



UNIVERSITAS INDONESIA

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI *E-Learning* DAN *E-Recruitment*

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Faisal Rizky

1406573015

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

DEPOK

SEPTEMBER 2017

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN MATA KULIAH KERJA PRAKTIK

Laporan ini diajukan oleh :

Nama : Faisal Rizky

NPM : 1406573015

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Kerja Praktik : Pengembangan Sistem Informasi *E-Learning* dan
E-Recruitment

Telah berhasil diselesaikan laporan kerja praktik untuk fakultas dan dipresentasikan hasil kerja praktiknya dalam forum seminar kerja praktik sebagai persyaratan yang harus dipenuhi dalam mata kuliah Kerja Praktik.



DOSEN MATA KULIAH,

Adriana Pinem, S.Kom, M.Kom

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 13 November 2017

Universitas Indonesia

Abstrak

Nama : Faisal Rizky
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Kerja Praktik : Pengembangan Sistem Informasi *E-Learning* dan *E-Recruitment*

Penulis melaksanakan kerja praktik selama sepuluh minggu di Aerofood Indonesia mulai tanggal 2 Juni 2017 sampai 18 Agustus 2017. Penulis berkerja sebagai *front-end developer*. Selama kerja praktik penulis terlibat pada proyek pengembangan sistem informasi *E-Learning* dan *E-Recruitment*. *E-Learning* merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk meningkatkan kualitas *knowledge management* yang ada di Aerofood Indonesia. *E-Recruitment* adalah sistem untuk membantu Aerofood Indonesia mempercepat proses pencarian serta penerimaan karyawan baru. *Tools* yang digunakan penulis selama kerja praktik diantaranya PHP *framework* Laravel, GitHub, MySQL. Kerja praktik yang dilaksanakan memberikan banyak ilmu baru yang sulit dicari di dalam perkuliahan.

Kata kunci: *Aerofood Indonesia, Front-end Developer, Kerja Praktik*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Proses Pencarian Kerja Praktik	1
1.2 Tempat Kerja Praktik	2
1.2.1 Profil Tempat Kerja Praktik	2
1.2.2 Posisi Penempatan Pelaksana Kerja Praktik dalam Struktur Organisasi..	2
BAB II ISI	4
2.1 Pekerjaan Kerja Praktik	4
2.1.1 Latar Belakang Pekerjaan	4
2.1.2 Tinjauan Pustaka	5
2.1.3 Metodologi	6
2.1.4 <i>Scope</i> Pekerjaan.....	6
2.1.5 Teknologi	8
2.1.5 Non Teknis	11
2.1.6 Hasil Pekerjaan	13
2.2 Analisis	13
2.2.1 Kesesuaian dan Perbedaan Pelaksanaan Kerja Praktik dengan KAKP....	13
2.2.2 Kendala yang Dihadapi dan Cara Mengatasi	13
2.2.3 Penilaian Terhadap Tempat Kerja Praktik	14

2.2.4 Relevansi dengan Mata Kuliah Fasilkom	14
BAB III PENUTUP	17
3.1 Kesimpulan	17
3.2 Saran	18
REFERENSI	19
LAMPIRAN	20

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori <i>Training</i> di Aerofood Indonesia	6
---	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Struktur Organisasi Aerofood ACS	2
Gambar 2	Sampel <i>source code</i> yang dikerjakan penulis	12
Gambar 3	Tampilan <i>home</i> dari sistem <i>E-Learning</i>	12

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kerangka Acuan Kerja Praktik	vii
Lampiran 2 : Log Kerja Praktik	viii

BAB 1

PENDAHULUAN

Bagian ini akan menjelaskan tentang proses pencarian kerja yang dilakukan oleh penulis dimulai dari mencari informasi lowongan kerja praktik sampai proses penerimaan, bagian ini juga membahas profil perusahaan tempat kerja praktik dan posisi penempatan penulis dalam perusahaan.

1.1. Proses Pencarian Kerja Praktik

Penulis mulai mencari tempat untuk melaksanakan kerja praktik pada akhir bulan Maret 2017. Pada saat itu, penulis mulai membuat daftar perusahaan yang sedang membuka kerja praktik dibagian *front-end developer*. Penulis membuat daftar tersebut berdasarkan informasi yang diperoleh penulis dari teman yang telah melakukan kerja praktik dan juga teman yang ingin melakukan kerja praktik, penulis juga mencari di situs pencarian kerja *online* salah satunya adalah studentjob.co.id.

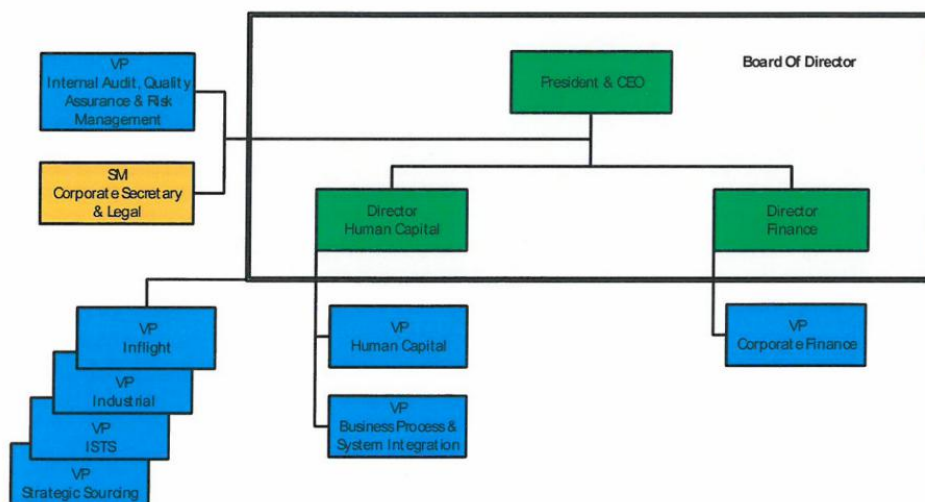
Setelah itu, penulis mulai membuat cv untuk mendaftar di beberapa perusahaan yang sudah ditentukan penulis. Salah satu perusahaan yang di daftar oleh penulis adalah perusahaan Kulina. Perusahaan Kulina adalah perusahaan yang bergerak dibidang katering yang berlokasi di Jogjakarta. Lebih dari dua minggu penulis menunggu jawaban dari perusahaan yang telah didaftar oleh penulis, namun belum ada perusahaan yang memberi kejelasan. Penulis mulai pesimis menunggu jawaban dari perusahaan yang telah didaftar. Penulis mulai mencari informasi tempat kerja praktik yang lain, akan tetapi sebelum penulis mendaftar, salah satu teman penulis yang bernama Rohmat Taufik mengundang untuk melaksanakan KP di Aerofood Indonesia sebagai *front-end developer*. *Front-end-developer* merupakan posisi yang sesuai dengan minat penulis maka penulis menyetujui hal itu. Dalam kurun waktu satu minggu setelah pengiriman cv, penulis mendapat panggilan wawancara dari Aerofood Indonesia pada pertengahan bulan April 2017. Pada hari yang bersamaan penulis diputuskan diterima sebagai *front-end developer* di Aerofood Indonesia untuk kurun waktu 3 bulan dari tanggal 2 Juni 2017 - 18 Agustus 2017.

1.2. Tempat Kerja Praktik

Pada bagian ini akan dijelaskan profil Aerofood Indonesia dan penempatan posisi penulis selama pelaksanaan kegiatan kerja praktik.

1.2.1. Profil Tempat Kerja Praktik

PT Aerofood Indonesia, merupakan *holding company* dari Aerowisata Group yang dimana juga merupakan *holding company* dari Garuda Indonesia Group. Aerofood Indonesia merupakan perusahaan yang melayani pengadaan produk-produk dan kebutuhan logistik *in-flight* dengan cakupan domestik dan internasional. Aerofood Indonesia mempunyai beberapa cabang yang beroperasi di Indonesia, yaitu Denpasar, Surabaya, Medan, Balikpapan, Yogyakarta, Bandung, Lombok, dan Pekanbaru. Sementara untuk *head office* dari Aerofood Indonesia berada di Tebet, Jakarta Selatan. *Head office* Aerofood Indonesia tersebut yang menjadi tempat kerja praktik penulis yang berlokasi di jalan Prof. Dr. Soepomo No. 45 Tebet Jakarta 12810. Divisi yang menjadi tempat kerja praktik penulis adalah divisi *Business Process & System Integration* yang berperan dalam pengembangan, analisis hingga pengontrolan sistem informasi yang ada pada perusahaan. Berikut merupakan struktur organisasi yang ada di Aerofood Indonesia.



Gambar 1. Struktur Organisasi Induk Aerofood

Secara garis besar, struktur organisasi Aerofood terdiri dari President & CEO sebagai posisi tertinggi dalam organisasi kemudian dibawah President & CEO

terdapat *Director Human Capital* dan *Director Finance*. Barulah dibawah itu terdapat beberapa VP.

1.2.2. Posisi Penempatan Kerja Praktik dalam Struktur Organisasi

Selama kerja praktik, penulis berkerja sebagai *front-end developer* sesuai dengan lamaran yang diajukan. Untuk melaksanakan proses kerja praktik, penulis menjadi anggota tim *developer* yang terdiri dari tiga orang yaitu penulis, Rohmat Taufik, dan Luthfi Abdurrahim yang semuanya merupakan peserta kerja praktik dari Aerofood Indonesia. Penulis melakukan kerja praktik dalam organisasi *VP Buisness Process& System Intergration*. *Buisness Process & System Intergration* berfungsi sebagai pengelola proses bisnis dan sistem yang ada di Aerofood Indonesia. Penulis dibimbing oleh salah satu pegawai Aerofood Indonesia untuk menyelesaikan proyek yang telah diberikan oleh penyelia kerja praktik.

