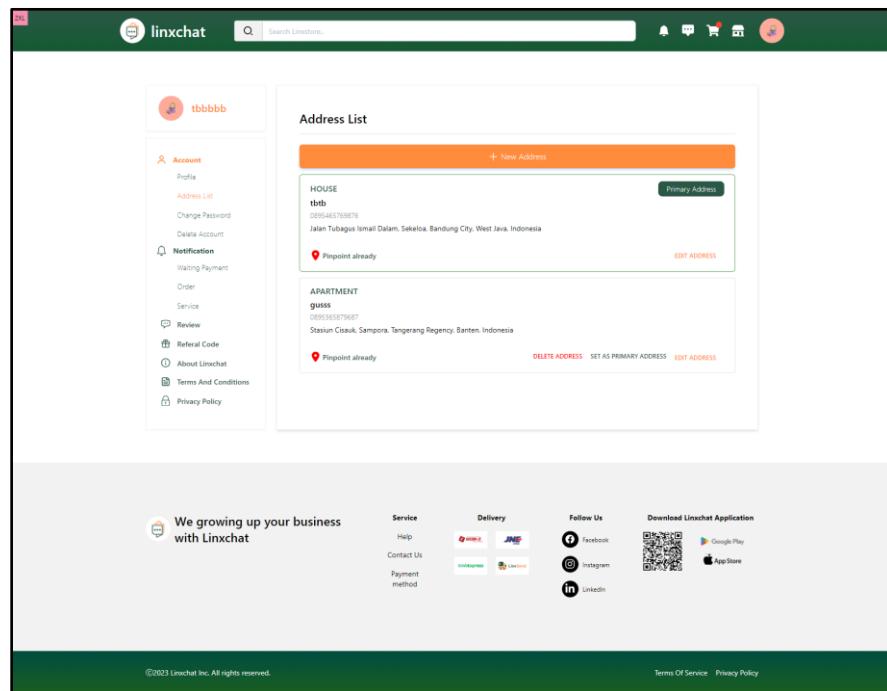
3. Modal Nomor Telepon



Gambar VI.4 Modal Nomor Telepon

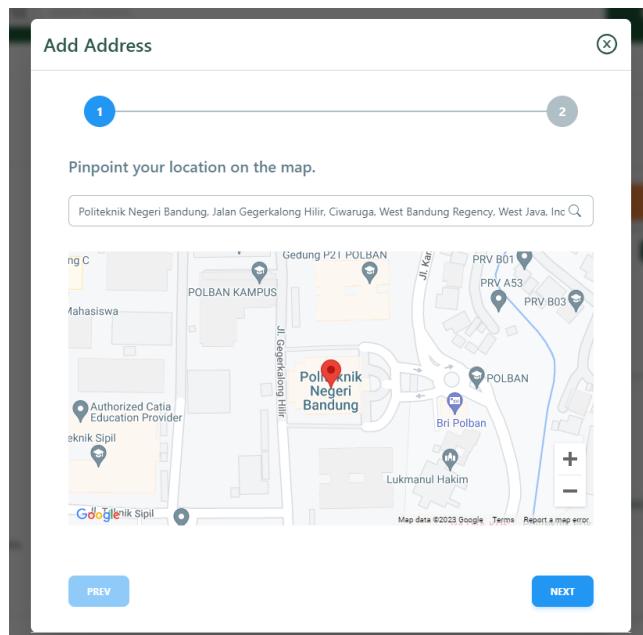
VI.1.2. Fitur Kelola Alamat

Fitur Kelola Alamat memungkinkan pengguna untuk membuat, menghapus, dan memperbarui informasi alamat pengguna.



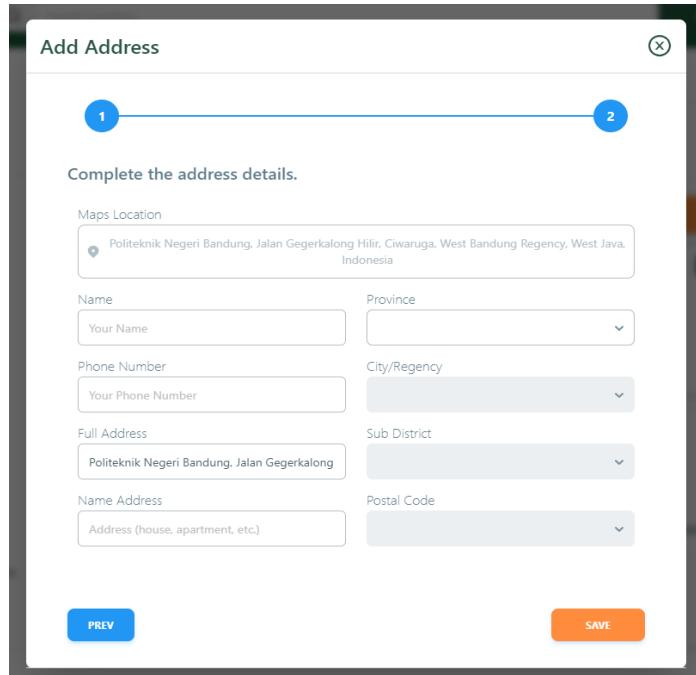
Gambar VI.5 Fitur Kelola Alamat

1. Modal Membuat Alamat (Mencari Lokasi)



Gambar VI.6 Modal Membuat Alamat(Mencari Lokasi)

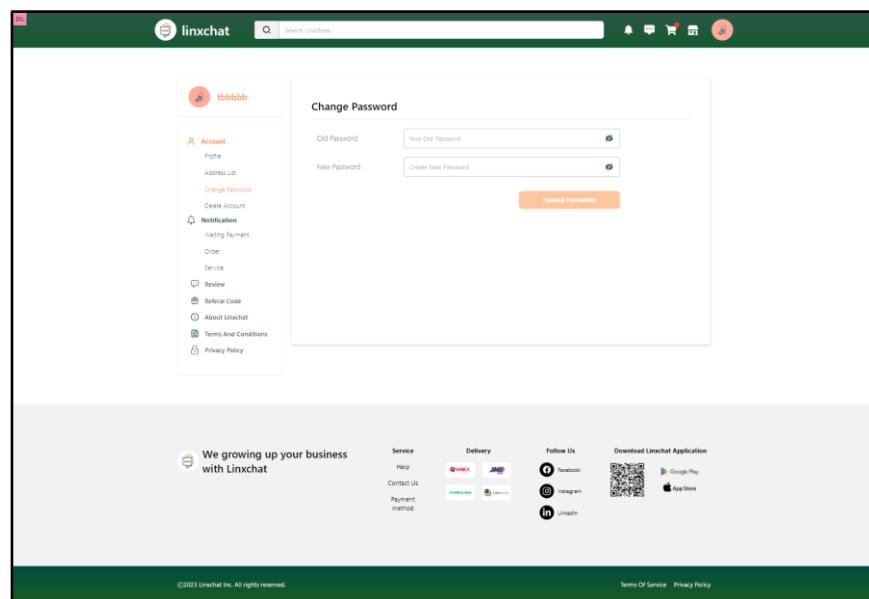
2. Modal Membuat Alamat (Isi Data Pengguna)



Gambar VI.7 Modal Membuat Alamat (Isi Data Pengguna)

VI.1.3. Fitur Ubah Password

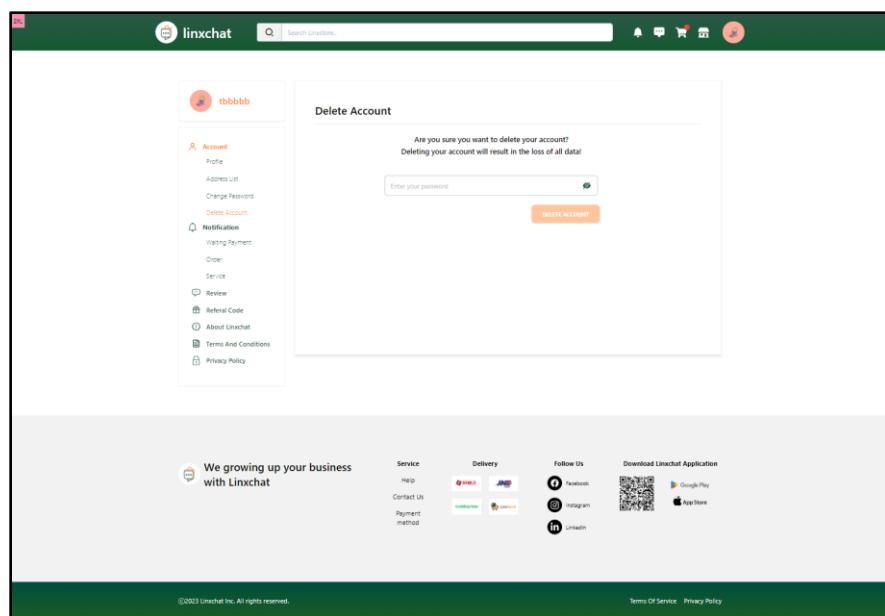
Fitur ubah password memungkinkan pengguna untuk mengganti kata sandi yang digunakan untuk mengakses akun pengguna.



Gambar VI.8 Fitur Ubah Password

VI.1.4. Fitur Hapus Akun

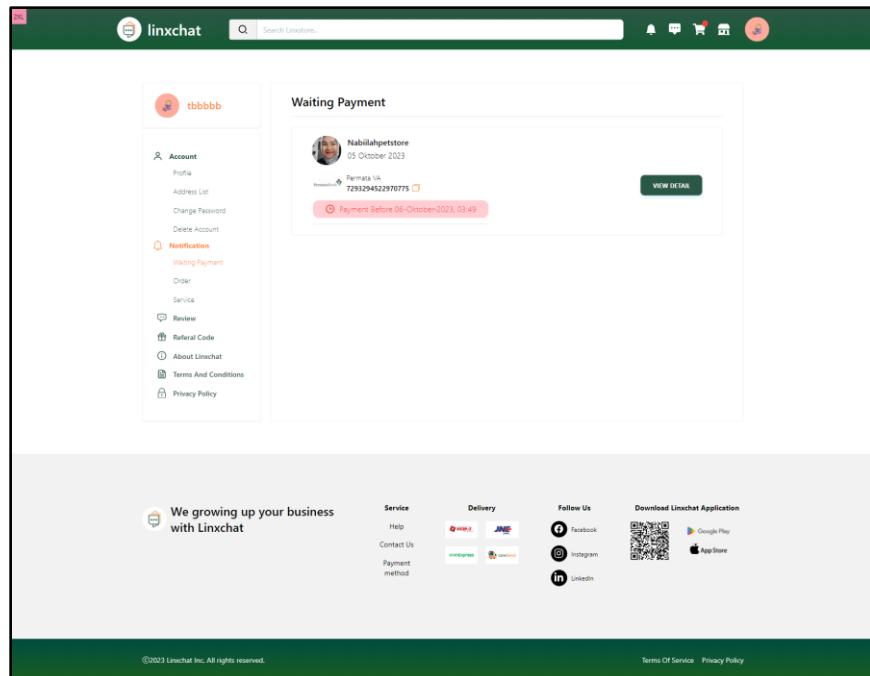
Fitur hapus akun adalah fitur yang memungkinkan pengguna untuk menghapus akun secara permanen. Penghapusan akun akan menghapus semua informasi, data, dan akses pengguna ke website.



Gambar VI.9 Fitur Hapus Akun

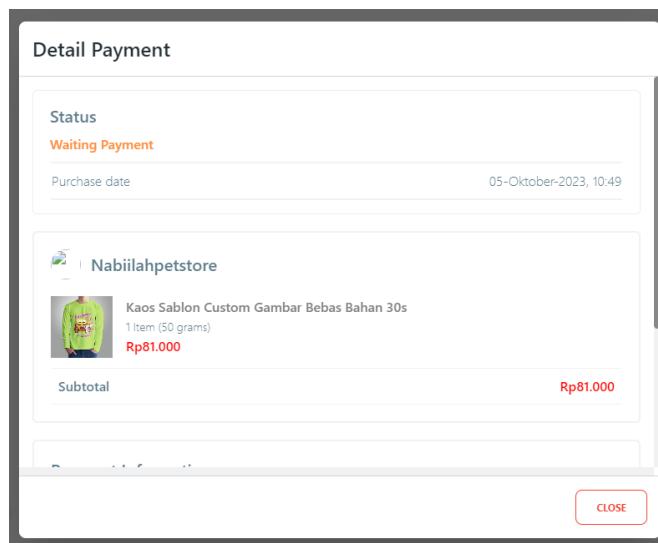
VI.1.5. Fitur Menunggu Pembayaran

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan pesanan, tanpa harus membayar segera. Ini bermanfaat jika pengguna ingin mengecek pesanan, atau menunggu hingga pengguna yakin ingin melanjutkan pembelian.

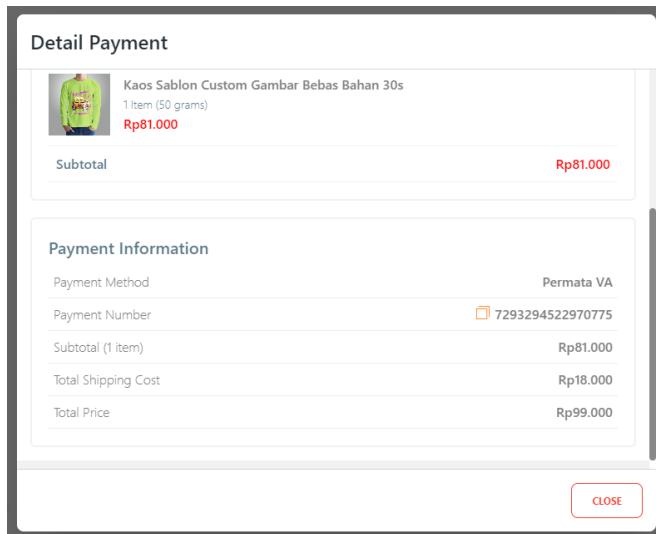


Gambar VI.10 Fitur Menunggu Pembayaran

1. Modal *Detail Payment*



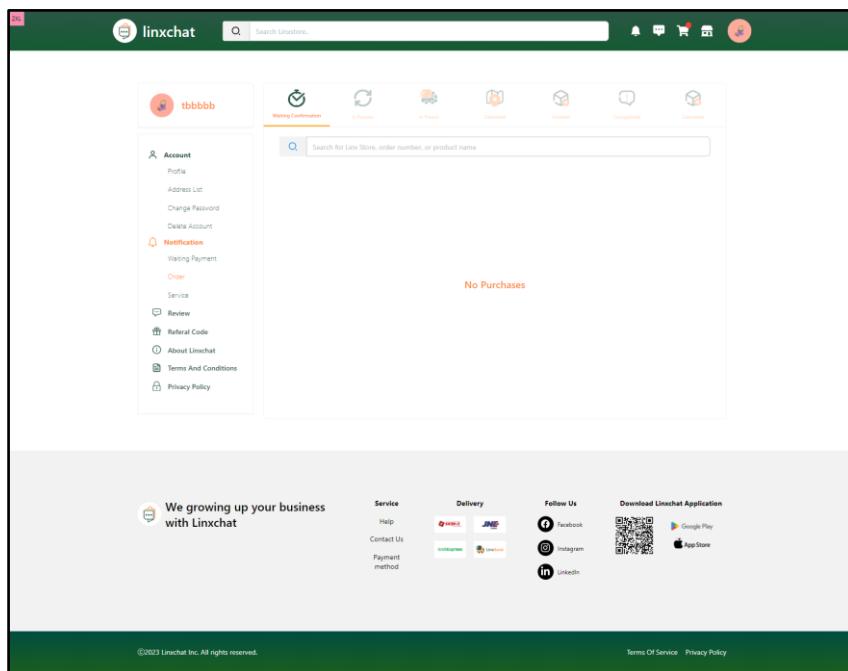
Gambar VI.11 Modal *Detail Payment*



Gambar VI.12 Modal Detail Payment

VI.1.6. Fitur Status Pesanan Produk

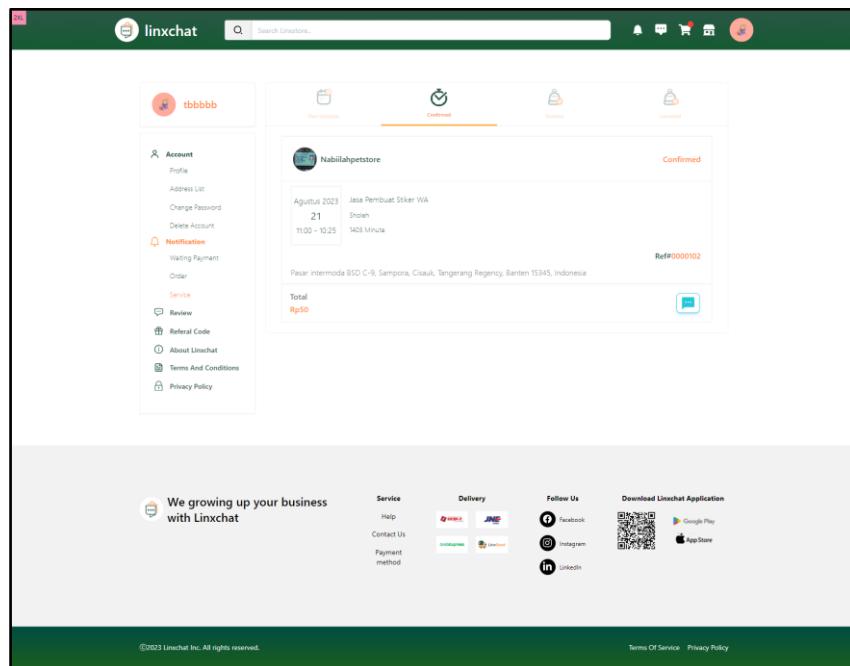
Fitur Status Pesanan Produk memungkinkan pengguna melacak dan memantau status pesanan produk yang telah dipesan. Fitur ini memberikan informasi tentang keadaan pesanan mulai dari saat pemesanan hingga pengiriman.



