



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**RANCANG BANGUN MODUL PRE ORDER PADA APLIKASI UMKM  
JUARA (WIRA USAHA JAWA BARAT) BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN REACTJS DAN NODEJS**

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**SYIFA TAZKIY FAUZIAH**

**0110216070**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JAKARTA SELATAN  
JANUARI 2020**

**LEMBAGA PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**RANCANG BANGUN MODUL PRE ORDER PADA APLIKASI UMKM JUARA  
(WIRA USAHA JAWA BARAT) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN REACTJS  
DAN NODEJS**

Program Studi Teknik Informatika  
Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

Laporan praktek kerja lapangan ini telah diterima, disetujui, dan disahkan menjadi syarat menyelesaikan mata kuliah Praktek Kerja Lapangan.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing PKL

Pembimbing PKL

(Zaki Imaduddin, S.T, M.Kom)  
NIDN. 0426088302

(Reza Aldiansyah, S.T, M.T.I)  
NIDN. 0006067204

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika

(Ahmad Rio Adriansyah, S.Si. M.Si)  
NIDN. 0413128601

## LEMBAR PERNYATAAN PENULIS LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

### **RANCANG BANGUN MODUL PRE ORDER PADA APLIKASI UMKM JUARA (WIRA USAHA JAWA BARAT) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN REACTJS DAN NODEJS**

“Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa laporan Praktik Kerja Lapangan ini adalah murni hasil pekerjaan saya sendiri. Tidak ada pekerjaan orang lain yang saya gunakan tanpa menyebut sumbernya. Materi dalam laporan Pratik Kerja Lapangan ini tidak/belum pernah disajikan/digunakan sebagai dasar untuk makalah/Kerja Praktik Lapangan lain kecuali saya menyatakan dengan jelas bahwa saya menggunakannya. Saya memahami bahwa laporan Praktik Kerja Lapangan yang saya kumpulkan ini dapat diperbanyak dan atau dikomunikasikan untuk tujuan mendeteksi adanya plagiarism”.

Jakarta, 30 Januari 2020

(Syifa Tazkiy Fauziah)

NIM. 0110216070

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PKL

Pembimbing PKL

(Zaki Imaduddin, S.T, M.Kom)

NIDN. 0426088302

(Reza Aldiansyah, S.T, M.T.I)

NIDN. 0006067204

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Syifa Tazkiy Fauziah  
NIM : 0110216070  
Tempat/Tanggal Lahir : Bima (Nusa Tenggara Barat), 28 April 1998  
Program Studi : Teknik Informatika  
Alamat : Perumahan Razbi Asri blok B 16, RT/RW 018/003  
Rawamulya, Kelurahan/Kecamatan Mustika Jaya, Kota Bekasi  
Telepon : 089655700002

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Jakarta, 30 januari 2020

(Syifa Tazkiy Fauziah)

NIM. 0110216070

## ABSTRAK

Pada paraktik kerja lapangan ini membahas mengenai Rancang Bangun Modul PreOrder pada Aplikasi UMKM Juara (Wira Usaha Jawa Barat) berbasis Web Menggunakan Reactjs dan Nodejs. Sebagaimana diketahui bahwa saat ini perkembangan teknologi informasi sudah berkembang dengan pesat, jaringan internet sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi para pengusaha dan pembisnis online salah satunya dalam kegiatan transaksi dalam berdagang. Dimana salah satu media yang menjadi solusi pada permasalahan bisnis dalam transaksi adalah transaksi secara online yang biasa disebut dengan sebutan e-commerce. Pre Order yang merupakan sebuah sistem jual beli barang dimana penjual menerima order dari suatu produk yang ditawarkan lewat media website dan setelah kuota minimal untuk produksi tercapai/terpenuhi, maka penjual akan meminta pembeli/pemesan produk untuk mentransfer pembayaran produk yang telah dipesan. Kini masyarakat banyak yang tertarik dalam berbisnis online agar dapat meningkatkan perekonomian mereka, sehingga tingkat pertumbuhan umkm meningkat. Umkm juga dapat disebut sebagai gerakan ekonomi rakyat untuk meningkatkan perekonomian masyarakat. Maka dari itu ini salah satu program unggulan Jawa Barat dalam meningkatkan perekonomian masyarakat. Namun saat ini belum tersedia platform untuk program unggulan ini yang mana seluruh pelaku umkm preorder bergabung dalam umkm juara Jawa Barat, maka dari itu penulis melakukan proses analisis dan perancangan database, serta interface dari aplikasi yang akan dibangun. Pada rancangan tersebut mengacu pada UML yang sebelumnya telah dibuat diantaranya yaitu ada usecase diagram dan activity diagram, dan interface aplikasi berupa mocup. Kemudian pada tahapan berikutnya yaitu membuat rancangan tersebut kedalam sebuah database dan beberapa aktifitas setiap modelnya. Pada tahap selanjutnya dalam penyelesaian tahapan rancangan yang telah ada akan dilakukan diluar kegiatan praktik kerja lapangan ini, yang insyaAllah aplikasi website ini dinyatakan telah selesai pada bulan Februari 2020.

**Kata Kunci:** UMKM Juara, PreOrder ReactJS, NodeJS

## DAFTAR ISI

DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	4
ABSTRAK.....	5
DAFTAR ISI.....	6
BAB I PENDAHULUAN.....	11
1.1 Latar Belakang .....	11
1.2 Tujuan.....	13
1.3 Manfaat.....	13
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan .....	13
1.5 Pembatasan Masalah .....	14
1.6 Metode Penulisan .....	14
1.7 Sistematika Penulisan.....	15
BAB II TINJAUAN PKL .....	16
2.1 Sejarah Perusahaan.....	16
2.2 Tujuan dan Fungsi Terkait .....	18
2.3 Struktur Organisasi.....	18
2.4 Keterkaitan yang digunakan.....	19
2.4.1 UMKM JUARA.....	19
2.4.2 ReactJs .....	19
2.4.3 NodeJs.....	19
2.5 Sistem Kerja .....	19
2.5.1 Wireframe dari Website UMKM Juara.....	20
BAB III HASIL PELAKSANAAN PKL .....	25
3.1 Analisis Sistem.....	25
3.4 Analisis Sistem Yang Diusulkan.....	29
3.5.2 Activity Diagram .....	32