BAB 2

ISI

Bagian ini akan membahas mengenai pelaksanaan kerja praktik yang dilakukan penulis. Pelaksanaan kerja praktik tersebut akan dibagi menjadi dua bagian yaitu pekerjaan selama kerja praktik dan analisis mengenai kerja praktik yang telah dilakukan.

2.1 Perkerjaan Kerja Praktik

Bagian ini akan membahas mengenai latar belakang pekerjaan dalam kerja praktik, tinjauan pustaka, metodologi yang digunakan selama melakukan kerja praktik, teknologi yang digunakan, dan hal – hal non teknis yang ada selama pelaksanaan kerja praktik.

2.1.1. Latar Belakang Pekerjaan

PT Aerofood Indonesia sedang menggalakkan pemanfaatan teknologi informasi dalam segala aspek bisnis Aerofood Indonesia. Aerofood Indonesia sekarang ini sedang mempunyai banyak sekali proyek. Penulis diberikan kesempatan untuk mengerjakan dua proyek. Proyek tersebut adalah *E-Learning* dan *E-Recruitment*.

E-Learning merupakan sebuah sistem pembelajaran berbasis *online*. Aerofood Indonesia berharap sistem *E-Learning* dapat meningkatkan kualitas *knowledge management* yang ada pada lingkungan Aerofood Indonesia. *E-Learning* diharapkan mampu mengotomasi proses pelatihan karyawan baru Aerofood Indonesia. Pelatihan karyawan baru oleh Aerofood Indonesia masih dilakukan secara manual, adanya *E-Learning* diharapkan bisa mengubah proses pelatihan manual menjadi pelatihan berbasis *online*.

E-Recruitment merupakan sebuah sistem perekrutan karyawan baru berbasis *online*. Proses perekrutan karyawan Aerofood sekarang ini sudah memanfaatkan situs *online*, tetapi Aerofood Indonesia beranggapan bahwa cara tersebut kurang efektif. Aerofood Indonesia memutuskan untuk membangun sendiri sistem *E-Recruitment* yang sesuai dengan proses bisnis yang ada pada Aerofood

Indonesia. *E-Recruitment* diharapkan bisa mengurangi biaya serta mempercepat proses perekrutan karyawan baru.

Dalam pengembangan sistem informasi khususnya yang berbasis *web* pasti dibutuhkan seorang *front-end developer* atau biasa dikenal oleh kebanyakan orang sebagai *web developer*. Tugas dari *front-end developer* sendiri adalah untuk mengimplementasikan gambaran visual dari suatu sistem sehingga *user* dapat berinteraksi dengan sistem. Pekerjaan *front-end developer* biasanya dibantu oleh *back-end developer* dalam mengembangkan suatu *web*. Seorang *front-end developer* harus mampu memastikan bahwa data yang di *submit* ke *back-end* oleh *user* merupakan data yang valid sehingga tidak terjadi kesalahan dalam sistem. *Front-end developer* juga harus menampilkan pesan *error* kepada *user* jika ada kesalahan dalam sistem, sehingga *user* bisa mengetahui apa yang harus dilakukan. Untuk menyelesaikan pekerjaannya *front-end developer* harus mampu menguasai beberapa *tools*.

Tools yang biasa digunakan oleh *front-end developer* untuk menyelesaikan pekerjaannya diantaranya HTML, CSS dan Javascript. HTML, CSS dan Javascript biasa digunakan membangun tampilan sistem. HTML, CSS dan Javascript mempunyai *framework* sendiri yaitu Bootstrap. Bootstrap digunakan untuk membuat tampilan yang *responsive*. *Tools* lain yang digunakan adalah JQuery, Json dan Ajax.

2.1.2. Tinjauan Pustaka

Perkembangan teknologi informasi terjadi begitu cepat, perkembangan teknologi informasi mencakup beberapa bidang salah satunya bidang pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud tidak hanya pada lingkungan pendidikan namun juga pada lingkungan pekerjaan. Tidak hanya siswa, dan mahasiswa yang butuh pembelajaran, seorang karyawan juga membutuhkan pembelajaran. Pembelajaran seorang karyawan sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas dari sebuah organisasi tempat karyawan tersebut berkerja. Teknologi informasi untuk pembelajaran sering dikenal dengan *E-Learning* atau *Electronic Learning*.

Ku Renjun mengutip pernyataan *American Society for Training and Development (ASTD)*, mendefinisikan *E-Learning* sebagai cakupan besar tentang aplikasi dan metode, seperti *web-based learning*, *computer-assisted learning*, *virtual classroom*, dan kolaborasi digital (Ku Renjun, 2011). Ku Renjun juga mengutip pernyataan dari He Ke-kang yang mendefinisikan *E-Learning* sebagai proses yang mencakup aktivitas pembelajaran melalui internet atau konten lainnya. Dilanjutkan lagi bagi bahwa *E-Learning* merupakan jalan baru untuk pembelajaran (*new way of learning*).

2.1.3. Metodologi Penelitian

Tim *developer* tidak memiliki langkah-langkah khusus yang dilakukan selama proses pengembangan sistem informasi *E-Learning*. Fitur-fitur yang menjadi *scope* pekerjaan selama proyek dianalisis untuk mengetahui bagaimana implementasinya pada proyek *E-Learning*. Untuk memvalidasi bahwa pekerjaan penulis sesuai dengan keinginan *user* sering dilakukan presentasi *progress* dengan *user*. Penulis menggunakan cara ini untuk memastikan bahwa pekerjaan yang dilakukan sudah benar, sering kali terjadi pergantian *scope* pekerjaan selama presentasi dengan *user*.

2.1.4. Scope Pekerjaan

Bagian ini akan membahas tentang *scope* pekerjaan penulis dalam proyek *E-Learning*. Bagian ini juga membahas tentang modul yang dikerjakan dalam proyek *E-Learning*. Modul merupakan fungsi-fungsi dalam sistem dengan tujuan tertentu.

2.1.4.1 Modul Training

Modul *training* adalah modul yang paling penting dalam sistem *E-Learning* yang dikembangkan oleh penulis. Modul ini merupakan inti dari proyek *E-Learning* tanpa adanya modul ini maka sistem *E-Learning* akan sulit mencapai keberhasilan. Modul ini bertujuan untuk memudahkan proses *training* yang ada di Aerofood Indonesia. *Training* dibedakan menjadi lima kategori yaitu, *Induction training*, *Mandatory training*, *Functional training*, *Supporting training*, dan *Development training*. Untuk lebih jelasnya kelima kategori tersebut akan dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori *Training* di Aerofood Indonesia

No	Nama	Deskripsi	Jenis Akses
1.	<i>Induction Training</i>	<i>Training</i> ini wajib dilakukan oleh semua karyawan baru Aerofood Indonesia, tanpa melakukan <i>training</i> ini karyawan tidakizinkan untuk melakukan <i>training</i> yang lain. <i>Training</i> ini bertujuan untuk mengenalkan lingkungan kerja Aerofood Indonesia kepada karyawan baru.	Semua karyawan bisa mengakses <i>training</i> ini.
2.	<i>Mandatory Training</i>	<i>Training</i> ini dilakukan secara berkala dalam jangka waktu tertentu misalnya satu kali <i>training</i> setiap tahun. <i>Training</i> ini bertujuan untuk me-refresh pengetahuan karyawan.	Sama halnya seperti <i>induction training</i> . <i>Training</i> ini bisa diakses oleh seluruh karyawan.
3.	<i>Functional Training</i>	<i>Training</i> ini dilakukan pada setiap <i>job family</i> yang ada pada Aerofood Indonesia. <i>Job family</i> terdiri dari beberapa <i>departement</i> . <i>Training</i> ini berbeda pada setiap <i>job family</i> .	Hanya karyawan yang memiliki <i>job family</i> sama yang dapat mengakses. Apabila tidak satu <i>job family</i> , perlu meminta izin akses terlebih dahulu.

4.	<i>Supporting Training</i>	<i>Training</i> khusus yang hanya diperlukan untuk level <i>manager</i> ke atas.	Hanya tingkat manajer ke atas dapat mengakses. Selain <i>manager</i> hanya karyawan yang memiliki izin yang bisa mengakses.
5.	<i>Development Training</i>	<i>Training</i> yang dibuat untuk pengembangan diri karyawan Aerofood Indonesia.	Untuk mengakses <i>training</i> ini karyawan harus meminta izin kepada <i>admin</i> terlebih dahulu.

2.1.4.2 Modul *Slider*

Modul ini berfungsi untuk menampilkan informasi - informasi yang ditujukan untuk semua pengguna sistem yang memiliki akun ataupun tidak memiliki akun. Informasi pada modul ini bersifat umum misalnya pengumuman seminar gratis yang diadakan Aerofood Indonesia dimana semua orang bisa mengikutinya. *Slider* ditampilkan di halaman utama sistem *E-Learning* dan maksimal *slider* yang bisa ditampilkan dalam satu waktu adalah lima buah. *admin* dari sistem *E-Learning* bisa menentukan *slider* mana yang ingin ditampilkan dan *slider* mana yang ingin disembunyikan.