Gambar VI.13 Fitur Status Pesanan Produk

VI.1.7. Fitur Status Pemesanan Layanan

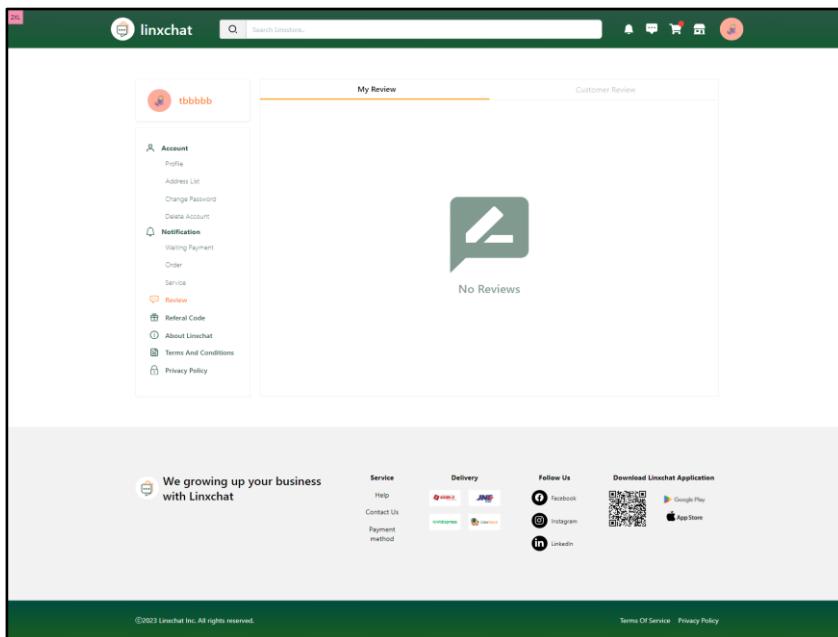
Fitur Status Pemesanan Layanan memungkinkan pengguna untuk melacak status layanan yang telah dipesan oleh pengguna .



Gambar VI.14 Fitur Status Pesanan Layanan

VI.1.8. Fitur Riwayat Ulasan

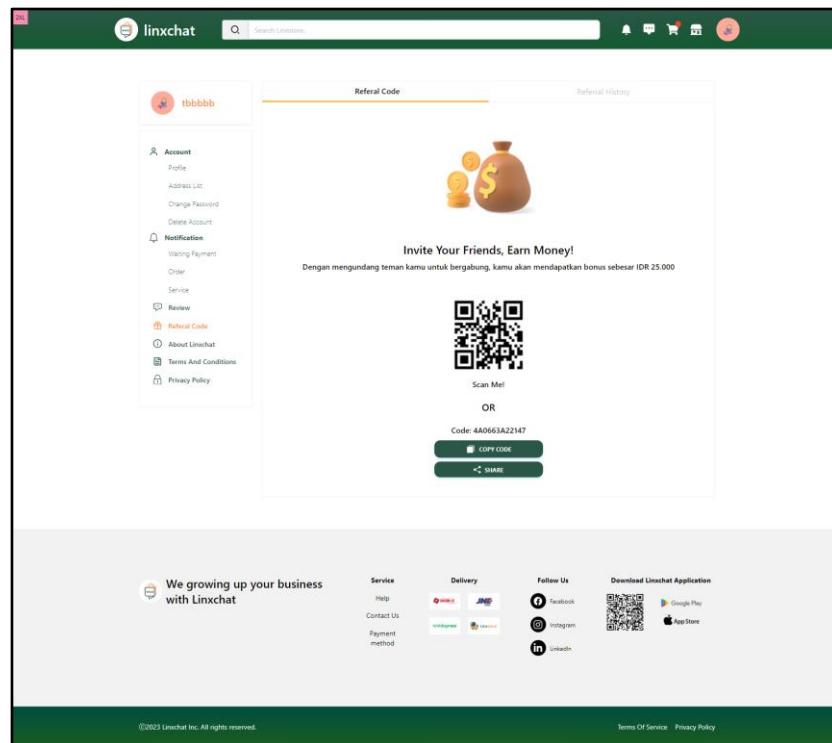
Fitur Riwayat Ulasan memungkinkan pengguna untuk melihat riwayat ulasan yang telah diberikan atau terima terkait produk yang pengguna pesan ataupun jual.



Gambar VI.15 Fitur Riwayat Ulasan

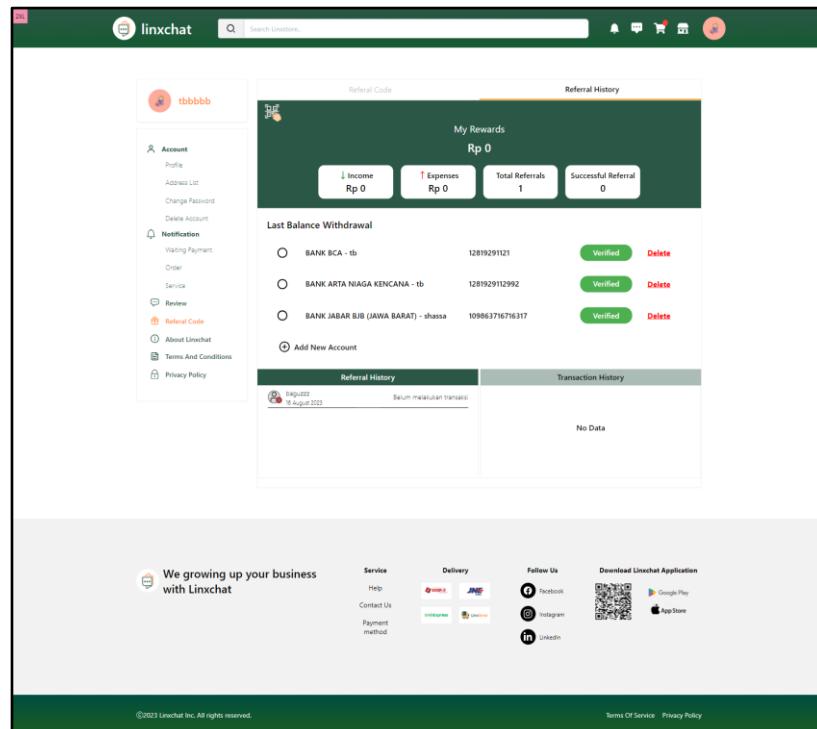
VI.1.9. Fitur Kode Referal

Fitur Kode Referal adalah fitur bagi pengguna yang sudah terdaftar pada aplikasi untuk mengajak teman, keluarga, atau kontak lainnya untuk mendaftar aplikasi. Jika pengguna baru menggunakan kode referal saat mendaftar, baik pengguna baru maupun pengguna yang baru mendaftar akan menerima uang dengan nominal tertentu.



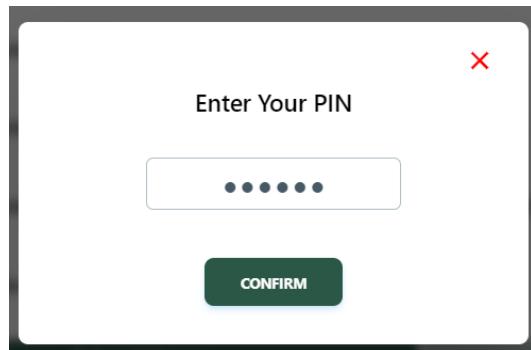
Gambar VI.16 Fitur Kode Referral

1. Riwayat Referral



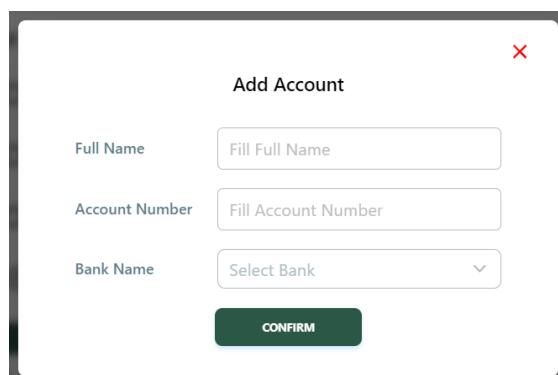
Gambar VI.17 Riwayat Referal

2. Modal PIN Buat Akun Bank



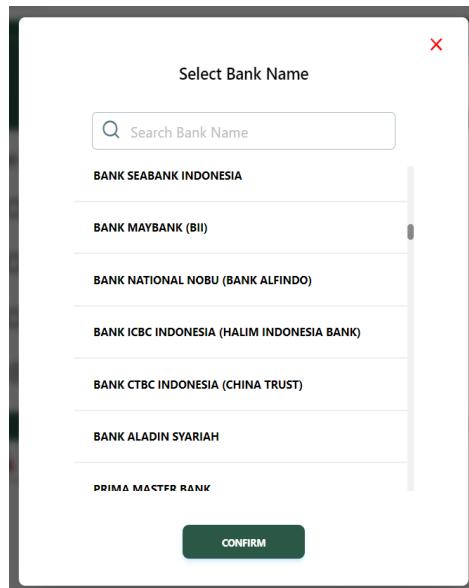
Gambar VI.18 Modal PIN Buat Akun Bank

3. Modal Buat Bank



Gambar VI.19 Modal Buat Bank

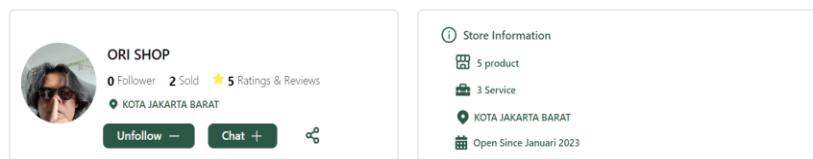
4. Modal Pilih Nama Bank



Gambar VI.20 Pilih Nama Bank

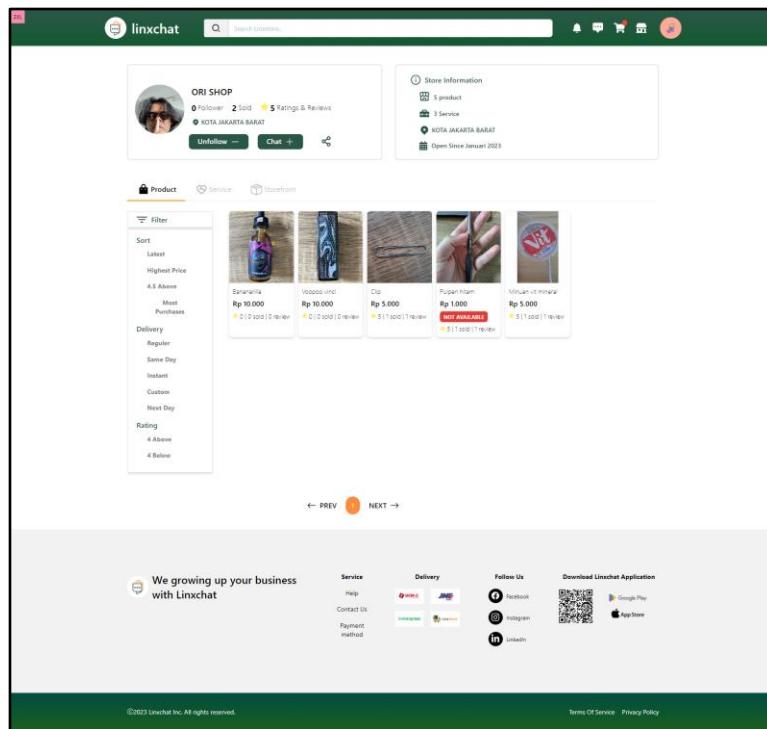
VI.1.10. Fitur Follow Store

Fitur *Follow Store* memungkinkan pengguna untuk mengikuti sebuah toko maupun penjual. Ketika pengguna memutuskan untuk mengikuti sebuah toko, pengguna akan mendapatkan pembaruan dan pemberitahuan terkait toko tersebut.



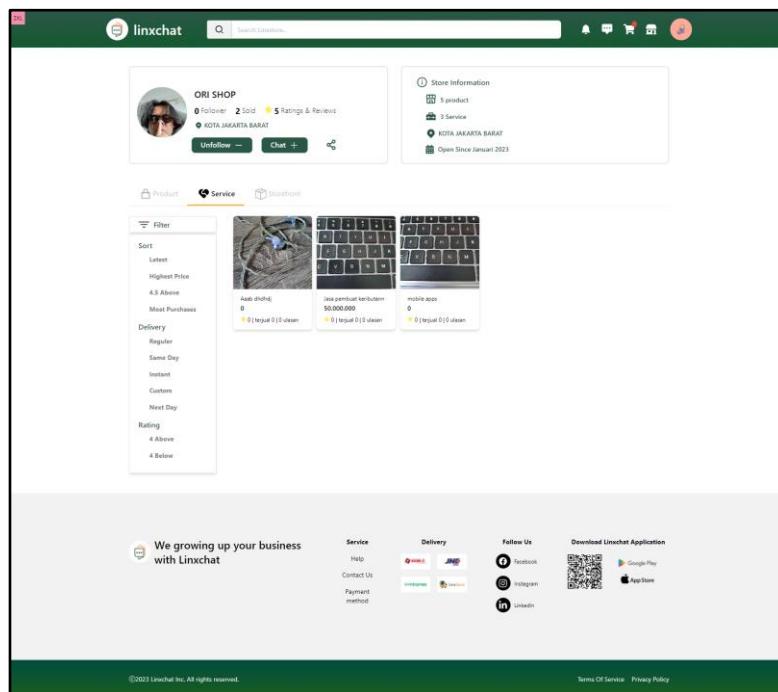
Gambar VI.21 Store Profil

1. Produk Toko



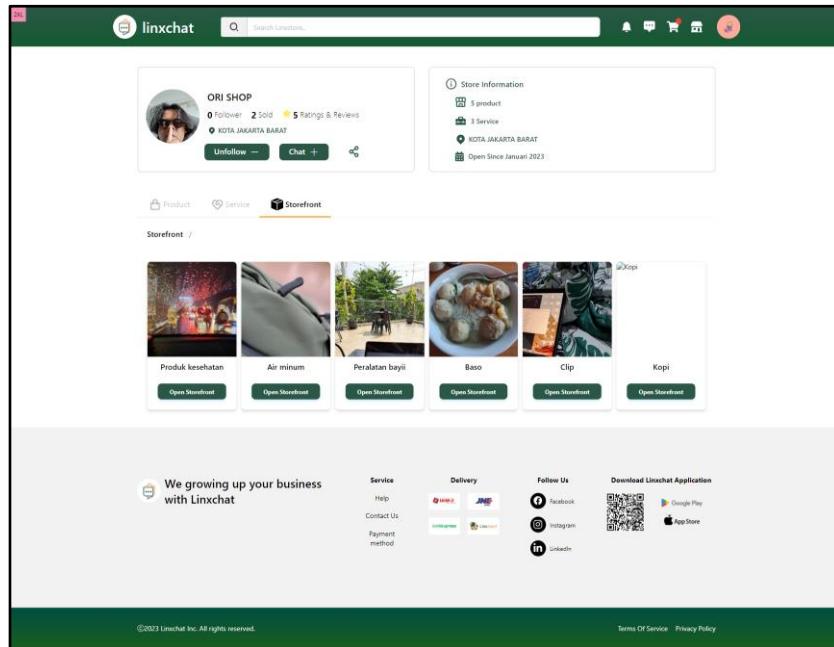
Gambar VI.22 Produk Toko

2. Layanan Toko



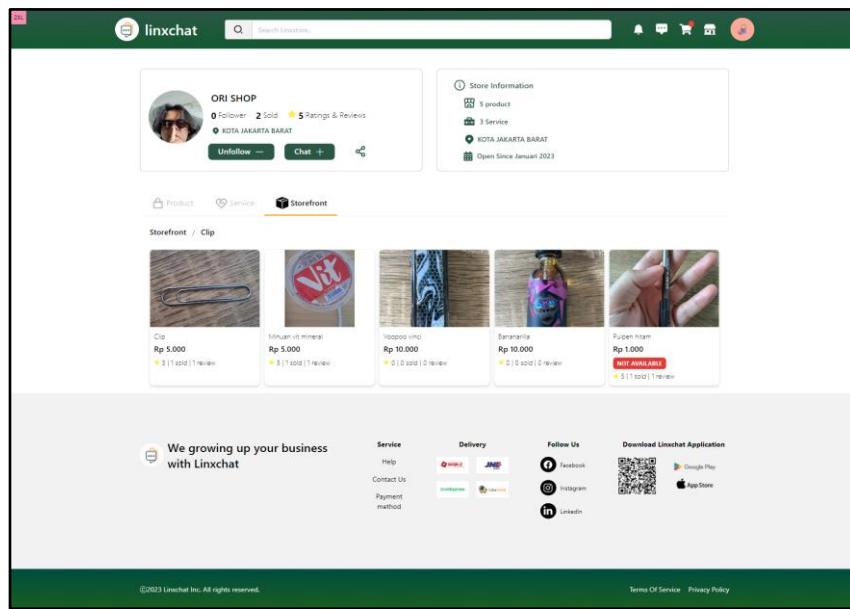
Gambar VI.23 Layanan Toko

3. Etalase Toko



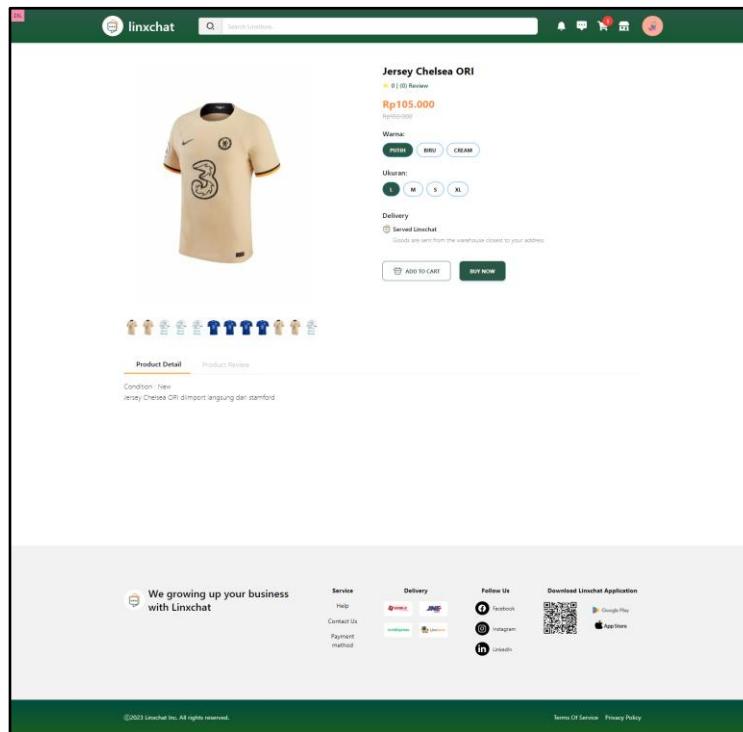
Gambar VI.24 Etalase Toko

4. Etalase Produk



Gambar VI.25 Etalase Produk

VI.1.11. Detail Produk



Gambar VI.26 Detail Produk

1. Pilih Varian Produk



Gambar VI.27 Pilih Varian Produk

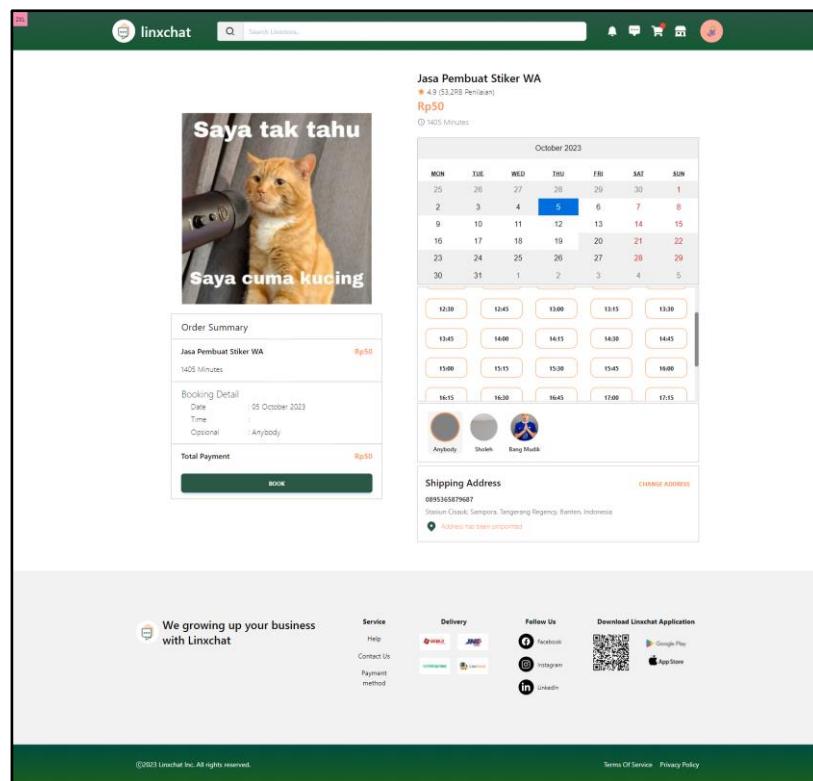
2. Tambah Ke dalam Keranjang



Gambar VI.28 Fitur Tambah Keranjang

VI.1.12. Fitur Booking Layanan

Fitur Booking layanan memungkinkan pengguna untuk melakukan pemesanan atau reservasi layanan.