3.5.3	Implementasi Rancangan.....	39
BAB IV_PENUTUP .....		45
4.1	Kesimpulan .....	45
4.2	Saran .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Transaksi E-Commerce.....	12
Gambar 2 Modul UMKM Juara.....	12
Gambar 3 Struktur Organisasi .....	18
Gambar 4 Wireframe SignUp .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 5 Wireframe halaman login.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 6 Wireframe Halaman Home .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 7 Wireframe halaman order .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 8 Wireframe Halaman Detail Produk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 9 Wireframe Create Produk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 10 Wireframe upload bukti transfer .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 11 Diagram Actor.....	28
Gambar 12 use Case Diagram.....	29
Gambar 13 Activity Diagram.....	30
Gambar 14 Domain Model .....	31
Gambar 15 Activity Diagram View Produk Preorder.....	32
Gambar 16 Activity Diagram sign Up .....	33
Gambar 17 Activity Diagram Detail Produk .....	34
Gambar 18 Activity Diagram order produk.....	35
Gambar 19 Activity Diagram View keranjang .....	36
Gambar 20 Activity Diagram Upload Bukti Transfer .....	37
Gambar 21 Activity Diagram Create Produk.....	38
Gambar 22 Activity Diagram Dashboard admin .....	39
Gambar 23 Halaman Home .....	40
Gambar 24 Halaman Home 2 .....	41
Gambar 25 Halaman Home 3 .....	41
Gambar 26 Halaman Belanja .....	42
Gambar 27 Halaman Detail Produk.....	42
Gambar 28 Halaman Keranjang/Cart.....	43
Gambar 29 Halaman Produk Pelaku.....	43
Gambar 30 Halaman Transaksi.....	44
Gambar 31Halaman Transaksi 2.....	44





## DAFTAR TABEL

Tabel 1 User Story Fungsional .....	25
Tabel 2 User Story Non Fungsional.....	27
Tabel 3 Istilah baku.....	27
Tabel 4 Fitur utama pre order .....	29

# **BAB I**

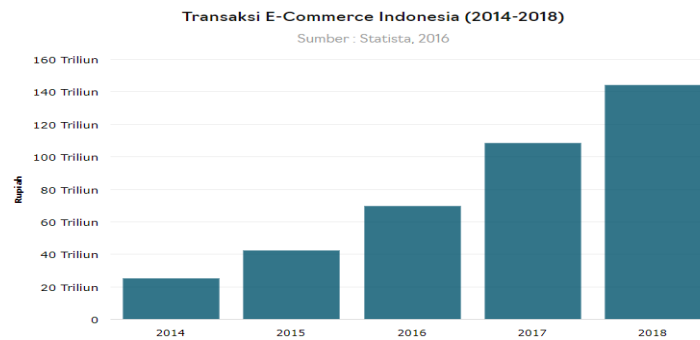
## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sekolah Tinggi merupakan institusi yang menyiapkan sumber daya manusia yang dimana diharapkan agar terjun langsung ke dunia kerja setelah menyelesaikan masa studinya. Dalam sebuah pendidikan perguruan tinggi lebih cenderung kepada memberikan ilmu teoritis terhadap mahasiswanya. Namun secara kenyataan yang terjadi pada dunia kerja justru bukan hanya sebuah ilmu teoritis saja yang dibutuhkan, melainkan juga dibutuhkannya sumber daya manusia yang memiliki keahlian ilmu dalam bidang yang telah dipelajari hingga mampu diterapkan pada dunia kerja. Oleh sebab itu maka, perlunya institusi pendidikan melakukan penambahan wawasan untuk para mahasiswanya terhadap kondisi kenyataan pada dunia kerja nyata di lapangan guna untuk mempersiapkan para mahasiswanya dalam menghadapi dunia kerja.

Dalam rangka memenuhi kebutuhan para mahasiswa tersebut, maka Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri memberikan fasilitas kepada para mahasiswanya dalam mengikuti kegiatan mata kuliah praktek kerja lapangan yang dimasukkan kedalam silabus pendidikan guna untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman bagaimana dilingkungan kerja nyata, dan bagaimana menerapkan sebuah ilmu yang telah dipelajari selama proses pembelajaran didalam lingkungan kerja. Dengan adanya sebuah silabus pendidikan ini diharapkan mahasiswanya mampu melaksanakan aktivitas pekerjaan disebuah perusahaan dengan baik dan sesuai dengan ilmu yang telah dipelajari, yang nantinya dapat dilaporkan berupa tulisan agar mahasiswa dapat melakukan riset seberapa besar keterkaitan anatar teori dan praktek yang telah dipelajari saat proses pembelajaran di Sekolah Tinggi Terpadu Nurul Fikri.

Alasan penulis mengambil Praktek Kerja Lapangan dengan topic Rancang Bangun Modul Pre Order pada Aplikasi UMKM Juara di PT. Zakka Edutechno Indonesia yaitu karena saat ini perkembangan teknologi informasi sudah berkembang dengan pesat, jaringan internet sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi para pengusaha dan pembisnis online salah satunya dalam kegiatan transaksi dalam berdagang. Dimana salah satu media yang menjadi solusi pada permasalahan bisnis dalam transaksi adalah transaksi secara online yang biasa disebut dengan sebutan e-commerce. E-Commerce kini telah menjadi sebuah bisnis yang terbilang populer di Indonesia, berikut data pengguna transaksi e-commerce di Indonesia dalam 5 tahun ini sudah mencapai trilliunan.[5]



*Gambar 1 Transaksi E-Commerce*

Dari data diatas, dapat dikatakan bahwa dalam setiap tahun pengguna e-commerce di Indonesia semakin meningkat. Banyak masyarakat indonesia saat ini mulai tertarik dengan menggunakan e-commerce untuk berbelanja sehingga meningkatnya nilai transaksi e-commerce di Indonesia.

Dalam dunia berbasis bisnis online ini banyak dikenal dengan *e-commerce*, dimana ada hubungannya dengan sebuah transaksi yang terdiri dari akad dan salam. Akad dan salam dilakukan untuk sebagai tanda pernyataan pemesanan produk dari pemilik ke pembeli dengan perjanjian yang telah dibuat antara pembeli dan penjual. Meningkatnya kecenderungan dengan menggunakan transaksi e-commerce menjadikan banyak dari masyarakat berfikir untuk mencoba masuk dalam dunia bisnis berbasis online agar dapat meningkatkan perekonomian mereka. Salah satu bisnis yang kini sedang banyak tumbuh di negara berkembang ini yaitu UMKM. UMKM berperan sangat vital dalam pembangunan dan pertumbuhan ekonomi, karena selain menyerap paling banyak tenaga kerja, juga kontribusinya yang besar terhadap pertumbuhan domestik bruto.[1].

UMKM disebut juga sebagai gerakan ekonomi rakyat dalam meningkatkan perekonomian masyarakat, seperti yang dijelaskan pada UU No.25 Tahun1992 Tentang Perkoperasian. Pemerintah Jawa Barat memiliki program unggul yang kini telah ditetapkan oleh Gubernur Jawa Barat, guna mendorong UMKM untuk dapat tumbuh dan berkembang dalam skala kelas usaha yaitu bernama UMKM Juara.[2] Pada UMKM Juara memiliki beberapa Modul yang saling berintegrasi satu sama lain dengan modul-modul yang terdiri dari Market Place, Pre Order, Regulasi dan Pembinaan, dan Akuntansi. Berikut modul-modul pada UMKM Juara yang dijelaskan pada gambar dibawah ini.