2.1.4.3 Modul *News*

Modul ini memiliki fungsi yang hampir sama dengan modul *slider* yaitu menampilkan informasi. Perbedaan modul ini dengan modul *slider* adalah modul ini menampilkan informasi yang bersifat internal misalnya informasi tentang pelatihan karyawan dimana hanya karyawan Aerofood Indonesia saja yang bisa berpartisipasi. Modul ini ditampilkan pada halaman utama dan diurutkan berdasarkan tanggal dibuatnya *news*. Informasi yang telah dibuat bisa dihapus atau direvisi.

2.1.4.4 Modul Forum

Modul ini berfungsi sebagai tempat diskusi antar karyawan. Forum dibagi menjadi tiga jenis yaitu forum *departement*, forum *job family*, forum umum. Forum *departement* hanya bisa diakses berdasarkan *departement* seorang karyawan misalnya karyawan *departement* IT hanya bisa melihat forum *departement* IT. Forum *job family* forum ini terdiri dari anggota karyawan dengan *job family* yang sama. Forum umum merupakan forum dimana seluruh karyawan Aerofood Indonesia terhubung.

2.1.4.5 Modul Personnel

Modul ini berfungsi untuk mengelola semua akun *user* dalam sistem. Modul ini digunakan untuk menambahkan, menghapus, meng-*update*, serta melihat informasi seorang *user*. Modul ini dikelola sepenuhnya oleh *admin* sistem *E-Learning*.

2.1.4.6 Modul Raport

Modul ini berfungsi untuk mengelola *raport* setiap karyawan. *Raport* merupakan digunakan untuk mengukur kompetensi seorang karyawan. Modul ini pada tahap awal hanya sekedar untuk menampilkan *raport* karyawan dalam bentuk pdf.

2.1.5. Teknologi

Pada bagian ini akan dibahas tentang teknologi apa saja yang digunakan untuk membantu kerja praktik.

2.1.5.1. Laravel Framework

Aplikasi ini merupakan sebuah PHP *framewok* yang dapat digunakan secara gratis. Selama pelaksanaan kerja praktik penulis dan tim menggunakan aplikasi ini untuk menyelesaikan proyek pengembangan sistem *E-Learning*. Pada awalnya penulis belum mengetahui secara mendalam tentang PHP *framewok* Laravel. Penulis mempelajari Laravel selama proses pengembangan sistem E-Learning. Laravel merupakan *tools* utama yang digunakan penulis untuk mengembangkan sistem *E-Learning*. Laravel juga relatif mudah digunakan dibanding dengan *framework* lain seperti *Moodle*. Laravel sangat membantu tim dalam mengembangkan aplikasi berbasis *web*.

2.1.5.2. Moodle

Moodle merupakan salah satu aplikasi *open source* yang digunakan untuk pengembangan sistem pembelajaran berbasis *web*. Moodle tidak dijadikan sebagai *tools* utama dalam pengembangan. Penulis hanya melakukan analisis *tools* ini yang digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan aplikasi E-Learning.

2.1.5.2. Marvel APP

Marvel App adalah aplikasi *online* yang digunakan untuk membantu proses pembuatan *mock-up*. Marvel App dipilih karena gratis, mudah, dan juga salah satu kolaboratif *tools* sehingga pekerjaan membuat *mock-up* bisa lebih cepat dan efisien. Marvel hanya digunakan saat pembuatan *mock-up* awal, *mock-up* tersebut hanya dijadikan gambaran besar dari sistem.

2.1.5.3. Google Docs, Google Sheet, Google Presentation

Google Docs, Google Sheet, Google Presentation adalah layanan gratis dari *google* yang dapat digunakan untuk pembuatan dokumen secara kolaboratif antara anggota tim *developer*. Google docs digunakan dalam pembuatan *user manual* dan *user installazation*. Aerofood Indonesia juga meminta penulis menggunakan Google Sheet, dan Google Presentation untuk laporan *progress*.

2.1.5.4. MySql

Aplikasi MySql adalah aplikasi *open source database management system*. Aplikasi MySql digunakan untuk mengolah *database* dari mulai menambahkan data, menghapus data, dan *update* data. Aplikasi digunakan penulis untuk melakukan simulasi sistem dengan data *dummy*.

2.1.5.5 Trello

Trello digunakan oleh tim untuk memastikan bahwa pekerjaan yang dilakukan sesuai dengan *product backlog* yang dibuat. Trello dijadikan penulis sebagai alat *reminder* pekerjaan penulis. Trello membantu penulis mengetahui hal yang perlu dilakukan atau perlu diperbaiki penulis. Trello juga memudahkan anggota tim

memantau atau memberi masukan kepada anggota tim yang lain tentang pekerjaan yang dilakukan.

2.1.5.6 Appear.in

Appear.in adalah aplikasi gratis yang berfungsi sebagai *screen sharing*. Appear.in membantu tim saat melakukan presentasi *progress* dengan *user*. Appear.in mempercepat proses presentasi karena adanya fitur *screen sharing* sehingga tidak perlu mengganti laptop berkali-kali untuk presentasi, cukup satu laptop yang terhubung dengan proyektor dan anggota tim lainnya bisa melakukan presentasi dengan laptop masing-masing tanpa harus menghubungkan laptop ke proyektor.

2.1.5.7. Github

Github merupakan salah satu aplikasi yang paling penting selama pengembangan sistem *E-Learning*. Github memudahkan kolaborasi antara *front-end developer* dan *back-end developer*. Setiap kali *front-end developer* melakukan penambahan konten atau melakukan perubahan maka *back-end developer* dapat mengetahui dengan cepat begitu juga sebaliknya.

2.1.5.8 Beyond Compare

Meskipun penggunaan Github sangat membantu pekerjaan *front-end developer* dan *back-end developer* sering kali terjadi *conflict* yaitu keadaan dimana *back-end developer* tidak sengaja merubah aspek *front-end developer* atau sebaliknya. Terkadang pula seorang *front-end developer* tidak sengaja mengubah atau menghapus *coding* yang telah diimplementasikan sehingga menimbulkan *error*. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi Beyond Compare yang dapat mengetahui perbedaan *file* sebelum terjadi *error* dan *file* yang *error* sehingga kesalahan bisa diketahui dan diselesaikan dengan cepat.

2.1.6 Non Teknis

Bagian ini akan menjelaskan tentang hal non teknis yang mempengaruhi proses berlangsungnya kerja praktik.

2.1.6.1 Komunikasi

Dalam pelaksanaannya, kerja praktik yang dilakukan sangat membutuhkan

komunikasi yang baik. Kerja praktik yang dilakukan sangatlah bergantung kepada keinginan *user* sehingga perlu kemampuan komunikasi yang baik agar tidak ada kesalahpahaman antara pandangan *user* terhadap sistem dan pandangan tim *developer* terhadap sistem. Komunikasi juga sangat diperlukan antar anggota tim.

2.1.6.2 Analisis Proses Bisnis Aerofood Indonesia

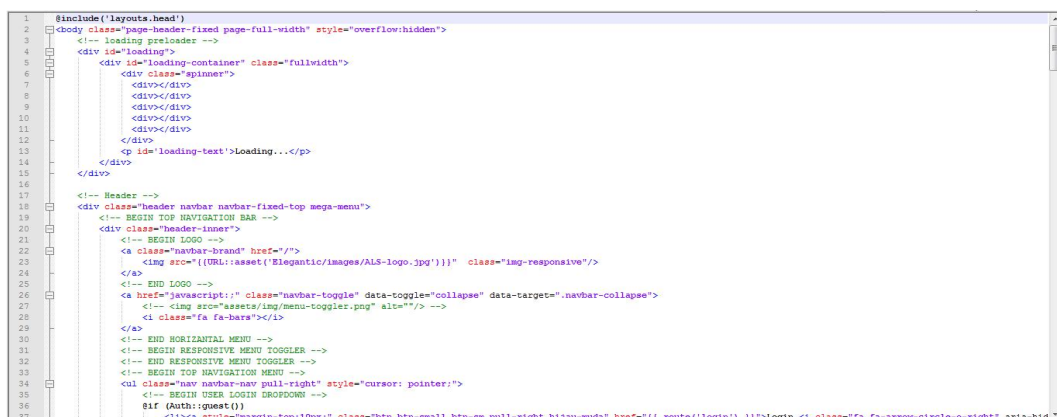
Dalam pelaksanaannya, penulis harus mengetahui betul tentang proses bisnis yang ada dalam organisasi Aerofood. Informasi proses bisnis dari Aerofood Indonesia digunakan penulis sebagai referensi untuk membantu penulis memutuskan untuk mengembangkan sistem *E-Learning* dari nol atau menggunakan *tools* yang sudah tersedia yaitu Moodle. Penulis dan tim menyimpulkan bahwa proses bisnis Aerofood Indonesia adalah unik, sehingga tim dan penulis memutuskan bahwa sistem *E-Learning* akan dikembangkan sendiri dari nol.

2.1.7. Hasil Kerja Praktik

Bagian ini akan menjelaskan tentang apa saja hasil yang diberikan penulis dan tim kepada tempat kerja praktik penulis yaitu Aerofood Indonesia.

2.1.7.1. Source Code

Salah satu *deliverable* yang diinginkan Aerofood dari tim *developer* adalah *source code*. *Source code* yang diinginkan adalah *source code* yang sudah lengkap artinya semua fitur sistem yang diinginkan oleh *user* sudah berjalan dengan baik dan benar. Berikut adalah salah satu hasil *source code* yang dibuat penulis selama masa kerja praktik di Aerofood Indonesia.