Gambar VI.29 Fitur Booking Layanan

Order Summary	
Jasa Pembuat Stiker WA	Rp50
1405 Minutes	
Booking Detail	
Date	: 05 October 2023
Time	:
Opsional	: Anybody
Total Payment	Rp50
BOOK	

Gambar VI.30 Ringkasan Booking Layanan

VI.1.13. Fitur Buat Toko

Fitur Buat Toko memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola toko sendiri. Dengan menggunakan fitur ini, pengguna dapat membuat toko dari awal, mengatur produk atau layanan yang dijual, mengelola pembayaran,, serta memantau ulasan toko.

Create Linxstore		Linxstore information
		<input placeholder="Linxstore Name *" type="text"/> <small>Linxstore name cannot contain spaces and special characters. Cont (.) / ()</small> <input placeholder="Linxstore Display Name *" type="text"/> <input placeholder="Linxstore Description *" type="text"/> NEXT >

Gambar VI.31 Fitur Toko Buat Toko

Linkstore address
cajdadjhkhad

Location Maps *

Province *

City/Regency *

Subdistrict *

Complete Address *

Postal Code *

< PREVIOUS NEXT >

Gambar VI.32 Fitur Buat Toko

Day	Opening hours	Closing hours	
<input checked="" type="checkbox"/> Monday	10.00	-	19.00
<input checked="" type="checkbox"/> Tuesday	10.00	-	19.00
<input checked="" type="checkbox"/> Wednesday	10.00	-	19.00
<input checked="" type="checkbox"/> Thursday	10.00	-	19.00
<input checked="" type="checkbox"/> Friday	10.00	-	19.00
<input checked="" type="checkbox"/> Saturday	10.00	-	19.00
<input checked="" type="checkbox"/> Sunday	10.00	-	19.00

Close Linxstore Now

Make Linxstore Public
Your business services can be viewed by the public.

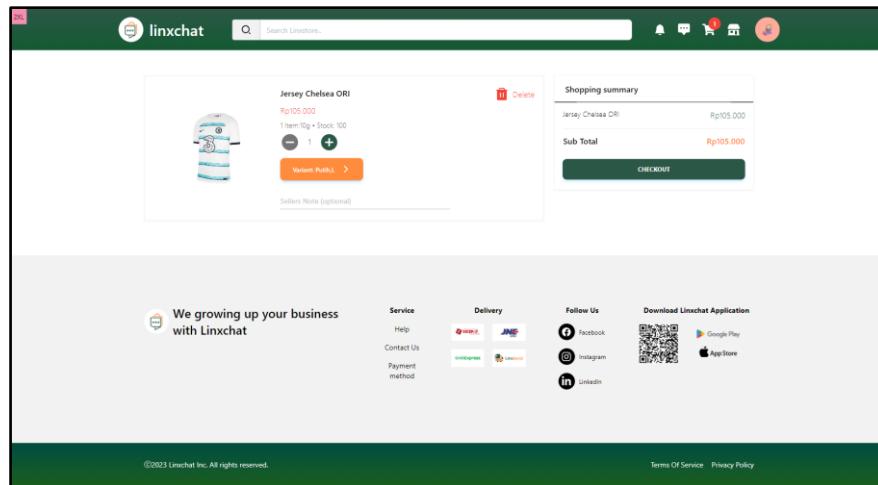
< PREVIOUS Save NEXT >

Gambar VI.33 Fitur Buat Toko

VI.1.14. Fitur Keranjang

Fitur keranjang memungkinkan pengguna untuk menyimpan produk yang ingin dibeli sebelum melanjutkan ke proses pembayaran. Adaput fitur - fitur yang ada didalam keranjang diantaranya yaitu

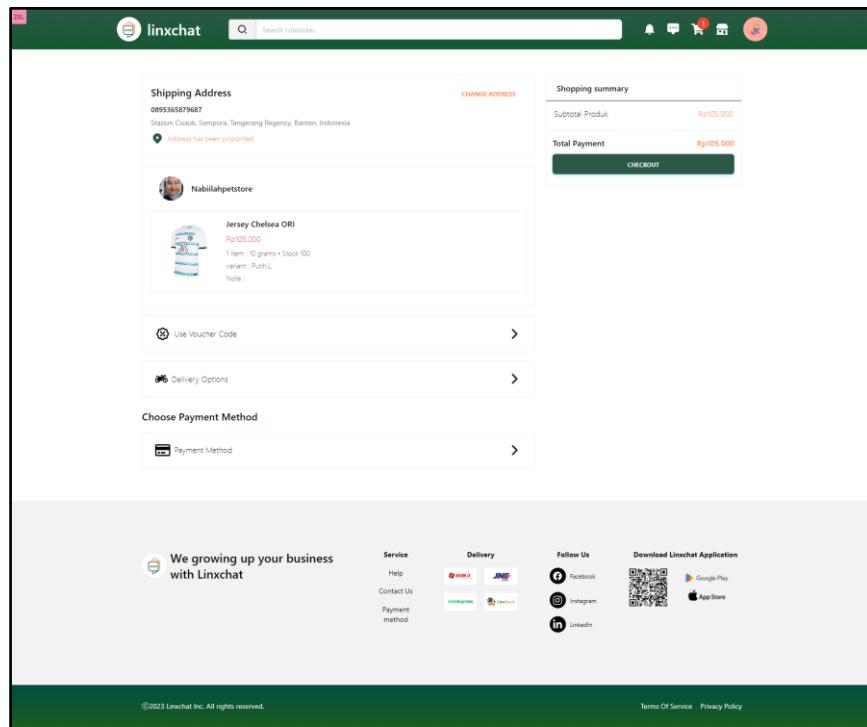
1. Hapus Keranjang
2. Ubah Kuantitas Produk
3. Tambah Deskripsi Produk
4. Ubah Variasi Produk



Gambar VI.34 Fitur Keranjang

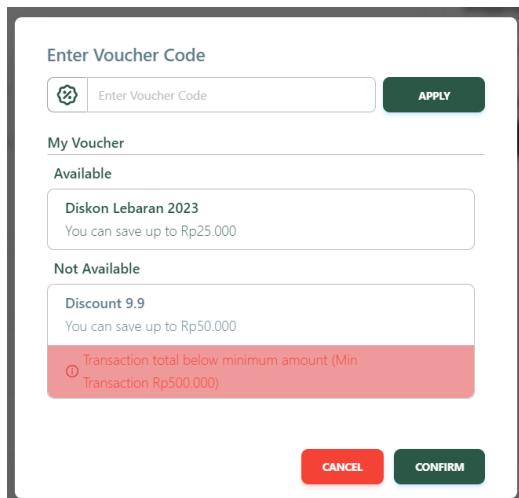
VI.1.15. Fitur Checkout

Fitur Checkout memungkinkan pengguna menyelesaikan pembelian produk yang telah ditambahkan ke keranjang belanja.



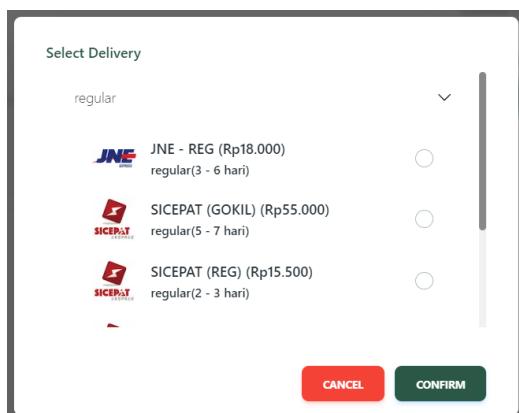
Gambar VI.35 Fitur Checkout

1. Modal Pilih Voucher Diskon



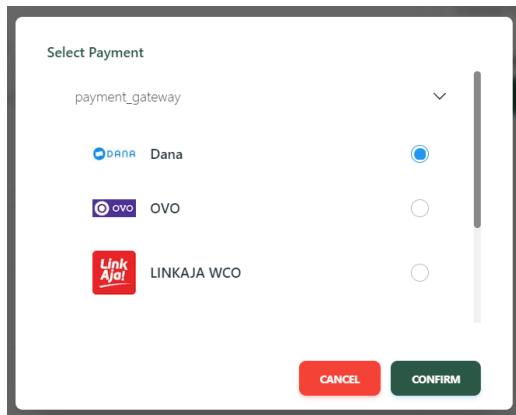
Gambar VI.36 Modal Voucher Diskon

2. Modal Pilih Pengiriman



Gambar VI.37 Modal Pengiriman

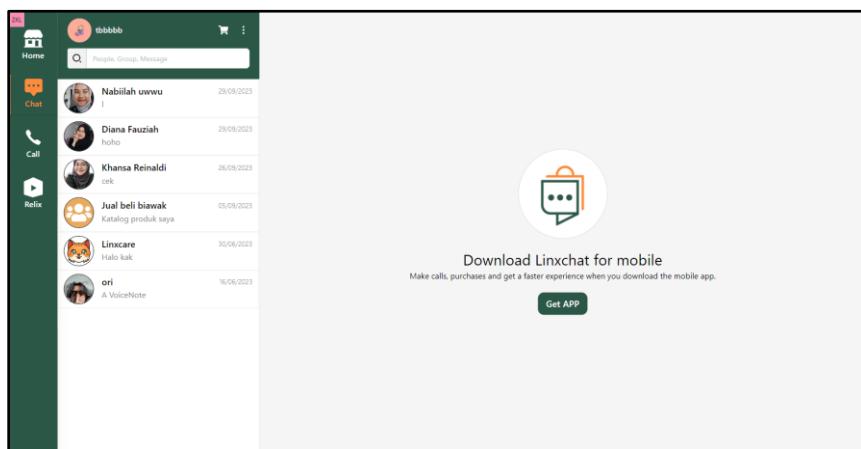
3. Modal Pilih Jenis Pembayaran



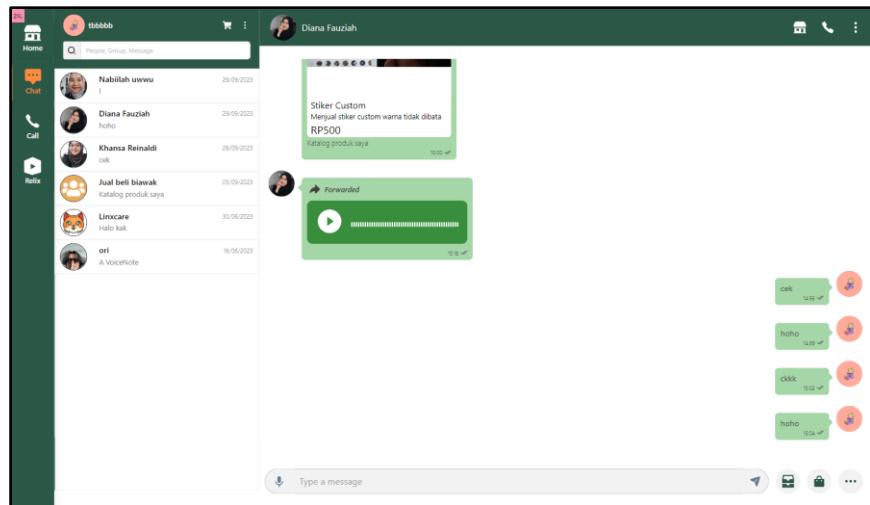
Gambar VI. 38 Modal Jenis Pembayaran

VI.1.16. Fitur Chat

Fitur Chat memungkinkan interaksi antara pengguna dengan pengguna lain ataupun pengguna dan penjual secara *real-time*. Fitur chat ini bisa melibatkan pesan teks, pesan media, telepon, atau jenis pesan lainnya.



Gambar VI.39 Fitur Chat



Gambar VI.40 Fitur Chat

1. Chat Toko

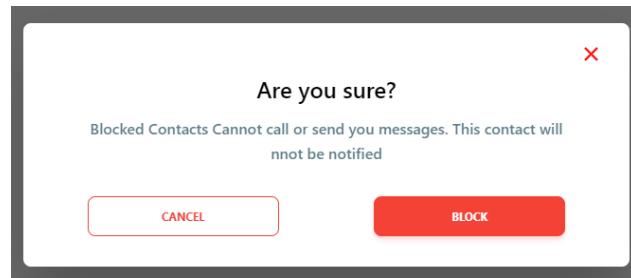
Fitur Chat Toko memungkinkan pengguna berinteraksi dengan penjual dari sebuah toko. Fitur ini memungkinkan pengguna mengajukan pertanyaan, meminta saran, atau mendapatkan bantuan langsung kepada penjual.



Gambar VI.41 Fitur Chat Dari Toko

2. Modal Blok Pengguna

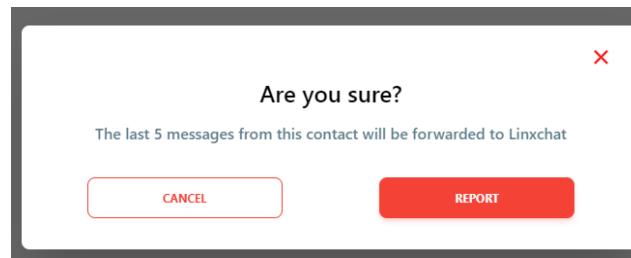
Fitur Blok Pengguna memungkinkan pengguna menghentikan interaksi dengan pengguna lain yang tidak diinginkan.



Gambar VI.42 Modal Blok Pengguna

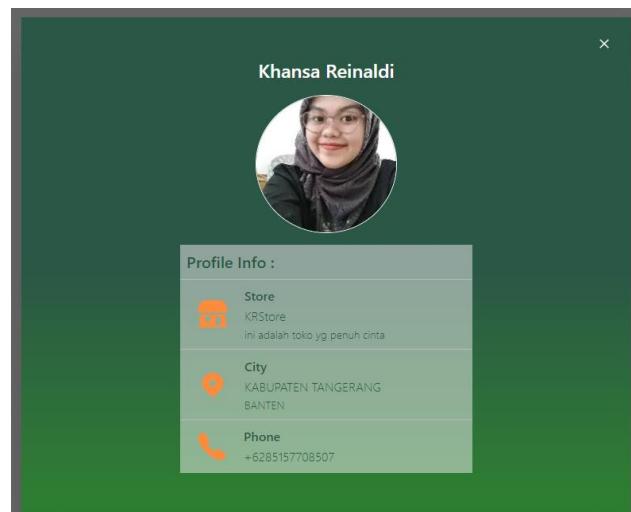
3. Modal Laporkan Pengguna

Fitur Laporkan Pengguna memungkinkan pengguna melaporkan perilaku yang tidak pantas, pelecehan, pelanggaran kebijakan, atau konten merugikan dari pengguna lain.



Gambar VI.43 Modal Laporkan Pengguna

4. Modal Profile Pengguna

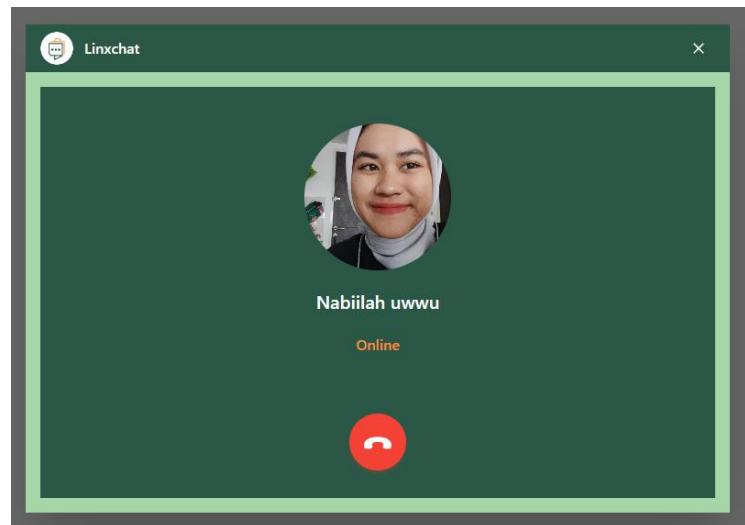


Gambar VI.44 Modal Profil Pengguna

5. Fitur Telepon

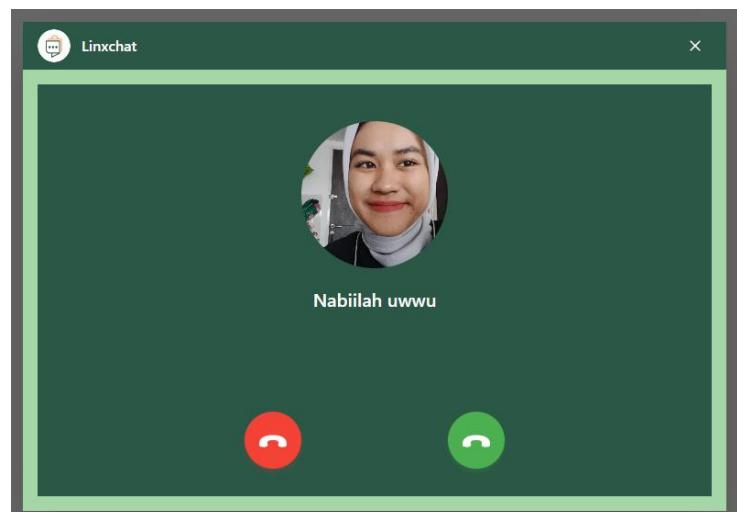
Fitur telepon memungkinkan pengguna untuk membuat panggilan suara dengan pengguna lain.