*Gambar 2 Modul UMKM Juara*

Pada praktek kerja lapangan ini, penulis berfokus pada bagian rancang bangun modul pre order untuk aplikasi website umkm juara. penulis berfokus dalam Pre Order adalah sebuah sistem jual beli barang dimana penjual menerima order dari suatu produk yang ditawarkan lewat media website dan

setelah kuota minimal untuk produksi tercapai/terpenuhi, maka penjual akan meminta pembeli/pemesan produk untuk mentransfer pembayaran produk yang telah dipesan. Setelah biaya tercukupi maka penjual akan memproduksi produk yang dipesan, dan ketika produk telah jadi, penjual akan segera mengirimkan produk kepada pembeli sesuai data yang telah diberikan sewaktu pemesanan.

## **1.2 Tujuan**

Adapun tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini bagi mahasiswa Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Terpanu Nurul Fikri yaitu sebagai berikut:

1. Kesempatan untuk para mahasiswa dalam memperoleh pengalaman pada dunia kerja secara nyata, serta penerapan terhadap ilmu teori dan praktek yang telah diajarkan pada saat proses pembelajaran.
2. Sebagai tempat untuk para mahasiswa dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki untuk menghadapi dunia kerja nyata.
3. Sebagai persiapan mahasiswa dalam pembentukan karakter pribadi mahasiswa yang profesional untuk menghadapi dunia kerja nyata nantinya setelah lulus.

## **1.3 Manfaat**

Adapun manfaat dari kegiatan Praktek Kerja Lapangan ini yaitu berupa:

1. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika S1 di STT Terpadu Nurul Fikri.
2. Sebagai tempat pembentukan mental mahasiswa ketika berada pada lingkungan kerja yang sesungguhnya.
3. Membangun karakter baik dan profesional mahasiswa yaitu diantaranya berupa tanggungjawab, kedisiplinan, kerapian, komunikasi, etika dalam lingkungan kerja.

## **1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

### **a. Waktu**

Durasi waktu Praktek Kerja Lapangan ini dilaksanakan dimulai pada bulan Januari-November 2019. terhitung mulai tanggal 20 Januari 2019. Praktek Kerja Lapangan ini dengan sistem remote.

### **b. Tempat**

PT Zakka Edutechno Indonesia, yang beralamat di Eighty Eight @Casablanca Tower A/10E, Jalan Raya Casablanca Kav 88, Kelurahan Menteng Dalam, Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan.

## **1.5 Pembatasan Masalah**

Laporan ini akan membahas tentang mengenai perancangan dan pembangunan aplikasi website UMKM Juara untuk Jawa Barat, guna untuk mewujudkan program unggulan Gubernur Jawa Barat untuk mencapai Jawa Barat Juara berinovasi dan kolaborasi. Beberapa rumusan masalah yang menjadi acuan dalam penulisan laporan ini :

1. Apa saja yang perlu disiapkan untuk merancang dan membangun sebuah website UMKM Juara?
2. Bagaimana rancangan desain database yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi website UMKM Juara pada modul preorder?
3. Apa saja isi dari user story yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi website UMKM Juara pada modul preorder?

## **1.6 Metode Penulisan**

Selama melakukan kerja praktik penulis menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data penting untuk kepentingan penulis dalam menulis laporan kerja praktik. Metode-metode yang dilakukan penulis yaitu diantaranya :

### **a. Observasi**

Pada kegiatan observasi ini penulis melakukan pengamatan terhadap website resmi UMKM Juara yang telah dibuat oleh Jawa Barat. Observasi ini dilakukan dalam rangka untuk mempelajari alur proses dalam merancang sebuah website yang dimaksud dari UMKM Juara.

### **b. Wawancara**

Pada kegiatan wawancara ini dilakukan dalam rangka untuk mendapatkan informasi detail mengenai apa saja requirement dan data yang dibutuhkan dalam perancangan dan pembangunan aplikasi website UMKM Juara ini.

### **c. Studi pustaka**

Penulis melakukan kegiatan studi pustaka dalam rangka untuk mengumpulkan beberapa materi yang terkait dengan sebuah library react dalam membangun website UMKM Juara.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Pada laporan ini terdiri dari 4 bab, dimana masing-masing bab menjelaskan mengenai :

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini dijelaskan mengenai Latar belangan, tujuan , dan manfaat pelaksanaan praktek kerja lapangan, lokasi, waktu, dan tempat pelaksanaan, pembatasan masalah, metodologi penulisanm, dan sistematika pennulisan sebagai penjelasan detail dari hasil laporan kerja lapangan.

### **Bab II Tinjauan PKL**

Bab ini berisi tentang informasi mengenai UMKM Juara yang dijelaskan mulai dari sejarah PT Zakka Edutechno Indonesia, definisi UMKM Juara, serta penjelasan beberapa teori yang menjadi dasar pendukung dalam tugas Analisis perancangan dan pembangunan website praktik kerja lapangan diantaranya Reactjs dan Nodejs.

### **Bab III Hasil Pelaksanaan PKL**

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai hasil dari praktik kerja lapangan di PT Zakka Edutechno Indonesia.

### **Bab IV Penutup**

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan praktik kerja lapangan ini dan saran serta perbaikan untuk melaksanakan praktik kerja lapangan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PKL**

#### **2.1 Sejarah Perusahaan**

PT. Zakka Edutechno Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa, perdagangan umum, kontraktor, perbengkelan, pengangkutan darat, percetakan, perindustrian dan pertanian.

Adapun kegiatan usaha yang dilaksanakan oleh perusahaan tersebut dalam mencapai maksud dan tujuannya, antara lain:

1. Menjalankan usaha dalam bidang perdagangan, antara lain perdagangan makanan, minuman, hasil pertanian, hasil peternakan, hasil perikanan, perdagangan barang-barang yang berhubungan dengan teknologi informasi dan computer, meliputi software dan hardware, perdagangan ekspor dan impor, perdagangan besar dan local, bertindak sebagai agen, leveransier, grosir, supplier, distributor, peralatan telekomunikasi, ekspor dan impor plastic dan fiber, peralatan informasi dan multimedia, cash dan kredit serta jual beli dengan angsuran, barang-barang yang berhubungan dengan real estate dan property, computer dan alat-alat elektronik, penyalur bahan bakar minyak tanah, solar dan gas, ekspor dan impor serta perdagangan hasil industry kayu dan tripleks, jual beli otomotif (mobil dan motor) jual beli kendaraan bekas, jual beli bahan bakar kendaraan bermotor, ekspor dan impor serta perdagangan bahan bakar minyak tanah dan gas, bahan bakar padat/atau batubara, bahan kimia, ekspor dan impor mainan anak-anak, ekspor dan impor kosmetika dan kecantikan, ekspor dan impor peralatan kesehatan, multilevel marketing, alat tulis kantor, menjual produk-produk edukasi, serta mengembangkan/menciptakan produk-produk yang pendukung penyelenggara pendidikan yang ada saat ini.
2. Menjalankan usaha dalam bidang jasa pada umumnya, antara lain jasa teknologi informasi (software development), konsultan teknologi informasi, sistem integrator, sistem implementor, konsultan bidang bisnnis management, audit teknologi informasi, internet content, jasa computer meliputi hardware dan software, jasa penyewaan dan sewa beli kendaraan bermotor, jasa periklanan dan reklame serta promosi dan pemasaran, jasa hiburan agency, manajemen dan produksi, penunjang kegiatan angkutan dan perjalanan, jasa pendidikan, jasa kebersihan, jasa kebersihan, jasa telekomunikasi umum, konsultasi bidang manajemen sumber daya manusia, konsutasi bidang pelatihan dan keterampilan, jasa kesenian dan pameran, ekspedisi, pengepakan dan pergudangan (bukan veem), jasa keamanan (securities), konsultasi bidang study perencanaan, konsultasi bidang konstruksi



sipil, jasa pelatihan dan penyaluran satpam, jasa pelatihan tenaga kerja, jasa sablon, border, spanduk dan reklame, konsultasi bidang pendidikan, jasa penjernihan dan pengolahan air bersih dan limbah, sarana penunjang perusahaan konstruksi, konsultasi bidang arsitek, landscape, design dan interior, jasa penyediaan untuk mengikat dan melepas tali kapal, jasa pembuatan pakaian dan perlengkapan untuk keperluan Tentara Nasional Indonesia (TNI) dan Kepolisian Republik Indonesia (POLRI), konsultasi Acara, Konsultasi Sumber Daya Manusia (SDM), Service, Jasa Konsultasi, jasa dekorasi, jasa interior, jasa konsultan pendidikan, manajemen dan teknologi informasi.

3. Berusaha dalam bidang pembangunan antara lain bertindak sebagai pengembang, pemborong pada umumnya (generasi kontraktor), pemasangan komponen bangunan berat, ekspor dan impor konstruksi gedung, jembatan, jalan, bandara, dermaga, pemasangan instalasi wilayah pemukiman, pemborong bidang pertambangan umum, pemborong bidang petrokimia, pembangunan sarana dan prasarana jaringan telekomunikasi, konstruksi besi dan baja, pipa, besi, rolling door, kunci, baut, Grendel, kaca, genteng, pasir, kapur, keramik, cat, dan bahan bangunan;

4. Menjalankan usaha dalam bidang pertanian, perkebunan, kehutanan, peternakan dan perikanan, termasuk pengolahan hasil-hasilnya.

5. Menjalankan usaha dalam bidang industry, antara lain industry gas LPG (liquid petroleum gas), industry teknologi mineral, industry makanan dan minuman, industry computer dan peripheral, industry kimia dan barang-barang dan bahan kimia, industry daur ulang, industry pengolahan barang-barang dari hasil pertambangan, industry manufacturing dan fabrikasi peralatan listrik dan elektronik, industry peralatan keselamatan, industry system pengamanan, industry mesin-mesin, industry mesin diesel, industry pesawat ringan, industry peralatan Teknik dan mekanikal industry logam dan baja, industry pembangkit tenaga listrik, industry peralatan navigasi telematika, industry petrokimia, industry pakaian jadi/atau garment, furniture, bahan bangunan, industry perkayuhan, pengergajian, kayu lapis, industry pengolahan limbah-limbah dan industry kerajinan tangan.

6. Menjalankan usaha dalam bidang pengangkutan umum di darat dan sungai untuk orang dan barang dengan mobil baik truk, bus dan kendaraan lain untuk di darat dan di sungai.

7. Menjalankan usaha dalam bidang percetakan, penerbitan penjilidan, fotocopy, reproduksi, kortonage dan desain grafis.

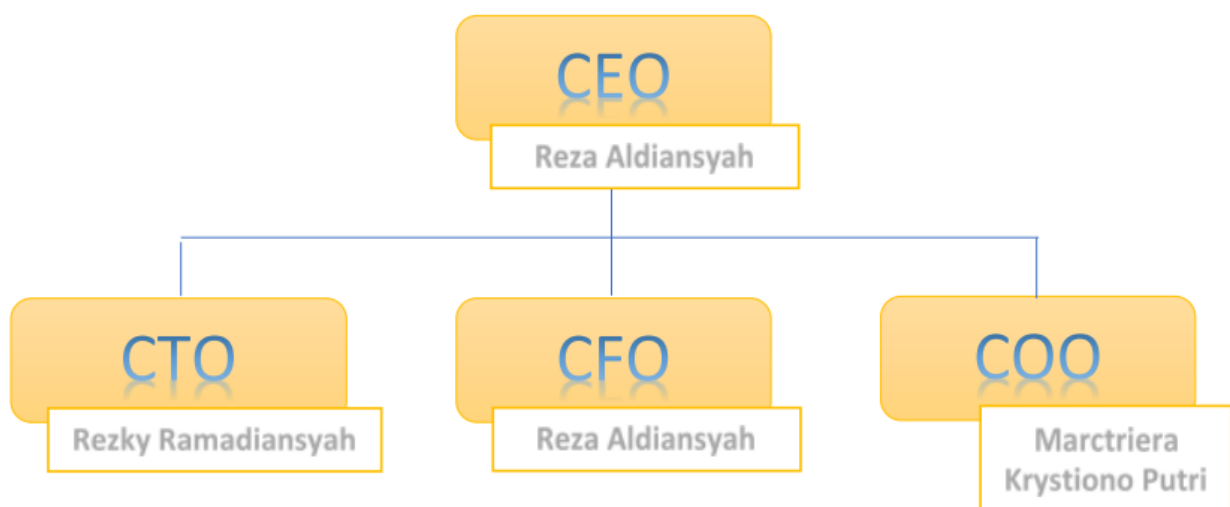
8. Menjalankan usaha dalam bidang perbengkelan antara lain perbaikan, pemeliharaan, perawatan, pengecatan dan tempat pencucian kendaraan.

## 2.2 Tujuan dan Fungsi Terkait

Secara umum yang dilakukan oleh perusahaan PT Zakka Edutechno Indonesia, adalah memasarkan produk/mencari client, presentasi dan diskusi requirement client, proposal, kontrak kerjasama, kick off meeting, pengembangan dan implementasi, serah terima dan closing. Selain itu, terdapat juga riset untuk pengembangan produk untuk kategori non client (yang belum ada kontrak resmi), khususnya PWA dan IoT. Termasuk project yang sedang dikerjakan ini merupakan kategori non client dengan konsep PWA.