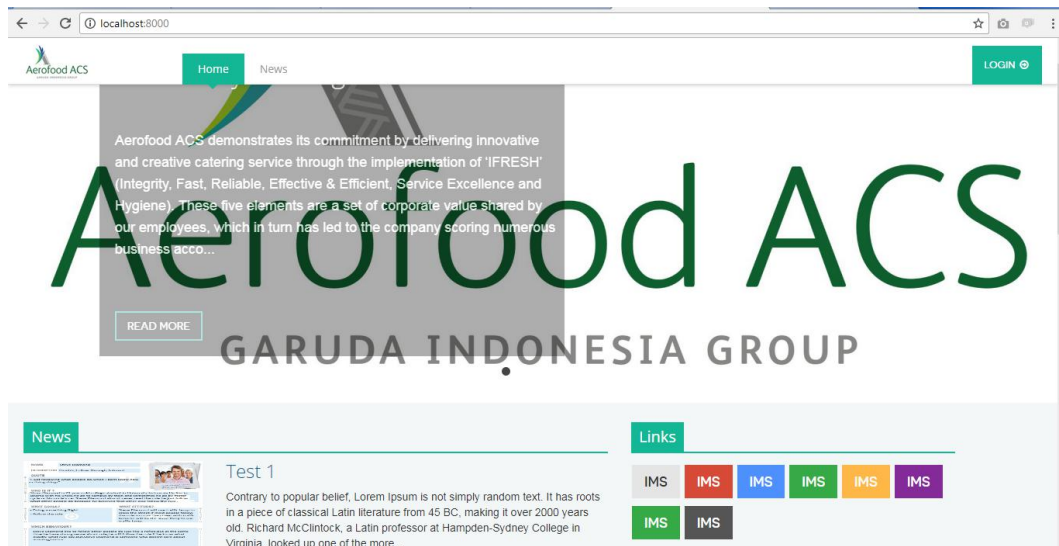
```

1 <!-- Layout Head -->
2 <body class="page-header-fixed page-full-width" style="overflow: hidden">
3 <!-- Loading Preloader -->
4 <div id="loading">
5 <div id="loading-container" class="fullwidth">
6 <div class="spinner">
7 <div></div>
8 <div></div>
9 <div></div>
10 <div></div>
11 <div></div>
12 </div>
13 <p id="loading-text">Loading...</p>
14 </div>
15 </div>
16
17 <!-- Header -->
18 <div class="header navbar navbar-fixed-top mega-menu">
19 <!-- BEGIN TOP NAVIGATION BAR -->
20 <div class="header-inner">
21 <!-- BEGIN LOGO -->
22 <a class="navbar-brand" href="/">
23 
24 </a>
25 <!-- END LOGO -->
26 <a href="javascript:;" class="navbar-toggle" data-toggle="collapse" data-target=".navbar-collapse">
27 <!-- 
28 <i class="fa fa-bars"></i>
29 </a>
30 <!-- END HORIZONTAL MENU -->
31 <!-- BEGIN RESPONSIVE MENU TOGGLER -->
32 <!-- END RESPONSIVE MENU TOGGLER -->
33 <!-- BEGIN TOP NAVIGATION MENU -->
34 <ul class="nav navbar-nav pull-right" style="cursor: pointer;">
35 <!-- BEGIN USER LOGIN DROPDOWN -->
36 <li (Auth: guest())
37 <li><a style="margin-top: 10px;" class="btn btn-small btn-sm pull-right hitau-muda" href="{[ route('login') ]}">Login <i class="fa fa-arrow-circle-o-right" aria-hid

```

Gambar 2. Sampel code yang dikerjakan oleh penulis

Source code yang ada pada Gambar 2 merupakan sebagian kecil dari hasil pekerjaan penulis. *Source code* pada Gambar 2 merupakan *source code* untuk tampilan *home* dari sistem *E-Learning*.



Gambar 3. Tampilan *home* untuk sistem *E-Learning*

Fitur yang ada dalam tampilan *home* adalah fitur berita (*news*), fitur *slider*. Fitur berita berfungsi untuk menampilkan informasi internal Aerofood Indonesia.

2.1.7.2 Installation Manual

Installation Manual merupakan dokumen yang menjelaskan bagaimana cara men-deploy *source code* kedalam *server*. Dokumen ini berisi langkah-langkah serta contoh berupa *screenshot* untuk men-deploy *source code* kedalam *server*. Aerofood Indonesia juga meinginkan *installation manual* tersebut dicetak.

2.1.7.3 User Manual

Dokumen *user manual* berisi tentang bagaimana cara menggunakan sistem yang telah dibuat mulai dari cara *login*, sampai *logout*. Sama seperti dokumen *installation manual* dilengkapi dengan *screenshot* untuk memudahkan pemahaman. Aerofood Indonesia juga meinginkan dokumen *user manual* ini dicetak.

2.2 Analisis

Bagian ini akan menjelaskan tentang kesesuaian dan perbedaan pelaksanaan kerja

praktik dengan KAKP. Bagian ini juga akan membahas tentang kendala yang dihadapi selama proses kerja praktik serta cara mengatasi kendala tersebut. Pada bagian ini juga akan ada penilaian terhadap tempat kerja praktik.

2.2.1. Kesesuaian dan Perbedaan Pelaksanaan Kerja Praktik dengan KAKP

Kerja praktik kurang lebih sepuluh minggu dimulai dari tanggal 2 Juni 2017 dan resmi berakhir pada 18 Agustus 2017. Terdapat perbedaan dan kesesuaian pada KAKP yang diajukan. Kesesuaian kerja praktik dan KAKP ketika pelaksanaan tahap analisis yang dilaksanakan dari minggu pertama sampai minggu ketiga (5 Juni 2017- 23 Juni 2017) kemudian terjadi perbedaan pelaksanaan KAKP pada tahap implementasi *coding E-Recruitment*. Pada KAKP dinyatakan bahwa penulis akan melakukan implementasi *coding E-Recruitment* namun pada kenyataannya penulis hanya mengimplementasi *E-Learning* hal ini terjadi karena pihak Aerofood sudah mendapatkan tim kerja praktik lainnya untuk implementasi *coding E-Recruitment*.

2.2.2. Kendala yang Dihadapi dan Cara Mengatasinya

Tentunya kerja praktik yang dilakukan menemukan kendala. Salah satu kendala yang paling sering muncul adalah perbedaan pendapat antar anggota tim *developer*. Hal ini terjadi karena masih ada hal yang belum jelas dari keinginan *user* sehingga sering kali anggota tim memiliki persepsinya masing-masing tentang keinginan *user*. Untuk mengatasi hal ini, tim atau *system analyst* akan melakukan validasi kembali kepada *user* sehingga menemukan titik tengah. Terkadang pula masalah ini bisa diselesaikan dengan bantuan mentor yang diberikan Aerofood. Dan terkadang masalah seperti ini bisa selesai jika ada dua anggota yang sepakat. Masalah lain yang timbul adalah seringnya terjadi perubahan sistem yang diinginkan oleh *user*. Masalah ini bisa diatasi karena *user* biasanya akan memberikan waktu tambahan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kendala lain yang dihadapi adalah pemilihan *text editor* untuk *text area*. Kendala ini terjadi karena *user* menginginkan *text editor* yang mampu *upload video*, foto, pdf secara langsung akan tetapi penulis dan tim *developer* kesulitan untuk mencari *text editor* yang diinginkan *user* karena kendala biaya. Cara mengatasi masalah ini adalah dengan melakukan negosiasi ulang dengan *user* dan

akhirnya *user* menyetujui solusi alternatif yang diberikan dan pada akhirnya tim penulis menggunakan *text editor Summer Note*.

2.2.3. Penilaian terhadap Tempat Kerja Praktik

PT.Aerofood Indonesia sangat terbuka pada mahasiswa untuk melakukan kegiatan *intern*. Aerofood Indonesia dengan senang hati membantu penulis dalam melakukan proses pembelajaran dan memberikan pengarahan seputar lingkungan kerja dan budaya kerja yang ada di Aerofood Indonesia. Setiap karyawan yang ada di Aerofood sangat menghargai peserta *intern*. Hal tersebut menjadi motivasi bagi penulis untuk memberikan hasil semaksimal mungkin kepada Aerofood Indonesia. Aerofood Indonesia juga memberikan fasilitas yang memadai seperti ruang khusus untuk kerja praktik, jaringan internet. Selain itu, pada akhir masa kerja praktik Aerofood Indonesia juga mengadakan *training* untuk semua peserta kerja praktik yang ada di Aerofood sebagai rasa terima kasih kepada peserta kerja praktik. Penulis sangat senang bisa melaksanakan kerja praktik di Aerofood Indonesia.

2.2.4. Relevansi dengan Mata Kuliah Fasilkom UI

Bagian ini menjelaskan tentang relevansi pekerjaan dalam kegiatan kerja praktik dengan mata kuliah yang pernah diambil penulis selama menjalankan perkuliahan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia sebelum melaksanakan kegiatan kerja praktik di Aerofood Indonesia.

2.2.4.1. Sistem Interaksi

Mata kuliah sistem interaksi mengajarkan penulis untuk membuat desain yang mudah beradaptasi dengan *user*. Dalam pelaksanaannya, kegiatan kerja praktik yang dilakukan oleh *user* adalah membangun sistem dari mulai tahap analisis sampai dengan implementasi. Mata kuliah ini membantu penulis menyelesaikan tahap desain. Mata kuliah ini juga mengajarkan teori *eight golden rule*, *eight golden rule* dijadikan penulis sebagai pedoman *front-end developer*.