5.1. Modal Melakukan Panggilan



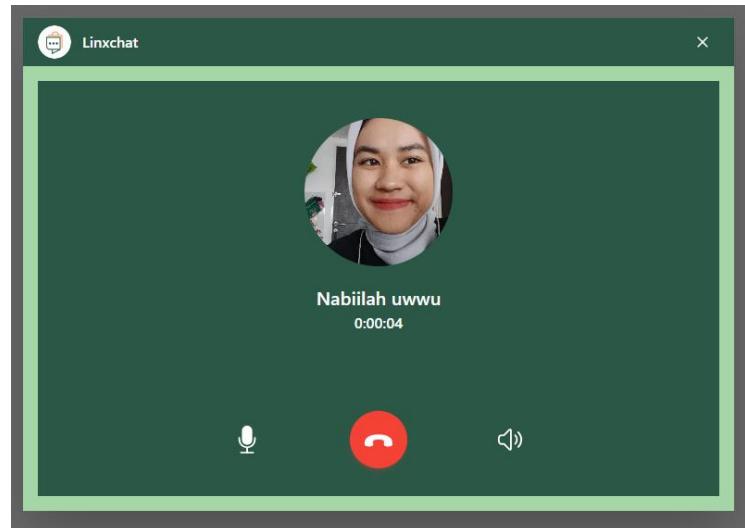
Gambar VI.45 Modal Melakukan Panggilan

5.2. Modal Panggilan Masuk



Gambar VI.46 Modal Panggilan Masuk

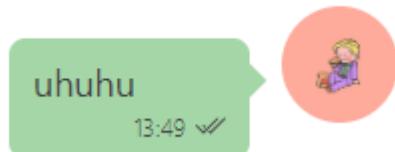
5.3. Modal Panggilan Berlangsung



Gambar VI.47 Modal Panggilan Berlangsung

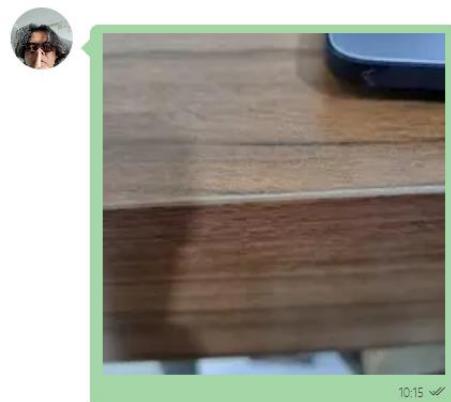
6. Jenis Pesan

6.1. Pesan text



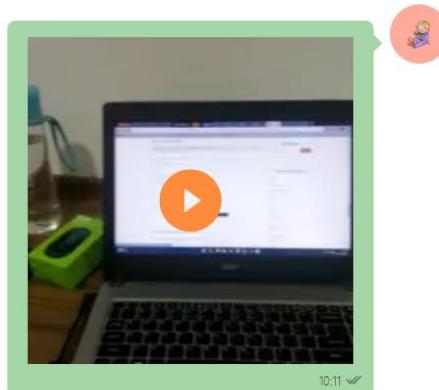
Gambar VI.48 Tampilan Pesan Text

6.2. Pesan Gambar



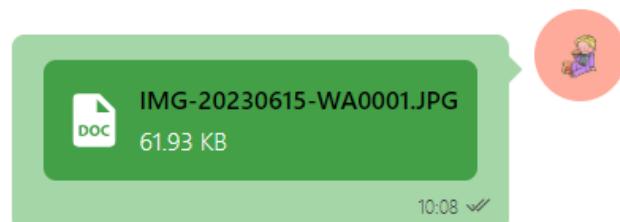
Gambar VI.49 Tampilan Pesan Gambar

6.3 Pesan Video



Gambar VI.50 Tampilan Pesan Video

6.4 Pesan Dokumen



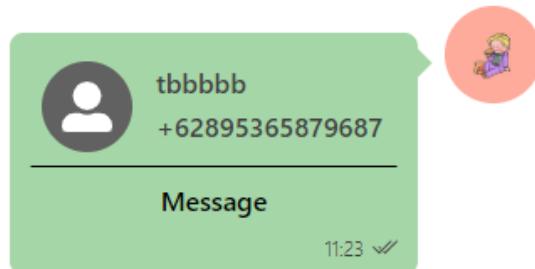
Gambar VI.51 Tampilan Pesan Dokumen

6.5 Pesan Suara



Gambar VI.52 Tampilan Pesan Suara

6.6 Pesan Bagikan Kontak



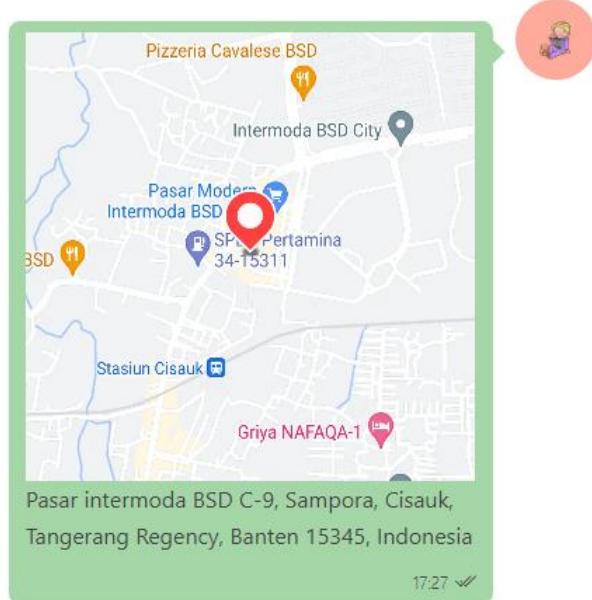
Gambar VI.53 Tampilan Pesan Bagikan Kontak

6.7 Pesan Bagikan Produk



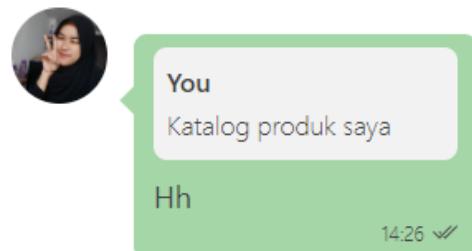
Gambar VI.54 Tampilan Pesan Bagikan Produk

6.8 Pesan Bagikan Lokasi



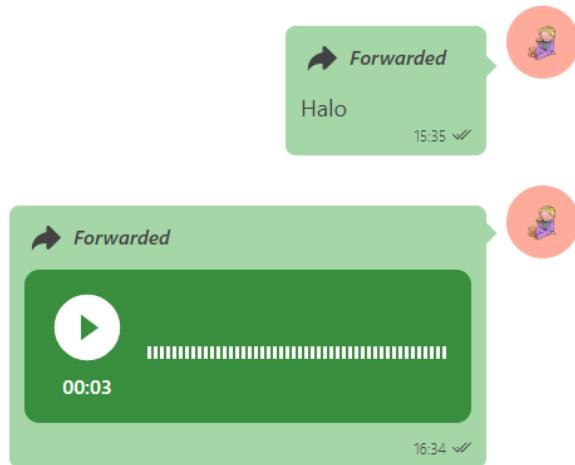
Gambar VI.55 Tampilan Pesan Bagikan Lokasi

6.9 Pesan Balasan



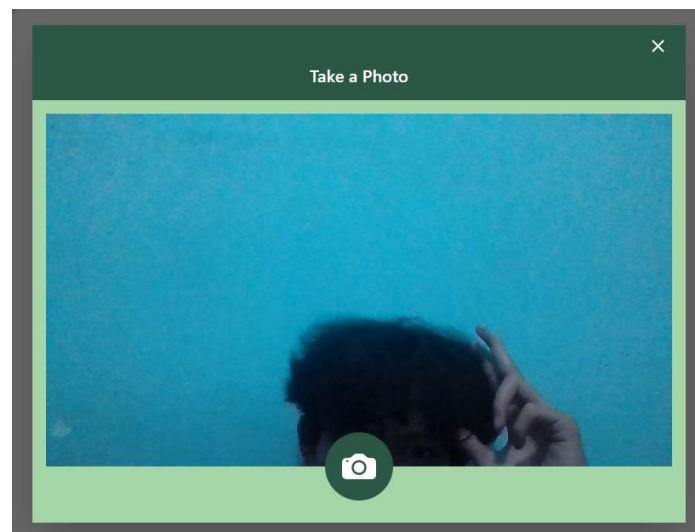
Gambar VI.56 Tampilan Pesan Balasan

6.10 Pesan Teruskan



Gambar VI.57 Tampilan Pesan Teruskan

6.11 Kirim Pesan Gambar Dari Kamera



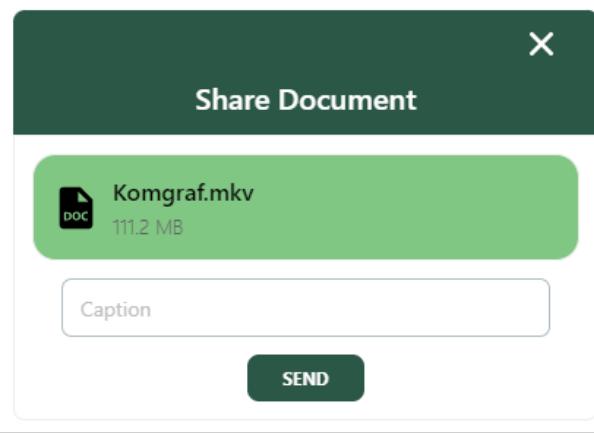
Gambar VI.58 Tampilan Kirim Pesan Gambar dari kamera

6.12 Kirim Media file



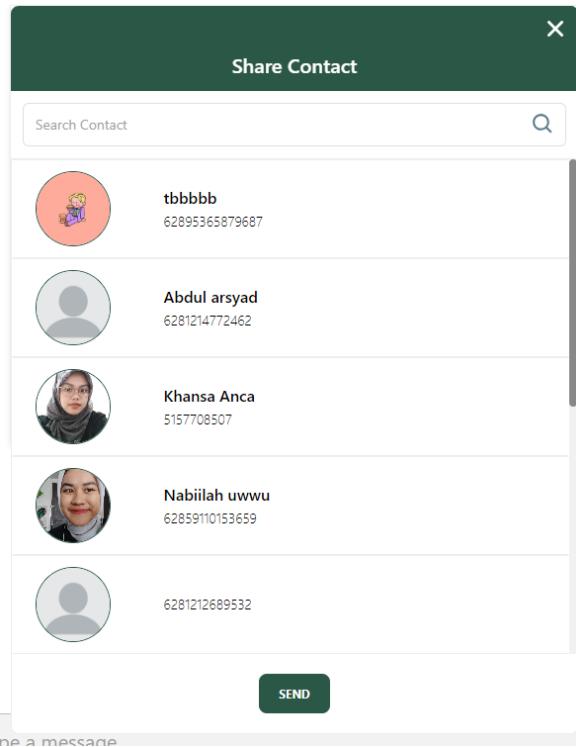
Gambar VI.59 Tampilan Kirim Media

6.13 Kirim Dokumen File



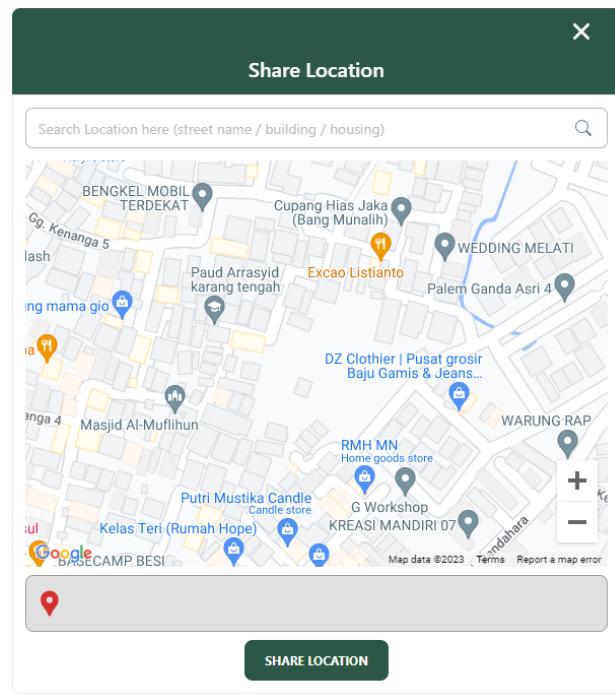
Gambar VI.60 Tampilan Kirim Pesan Dokumen File

6.14 Kirim Bagikan Kontak



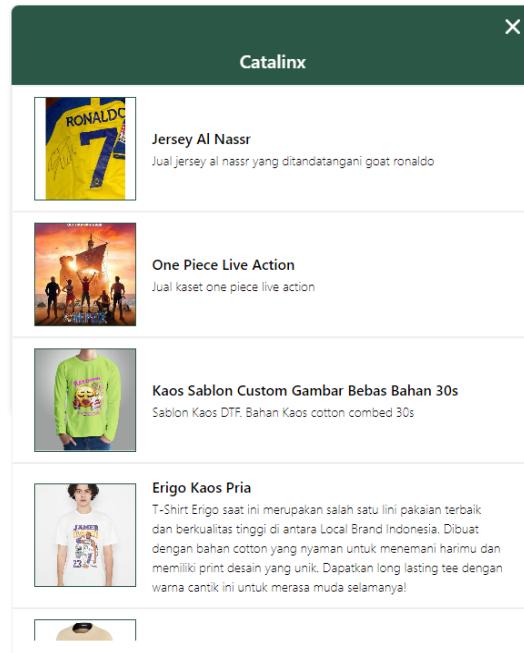
Gambar VI.61 Tampilan Kirim Pesan Bagikan Kontak

6.15 Kirim Pesan Bagikan Lokasi



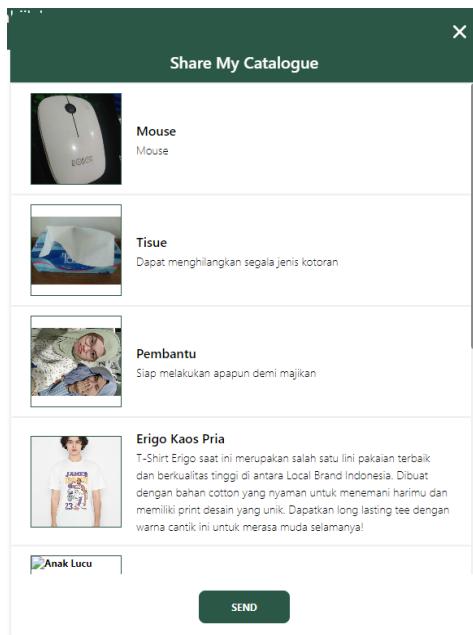
Gambar VI.62 Tampilan Kirim Pesan Bagikan Lokasi

6.16 Catalinx



Gambar VI.63 Tampilan Catalinx

6.17 Kirim Pesan Bagikan Catalog



Gambar VI.64 Tampilan Kirim Pesan Bagikan Catalog

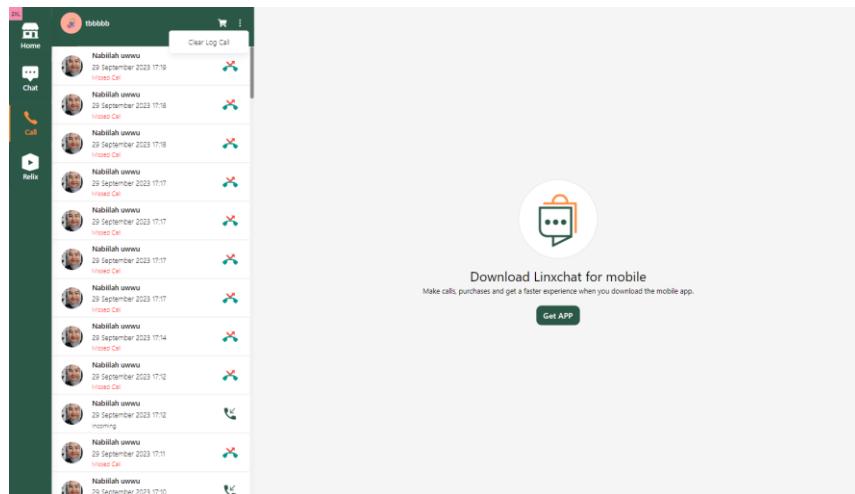
6.18 Kirim Pesan Suara



Gambar VI.65 Tampilan Kirim Pesan Suara

VI.1.17. Fitur Log Panggilan

Fitur log panggilan berfungsi untuk mencatat riwayat panggilan yang dilakukan oleh pengguna.