## 2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang ada di PT. Zakka Edutechno Indonesia adalah sebagai berikut:



*Gambar 3 Struktur Organisasi*

Adapun penjelasannya, adaah sebagai berikut:

- ✚ CEO: bertanggung jawab terhadap semua pengambilan keputusan strategis organisasi
- ✚ CTO: bertanggung jawab terhadap semua hal-hal teknis/tehnikal yang dibutuhkan oleh organisasi.
- ✚ CFO: bertanggung jawab terhadap administrasi dan pengelolaan keuangan organisasi.
- ✚ COO: bertanggung jawab atas lancarnya kegiatan produksi

## 2.4 Keterkaitan yang digunakan

### 2.4.1 UMKM JUARA

UMKM Juara adalah program yang sudah ditetapkan oleh Gubernur Jawa Barat sebagai salah satu program unggulan untuk mencapai Jawa Barat Juara Lahir Batin melalui inovasi dan kolaborasi. Program ini mendorong UMKM untuk dapat tumbuh dan berkembang dalam skala kelas usaha. Manfaat yang didapatkan oleh UMKM yang mengikuti program ini adalah penguatan diri dan manajemen usaha untuk dapat naik kelas dengan memanfaatkan teknologi dalam berbisnis, khususnya teknologi informasi. Selain itu, akses pasar berupa pameran di Kab/Kota, tingkat provinsi Jawa Barat, antar provinsi, pameran luar negeri, serta akses pasar di marketplace. Adapun manfaat pada akses pembiayaan ke perbankan, fintech, dan program CSR investor, yang dijelaskan pada web UMKM Jabar.[2]

### 2.4.2 ReactJs

*ReactJS* adalah UI *library* yang dikembangkan oleh Facebook untuk memfasilitasi pengembang web interaktif, stateful, dan komponen UI yang mudah digunakan. *ReactJS* sudah digunakan pada website Facebook dibagian produksi. *ReactJS* juga merupakan library terbaik untuk melakukan render user interface yang kompleks dengan performa yang tinggi. Konsep dasar pada *ReactJS* adalah ada pada Virtual DOM. *ReactJS* lebih efektif menggunakan Virtual DOM, yang mana dapat melakukan render pada bagian client ataupun bagian server.[3]

### 2.4.3 NodeJs

*NodeJS* merupakan salah satu platform pengembang yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi berbasis Cloud. *NodeJS* dikembangkan dari engine JavaScript yang dibuat oleh Google untuk browser Chrome ditambah dengan libuv serta beberapa pustaka lainnya. *NodeJS* menggunakan JavaScript sebagai bahasa pemrograman dan event-driven, non-blocking I/O (asynchronous) model yang membuatnya ringan dan efisien. *NodeJS* memiliki fitur built-in HTTP server *library* yang menjadikannya mampu menjadi sebuah web server tanpa bantuan software lainnya.[4] Kelebihan utama pada *NodeJS* adalah pada fitur non-blocking I/O yang dimilikinya, sehingga *NodeJS* dapat melayani banyak permintaan dari klien sekaligus tanpa harus menunggu permintaan sebelumnya selesai diproses.

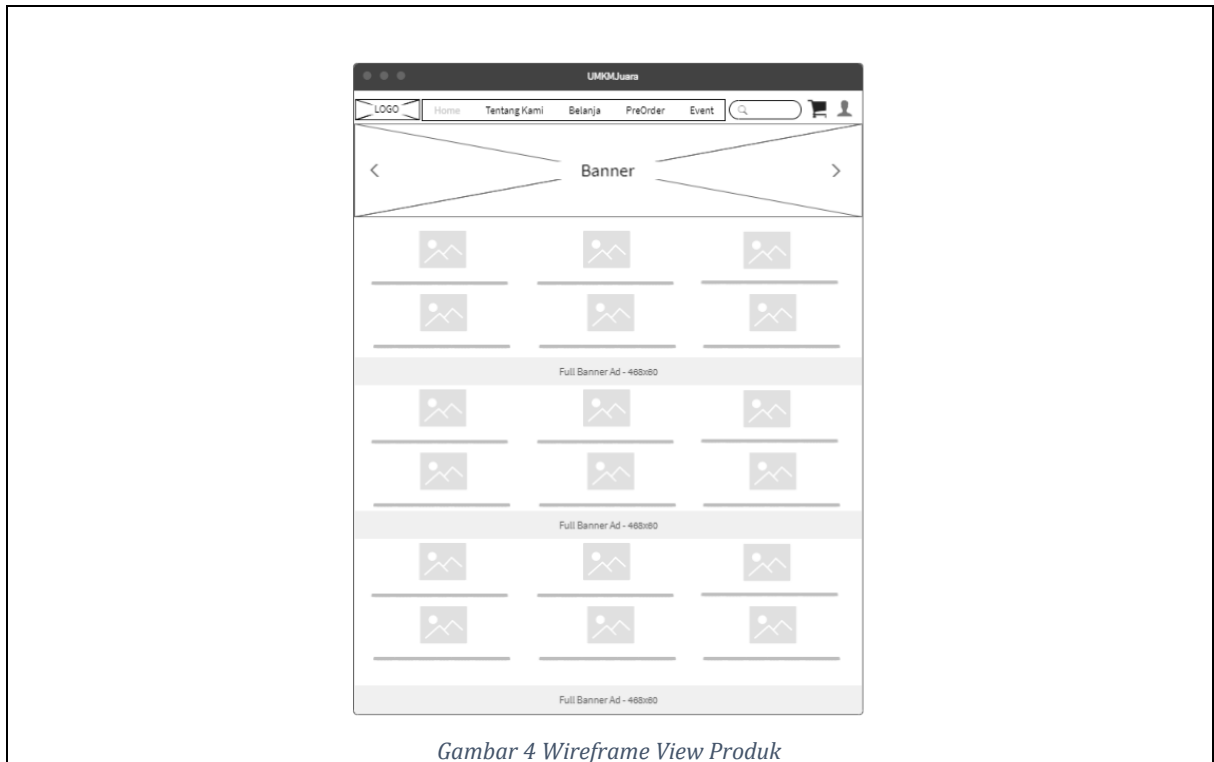
## 2.5 Sistem Kerja

1. Sistem kerja yang dilakukan pada program PKL ini adalah secara *remote*.
2. Rancangan antar muka sistem pada modul Preorder UMKM Juara, yaitu sebagai berikut:

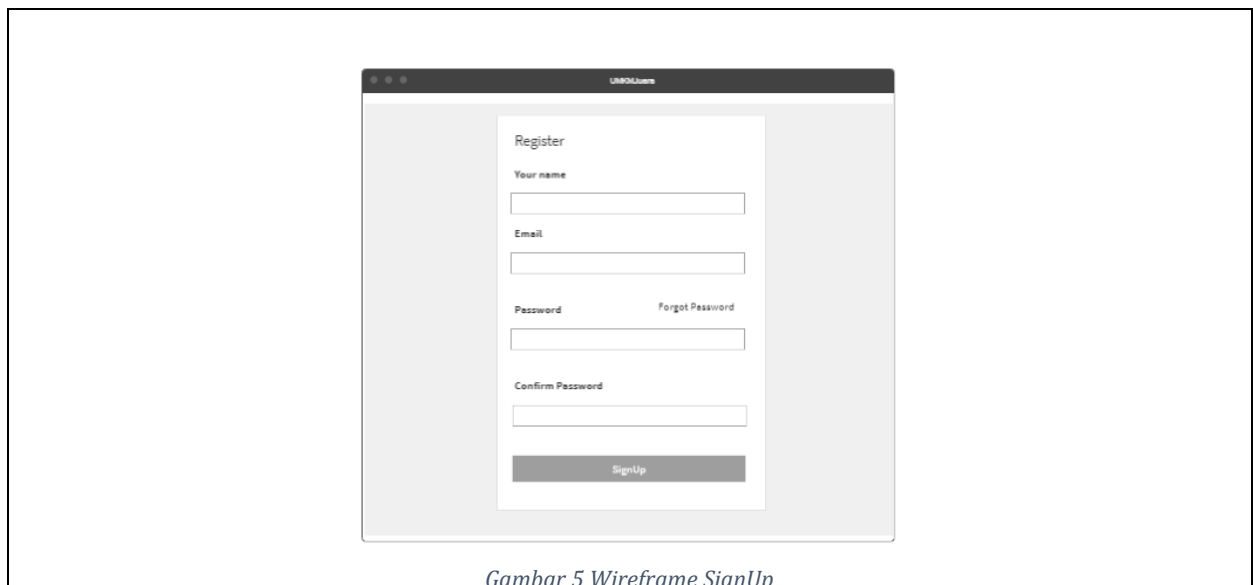
### 2.5.1 Wireframe dari Website UMKM Juara

Berikut dibawah ini gambar dari hasil perancangan antar muka aplikasi:

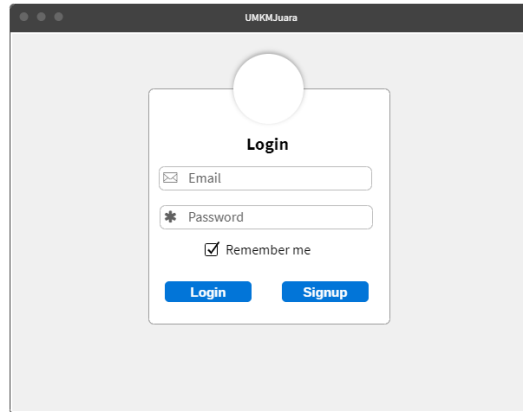
#### a) Melihat Halaman Home



#### b) SignUp

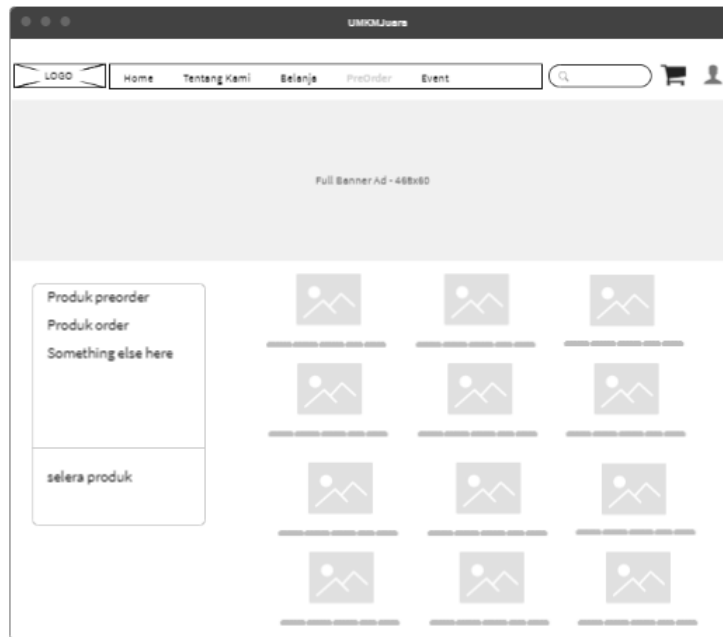


#### c) Login



*Gambar 6 Wireframe Login*

#### d) View Produk

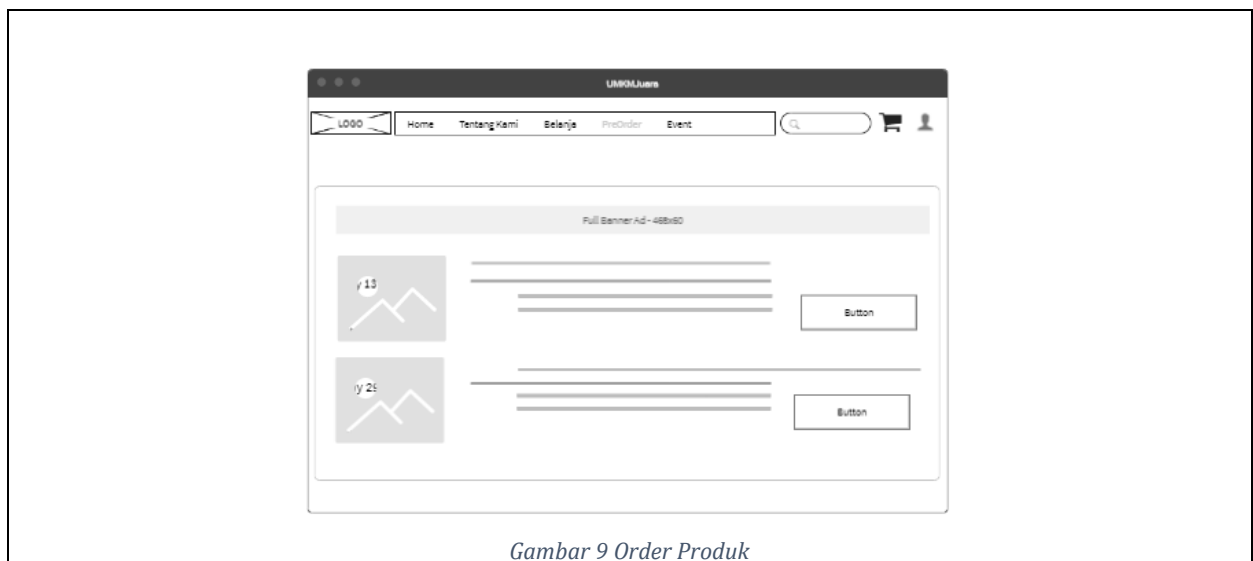


*Gambar 7 View Produk*

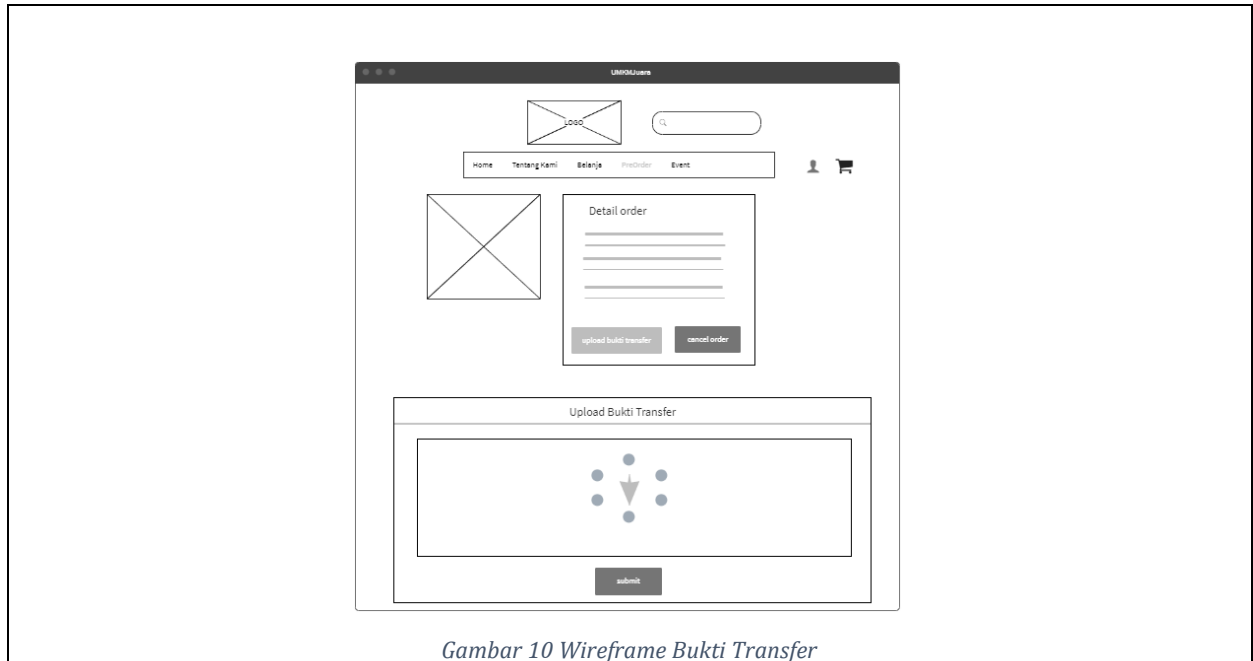
e) **Melihat Detail Produk**



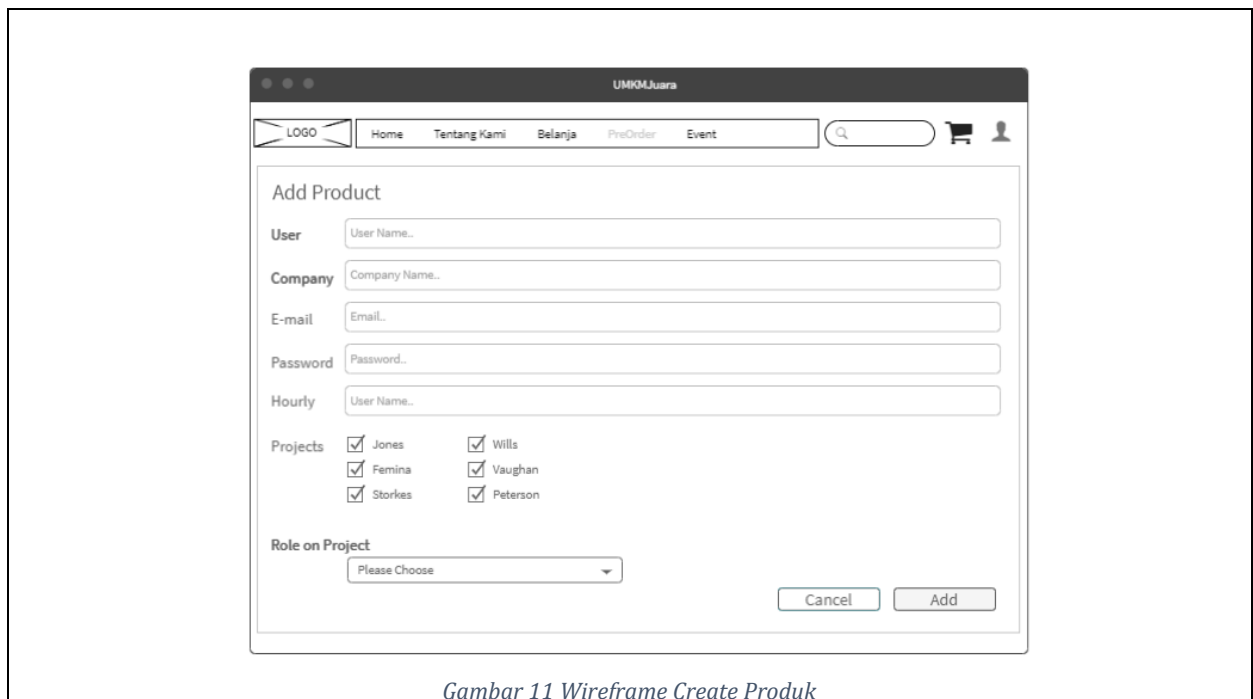
f) **View List Keranjang**



**g) Upload Bukti Transfer**



**h) Create Produk**



i) **View List Myproduct**



#	Produk	stok
1	Tas	20
2	Beju Anak	15
3	Keramik Piring	10
4	Beju wanita	25
5	Beju Pria	15

*Gambar 12 Wireframe View List Myproduct*

j) **Dashboard Admin**



#	Email	User
1	syifetazfa@gmail.com	taza
2	syifetf@gmail.com	syife
3	kueti@gmail.com	kueti
4	septieni@gmail.com	milkuw
5	anifeh@gmail.com	nina

*Gambar 13 Dashboard Admin*



## BAB III

### HASIL PELAKSANAAN PKL

#### 3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah sebuah tahapan pengembangan dan perancangan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan sebuah sistem dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini. adapain tahapan yang dilakukan dalam bab analisis sistem ini terbagi menjadi 2 yaitu Analisis kebutuhan sistem dalam modul *pre order* dan Analisis sistem yang diusulkan.