2.2.4.2. Basis Data

Untuk membuat sebuah sistem tentunya perlu *database*, kuliah ini membantu penulis untuk mengakses *database* serta merancang *database* sesuai dengan

kebutuhan. Basis data merupakan mata kuliah yang mengajarkan penulis untuk membuat desain *database* yang baik dan benar. Ilmu dari mata kuliah basis data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan kerja praktik adalah perancangan *database* dengan menggunakan ERD (*entity relationship diagram*). ERD membantu penulis dalam mendapatkan gambaran besar tentang *database* yang akan digunakan dalam sistem serta keterhubungan data tersebut.

2.2.4.3 Perancangan dan Pemrograman Web

Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang paling membantu dalam kerja praktik yang dilakukan oleh penulis. Mata kuliah ini mengajarkan dasar-dasar pemrograman web dengan menggunakan HTML, CSS, Ajax, Json, JQuery, Javascript, Bootstrap. Tanpa mengikuti mata kuliah penulis pasti sangat kesulitan untuk menjalani perannya sebagai *front-end developer*. Mata kuliah ini juga sudah mengajarkan mengenai *framework*, *framework* yang diajarkan adalah CI (*Code Igniter*) sehingga ketika penulis dihadapkan dengan *framework* Laravel, penulis bisa belajar Laravel dengan lebih cepat.

2.2.4.4 Sistem Operasi

Ilmu yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah penggunaan Github. Sistem operasi mengajarkan penulis tentang dasar-dasar Github. Github merupakan salah satu *tools* yang berperan dalam pengembangan sistem *E-Learning* yang dilakukan oleh penulis dan tim.

BAB 3

Penutup

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran dari penulis dalam kegiatan kerja praktik yang telah dilaksanakan

3.1. Kesimpulan

Kerja praktik dilakukan selama kurang lebih sepuluh minggu. Kerja praktik yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai *front-end developer* pada Aerofood Indonesia di bagian *Buisness Process& System Intergration*. Penulis diberikan proyek dalam melaksanakan kerja praktik proyek tersebut adalah pengembangan sistem informasi *E-Learning* dan *E-Recruitment* meskipun dalam kenyataanya hanya sistem *E-Learning* yang dikerjakan hal ini karena tim kerja praktik untuk proyek *E-Recruitment* sudah ada. Selama pelaksanaan kerja praktik banyak hal yang dipelajari oleh penulis baik hal teknis dan non teknis.

Proyek *E-Learning* merupakan proyek untuk meningkatkan *knowledge mangement* di lingkungan Aerofood Indonesia. Penyelia kerja praktik penulis yaitu Bapak Muhamad Sony mengatakan bahwa *knowledge management* di Aerofood Indonesia masih sangat kurang. *E-Learning* yang dibuat oleh penulis diharapkan dapat menjadi salah satu solusi yang dapat menyelesaikan masalah tersebut.

Deliverable yang diharapkan oleh Aerofood Indonesia kepada tim penulis adalah produk jadi dari *E-Learning* yaitu *source code*, *user manual*, dokumen instalasi. *User manual* dan dokumen instalasi diserahkan dalam bentuk fisik yaitu berupa *print-out* dokumen tersebut. Penulis dan tim berhasil menyelesaikanya dan semua *deliverable* secara simbolis diserahkan pada tanggal 27 September 2017.

Kerja praktik memberikan pengalaman yang begitu berharga bagi penulis. Pengalaman yang paling berkesan bagi penulis adalah ketika dimana *user* menginginkan penulis mengubah salah satu fitur yang sudah dibuat oleh tim penulis. Tim penulis akhirnya menyetujui perubahan yang diajukan *user*, namun saat melakukan presentasi *progress*, *user* menginginkan fitur berubah menjadi fitur awal yang sebelumnya telah dibuat oleh tim penulis.

3.2 Saran

3.2.1 Saran untuk Mahasiswa

Kerja praktik merupakan mata kuliah yang paling penting dan bermanfaat selama perkuliahan di Fasilkom UI. Untuk itu pastikan ilmu yang didapatkan selama belajar di Fasilkom UI dapat diimplementasikan dengan baik selama kerja praktik. Untuk memilih tempat kerja praktik pastikan pilih perusahaan yang memiliki reputasi yang baik. Perusahaan sekarang ini banyak mencari karyawan atas dasar pengalaman kerja yang dimiliki. Dan pilihlah posisi *intern* yang diminati. Jalankan kerja praktik sebaik-baiknya seolah-olah sedang bekerja sebagai pegawai tetap di perusahaan yang dipilih. Jika ingin lebih baik, lakukan magang sesering mungkin selama liburan kuliah agar nantinya kerja praktik yang dilakukan dapat bermanfaat.

3.2.2. Saran untuk Tempat Kerja Praktik

PT.Aerofood sudah baik dalam hal menerima mahasiswa *intern*. Namun, akan lebih baik lagi jika mentor yang diberikan lebih dari satu sehingga jika satu mentor tidak ada maka mentor lain bisa menggantikan. Aerofood seharusnya juga memberikan informasi tentang seluruh *stakeholder* yang terkait sehingga proses wawancara/*interview* bisa berlangsung dengan baik. Proyek yang diberikan sebaiknya tidak memiliki *scope* yang terlalu besar.

3.2.3. Saran untuk Fakultas

Salah satu hal yang paling memberatkan penulis selama kerja praktik adalah *log* kerja praktik yang dikumpulkan setiap minggu dan harus ditanda tangani oleh penyelia. *Log* mingguan berisi tentang kegiatan mingguan yang dilakukan penulis selama kerja praktik. Penyelia kerja praktik penulis adalah seorang *Executive Manager*, sehingga sangat sulit untuk bertemu oleh penyelia setiap minggu. Penulis akhirnya tidak bisa memenuhi ketentuan *log* mingguan yang harus dikumpulkan setiap minggu.

REFERENSI

Renjun, K. (2011). *Research on the service enterprise's dynamic ability based on Elearning, presented at Business Management and Electronic Information (BMEI)*, Guangzhou, 2011. Guangzhou, China: IEEE.

Kerangka Acuan Kerja Praktik Semester Ganjil 2017/2018

Luthfi Abdurrahim	Rohmat Taufik	Faisal Rizky
1406557535	1406579132	1406573015
Sistem Informasi	Sistem Informasi	Sistem Informasi
luthfi.abdurrahim@ui.ac.id	rohmat.taufik@ui.ac.id	faisal.rizky@ui.ac.id
087884187967	085229996562	085848259711

1. Judul Kerja Praktik : Pengembangan Sistem Informasi *E-Learning* dan *E-Recruitment*

Tempat Kerja Praktik	Nama Perusahaan : PT Aerofood Indonesia - Garuda Indonesia Group Alamat : Aerowisata Park Jl. Prof. DR. Soepomo No. 45 Tebet Jakarta 12810 Telepon/Fax : +62 21 8370 5076 , F: +62 21 8370 5012 Website : http://www.aerofood.co.id
Waktu Pelaksanaan KP	Periode : 2 Juni 2017 - 18 Agustus 2017 Hari dan Jam Kerja : Senin - Jum'at, 08.00 - 16.00
Penyelia Kerja Praktik	Nama : Muhamad Sony Jabatan : <i>Executive Manager Information & Technology</i> Telepon : 08111968555 e-mail : m.sony@aerofood.co.id
Deskripsi Tempat KP	PT Aerofood Indonesia, merupakan <i>holding company</i> dari Aerowisata Group yang dimana juga merupakan <i>holding company</i> dari Garuda Indonesia Group. Aerofood ini merupakan perusahaan yang melayani pengadaan produk-produk dan kebutuhan logistik <i>in-flight</i> dengan cakupan domestik dan internasional. Salah satu divisi yang menjadi tempat kerja praktik penulis ialah divisi <i>Business Process & System Integration</i> , berperan dalam pengembangan, analisis hingga pengontrolan sistem informasi yang ada pada perusahaan.
Ruang Lingkup Kerja Praktik	Berikut ini merupakan ruang lingkup pekerjaan penulis pada kerja praktik yang dilakukan : <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan identifikasi terhadap perusahaan dan para <i>stakeholder</i> yang terlibat dalam proyek, • Melakukan <i>requirement gathering</i> kepada para <i>stakeholder</i> hingga <i>user</i> yang terlibat dalam penggunaan sistem yang dibangun, • Mengembangkan proyek <i>e-learning</i> dan <i>e-recruitment</i> untuk kebutuhan divisi <i>Human Capital</i> pada perusahaan Aerofood.,

	<ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan desain sistem yang akan dibangun dan memberikan <i>deliverable</i> berupa <i>system design report proposal</i>, ● Melakukan implementasi <i>coding</i> terhadap sistem <i>e-learning</i> dan <i>e-recruitment</i>, ● Melakukan <i>testing</i> dan <i>debugging</i> terhadap sistem yang dibangun, ● Melakukan <i>deploy</i> dan dokumentasi final terhadap sistem yang dibangun. <p>Masing-masing dari kami memiliki peran tanggung jawab berbeda, namun dalam pengerjaan kami tetap bersama-sama dalam mengembangkan <i>e-learning</i> dan <i>e-recruitment</i> untuk perusahaan. Berikut ini merupakan penjelasan pembagian peran yang kami lakukan.</p> <p>Luthfi Abdurrahim <i>System Analyst & Designer.</i></p> <p>Bertanggung jawab menerjemahkan keinginan klien dan mengubahnya ke dalam bentuk yang bisa dipahami oleh <i>programmer</i>. Dalam hal ini, keinginan klien didapatkan dengan cara wawancara. Wawancara dilakukan ke <i>stakeholder</i> terkait. Bentuk yang bisa dipahami oleh <i>programmer</i> seperti membuat konten yang ada pada dokumen <i>system proposal</i> dan <i>system design</i>.</p> <p>Faisal Rizky <i>Front-end Developer</i></p> <p>Deskripsi peran : Melakukan implementasi hasil dari sistem analisis dan sistem desain sehingga <i>user</i> dapat melihat tampilan sistem dan berinteraksi dengan sistem. Implementasi dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, Javascript, PHP.</p> <p>Rohmat Taufik <i>Back-end Developer</i></p> <p>Deksripsi peran : Melakukan <i>coding back-end</i> terhadap sistem yang telah dianalisis dan didesain. Bagian <i>back-end</i> melakukan <i>coding</i> yang berkaitan dengan <i>database</i> dan fungsi - fungsi yang digunakan dalam sistem. Hasil dari fungsi tersebut akan ditujukan ke <i>front-end</i> untuk ditampilkan kepada pengguna sistem.</p>
--	--