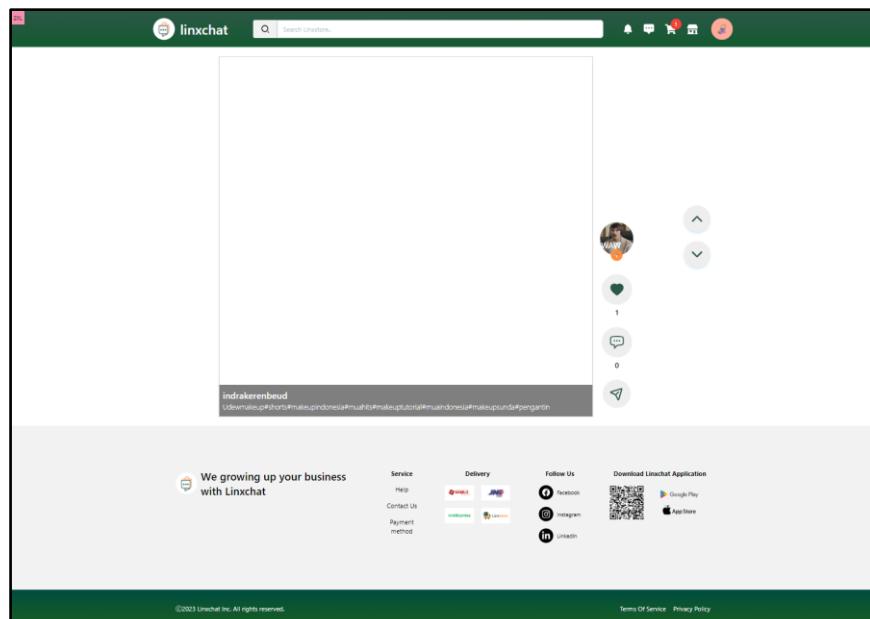


Gambar VI.66 Fitur Log Panggilan

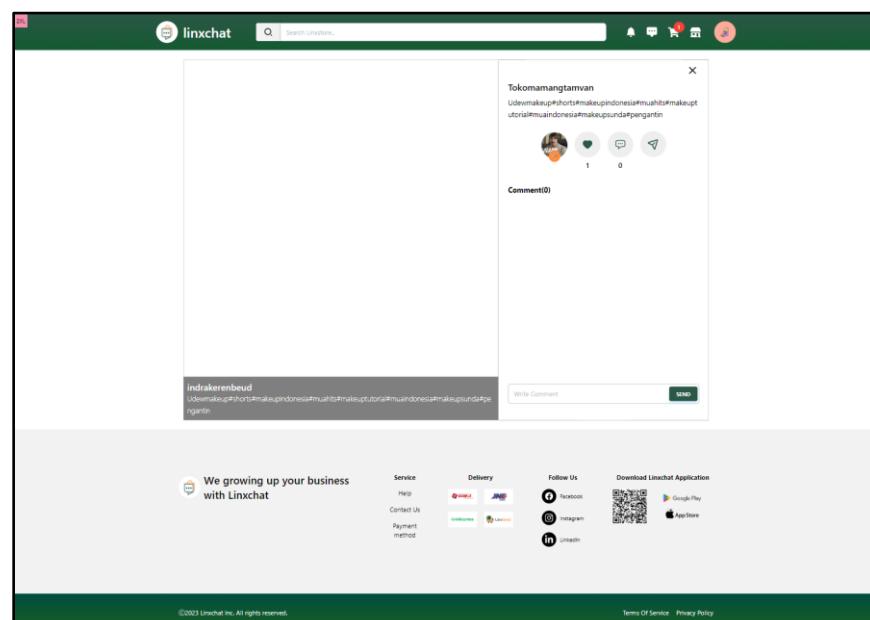
VI.1.18. Fitur Relix

Fitur Relix Memungkinkan pengguna membuat video pendek, dengan berbagai efek kreatif, musik, dan teks yang dapat ditambahkan. Adapun fitur - fitur yang ada didalam relix, diantaranya yaitu

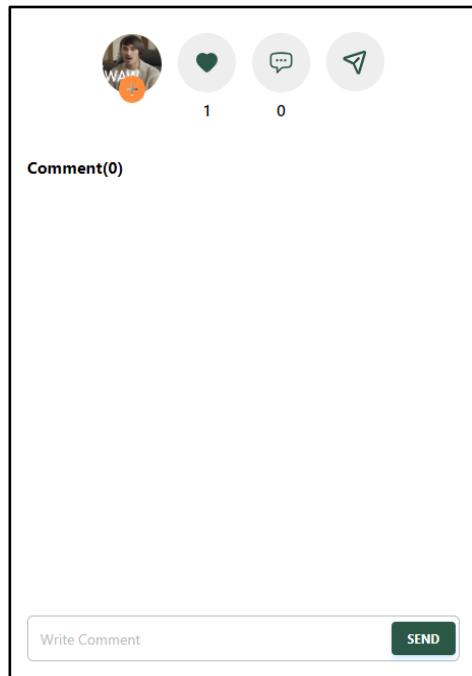
1. Follow
2. Like
3. Comment
4. Share



Gambar VI.67 Fitur Relix

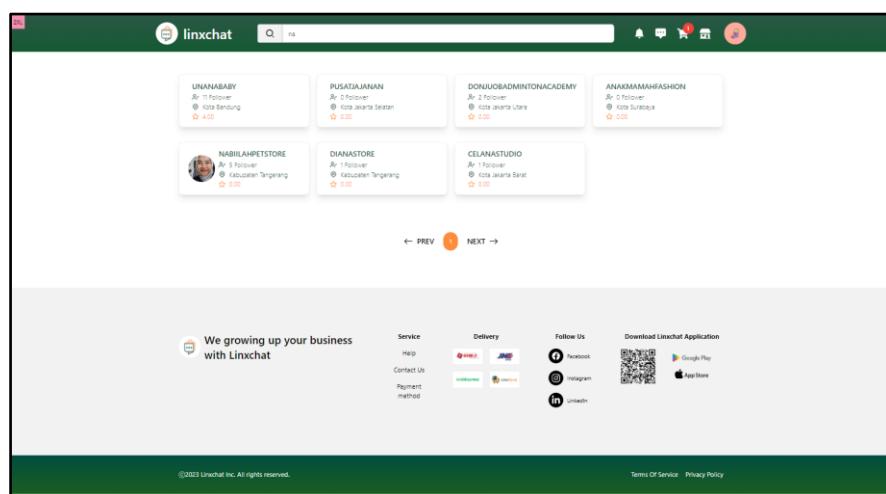


Gambar VI.68 Fitur Relix Komentar



VI.1.19. Fitur Cari Toko

Fitur Cari Toko memungkinkan pengguna mencari toko di dalam aplikasi.



Gambar VI.69 Fitur Cari Toko

BAB VII

PENUTUP

VII.1. Kesimpulan

Pelaksanaan kerja praktik dilaksanakan di PT. Selada Indonesia Produktif selama 4 bulan memberikan banyak pengalaman baru bagi mahasiswa terutama mendapatkan pengalaman untuk bekerja secara langsung dalam industri. Peningkatan paling menonjol yang mahasiswa alami selama kerja praktik di PT. Selada Indonesia Produktif yaitu dari segi *hardskill* seperti pemahaman suatu *tools* dan teknologi yang digunakan pada saat pengembangan aplikasi.

Selain meningkat dari segi *hardskill*, mahasiswa juga mendapatkan peningkatan dari segi *softskill* seperti kemampuan komunikasi dan manajemen waktu. Peningkatan kemampuan komunikasi didapat dari seringnya berkomunikasi dengan pegawai - pegawai di kantor maupun rekan kerja praktik dengan umur dan pengalaman yang berbeda - beda. Peningkatan dalam manajemen waktu didapat ketika membagi - bagi tugas agar bisa selesai tepat waktu.

Meningkatnya kemampuan *hardskill* maupun *softskill*, mahasiswa merasa bahwa bekerja langsung di dunia kerja memberikan dampak yang besar bagi kemampuan mahasiswa, karena tindakan dan hasil yang dikerjakan ada keterkaitan dengan orang lain. Oleh karena itu, penting untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan dengan sungguh-sungguh.

VII.2. Saran

VII.2.1. Saran Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa harus menjaga komunikasi dengan pembimbing JTK, pembimbing perusahaan, dan pegawai perusahaan agar lebih mudah menyelesaikan permasalahan yang dihadapi saat kerja praktik.

2. Mahasiswa harus mampu menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan lingkungan kantor baik dari budaya dan komunikasi dengan pegawai.
3. Mahasiswa meningkatkan eksplorasi teknologi yang digunakan perusahaan baik sebelum maupun saat dilaksanakan kerja praktik.
4. Mahasiswa lebih memperhatikan dan memahami terkait pekerjaan yang di dikerjakan di lingkungan Kerja Praktik.

VII.2.2. Saran Bagi Panitia Kerja Praktik

1. Tenggat waktu untuk pemberian tugas ditambah, dikarenakan pemberian tugas saat ini terlalu mendadak dan waktunya cukup sempit.
2. Pemaparan informasi terkait tugas dibuat lebih jelas agar tidak menimbulkan kesalahpahaman.
3. Adanya koordinasi antara pembimbing JTK dengan pembimbing perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apa itu API? Jenis, Fungsi & Contohnya.* (2023, March 1). Jagoan Hosting. Retrieved July 28, 2023, from <https://www.jagoanhosting.com/blog/apa-itu-web-api/>
- Apa itu Aplikasi Web? - Penjelasan tentang Aplikasi Web - AWS.* (n.d.). Amazon AWS. Retrieved July 27, 2023, from <https://aws.amazon.com/id/what-is/web-application/>
- Apa Itu Figma? Penjelasan, Fitur, Keunggulan dan Manfaatnya.* (2022, August 24). Dewaweb. Retrieved July 28, 2023, from https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-figma/#Apa_Itu_Figma
- Apa Itu GitHub? Pengertian, Fungsi, dan Cara Menggunakannya.* (2021, September 10). Niagahoster. Retrieved July 28, 2023, from <https://www.niagahoster.co.id/blog/github-adalah/>
- Apa itu JavaScript? - Penjelasan tentang JavaScript (JS) - AWS.* (n.d.). Amazon AWS. Retrieved July 27, 2023, from <https://aws.amazon.com/id/what-is/javascript/>
- Apa Itu JSON? Penjelasan, Penggunaan, dan Contoh JSON.* (2022, December 7). Hostinger. Retrieved July 28, 2023, from <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-json>
- Apa itu React JS? Panduan Lengkap untuk Pemula.* (2020, June 12). Niagahoster. Retrieved July 28, 2023, from <https://www.niagahoster.co.id/blog/react-js-adalah/>

Apa itu Trello? Fungsi, Fitur dan Kelebihan Kekurangannya. (2022, September 15). Dewaweb. Retrieved July 28, 2023, from

<https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-trello/>

Apa Itu TypeScript? Definisi, Kelebihan, dan Tantangannya. (2022, October 20).

cmlabs.co. Retrieved July 28, 2023, from <https://cmlabs.co/id-id/seo-terms/apa-itu-typescript>

Belajar Tailwind CSS - Pengertian, kurikulum dan cara belajar - Koding. (2023,

July 13). SkoDev. Retrieved July 277, 2023, from

<https://sko.dev/belajar/tailwind-css>

Dasar Penggunaan CSS. (2022, November 19). Dicoding. Retrieved July 27,

2023, from <https://www.dicoding.com/blog/dasar-penggunaan-css/>

Javascript: Pengertian, Sejarah, Fungsi, Dan Cara Kerjanya. (n.d.). Coding

Studio. Retrieved July 27, 2023, from <https://codingstudio.id/blog/apa-itu-javascript-fungsi-dan-keunggulannya/>

Mengenal Apa Itu Next.js, Pengertian, Fitur, Cara Kerja, dan Kelebihannya.

(n.d.). Biznet Gio. Retrieved July 28, 2023, from

<https://www.biznetgio.com/news/apa-itu-next-js>

Mengenal Jira, Sebuah Aplikasi Team Manajemen Terbaik & Mudah Selain

Trello - IDMETAFORA. (2022, August 31). idmetafora. Retrieved July 28,

2023, from <https://idmetafora.com/news/read/788/Mengenal-Jira-Sebuah-Aplikasi-Team-Manajemen-Terbaik-Mudah-Selain-Trello.html>

Mengenal TypeScript Bahasa Pemrograman Yang tidak Kalah Populer Dengan

JavaScript! - IDMETAFORA. (2022, October 5). idmetafora. Retrieved July

28, 2023, from <https://idmetafora.com/id/blog/read/1895/Mengenal-TypeScript-Bahasa-Pemrograman-Yang-tidak-Kalah-Populer-Dengan-JavaScript.html>

Next.js Framework untuk Mengatasi Masalah Rendering React.js. (2023, January 13). Dewaweb. Retrieved July 28, 2023, from
<https://www.dewaweb.com/blog/framework-next-js/>

Pengertian Dan Contoh Synchronous dan Asynchronous in JavaScript. (2022, January 19). Konsep Koding. Retrieved July 28, 2023, from
<https://www.konsepkoding.com/2022/01/pengertian-dan-contoh-synchronous-dan.html>

React JS: Kelebihan, Tutorial & Bedanya dengan React Native. (2023, May 31). Sekawan Media. Retrieved July 28, 2023, from
<https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-react-js/>

Visual Studio Code: Pengertian, Fitur, Keunggulan dan Jenisnya. (2022, November 22). Dewaweb. Retrieved July 28, 2023, from
<https://www.dewaweb.com/blog/mengenal-visual-studio-code/>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Testing Aplikasi Mobile

Lampiran 2 Testing Aplikasi Mobile

LINCHCHAT

TRANSACTION TESTING
MOBILE APPS

No TC	Scenario Test	Priority	Expected	TB	Rkstance	Navigation	Multa	Rewali	Ay	Nail	Tie	File	Remark	Status	Summary
100	Search Product From Catalog	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
101	Search Product From Catalog	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
102	Schedule Service from Catalog	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
103	Schedule Service from Search Bar	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
104	Schedule Service from Search Bar	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
105	Schedule Service from Search Bar	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
106	Schedule Service from Pofta Store	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
107	Check Product From Share Catalog	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
108	Check Product From Share Catalog	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
109	Check Product From Share Catalog	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
110	Check Product From Share Catalog	Critical	Success	No Run	No Run	Home	No Run								
111	Apply Promos	High	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
112	Pembayaran JNE CTO	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
113	Pembayaran JNE CTO POS	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
114	Pembayaran JNE CTO POS	High	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
115	Pembayaran Mandiri POS	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
116	Pembayaran Mandiri POS	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
117	Pembayaran Mandiri POS	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
118	Pembayaran POS DANA	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
119	Pembayaran POS DANA	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
120	Pembayaran POS DANA	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
121	Pembayaran UVA BCA	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
122	Pembayaran UVA BCA	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
123	Pembayaran UVA Mandiri	High	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
124	Pembayaran UVA BSI	High	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
125	Transaction Failed	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
126	Transaction Failed	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
127	DPAY	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
128	DPAY	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
129	DPAY	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
130	DPAY	Critical	Success	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run	No Run			
131	Chat Luria	High	Success	Passed	No Run	No Run	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
132	Follow user-unfollow Radio	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
133	Follow user-unfollow Radio	High	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
134	Follow user-unfollow Radio	High	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
135	Follow user-unfollow Radio	High	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
136	Follow user-unfollow Radio	High	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
137	Follow user-unfollow Radio	High	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
138	Follow user-unfollow Radio	High	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
139	Follow user-unfollow Radio	High	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
140	Follow user-unfollow Radio	High	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
141	Update Photo	Critical	Success	Failed	Failed	Failed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
142	Thumbnail Batalle Produk	Critical	Success	Failed	Failed	Failed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
143	Pin icon Batalle dengan Kamera	Critical	Success	Failed	Failed	Failed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
144	Pin icon batalle dengan gambar	Critical	Success	Failed	Failed	Failed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
145	Wayan nama dara	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed	Passed			
146	Can produk dengan search	Critical	Success	No Run	No Run	Search	No Run								

Lampiran 3 Testing Aplikasi Mobile

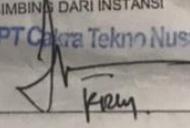
 POLBAN	JURUSAN TEKNIK KOMPUTER & INFORMATIKA POLITEKNIK NEGERI BANDUNG				
FORMULIR	DAFTAR HADIR KERJA PRAKTIK Program Studi D3 Teknik Informatika	NO. DOKUMEN K8.0803.IK.01.07.FHKP			
NAMA : <u>Tubagus Aji Prasetya Iskandar</u> NIM : <u>B1161061</u>		TEMPAT/INSTANSI : <u>PT. Selada Indonesia Produktif</u> BERLAKU : <u>5 Juni s.d 29 September 2023</u>			
NO	TANGGAL	TUGAS YANG DIKERJAKAN	PENCAPAIAN HARI INI	PARAF	
				PESERTA	PEMBIMBING DARI INSTANSI
1	5 Juni 2023	Eksplorasi terhadap Scrum dan role yang dimiliki	Mengelajukannya Scrum dan Webs 3	<u>TB</u>	<u>✓</u>
2	6 Juni 2023	Mengelajukan Webs dan Electronjs	berhasil eksplorasi Webs dan electronjs	<u>TB</u>	<u>✓</u>
3	7 Juni 2023	Mencoba Integrasi Electron JS dan Webs	berhasil integrasi Electron JS dan Webs	<u>TB</u>	<u>✓</u>
4	8 Juni 2023	consume Api untuk login dan register	masih terdapat error cekungan baru dari Segi tampilan	<u>TB</u>	<u>✓</u>
5	9 Juni 2023	Consume Api untuk get all data	mem perlakukan login register dan membuat Create kegiatan	<u>TB</u>	<u>✓</u>
6	12 Juni 2023	Mengunjungi kantorpus	Pembagian Project mahasiswa	<u>TB</u>	<u>✓</u>
7	13 Juni 2023	Eksplorasi teknologi frontend untuk lirachet	Eksplorasi tentang dasar dan membuat aplikasi berinteraksi	<u>TB</u>	<u>✓</u>
8	14 Juni 2023	Eksplorasi teknologi frontend untuk lirachet	Eksplorasi reactjs dan membuat website sederhana	<u>TB</u>	<u>✓</u>
9	15 Juni 2023	Eksplorasi teknologi Frontend Untuk lirachet	Eksplorasi tailwind dan mengembangkan website menggunakan reactjs	<u>TB</u>	<u>✓</u>
10	16 Juni 2023	Eksplorasi teknologi frontend untuk lirachet	Eksplorasi type script	<u>TB</u>	<u>✓</u>

MENGETAHUI

PEMBIMBING DARI JURUSAN

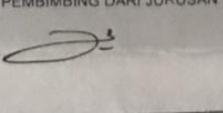

Karyati

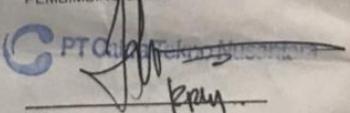
PEMBIMBING DARI INSTANSI

 **PT Cakra Tekno Nusantara**

Karyati

Lampiran 4 Daftar Hadir Bulan Pertama

 POLBAN	JURUSAN TEKNIK KOMPUTER & INFORMATIKA POLITEKNIK NEGERI BANDUNG				
FORMULIR	DAFTAR HADIR KERJA PRAKTIK Program Studi D3 Teknik Informatika	NO. DOKUMEN K8.0803.IK.01.07.FHKP			
NAMA: <u>Tubagus Aji Prasetya Iskandar</u> NIM : <u>211511061</u>		TEMPAT/INSTANSI: <u>PT. Selada Indonesia Produktif</u> BERLAKU : <u>5 Juni s.d 29 September 2023</u>			
NO	TANGGAL	TUGAS YANG DIKERJAKAN	PENCAPAIAN HARI INI	PARAF	
				PESERTA	PEMBIMBING DARI INSTANSI
19 Juni 2023	Membuat website sedarha no dengan reactjs, tailwind dan typescript	Membuat website sedarha no dengan reactjs, tailwind, dan typescript	T3 -	F	
20 Juni 2023	Menambahkan konsep state dan hooks Pada website sebelumnya agar lebih interaktif	menambah website dengan reactjs, tailwind, dan typescript interaktif	T3 -	F	
21 Juni 2023	Eksplorasi teknologi frontend nextjs	Eksplorasi nextjs yang sudah menggunakan typescript dan tailwind	T3 -	F	
22 Juni 2023	Mencoba slicing website sehingga sesuai ui/ux dengan nextjs, typescript, dan tailwind	sue berhasil membuat halaman login	T3 -	F	
23 Juni 2023	Melanjutkan slicing website dengan nextjs, typescript, dan tailwind	berhasil membuat halaman home dan routing ke halaman lain	T3 -	F	
26 Juni 2023	Memindahkan website yang telah dibuat sebelumnya, ke dalam template yang dibuat oleh senior developer	memindah struktur folder dari template yang dibuat menjadi sebuah website berdiri sendiri dengan beberapa halaman	T3 -	F	
27 Juni 2023	Mengubah website dan template template menjadi responsive	berhasil mengubah website menjadi responsif sesuai dengan ukuran layar	T3 -	F	
28 Juni 2023	Melakukan Testing linchot mobile apps	Berhasil menemukan beberapa bug pada linc chat	T3 -	F	
29 Juni 2023	LIBUR	LIBUR	T3 -	F	
30 Juni 2023	LIBUR	LIBUR	T3 -	F	

MENGETAHUI
 PEMBIMBING DARI JURUSAN


Bandung 03.07.2023
 PEMBIMBING DARI INSTANSI


Lampiran 5 Daftar Hadir Bulan Pertama

Lampiran 6 Logbook KP di Bulan Pertama

No. : 1	Periode : 5 Juni – 17 Juni 2023
Sub No. : 1.1	Hari/ Tanggal : Senin, 5 Juni 2023
Proyek	Proyek Manajer : - Technical Leader : -
Tugas	Eksplorasi terkait SCRUM
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>08.00 WIB Berada di kantor cabang Bandung untuk menyerahkan dokumen KP kepada PIC perusahaan. Namun dikarenakan PIC perusahaan masih berada di kantor BSD, saya dipersilahkan untuk kembali keesokan harinya.</p> <p>11.00 WIB PIC perusahaan meminta untuk mengadakan pertemuan secara online lewat gmeet untuk perkenalan perusahaan dan perkenalan mahasiswa yang akan melakukan KP/PKL.</p> <p>12.00 WIB Melakukan eksplorasi terkait SCRUM.</p>
Tools yang digunakan	Google Meet
Hasil Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan informasi terkait profil perusahaan, cerita pengalaman dari PIC perusahaan yang juga merupakan alumni dari JTK Polban, pengenalan proyek - proyek yang pernah dikerjakan oleh perusahaan, dan pengenalan setiap mahasiswa KP/PKL beserta role yang diminati pada saat KP/PKL. - Scrum adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang membagi proyek menjadi perulangan yang disebut sprint. Setiap sprint memiliki durasi waktu yang tetap. dan selama sprint tim proyek bekerja secara mandiri untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Setiap harinya mereka akan mengadakan meeting singkat untuk melaporkan progres, hambatan, serta rencana penggerjaan

	selanjutnya. Pada setiap akhir satu sprint akan diadakan meeting untuk mengevaluasi kinerja selama satu sprint. Siklus ini akan berulang sampai proyek selesai.
Keterangan	-

No. : 1	Periode : 5 Juni – 17 Juni 2023
Sub No. : 1.2	Hari/ Tanggal : Selasa, 6 Juni 2023
Proyek	<p>MeThings</p> <p>Proyek Manajer : Bagus Nugroho</p> <p>Technical Leader : -</p>
Tugas	Eksplor Front End dengan VueJS 3
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 10.00 WIB Melakukan meeting dengan PIC Perusahaan untuk pengenalan proyek yang akan diberikan serta penentuan role dari setiap mahasiswa KP/PKL.</p> <p>10.00 WIB s/d 13.00 WIB Melakukan eksplorasi terkait teknologi yang akan digunakan pada proyek MeThings. Awalnya saya memilih untuk menjadi FrontEnd Mobile namun dikarenakan proyek tidak terlalu berfokus pada mobile, sehingga saya dipindahkan ke FrontEnd Web dan melakukan eksplorasi dengan VueJs 3.</p> <p>13.00 WIB s/d 17.00 WIB Mengadakan meeting online dengan tim proyek, namun tanpa PIC perusahaan untuk membahas mengenai pengembangan proyek.</p> <p>17.00 WIB s/d 18.00 Melakukan meeting online dengan PIC perusahaan untuk melaporkan progres harian dan penjabaran tugas berikutnya.</p>
Tools yang digunakan	Google Meet, Google Chrome
Hasil Kerja	- Mengetahui proyek yang akan dikerjakan kedepannya yaitu MeThings beserta teknologi

	<p>dibaliknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan eksplorasi terhadap aplikasi sejenis yang pernah dikembangkan oleh perusahaan. - Untuk teknologi yang dipakai yaitu VueJs untuk FrontEnd dan ExpressJs untuk BackEnd dan keduanya dibungkus oleh ElectronJs sehingga bisa menjadi sebuah aplikasi dekstop. Selain itu terdapat juga AI (speech to text) yang dibuat dari Python. - Pengenalan secara singkat terkait proses dibalik AI yang dapat memproses suara menjadi sebuah tulisan yaitu dengan NLP (Natural Language Process) - NLP ini memungkinkan komputer untuk berinteraksi dan bekerja dengan bahasa manusia seperti halnya manusia, salah satu contohnya yaitu pemrosesan teks. - NLP ini dilatih dengan menggunakan metode Neuron Network (NN), semakin banyak dilatih maka hasilnya akan semakin baik.
Keterangan	-

No. : 1	Periode : 5 Juni – 17 Juni 2023
Sub No. : 1.3	Hari/ Tanggal : Rabu, 7 Juni 2023
Proyek	<p>MeThings</p> <p>Proyek Manajer : Bagus Nugroho</p> <p>Technical Leader : -</p>
Tugas	<ul style="list-style-type: none"> - Eksplor mengenai VueJs 3 yang terintegrasi dengan ElectronJs - Mencoba Login Register dengan menggunakan VueJs 3 yang sudah terintegrasi dengan ElectronJs
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 10.00 WIB</p> <p>Melakukan meeting dengan PIC Perusahaan untuk menjelaskan progress yang sudah dikerjakan dan menjelaskan rencana mengenai apa yang akan dikerjakan hari ini.</p> <p>10.00 WIB s/d 17.00 WIB</p> <p>Mengeksplorasi mengenai VueJs 3 yang sudah terintegrasi dengan ElectronJs melalui youtube, github, dan google.</p>

	<p>17.00 WIB s/d 17.30 WIB</p> <p>Melakukan meeting online dengan PIC perusahaan untuk melaporkan progres harian dan penjabaran tugas berikutnya.</p>
Tools yang digunakan	Google Meet, Youtube, Google Chrome, Visual Studio Code, Github
Hasil Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - VueJs adalah sebuah framework javascript yang memiliki keunggulan dari segi performa karena menggunakan virtual DOM (Document Object Model). - ElectronJs adalah salah satu framework javascript terbaik yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi dekstop karena memiliki keunggulan yaitu lintas platform, sehingga dapat berjalan di berbagai Operating System seperti Windows, MacOS, dan Linux. - VueJs dan ElectronJs dapat digabungkan untuk pengembangan aplikasi dekstop yang UI yang menarik dan interaktif, serta memiliki kemampuan sistem yang lengkap. - Berhasil membuat tampilan form login dan register pada aplikasi dekstop yang sudah terintegrasi antara VueJs dan ElectronJs
Keterangan	-

No. : 1	Periode : 5 Juni – 17 Juni 2023
Sub No. : 1.4	Hari/ Tanggal : Kamis, 8 Juni 2023
Proyek	MeThings
	Proyek Manajer : Bagus Nugroho
	Technical Leader : -
Tugas	<ul style="list-style-type: none"> - Consume API yang sudah dibuat BackEnd untuk melakukan login dan register.
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 10.00 WIB</p> <p>Melakukan meeting dengan PIC Perusahaan untuk menjelaskan progress yang sudah dikerjakan dan menjelaskan rencana mengenai apa yang akan dikerjakan hari ini.</p>
	10.00 WIB s/d 17.00 WIB

	<p>Mencoba melakukan consume API dari BackEnd untuk melakukan login register.</p> <p>17.00 WIB s/d 17.30 WIB</p> <p>Melakukan meeting online dengan PIC perusahaan untuk melaporkan progres harian dan penjabaran tugas berikutnya.</p>
Tools yang digunakan	Google Meet, Youtube, Google Chrome, Visual Studio Code, Postman
Hasil Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk melakukan test get data dan post data pada API menggunakan postman - Untuk melakukan consume API, saya menggunakan Axios. - Axios adalah sebuah library javascript yang fungsinya untuk melakukan permintaan HTTP (HTTP Request) ke sisi server. - Pada saat membuat login dan register, data sudah terbaca pada saat melakukan pengiriman namun dari sisi server terdapat error karena tipe data pada saat di dalam pengiriman yang tidak sesuai, sehingga ditolak oleh server.
Keterangan	-

No. : 1	Periode : 5 Juni – 17 Juni 2023
Sub No. : 1.5	Hari/ Tanggal : Jumat, 9 Juni 2023
Proyek	<p>MeThings</p> <p>Proyek Manajer : Bagus Nugroho</p> <p>Technical Leader : -</p>
Tugas	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki login dan register yang masih bermasalah - Consume API untuk mengambil (get) semua data user dan semua data kegiatan. - Membuat Crud kegiatan.
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 10.00 WIB</p> <p>Melakukan meeting dengan PIC Perusahaan untuk menjelaskan progress yang sudah dikerjakan dan menjelaskan rencana mengenai apa yang akan dikerjakan hari ini.</p>

	<p>10.00 WIB s/d 17.00 WIB</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat halaman home page, about page, dan create kegiatan. - Membuat crud kegiatan. - Mencoba get semua data user dan data acara - Mengatasi error yang terjadi pada login dan register
Tools yang digunakan	Youtube, Google Chrome, Visual Studio Code, Postman
Hasil Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki error pada login dan register. - Berhasil membuat halaman home, about, dan create kegiatan beserta routing ke setiap halamannya - Berhasil get semua data user dan semua data acara, lalu ditampilkan di halaman home - Membuat create kegiatan yang langsung ditampilkan pada halaman home.
Keterangan	-

No. : 1	Periode : 5 Juni – 17 Juni 2023
Sub No. : 1.6	Hari/ Tanggal : Senin, 12 Juni 2023
Proyek	<p>-</p> <p>Proyek Manajer : -</p> <p>Technical Leader : -</p>
Tugas	-
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>11.00 WIB s/d 18.00 WIB</p> <p>Melakukan penjalanan ke kantor pusat yang berada di BSD Serpong.</p> <p>18.00 WIB s/d 19.30 WIB</p> <p>Melakukan meeting di kantor pusat dengan PIC Perusahaan untuk membahas pembagian tugas mahasiswa KP/PKL kedalam 2 proyek yang berbeda.</p>
Tools yang digunakan	-
Hasil Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Mengunjungi kantor pusat yang ada di BSD. - Mengenali wajah-wajah karyawan yang ada di kantor.

	<ul style="list-style-type: none"> - Membagi mahasiswa kedalam 2 proyek yaitu MeThings dan LinxChat. Dimana disini saya dipindahkan yang awalnya ada di MeThings menjadi di LinxChat.
Keterangan	-

No. : 1	Periode : 5 Juni – 17 Juni 2023
Sub No. : 1.7	Hari/ Tanggal : Selasa, 13 Juni 2023
Proyek	<p>LinxChat</p> <p>Proyek Manajer : -</p> <p>Technical Leader : Ahmad Anshori</p>
Tugas	Untuk minggu ini berfokus tugasnya melakukan eksplorasi teknologi FrontEnd yang akan digunakan pada proyek LinxChat
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 09.30 WIB</p> <p>Mengadakan meeting singkat dengan senior developer yang berada pada proyek LinxChat untuk membahas pembagian tugas setiap role.</p> <p>09.30 WIB s/d 20.00 WIB</p> <p>Melakukan eksplorasi mandiri terkait konsep-konsep yang ada pada javascript dan mencoba membuat kalkulator sederhana dengan html, css dan javascript</p>
Tools yang digunakan	Youtube, Google Chrome, Visual Studio Code
Hasil Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Mengeksplorasi konsep-konsep dasar javascript yang belum saya pahami, karena memang saya sebelumnya belum terlalu dalam saat mempelajari bahasa javascript, sehingga lebih baik untuk memperkuat konsepnya sebelum masuk ke frameworknya. - Pada javascript terdapat mekanisme untuk menangani kesalahan saat menjalankan kode yang disebut try-catch. try-catch terdiri dari blok try yang berisi kode yang mungkin menghasilkan kesalahan, dan blok catch yang menangkap dan menangani kesalahan tersebut.

	<ul style="list-style-type: none"> - Konsep penggunaan fungsi yang ada pada javascript ada 2 yaitu functional programming dan OOP (object oriented programming). Functional programming dalam JavaScript menekankan pemrosesan data melalui fungsi yang tidak berubah. Sedangkan, Object-Oriented Programming (OOP) berfokus pada pemodelan dunia nyata melalui penggunaan objek yang menggabungkan data dan perilaku terkait. - Eksplorasi singkat dengan framework ReactJs - Membuat kalkulator sederhana dengan javascript <div style="background-color: black; color: white; padding: 5px; margin-top: 5px;"> ← → C ⌂ File E:/Nyoba%20Javascript/Kalkulator/index.html GP / PKL PT SELAD... </div>
Keterangan	-

No. : 1	Periode : 5 Juni – 17 Juni 2023
Sub No. : 1.8	Hari/ Tanggal : Rabu, 14 Juni 2023
Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
	Technical Leader : Ahmad Anshori
Tugas	Untuk minggu ini berfokus tugasnya melakukan eksplorasi teknologi FrontEnd yang akan digunakan pada proyek LinxChat

Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 09.30 WIB Mengadakan meeting singkat dengan senior developer yang berada pada proyek LinxChat untuk membahas pembagian tugas setiap role.</p> <p>09.30 WIB s/d 19.30 WIB Melakukan eksplorasi mandiri di kantor pusat terkait framework ReactJs.</p>
Tools yang digunakan	Youtube, Google Chrome, Visual Studio Code
Hasil Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Mengeksplorasi mengenai ReactJs, karena NextJs adalah framework dari ReactJs sehingga akan lebih baik untuk memahami ReactJs terlebih dahulu. - Vue.js cocok untuk proyek yang membutuhkan waktu penggerjaan yang singkat. Sementara itu, react.js cocok untuk proyek yang cukup besar. - Lifecycle atau Siklus hidup utama pada React.js ada 3 yaitu mounting (pemasangan), updating (pembaruan), dan unmounting (pembongkaran). - Pada ReactJs ada yang namanya state. state ini adalah objek yang mengandung data yang dikelola oleh komponen. State memungkinkan komponen untuk menyimpan dan mengubah data secara internal. - Pada ReactJs juga terdapat hooks. Hooks adalah fitur yang memungkinkan untuk menggunakan state, efek, dan fitur lain dari React dalam komponen berbasis fungsi. Hooks seperti useState, useEffect, useContext, useRef, useMemo, useCallback, dan useReducer memungkinkan pengelolaan state, pemanggilan API, manipulasi DOM, penggunaan konteks, optimisasi kalkulasi, dan lainnya dalam komponen berbasis fungsi.
Keterangan	-

No. : 1	Periode : 5 Juni – 17 Juni 2023
Sub No. : 1.9	Hari/ Tanggal : Kamis, 15 Juni 2023

Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
	Technical Leader : Ahmad Anshori
Tugas	Untuk minggu ini berfokus tugasnya melakukan eksplorasi teknologi FrontEnd yang akan digunakan pada proyek LinxChat
Waktu dan Kegiatan Harian	09.00 WIB s/d 17.30 WIB Melakukan eksplorasi mandiri di kantor pusat terkait teknologi Tailwind CSS.
Tools yang digunakan	Youtube, Google Chrome, Visual Studio Code
Hasil Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Mencoba membuat <i>website</i> sederhana dengan menggunakan ReactJs dengan mengaplikasikan hasil pemahaman eksplorasi sebelumnya - Mengeksplorasi Tailwind CSS. - Tailwind CSS menggunakan kelas-kelas yang telah ditentukan sebelumnya untuk mengatur tata letak, gaya, dan perilaku elemen-elemen UI. - Tailwind CSS juga memiliki fleksibilitas yang tinggi dengan adanya konsep utility-first, di mana saya dapat mengubah gaya elemen dengan cepat menggunakan kelas-kelas yang tersedia.
Keterangan	-

No. : 1	Periode : 5 Juni – 17 Juni 2023
Sub No. : 1.10	Hari/ Tanggal : Jumat, 16 Juni 2023
Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
	Technical Leader : Ahmad Anshori
Tugas	Untuk minggu ini berfokus tugasnya melakukan eksplorasi teknologi FrontEnd yang akan digunakan pada proyek LinxChat
Waktu dan Kegiatan Harian	09.00 WIB s/d 09.30 WIB Mengadakan meeting singkat dengan senior developer yang berada pada proyek LinxChat untuk membahas pembagian tugas setiap role.