2. Rencana Jadwal Kerja Praktik

Bagian ini memaparkan rencana jadwal kerja praktik mahasiswa selama durasi kerja praktik. Untuk kemudahan dalam penulisan, rencana jadwal kerja praktik dituliskan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1.1 Rencana Jadwal Kerja Praktik Pelaksana - Lutfi Abdurrahim

Waktu	Rencana Kerja
Minggu ke-1 2 Juni 2017 - 9 Juni 2017	Pengerjaan proyek <i>E-Learning</i> dan <i>E-Recruitment</i>: Mengidentifikasi perusahaan dan proyek Penjelasan <i>project</i> dan <i>kick-off meeting</i> Menenal dengan tim dan <i>stakeholder</i> Melakukan <i>requirement gathering 1</i>
Minggu ke-2 12 Juni 2017 - 16 Juni 2017	Pengerjaan proyek <i>E-Learning</i> : Mengidentifikasi proses bisnis perusahaan, Melakukan konversi dari hasil wawancara ke dalam bentuk <i>swimlane flowchart</i> , Melakukan <i>requirement gathering 2</i> , Mencoba <i>tools</i> untuk pengimplementasian proyek
Minggu ke-3 dan 4 19 Juni 2017 - 2 Juli 2017	Pengerjaan proyek <i>E-Learning</i> : Membuat dokumen <i>System Design</i> , yang berisi seperti <i>database design</i> , <i>class diagram</i> , <i>use case diagram</i> , hingga <i>user Interface Design</i> yang dibuat agar para <i>programmer</i> memahaminya dalam proyek <i>E-Learning</i> .
Minggu ke-5 3 Juli 2017 - 7 Juli 2017	Pengerjaan proyek <i>E-Learning</i> : Implementasi <i>coding</i> berdasarkan dari hasil analisis dan desain, Menerjemahkan hasil analisis dan desain kepada tim pengembang, Melaporkan setiap progres kepada <i>project owner</i> dan <i>stakeholder</i> terkait. Pengerjaan proyek <i>E-Recruitment</i>: Pada minggu ini dilakukan pula <i>Requirement Gathering</i> terhadap proyek sistem informasi <i>E-Recruitment</i> .
Minggu ke-6 dan 7 10 Juli 2017 - 21 Juli 2017	Pengerjaan proyek <i>E-Learning</i> : Implementasi <i>coding</i> berdasarkan dari hasil analisis dan desain, Menerjemahkan hasil analisis dan desain kepada tim pengembang, Melaporkan setiap progres kepada <i>project owner</i> dan <i>stakeholder</i> terkait.

	<p>Pengerjaan proyek <i>E-Recruitment</i> : Membuat dokumen <i>System Design</i>, yang berisi seperti <i>database design</i>, <i>class diagram</i>, <i>use case diagram</i>, hingga <i>user Interface Design</i> yang dibuat agar para <i>programmer</i> memahaminya dalam proyek <i>E-Recruitment</i>.</p>
<p>Minggu ke-8 24 Juli 2017 - 30 Juli 2017</p>	<p>Pengerjaan proyek <i>E-Learning</i> : Melakukan <i>User Acceptance Testing</i> dan <i>debugging</i> terhadap sistem yang dibangun dan mempersiapkan dokumen yang terkait dengan <i>testing</i> dan <i>debugging</i>.</p> <p>Pengerjaan proyek <i>E-Recruitment</i> : Implementasi <i>coding</i> berdasarkan dari hasil analisis dan desain, Menerjemahkan hasil analisis dan desain kepada tim pengembang, Melaporkan setiap progres kepada project owner dan <i>stakeholder</i> terkait.</p>
<p>Minggu ke-9 31 Juli 2017 - 4 Agustus 2017</p>	<p>Pengerjaan proyek <i>E-Learning</i> : Melakukan <i>deploy</i> dan dokumentasi terhadap sistem yang dibangun.</p> <p>Pengerjaan proyek <i>E-Recruitment</i> : Implementasi <i>coding</i> berdasarkan dari hasil analisis dan desain, Menerjemahkan hasil analisis dan desain kepada tim pengembang, Melaporkan setiap progres kepada project owner dan <i>stakeholder</i> terkait.</p>
<p>Minggu ke-10 7 Agustus 2017 - 11 Agustus 2017</p>	<p>Pengerjaan proyek <i>E-Recruitment</i> : Implementasi <i>coding</i> berdasarkan dari hasil analisis dan desain, Menerjemahkan hasil analisis dan desain kepada tim pengembang, Melaporkan setiap progres kepada project owner dan <i>stakeholder</i> terkait.</p>
<p>Minggu ke-11 14 Agustus 2017 - 18 Agustus 2017</p>	<p>Pengerjaan proyek <i>E-Recruitment</i> : Melakukan <i>User Acceptance Testing</i> dan <i>debugging</i> terhadap sistem yang dibangun dan mempersiapkan dokumen yang terkait dengan <i>testing</i> dan <i>debugging</i>, Melakukan <i>deploy</i> dan dokumentasi terhadap sistem yang dibangun.</p>

Tabel 1.2 Rencana Jadwal Kerja Praktik Pelaksana -Rohmat Taufik

Waktu	Rencana Kerja
Minggu ke-1 2 Juni 2017 - 9 Juni 2017	Pengerjaan Proyek E-Learning Mengidentifikasi perusahaan dan proyek Penjelasan <i>project</i> dan <i>kick-off meeting</i> Menenal dengan tim dan <i>stakeholder</i> Membantu <i>system analyst</i> melakukan <i>requirement gathering</i> 1 terutama dalam hal <i>Back-End Development</i>
Minggu ke-2 12 Juni 2017 - 16 Juni 2017	Pengerjaan Proyek E-Learning Membantu <i>system analyst</i> mengidentifikasi proses bisnis perusahaan dan membuat <i>flowchart</i> Bersama <i>front-end developer</i> , mencoba framework yang akan digunakan dalam implementasi
Minggu ke-3, 4 19 Juni 2017 - 2 Juli 2017	Pengerjaan Proyek E-Learning Membantu <i>system analyst</i> membuat dokumen - dokumen <i>desain</i> yang diperlukan dan <i>mock-up</i> Membuat <i>design database</i> dan <i>dummy</i> data
Minggu ke-5, 6, 7 3 Juli 2017 - 21 Juli 2017	Pengerjaan Proyek E-Learning Melakukan implementasi (<i>coding</i>) dari hasil desain secara <i>back-end</i> . Berkolaborasi dengan <i>front-end developer</i> dalam membentuk sistem yang diinginkan.
Minggu ke-8 24 Juli 2017 - 28 Juli 2017	Pengerjaan Proyek E-Learning <i>Testing</i> dan <i>debugging</i> terhadap sistem yang dibuat Pengerjaan Proyek E-Recruitment Persiapan <i>programming</i> proyek <i>e-recruitment</i> yang telah didesain
Minggu ke-9, 10 31 Juli 2017 - 11 Agustus 2017	Pengerjaan Proyek E-Recruitment Implementasi (<i>coding</i>) dari <i>e-recruitment</i>
Minggu ke-11 14 Agustus 2017 - 18 Agustus 2018	Pengerjaan Proyek E-Recruitment <i>Testing</i> dan <i>debugging</i> sistem <i>e-recruitment</i>

Tabel 1.3 Rencana Jadwal Kerja Praktik Pelaksana - Faisal Rizky

Waktu	Rencana Kerja
Minggu ke-1 2 Juni 2017 - 9 Juni 2017	Pengerjaan Proyek E-Learning Mengidentifikasi perusahaan dan proyek Penjelasan <i>Project</i> dan <i>Kick-off meeting</i> Menenal tim dan <i>stakeholder</i> Membantu <i>system analyst</i> melakukan <i>requirement gathering</i> 1 terutama dalam hal <i>Front-End Development</i>
Minggu ke-2 12 Juni 2017 - 16 Juni 2017	Pengerjaan Proyek E-Learning Mengidentifikasi proses bisnis perusahaan Melakukan konversi dari hasil wawancara ke dalam bentuk <i>swimlane</i> Mencoba <i>frameworks</i> yang akan digunakan dalam tahapan pengembangan bersama <i>Back-end Programmer</i> Melakukan <i>requirement gathering</i> 2
Minggu ke-3, 4 19 Juni 2017 - 2 Juli 2017	Pengerjaan Proyek E-Learning Membantu <i>system analyst</i> membuat dokumen yang diperlukan untuk pengembangan <i>mock-up</i> . Membantu <i>system analyst</i> membuat <i>mock-up</i>
Minggu ke-5, 6, 7 3 Juli 2017 - 21 Juli 2017	Pengerjaan Proyek E-Learning Melakukan implementasi (<i>coding</i>) dari hasil desain secara <i>front-end</i> . Berkolaborasi dengan <i>back-end developer</i> dalam membentuk sistem yang diinginkan.
Minggu ke-8 24 Juli 2017 - 28 Juli 2017	Pengerjaan Proyek E-Learning <i>Testing</i> dan <i>debugging</i> terhadap sistem yang dibuat Pengerjaan Proyek E-Recruitment Persiapan <i>programming</i> proyek <i>e-recruitment</i> yang telah didesain
Minggu ke-9, 10 31 Juli 2017 - 11 Agustus 2017	Pengerjaan Proyek E-Recruitment Implementasi (<i>coding</i>) dari <i>e-recruitment</i> yang berfokus pada <i>front-end</i>
Minggu ke-11 14 Agustus 2017 - 18 Agustus 2017	Pengerjaan Proyek E-Recruitment <i>Testing</i> dan <i>debugging</i> sistem <i>e-recruitment</i> yang berfokus pada <i>front-end</i>