	<p>09.30 WIB s/d 17.30 WIB</p> <p>Mencoba membuat web sederhana dengan Reactjs dan melakukan eksplorasi mandiri di kantor pusat terkait teknologi Typescript</p>
Tools yang digunakan	Youtube, Google Chrome, Visual Studio Code
Hasil Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Mencoba menggabungkan <i>website</i> ReactJs yang pernah dibuat dengan tailwind css berdasarkan hasil eksplorasi. - Mengeksplorasi singkat Typescript. - Typescript adalah hasil upgrade dari javascript yang ditambahkan dengan fitur tipe statis opsional - Pada TypeScript saya harus menambahkan tipe data ke setiap variabel, parameter, dan nilai return fungsi, sehingga dapat meminimalisir salahnya penggunaan variabel ketika bekerja secara kelompok. - Membuat <i>website</i> note sederhana dengan ReactJs 
Keterangan	-

No. : 2	Periode : 19 Juni – 30 Juni 2023
Sub No. : 2.1	Hari/ Tanggal : Senin, 19 Juni 2023
Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
	Technical Leader : Ahmad Anshori
Tugas	Sesuai arahan dari technical leader, pada minggu ini melanjutkan eksplorasi terkait teknologi yang akan

	digunakan sambil menunggu tampilan User Interface yang dibuat UI/UX design selesai
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 09.30 WIB Melakukan briefing pagi dengan tim untuk melaporkan pekerjaan yang sebelumnya selesai dikerjakan dan menjabarkan hal-hal apa saja yang akan dikerjakan hari ini.</p> <p>09.30 WIB s/d 17.30 WIB Melanjutkan eksplorasi mandiri terkait teknologi typescript yang akan digunakan pada proyek dan membuat ulang <i>website</i> yang pernah dibuat pada eksplorasi sebelumnya memakai reactjs dan tailwind dimana <i>website</i> tersebut masih menggunakan javascript dan saya coba ubah menjadi typescript.</p>
Tools yang digunakan	Youtube, Google Chrome, Visual Studio Code
Hasil Kerja	Berhasil membuat <i>website</i> sederhana dengan react js, tailwind css, dan typescript

	<p>The screenshot shows a website for a shoe store. At the top right are links for Home, About, Contact, and Logout. Below the header is a grid of six shoe products:</p> <ul style="list-style-type: none"> Air Jordan 6 Retro: Black and white high-top sneaker. Price: Rp.1500000. Description: lorem ipsum saklidai daksdad. Buttons: Beli, #shoes, #sport, #football. Nike Air Max 90: Grey and black low-top sneaker. Price: Rp.1250000. Description: lorem ipsum saklidai daksdad. Buttons: Beli, #shoes, #sport, #football. Nike Free Metcon 5: Yellow and green low-top sneaker. Price: Rp.700000. Description: lorem ipsum saklidai daksdad. Buttons: Beli, #shoes, #sport, #football. Nike Metcon 8: Yellow and grey low-top sneaker. Price: Rp.900000. Description: lorem ipsum saklidai daksdad. Buttons: Beli, #shoes, #sport, #football. Nike Pegasus 40 SE: Dark blue and pink low-top sneaker. Price: Rp.2000000. Description: lorem ipsum saklidai daksdad. Buttons: Beli, #shoes, #sport, #football. Nike Tech Hera: White and grey low-top sneaker. Price: Rp.1700000. Description: lorem ipsum saklidai daksdad. Buttons: Beli, #shoes, #sport, #football. <p>A purple footer bar at the bottom contains the word "Footer".</p>		
Keterangan	-		

No. : 2	Periode : 19 Juni – 30 Juni 2023
Sub No. : 2.2	Hari/ Tanggal : Selasa, 20 Juni 2023
Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
	Technical Leader : Ahmad Anshori
Tugas	Sesuai arahan dari technical leader, pada minggu ini melanjutkan eksplorasi terkait teknologi yang akan digunakan sambil menunggu tampilan User Interface yang dibuat UI/UX design selesai

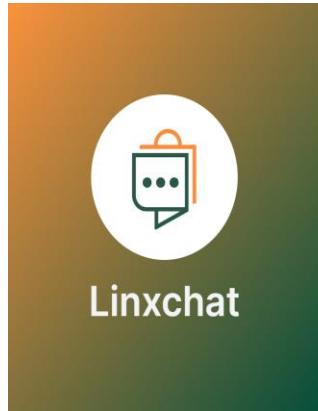
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 09.30 WIB Melakukan briefing pagi dengan tim untuk melaporkan pekerjaan yang sebelumnya selesai dikerjakan dan menjabarkan hal-hal apa saja yang akan dikerjakan hari ini.</p> <p>09.30 WIB s/d 17.30 WIB Melanjutkan eksplorasi mandiri terkait teknologi typescript yang akan digunakan pada proyek dan mengimplementasikan konsep-konsep reactjs seperti state hook dan props dengan typescript agar <i>website</i> menjadi lebih interaktif</p>
Tools yang digunakan	Youtube, Google Chrome, Visual Studio Code
Hasil Kerja	Berhasil membuat <i>website</i> interaktif dengan mengaplikasikan konsep state dan hooks dalam reactjs menggunakan typescript

Keterangan	-					

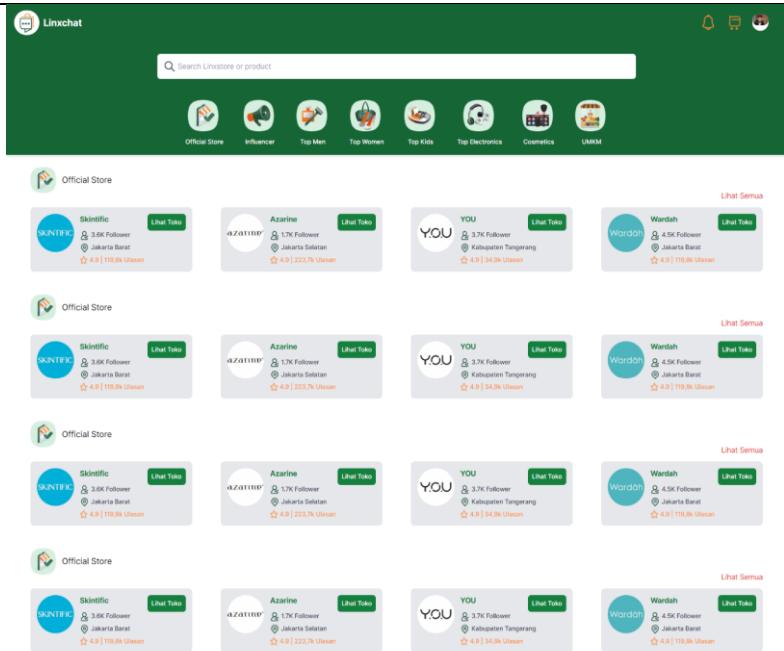
No. : 2	Periode : 19 Juni – 30 Juni 2023
Sub No. : 2.3	Hari/ Tanggal : Rabu, 21 Juni 2023
Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
	Technical Leader : Ahmad Anshori
Tugas	Sesuai arahan dari technical leader, pada minggu ini melanjutkan eksplorasi terkait teknologi yang akan digunakan sambil menunggu tampilan User Interface yang dibuat UI/UX design selesai

Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 09.30 WIB Melakukan briefing pagi dengan tim untuk melaporkan pekerjaan yang sebelumnya selesai dikerjakan dan menjabarkan hal-hal apa saja yang akan dikerjakan hari ini.</p> <p>09.30 WIB s/d 17.30 WIB Melakukan eksplorasi nextjs</p>
Tools yang digunakan	Youtube, Google Chrome, Visual Studio Code
Hasil Kerja	<ul style="list-style-type: none"> - NextJs adalah framework dari Reactjs - Konsep-konsep yang ada pada Reactjs ada juga pada NextJs seperti state, props, reconciliation dan virtual DOM. - NextJs dikenal SEO Friendly dimana kemampuan ini membuat situs web atau aplikasi ditemukan dengan baik oleh search engine seperti Google - Next.js juga mendukung server side rendering, yang berarti konten dalam web akan di-render dan dikirimkan kepada search engine dalam bentuk yang siap tampil. Ini memungkinkan search engine untuk dengan mudah mengindeks konten dalam web dan dapat meningkatkan kemungkinan peringkat ke atas dalam hasil pencarian
Keterangan	-

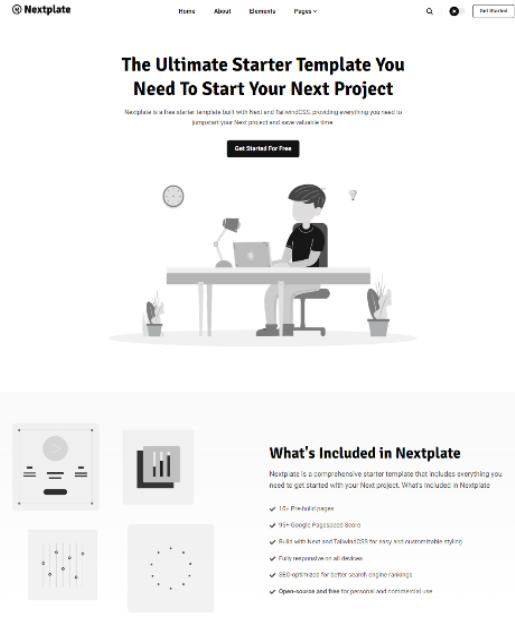
No. : 2	Periode : 19 Juni – 30 Juni 2023
Sub No. : 2.4	Hari/ Tanggal : Kamis, 22 Juni 2023
Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
Tugas	Technical Leader : Ahmad Anshori
	Sesuai arahan dari technical leader, pada minggu ini melanjutkan eksplorasi terkait teknologi yang akan digunakan sambil menunggu tampilan User Interface yang dibuat UI/UX design selesai

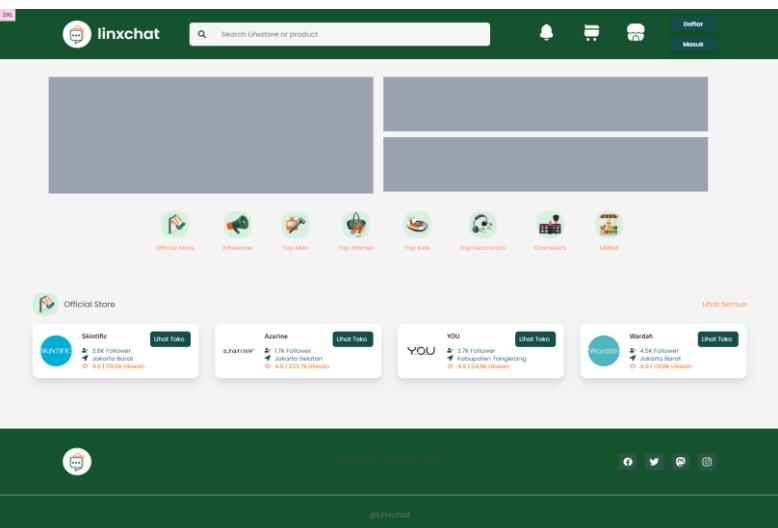
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 09.30 WIB Melakukan briefing pagi dengan tim untuk melaporkan pekerjaan yang sebelumnya selesai dikerjakan dan menjabarkan hal-hal apa saja yang akan dikerjakan hari ini.</p> <p>09.30 WIB s/d 17.30 WIB Mencoba slicing halaman login dengan menggunakan nextjs</p>
Tools yang digunakan	Figma, Google Chrome, Visual Studio Code
Hasil Kerja	<p>Hasil slicing halaman login</p>  <p>Welcome to Start. New Here? Create an Account</p> <p>Email <input type="text"/></p> <p>Password <input type="password"/> Forgot Password?</p> <p>Sign In</p>
Keterangan	-

No. : 2	Periode : 19 Juni – 30 Juni 2023
Sub No. : 2.5	Hari/ Tanggal : Jumat, 23 Juni 2023
Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
	Technical Leader : Ahmad Anshori
Tugas	Sesuai arahan dari technical leader, pada minggu ini melanjutkan eksplorasi terkait teknologi yang akan digunakan sambil menunggu tampilan User Interface yang dibuat UI/UX design selesai

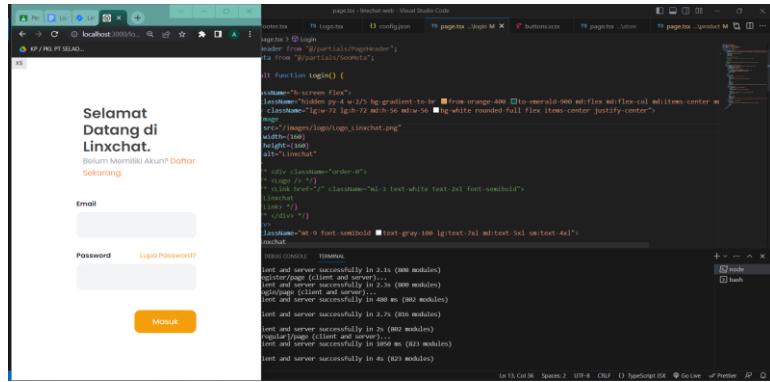
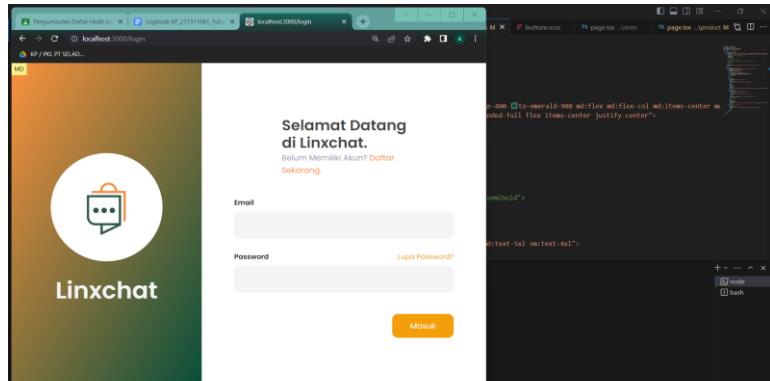
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB s/d 09.30 WIB Melakukan briefing pagi dengan tim untuk melaporkan pekerjaan yang sebelumnya selesai dikerjakan dan menjabarkan hal-hal apa saja yang akan dikerjakan hari ini.</p> <p>09.30 WIB s/d 17.30 WIB Slicing halaman beranda beserta routing ke halaman lain dengan mengaplikasikan konsep nextjs</p>
Tools yang digunakan	Figma, Google Chrome, Visual Studio Code
Hasil Kerja	 <p>Hasil Slicing halaman beranda</p>
Keterangan	-

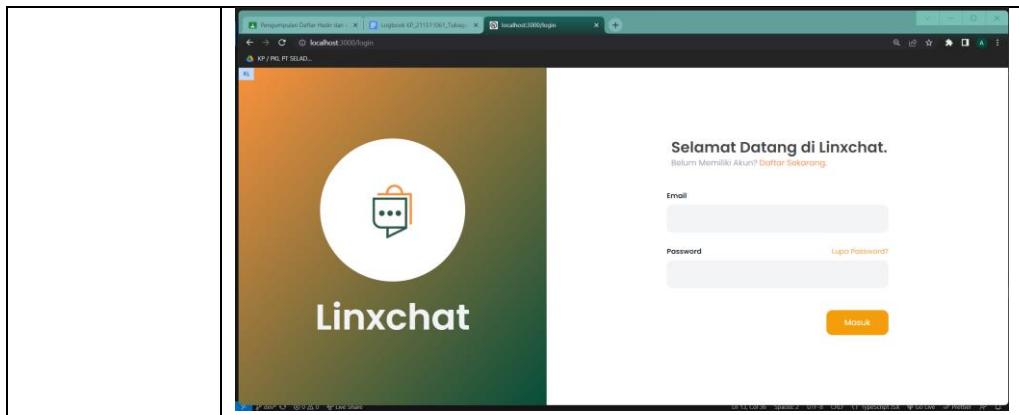
No. : 2	Periode : 19 Juni – 30 Juni 2023
Sub No. : 2.6	Hari/ Tanggal : Senin, 26 Juni 2023
Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
	Technical Leader : Ahmad Anshori
Tugas	Sesuai arahan dari technical leader, pada minggu ini melanjutkan eksplorasi terkait teknologi yang akan

	digunakan sambil menunggu tampilan User Interface yang dibuat UI/UX design selesai
Waktu dan Kegiatan Harian	<p>09.00 WIB Melakukan briefing pagi dengan tim untuk melaporkan pekerjaan yang sebelumnya selesai dikerjakan dan menjabarkan hal-hal apa saja yang akan dikerjakan hari ini.</p> <p>09.30 WIB s/d 17.30 WIB Melakukan slicing web linxchat berdasarkan template yang diberikan technical leader</p>
Tools yang digunakan	Figma, Google Chrome, Visual Studio Code
Hasil Kerja	<p>Template yang diberikan</p>  <p>The Ultimate Starter Template You Need To Start Your Next Project</p> <p>Nextplate is a free starter template built with Next.js and TailwindCSS, providing everything you need to jumpstart your next project and save valuable time.</p> <p>Get Started For Free</p> <p>What's Included in Nextplate</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 15+ Pre-made pages ✓ SEO-optimized static site ✓ Built with Next.js and TailwindCSS for every last microtasking ✓ Fully responsive on all devices ✓ SEO-optimized for better search engine rankings ✓ Open-source and free for personal and commercial use

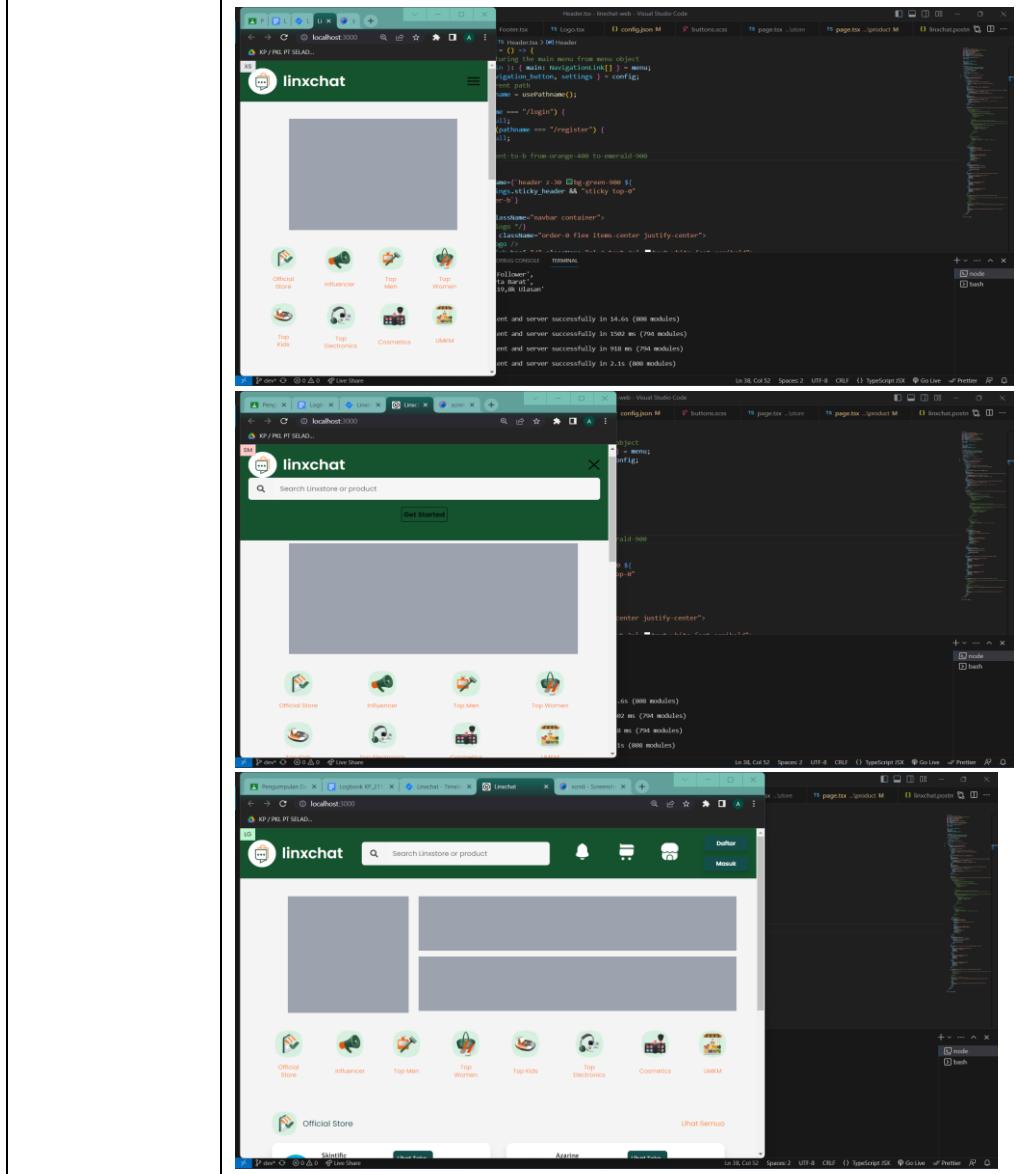
	 <p>Welcome to Start. New Here? Create an Account</p> <p>Email <input type="text"/></p> <p>Password <input type="password"/> Forgot Password?</p> <p>Sign In!</p>
	 <p>Search Linxchat <input type="text"/> Search Linxstore or product</p> <p>Official Store Influencer Top Men Top Women Top Kids Top Electronics Cosmetics UMMI</p> <p>Official Store Skintific 3.8K Follower Join Skintific View Profile</p> <p>Aarline 17K Follower Join Aarline View Profile</p> <p>YOU 3.7K Follower Join YOU View Profile</p> <p>Wardah 4.8K Follower Join Wardah View Profile</p> <p>Home Elements Privacy Policy @Linxchat Facebook Twitter Instagram YouTube</p>
Keterangan	-