3. Daftar Pustaka

[1] “Aerowisata Group”. (n.d.). Retrieved June 07, 2017, from <http://www.aerofood.co.id/discover/aerowisata-group/>

[2] “Our History”. (n.d.). Retrieved June 07, 2017, from <http://www.aerofood.co.id/profile/our-history/>

Jakarta, 4 Juli 2017
Menyetujui,

Pelaksana Kerja Praktik

Pelaksana Kerja Praktik

Pelaksana Kerja Praktik

Lutfi Abdurrahim

Rohmat Taufik

Faisal Rizky

Penyelia Kerja Praktik

Dosen Mata Kuliah Kerja Praktik

Muhamad Sony

Ave Adriana Pinem, S.Kom., M.Kom.

3. Daftar Pustaka

[1] "Aerowisata Group". (n.d.). Retrieved June 07, 2017, from <http://www.aerofood.co.id/discover/aerowisata-group/>

[2] "Our History". (n.d.). Retrieved June 07, 2017, from <http://www.aerofood.co.id/profile/our-history/>

Jakarta, 4 Juli 2017
Menyetujui,

Pelaksana Kerja Praktik



Lutfi Abdurrahim

Pelaksana Kerja Praktik



Rohmat Taufik

Pelaksana Kerja Praktik



Faisal Rizky

Penyelia Kerja Praktik



Muhamad Sony

Dosen Mata Kuliah Kerja Praktik



Ave Adriana Pinem, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS
INDONESIA

FAKULTAS
ILMU
KOMPUTER

Log Kerja Praktik Semester Genap 2016/2017

2 Juni 2017 - 8 Juni 2017

NPM / Nama : 1406573015 / Faisal Rizky

Tempat KP : PT. Aerofood Indonesia / IT

Judul KP : Pengembangan sistem informasi *E-Learning dan E-Recruitment*

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Juma'at, 2 Juni 2017	08.00 - 16.00	Kick - off Meeting <ul style="list-style-type: none">● Membahas <i>scope</i> pekerjaan● Pembagian role● Penjelasan Rinci Proyek
Selasa, 6 Juni 2017	07.00 - 16.00	Mencari tahu proses bisnis di salah satu cabang Aerofood di daerah Tangerang <ul style="list-style-type: none">● Diskusi dengan <i>Lead Programmer</i>● Melakukan Interview dengan salah satu anggota HC(<i>Human Capital</i>)● Menganalisa hasil <i>interview</i>● Menganalisa kemungkinan solusi dari proses bisnis di cabang tersebut
Rabu, 7 Juni 2017	08.00 - 16.00	Menggali lebih dalam keinginan user <ul style="list-style-type: none">● Interview dengan HC di HO(<i>head office</i>)● Membuat <i>swimlane Diagram</i>● Membuat KAKP bersama Tim● Mencoba beberapa <i>tools</i> untuk keperluan proyek
Kamis, 8 Juni	08.00 - 16.00	Menggali lebih dalam keinginan user <ul style="list-style-type: none">● Mengetahui secara detail tentang proses-proses bisnis HC di HO● Menentukan <i>tools</i> yang akan digunakan● Membuat <i>Usecase diagram</i>
Jum'at, 9 Juni	08.00 - 16.00	Membuat <i>swimlane</i> bisnis proses dan mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none">● Komputerisasi <i>swimlane</i> bisnis proses menggunakan <i>tools draw.io</i>● Mencoba <i>add plugin</i>

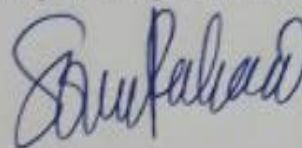
Jakarta, 29 Agustus 2017

Pelaksana Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Faisal Rizky'.

Faisal Rizky

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Muhamad Sony'.

Muhamad Sony



FAKULTAS
HUKUM
KOMPUTER

Log Kerja Praktik Semester Genap 2016/2017

12 Juni 2017 - 16 Juni 2017

NPM / Nama : 1406573015 / Faisal Rizky

Tempat KP : PT. Aerofood Indonesia / IT

Judul KP : Pengembangan sistem informasi *E-Learning dan E-Recruitment*

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 12 Juni 2017	08.00 - 16.00	Analisis <i>tools</i> moodle <ul style="list-style-type: none">● Mencoba fungsi-fungsi moodle● Mencoba plugin-plugin yang ada di moodle● Mencoba menyesuaikan kebutuhan user dengan fitur di moodle● Mencoba moodle di server sandbox
Selasa, 13 Juni 2017	08.00 - 16.00	Mencari tahu proses bisnis di salah satu cabang Aerofood di daerah Tangerang <ul style="list-style-type: none">● Revisi Flowchart● Melakukan interview untuk konfirmasi kebutuhan user● Diskusi dengan lead programmer● Menawarkan solusi alternatif kepada user
Rabu, 14 Juni 2017	08.00 - 16.00	Mengurus keperluan magang <ul style="list-style-type: none">● Pengurusan keperluan magang● Membuat perbandingan <i>tools</i> moodle dan laravel● Mendiskusikan dengan tim kemungkinan database
Kamis, 15 Juni	08.00 - 16.00	Menggali lebih dalam keinginan user <ul style="list-style-type: none">● Mengetahui secara detail tentang proses-proses bisnis HC di HO● Menentukan <i>tools</i> yang akan digunakan● Membuat Usecase diagram
Jum'at, 16 Juni	08.00 - 16.00	Mencoba <i>framework laravel</i> <ul style="list-style-type: none">● Mencoba fitur-fitur yang ada di laravel

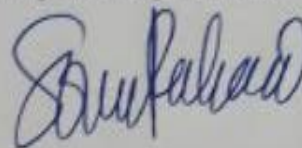
Jakarta, 29 Agustus 2017

Pelaksana Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Faisal Rizky'.

Faisal Rizky

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Muhamad Sony'.

Muhamad Sony



Log Kerja Praktik Semester Genap 2016/2017

19 Juni 2017 - 23 Juni 2017

NPM / Nama : 1406573015 / Faisal Rizky

Tempat KP : PT. Aerofood Indonesia / IT

Judul KP : Pengembangan sistem informasi *E-Learning dan E-Recruitment*

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 19 Juni 2017	08.00 - 16.00	Desain User Interface dan User Experience <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Mendiskusikan dengan Tim <i>development</i> kemungkinan desain untuk proyek● Mencoba implementasi <i>coding</i> dengan hasil desain yang telah didiskusikan.● Membuat evaluasi hasil desain
Selasa, 20 Juni 2017	08.00 - 16.00	Penentuan desain akhir yang akan dipresentasikan untuk user <ul style="list-style-type: none">● Pembuatan Mock-Up● Mendiskusikan Mock-up dengan tim● Mendiskusikan Mock-up kepada <i>Project Manager</i>.
Rabu, 21 Juni 2017	08.00 - 12.00 13.00 - 16.00	Desain Mock-up akhir dari sistem <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Melengkapi <i>mock-up</i>.● Menambahkan <i>mock-up</i> yang kira-kira diperlukan.● Mendiskusikan dengan tim hasil <i>mock-up</i>. Validasi desain dengan User <ul style="list-style-type: none">● Mendiskusikan hasil <i>mock-up</i> dengan user.● Merevisi <i>mock-up</i>.
Kamis, 22 Juni 2017	08.00 - 16.00	Libur Lebaran
Jum'at, 23 Juni 2017	08.00 - 16.00	Libur Lebaran

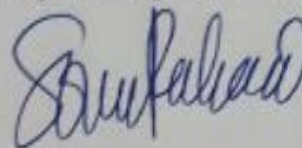
Jakarta, 29 Agustus 2017

Pelaksana Kerja Praktik



Faisal Rizky

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik



Muhamad Sony



Log Kerja Praktik Semester Genap 2016/2017

3 Juli 2017 - 7 Juli 2017

NPM / Nama : 1406573015 / Faisal Rizky

Tempat KP : PT. Aerofood Indonesia / IT

Judul KP : Pengembangan sistem informasi *E-Learning* dan *E-Recruitment*

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 3 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Mencari tema yang sesuai dengan <i>mock-up</i> yang telah dibuat.● Mendesain beberapa bagian dari tema agar sesuai dengan desain <i>mock-up</i>
Selasa, 4 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat halaman <i>home</i>● Membuat halaman <i>test</i>● Membuat halaman <i>news</i>
Rabu, 5 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Memperbaiki halaman <i>home</i>● Melengkapi halaman <i>test</i>● Menyelesaikan halaman lihat <i>news</i> dan <i>forum</i>
Kamis, 6 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat halaman materi● Membuat halaman lihat semua berita● Memperbaiki halaman <i>test</i>● Membuat halaman <i>admin(add user)</i>
Jum'at, 7 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat halaman layout <i>admin head, Template</i>● Menambah beberapa halaman di <i>admin</i>● Menambahkan beberapa <i>css</i> di halaman <i>user</i>

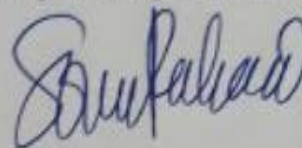
Jakarta, 29 Agustus 2017

Pelaksana Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Faisal Rizky'.