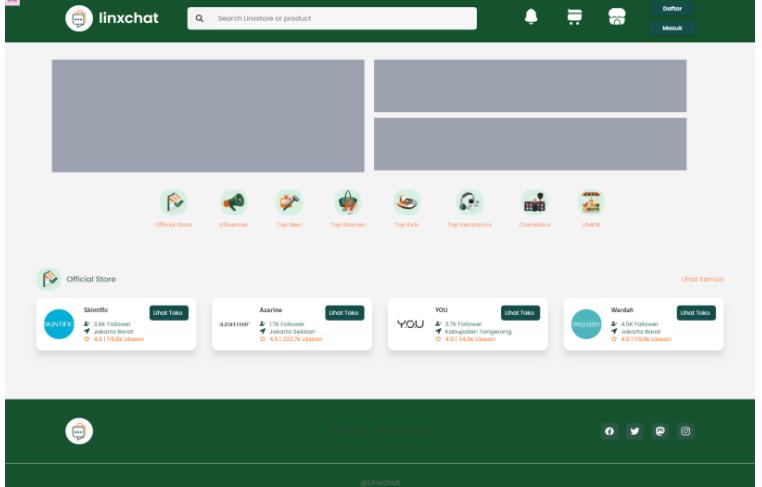
No. : 2	Periode : 19 Juni – 30 Juni 2023
Sub No. : 2.7	Hari/ Tanggal : Selasa, 27 Juni 2023
Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
	Technical Leader : Ahmad Anshori
Tugas	Sesuai arahan dari technical leader, pada minggu ini melanjutkan eksplorasi terkait teknologi yang akan digunakan sambil menunggu tampilan User Interface yang dibuat UI/UX design selesai

<p>Waktu dan Kegiatan Harian</p>	<p>09.00 WIB Melakukan briefing pagi dengan tim untuk melaporkan pekerjaan yang sebelumnya selesai dikerjakan dan menjabarkan hal-hal apa saja yang akan dikerjakan hari ini.</p> <p>09.30 WIB s/d 17.30 WIB Melanjutkan slicing web linxchat dan mengatur web agar bisa responsive</p>
<p>Tools yang digunakan</p>	<p>Figma, Google Chrome, Visual Studio Code</p>
<p>Hasil Kerja</p>	 



Halaman Login



	 <p>Halaman Beranda</p>
Keterangan	-

No. : 2	Periode : 19 Juni – 30 Juni 2023
Sub No. : 2.8	Hari/ Tanggal : Rabu, 28 Juni 2023
Proyek	LinxChat
	Proyek Manajer : -
	Technical Leader : Ahmad Anshori
Tugas	Melakukan testing mobile apps linxchat
Waktu dan Kegiatan Harian	09.00 WIB s/d 09.30 WIB Melakukan briefing pagi dengan tim untuk melaporkan pekerjaan yang sebelumnya selesai dikerjakan dan menjabarkan hal-hal apa saja yang akan dikerjakan hari ini.
	09.30 WIB s/d 17.30 WIB Melakukan Testing Mobile Apps Linxchat yang sedang dikembangkan perusahaan
Tools yang digunakan	Google Spreadsheet

No TC	Scenario test	Priority	Expected	TB	Khasna	Nabila	Remark	Status
43	Check Icon App	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi ikon aplikasi benar dan tidak ada bug pada ikon	Pass
44	Register Email Salah	Critical	Failed	Passed	Passed	Passed	Verifikasi email salah dan tidak berhasil register akun	Fail
45	Register Email Benar	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi email benar dan berhasil register akun	Pass
46	Register Nomor Salah	Critical	Failed	Passed	Passed	Passed	Gata masuk ke laman OTP patah sel input nomor salah dan data: 5910153659 dan 9175886312	Fail
47	Register Nomor Benar	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi nomor benar dan berhasil register akun	Pass
48	Login dengan email dan password Benar	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi login dengan email dan password benar	Pass
49	Login dengan email dan password Salah	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi login dengan email dan password salah	Pass
50	Logout	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi logout berhasil	Pass
51	Login dengan nomor Sahabat	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Linchat tidak memberikan respon apapun ketika mencoba login dengan nomor sahabat yang belum terdaftar, mungkin chat pertama kali dan ketika melakukan login.	Pass
52	Linhcare	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi linhcare berhasil	Pass
53	Search	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi search berhasil	Pass
54	Notifikasi	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifica suatu logisit masih muncul notifikasi, notifikasi manual 2 bat pada chat group (ios)	Pass
55	Logout	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi logout berhasil	Pass
56	Synchronize Contact	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi sinkronisasi kontak berhasil	Pass
57	Send Message	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi pengirian pesan berhasil	Pass
58	Take Photo From Camera	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi foto dari kamera berhasil	Pass
59	Send Photo From Image Gallery	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi pengirian foto dari galeri berhasil	Pass
60	Share Catalogue	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi share catalogue berhasil	Pass
61	Receive Message	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi pesan berhasil	Pass
62	Open Photo From Camera	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi foto dari kamera berhasil	Pass
63	Receive Photo From Image Gallery	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi foto dari galeri berhasil	Pass
64	Receive Catalogue	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi catalogue berhasil	Pass
65	Lock	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi metode lock pesan berhasil	Pass
66	Record	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi rekam berhasil	Pass
67	Check Profile	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi cek profil berhasil	Pass
68	Voice Call	Success	Passed	Passed	Passed	Passed	Verifikasi panggilan suara berhasil	Pass
69	Clear Room Chat	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi hapus pesan berhasil	Pass
70	Clear Chat	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi hapus pesan berhasil	Pass
71	Store Info	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi info toko berhasil	Pass
72	[Personal Data] Change Name	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi perubahan nama berhasil	Pass
73	[Personal Data] Change Email	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi perubahan email berhasil	Pass
74	[Personal Data] Change Phone Number	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi perubahan nomor telepon berhasil	Pass
75	Input Address List	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input alamat berhasil	Pass
76	Change Password	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi perubahan password berhasil	Pass
77	Delete Account	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi hapus akun berhasil	Pass
78	Data Verification	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi validasi data berhasil	Pass
79	Input New Store data	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input data toko berhasil	Pass
80	Share Link	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi share link berhasil	Pass
81	Download QR Code	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi download qr code berhasil	Pass
82	Nama Tamplin Listache [Change]	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi mengubah nama tamplin berhasil	Pass
83	Change Description	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi mengubah deskripsi berhasil	Pass
84	Input Product - Single Variant	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input produk berhasil	Pass
85	Input Product - Multiple Variant	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input produk berhasil	Pass
86	Input Massal Upload [Seller Center]	Moderate	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi upload massal berhasil	Pass
87	Kurir	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi kurir berhasil	Pass
88	Input Voucher Diskon	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input voucher diskon berhasil	Pass
89	Input Rekening Bank	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input rekening bank berhasil	Pass
90	Input Product - Single Variant	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input produk berhasil	Pass
91	Input Product - Multiple Variant	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input produk berhasil	Pass
92	Input Masal Upload [Seller Center]	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi upload massal berhasil	Pass
93	Kurir	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi kurir berhasil	Pass
94	Input Opsi Layanan	High	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input opsi layanan berhasil	Pass
95	Input Metode Pembayaran	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input metode pembayaran berhasil	Pass
96	Input Jadiyah Uyuran	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi input jadiyah uyuran berhasil	Pass
97	Pesanan Baru	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi pesanan baru berhasil	Pass
98	Step Dikirim	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi step dikirim berhasil	Pass
99	Step Pengiriman	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi step pengiriman berhasil	Pass
100	Sampai Tujuan	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi sampai tujuan berhasil	Pass
101	Pesanan Selesai	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi pesanan selesai berhasil	Pass
102	Add Stories	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi tambah story berhasil	Pass
103	View Stories	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi lihat story berhasil	Pass
104	Search product (SOON)	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi pencarian produk berhasil	Pass
105	Search Name Store	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi pencarian nama toko berhasil	Pass
106	Search Category	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi pencarian kategori berhasil	Pass
107	Checkout Product From Catalog	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi checkout produk dari catalog berhasil	Pass
108	Schedule Service from Catalix	Critical	Success	Passed	Passed	Passed	Verifikasi jadwal layanan dari catalix berhasil	Pass

Hasil Kerja

TRANSACTION TESTING MOBILE APPS								
No TC	Scenario test	Priority	Expected	TB	Khansa	Nabila	Remark	Status
113	Checkout Product From Search Bar	Critical	Success		v			
114	Schedule Service from Search Bar	Critical	Success		v			
115	Checkout Product from Profile Store	Critical	Success	Passed	Passed			
116	Checkout Product from Share Catalogue	Critical	Success	Passed	Passed			
117	Checkout Product from Share Catalogue	Critical	Success	Passed	Passed			
118	Schedule Service from Share Catalogue	Critical	Success	Passed	Passed			
119	Apply Promo	High	Success	Passed	Passed			
120	Pengiriman JNE - CTC	High	Success		v			
121	Pengiriman JNE - CTCPS	Critical	Success		v			
122	Pembayaran [VA] Mandiri	High	Success		v			
123	Pembayaran [VA] CIMB Clicks	High	Success		v			
124	Pengiriman GRAB SameDay	Critical	Success		v			
125	Pengiriman GRAB Instant Bike	Critical	Success		v			
126	Pembayaran [VA] Mandiri	Critical	Success		v			
127	Pembayaran [VA] OVO	Critical	Success		v			
128	Pembayaran [VA] BCA	Critical	Success		v			
129	Pembayaran [VA] BNI	Critical	Success		v			
130	Pembayaran [VA] Mandiri	High	Success		v			
131	Pembayaran [VA] BSI	High	Success		v			
132	Transaction Done	Low	Success		v			
133	Transaction Failed	Critical	Success		v			
134	Keluar	Critical	Success		v			
135	Follow user upload reels	Critical	Success	Passed	Passed	Passed		
136	Follow user upload reels	High	Success	Passed	Passed	Passed		
137	Filter likefore reels	High	Success	Passed	Passed	Passed		
138	Tulis komentar reels	High	Success	Passed	Passed	Passed		
139	Filter berbagi link reels	High	Success	Passed	Passed	Passed		
140	Upload Reels	Critical	Success	Passed	Passed	Passed		

TRANSACTION TESTING MOBILE APPS								
No TC	Scenario test	Priority	Expected	TB	Khansa	Nabila	Remark	Status
124	Pembayaran [VA] BCA	Critical	Success		v			
125	Pembayaran [VA] BNI	High	Success		v			
126	Pembayaran [VA] Mandiri	High	Success		v			
127	Pembayaran [VA] BSI	High	Success		v			
128	Transaction Done	Low	Success		v			
129	Transaction Failed	Critical	Success		v			
130	Keluar	Critical	Success		v			
131	OVOPay	Critical	Success		v			
132	BCA	Critical	Success		v			
133	OVO	Critical	Success		v			
134	Chat Licha	High	Success		v			
135	Follow user upload reels	Critical	Success	Passed	Passed	Passed		
136	Follow user upload reels	High	Success	Passed	Passed	Passed		
137	Filter likefore reels	High	Success	Passed	Passed	Passed		
138	Tulis komentar reels	High	Success	Passed	Passed	Passed		
139	Filter berbagi link reels	High	Success	Passed	Passed	Passed		
140	Upload Reels	Critical	Success	Passed	Passed	Passed		

Hasil testing aplikasi Linxchat mobile. Untuk kolom yang masih kosong itu masih dalam pengembangan

Keterangan

-

Kerja Praktek Mahasiswa
Jurusan Teknik Komputer & Informatika
Politeknik Negeri Bandung

Tahun 2023



Rencana Penyelesaian Pekerjaan

Oleh

Tubagus Aji Prasetia Iskandar 211511061

Daftar isi

I. Topik/Tema/Judul Pekerjaan	1
II. Peran Kelompok KP dalam Pekerjaan	1
III. Deskripsi Tugas	1
IV. Deliverables	2
V. Milestone	2
VI. Rencana Capaian Per Minggu	3
VII. Jadwal Penyelesaian Pekerjaan Keseluruhan	4

Daftar Tabel

Tabel 1. Deliverables	2
Tabel 2. Milestone	2
Tabel 3. Rencana Capaian Per Minggu	3
Tabel 4. Jadwal Penyelesaian Pekerjaan Keseluruhan	4

I. Topik/Tema/Judul Pekerjaan

Pada Kerja Praktek (KP) yang dilakukan pada PT. Selada Indonesia Produktif, mahasiswa dibagi kedalam 2 proyek. Proyek tersebut yaitu MeThings dan Linxchat. Pada pembagian ini saya ditugaskan pada proyek Linxchat. Aplikasi Linxchat ini sudah tersedia dalam bentuk mobile, namun belum dirilis resmi karena masih dalam pengembangan. Pada proyek Linxchat, saya ditugaskan untuk membuat Linxchat dalam bentuk web. Aplikasi Linxchat ini diperuntukan untuk melakukan jual beli barang maupun layanan atau jasa yang dibutuhkan, hingga melakukan pembayaran dalam bentuk chat. Selain menawarkan fitur berkirim pesan yang lengkap (dalam bentuk teks, gambar, video, audio, telepon, video call), Linxchat juga dilengkapi fitur untuk membuka toko yang digunakan untuk menawarkan produk dan layanan.

II. Peran Kelompok KP dalam Pekerjaan

Dalam melakukan pengembangan Aplikasi Linxchat ini dilakukan dengan metode SCRUM dengan beberapa tahapan yaitu diantaranya *planning*, *design* dan *implementation*. Pada proses pengembangan Aplikasi Linxchat, setiap harinya akan dilakukan report progres yang telah dilakukan selama satu hari kepada technical leader, selain itu saya juga menggunakan software jira untuk pemantauan progres oleh pembimbing perusahaan. Dan setelah satu minggu, akan diadakan meeting untuk melaporkan progres yang sudah dilakukan selama satu minggu dan pembahasan mengenai rencana proyek minggu selanjutnya. Pada pembagian tahapan ini, saya mendapatkan tugas pada tahap *implementation* sebagai seorang front end web dengan menggunakan teknologi nextjs.

III. Deskripsi Tugas

Berdasarkan *requirement* dan *process business* yang telah disediakan, kelompok KP kami diberi tugas untuk membuat Aplikasi Linxchat berbasis web yang dapat digunakan untuk umum. Sehingga aplikasi tersebut dapat digunakan pada perangkat *device* yang mendukung untuk semua kalangan masyarakat. Tugas yang diberikan dimulai dari tahap perancangan aplikasi, menentukan desain tampilan yang sesuai, sampai dengan tahap implementasi dan pengujian atau *testing*.

IV. Deliverables

Tabel 1. Deliverables

Deliverables	Due Date (Tenggat Waktu)
Eksplorasi terkait SCRUM Proyek	5 Juni 2023
Eksplorasi VueJs 3 dan ElectronJs	6 Juni 2023
Membuat Login, Register, dan CRUD Kegiatan dengan VueJs, ElectronJs, dan Api dari backend (ExpressJs)	7 - 9 Juni 2023
Pengenalan proyek Linxchat	12 Juni 2023
Eksplorasi Javascript basic, Tailwind CSS, dan ReactJs	13 - 16 Juni 2023
Eksplorasi Typescript dan Nextjs	19 - 23 Juni 2023
Memasuki proyek Linxchat	26 - 27 Juni 2023
Melakukan testing aplikasi mobile linxchat yang sedang dikembangkan perusahaan	28 Juni 2023

V. Milestone

Tabel 2. Milestone

Milestone	Tanggal	Deskripsi
1	5 Juni 2023	Persiapan sebelum memasuki proyek perusahaan saya diperintahkan untuk melakukan eksplorasi mandiri terkait
	6 Juni 2023	

(Persiapan/ Training)	12 Juni 2023	teknologi yang akan digunakan pada proyek dengan membuat web sederhana dengan mengimplementasikan hasil eksplorasi dan melaporkan progres setiap harinya.
	13 - 16 Juni 2023	
	19 - 23 Juni 2023	
2 (Memasuki Proyek)	7 - 9 Juni 2023	Awalnya saya ditugaskan pada Proyek MeThings sebagai front end web pada saat WFH dengan menggunakan VueJs 3 dan ElectronJs. Namun setelah WFO saya dipindahkan ke proyek Linxchat dengan menggunakan teknologi NextJs.
	26 - 27 Juni 2023	
3 (Melakukan Testing aplikasi)	28 Juni 2023	Saya ditugaskan untuk melakukan testing keseluruhan aplikasi mobile Linxchat yang sedang dikembangkan perusahaan.

VI. Rencana Capaian Per Minggu

Tabel 3. Rencana Capaian Per Minggu

Minggu Ke	Rencana Pencapaian
1	Mengenali perusahaan dan beradaptasi dengan penggunaan teknologi yang ditugaskan oleh perusahaan yaitu VueJs 3 dan ElectronJs.
2	Melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan baru karena baru pertama kali WFO, mengetahui peraturan peraturan yang ada di perusahaan, dan beradaptasi dengan teknologi baru yaitu NextJs karena pindah proyek.

3	Meningkatkan komunikasi dengan tim dan pegawai serta staf yang ada pada perusahaan agar bisa lebih akrab dan menciptakan lingkungan kerja yang lebih nyaman.
4	
5	Meningkatnya pemahaman mengenai Typescript dan NextJs serta dapat mengimplementasikan tampilan web yang interaktif serta responsive dengan NextJS
6	
7	Dapat mengimplementasikan API dari backend dan dapat memahami flow datanya
8	Seluruh tampilan halaman sudah terimplementasikan dan terintegrasi dengan Backend
9	
10	Tampilan yang sudah terintegrasi dengan Backend dilakukan testing dan lolos pengujian

VII. Jadwal Penyelesaian Pekerjaan Keseluruhan

Tabel 4. Jadwal Penyelesaian Pekerjaan Keseluruhan

Butir Pekerjaan	Minggu Ke									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eksplorasi										
Eksplorasi VueJs 3										
Eksplorasi ElectronJs										
Eksplorasi Javascript basic										
Eksplorasi Tailwind CSS										
Eksplorasi ReactJs										

Eksplorasi Typescript											
Eksplorasi NextJs											
Implementasi											
Membuat Login Register dengan menggunakan VueJs 3 dan ElectronJs											
Implementasi pembuatan Komponen menggunakan Next Js											
Implementasi pembuatan Halaman Web Linxchat											
Mengintegrasikan semua halaman web dengan API dari sisi Front End											
Testing											
Melakukan pengujian terhadap web yang sudah terintegrasi dengan Backend											