Faisal Rizky

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Muhamad Sony'.

Muhamad Sony



Log Kerja Praktik Semester Genap 2016/2017

10 Juli 2017 - 14 Juli 2017

NPM / Nama : 1406573015 / Faisal Rizky

Tempat KP : PT. Aerofood Indonesia / IT

Judul KP : Pengembangan sistem informasi *E-Learning dan E-Recruitment*

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 10 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi <i>coding E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat tampilan <i>user list, create training</i>● Memperbaiki halaman <i>add user, template admin</i>● Membuat tampilan <i>create training</i>● Mencari tampilan <i>view user</i>● Membuat tampilan <i>view user</i>● Membuat tampilan <i>edit user</i>
Selasa, 11 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi <i>coding E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat halaman <i>Create News</i>● Membuat tampilan <i>edit training</i>● Membuat tampilan <i>edit training</i>● Memperbaiki <i>template admin</i>
Rabu, 12 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi <i>coding E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Merevisi <i>template</i> sesuai dengan kebutuhan● Memperbaiki● Membuat tampilan <i>edit user, add user</i>● Memperbaiki tampilan <i>List user</i>● Memperbaiki tampilan <i>edit profile user</i>
Kamis, 13 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi <i>coding E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat tampilan <i>View News, View Söder</i>● Memperbaiki tampilan <i>home user</i>● Membuat halaman <i>Question List, Edit Question</i>
Jum'at, 14 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi <i>coding E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Memperbaiki halaman <i>home user</i>● Merevisi <i>css</i> halaman <i>home</i>● Membuat <i>field upload image</i>

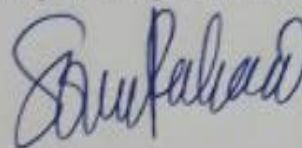
Jakarta, 29 Agustus 2017

Pelaksana Kerja Praktik



Faisal Rizky

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik



Muhamad Sony



UNIVERSITAS
ISLAM
SUMATERA
UTARA
FACULTY OF
COMPUTER
SCIENCE

Log Kerja Praktik Semester Genap 2016/2017

17 Juli 2017 - 21 Juli 2017

NPM / Nama : 1406572015 / Faisal Rizky

Tempat KP : PT. Aerofood Indonesia / IT

Judul KP : Pengembangan sistem informasi *E-Learning dan E-Recruitment*

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 17 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat tampilan admin untuk melihat <i>list training</i> yang dapat diakses oleh user● Membuat tampilan <i>newboard</i> di halaman user● Memperbaiki footer di halaman user
Selasa, 18 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat tampilan <i>adminadd materi</i>● Merevisi tampilan <i>template admin</i>● Memperbaiki tampilan <i>login</i>
Rabu, 19 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Memperbaiki tampilan user (<i>detail news</i>)● Menambahkan beberapa <i>link</i> di <i>admin page</i>
Kamis, 20 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat halaman <i>404 error</i>● Mengimplementasi <i>text editor TinyMce</i>● Membuat halaman admin (<i>List Request Training</i>)● Memperbaiki beberapa <i>field</i> di halaman admin
Jum'at, 21 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Menambahkan <i>page title icon</i>● Mengimplementasi <i>textured TinyMce</i> di halaman user● Membuat halaman <i>reset password</i>

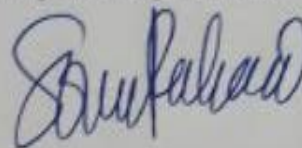
Jakarta, 29 Agustus 2017

Pelaksana Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Faisal Rizky'.

Faisal Rizky

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Muhamad Sony'.

Muhamad Sony



Log Kerja Praktik Semester Genap 2016/2017

24 Juli 2017 - 28 Juli 2017

NPM / Nama : 1406573015 / Faisal Rizky

Tempat KP : PT. Aerofood Indonesia / IT

Judul KP : Pengembangan sistem informasi *E-Learning dan E-Recruitment*

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 24 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Presentasi progress dengan user● Membuat list semua fitur yang perlu ditambah atau direvisi● Mengubah halaman <i>admin head</i>, dan mengubah layout beberapa halaman
Selasa, 25 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat layout <i>head</i> halaman <i>admin</i> yang baru● Membuat layout <i>sidebar</i> halaman <i>admin</i> yang baru● Membuat layout <i>header</i> halaman <i>admin</i> yang baru
Rabu, 26 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Mengganti halaman <i>admin</i> dengan layout <i>admin LTE</i>
Kamis, 27 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Mengimplementasi halaman <i>admin</i>
Jum'at, 28 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Debugging semua halaman <i>admin</i> yang mengalami perubahan

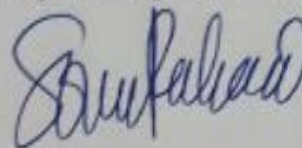
Jakarta, 29 Agustus 2017

Pelaksana Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Faisal Rizky'.

Faisal Rizky

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Muhamad Sony'.

Muhamad Sony



UNIVERSITAS
ISLAM
SUMATERA
UTARA

FAKULTAS
ILMU
KOMPUTER

Log Kerja Praktik Semester Genap 2016/2017

31 Juli 2017 - 4 Agustus 2017

NPM / Nama : 1406573015 / Faissal Rizky

Tempat KP : PT. Aerofood Indonesia / IT

Judul KP : Pengembangan sistem informasi *E-Learning* dan *E-Recruitment*

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 31 Juli 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Melanjutkan <i>debugging</i>● Mencari referensi text editor● Implementasi text editor
Selasa, 1 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Membuat request password form● Memperbaiki beberapa halaman <i>user</i> dan <i>admin</i>
Rabu, 2 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Presentasi dengan bapak Guruh● Merevisi beberapa halaman
Kamis, 3 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Mengerjakan test dari Aerofood
Jum'at, 4 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Tidak Hadir (Sakit)

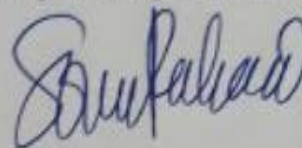
Jakarta, 29 Agustus 2017

Pelaksana Kerja Praktik



Faisal Rizky

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik



Muhamad Sony



Log Kerja Praktik Semester Genap 2016/2017

7 Agustus 2017 - 11 Agustus 2017

NPM / Nama : 1406573015 / Faizal Rizky

Tempat KP : PT. Aerofood Indonesia / IT

Judul KP : Pengembangan sistem informasi *E-Learning* dan *E-Recruitment*

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 7 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Implementasi <i>coding E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Rapat <i>Progress</i>● Mencari referensi <i>tree</i> dan <i>datatables</i>● Memperbaiki <i>datatables</i>, Mencoba mengubah <i>datatable</i> menjadi <i>server side</i>
Selasa, 8 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Implementasi <i>coding E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Mengubah beberapa <i>css</i>● Mencari referensi <i>text editor</i> yang baru● Mengimplementasi <i>text editor</i> yang baru
Rabu, 9 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Implementasi <i>coding E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Melengkapi implementasi <i>text editor summernote</i>● <i>Debugging summernote text editor</i>● Memperbaiki tampilan <i>my Profile forum</i>● Menyesuaikan tampilan <i>view News, View Forum</i>
Kamis, 10 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Tidak Hadir (Izin)
Jum'at, 11 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Tidak Hadir (Izin)

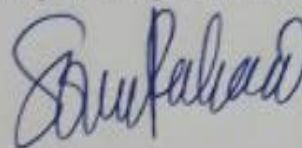
Jakarta, 29 Agustus 2017

Pelaksana Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Faisal Rizky'.

Faisal Rizky

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Muhamad Sony'.

Muhamad Sony



UNIVERSITAS
INDONESIA

ILMU
KOMPUTER

Log Kerja Praktik Semester Genap 2016/2017

14 Agustus 2017 - 18 Agustus 2017

NPM / Nama : 1406573015 / Faisal Rizky

Tempat KP : PT. Aerofood Indonesia / IT

Judul KP : Pengembangan sistem informasi *E-Learning* dan *E-Recruitment*

Hari, Tanggal	Waktu	Deskripsi Pekerjaan
Senin, 14 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Merevisi tampilan <i>home user</i>● Memperbaiki tampilan <i>home, newboard, datepicker</i>
Selasa, 15 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Presentasi <i>progress</i> dengan Bapak Farhan● Memperbaiki sesuai dengan keperluan <i>user</i>
Rabu, 16 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● Diskusi dengan bapak Gurah● Merevisi beberapa halaman
Kamis, 17 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Libur 17 Agustus
Jum'at, 18 Agustus 2017	08.00 - 16.00	Implementasi coding <i>E-Learning</i> <ul style="list-style-type: none">● <i>Debugging</i> pada bagian <i>training</i>

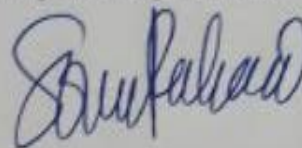
Jakarta, 29 Agustus 2017

Pelaksana Kerja Praktik



Faisal Rizky

Mengetahui,
Penyelia Kerja Praktik



Muhamad Sony