#### 3.2 Analisis Kebutuhan

##### 3.2.1 Analisis kebutuuhan sistem

Pada tahap ini penulis akan melakukan proses menganalisis kebutuhan sistem yang di rancang dan dibangun berdasarkan metode pengumpulan data yang telah dilakukan, yaitu diantaranya :

- a. Penulis mengidentifikasi permasalahan dari hasil data yang telah dikumpulkan dengan metode pengumpulan data.
- b. Penulis mengidentifikasi kebutuhan apa saja hardware dan software yang dibutuhkan dalam merancang dan membangun sistem aplikasi.
- c. Kemudian, Hasil analisis kebutuhan dituangkan dalam dokumen Diagram Use Case.

##### 3.2.2 Analisis kebutuhan fitur/User Story

*User Story* adalah salah satu hal utama yang ada dalam artifacts scrum. Dimana pada *User Story* terdapat kebutuhan yang paling tinggi dan berisi mengenai informasi-informasi yang dapat membantu developer dalam menjalankan dan mengestimasi waktu pada produk atau proyek yang sedang berlangsung. Berikut *user story fungsional dan non fungsional* pada aplikasi UMKM yang dijelaskan pada tabel 3 dan 4 User Story.

*Tabel 1 User Story Fungsional*

User Story ID	As a <type of user>	I want to <perform some task>	So That I Can
R.001	Guest	View produk pre order	Dapat melihat list produk pre order
R.002	User	Melakukan SignUp dan Login pada aplikasi UMKM Juara	Melakukan aktivitas pada fitur-fitur aplikasi UMKM Juara

R.003	Customer	Melihat list produk pada aplikasi UMKM Juara	Melihat list produk yang ditawarkan pada aplikasi UMKM Juara
R.004	Customer	Melihat detail produk pada aplikasi UMKM Juara	Mengetahui detail dari produk yang diklik
R.005	Customer	Dapat melakukan preorder pada produk yang ditawarkan oleh aplikasi UMKM Juara	Melakukan klik add produk kemudian memilih jenis pengiriman dan pembayaran produk yang akan dipesan
R.006	Customer	Mengirimkan bukti transfer yang telah dilakukan	Melakukan upload bukti transfer pada halaman yang telah disediakan pada aplikasi UMKM Juara.
R.007	Customer	Mengetahui pembayaran sudah terverifikasi	Mendapatkan notifikasi pembayaran.
R.008	Pelaku UMKM	Upload atau create produk <i>pre order</i> pada aplikasi UMKM Juara	Login pada halaman pelaku, kemudian add produk dan mengisi form untuk menentukan tanggal produksi, dan durasi open preorder yang telah disediakan oleh aplikasi.
R.009	Pelaku UMKM	Melakukan view produk yang dicreate atau diupload	Melakukan login pada halaman pelaku kemudian dapat melihat tabel, list dari produk yang dicreate atau upload
R.010	Pelaku UMKM	Mengetahui produk yang telah dipesan oleh Customer	Mendapatkan notifikasi atas produk yang dipesan oleh customer.
R.011	Pelaku UMKM	Pengiriman produk yang telah siap dikirim	Mengirimkan produk melalui kurir yang telah dipilih atau ditentukan oleh customer kemudian akan dapat nomor resi pada platform untuk setiap pengiriman ke pembeli
R.012	Admin	Melihat halaman order atau view order	Melakukan pemantauan hasil order yang sedang dan telah berjalan

R.013	User	Logout dari aplikasi UMKM Juara	Melakukan logout pada aplikasi UMKM Juara.
-------	------	---------------------------------	--

Pada tabel dibawah ini menjelaskan tentang user story non fungsional.

*Tabel 2 User Story Non Fungsional*

User Story ID	As a <type of user>	I want to <perform some task>	So That I Can
R.014	User	Upload foto profile ketika melakukan registrasi	Upload foto dengan format dan ukuran gambar sesuai yang telah ditentukan pada website umkm
R.015	User	Upload bukti transfer	Upload foto dengan format dan ukuran gambar sesuai yang telah ditentukan pada website umkm
R.016	User	Menggunakan aplikasi website umkm juara	Aplikasi website ditampilkan berjalan dengan baik pada dekstop view (browser) dan mobile view
R.017	User	Menggunakan aplikasi website umkm juara	Respon time aplikasi untuk tiap halaman tidak lebih dari 5 detik

Berdasarkan analisis sistem yang telah ada dan yang akan dibangun, terdapat beberapa istilah baku, dimana istilah-istilah tersebut digunakan sebagai acuan pada pengembangan aplikasi UMKM Juara. Istilah-istilah baku yang digunakan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

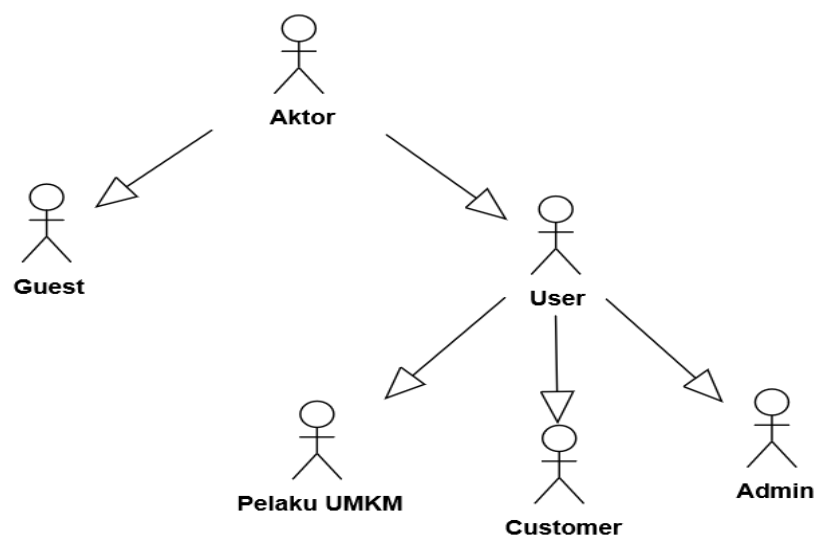
*Tabel 3 istilah baku*

No	Istilah	Arti
1	<i>Guest</i>	Aktor yang tidak terdaftar di aplikasi UMKM Juara
2	<i>User</i>	<i>Guest</i> yang telah terdaftar dan aktor yang didaftarkan oleh admin di aplikasi UMKM Juara
3	<i>Register</i>	Mendaftar sebagai <i>user</i> di aplikasi UMKM Juara
4	<i>Login</i>	Sebagai <i>user</i> yang telah terdaftar, masuk ke aplikasi UMKM Juara dengan menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i>
5	Notifikasi	Pemberitahuan yang diterima <i>user</i> akibat dari interaksi <i>user</i> lain

6	<i>Report</i>	Proses mengirimkan laporan dari suatu aktifitas yang telah dilakukan kepada <i>user</i> terkait
7	<i>Logout</i>	Sebagai <i>user</i> yang sedang <i>login</i> , dapat keluar dari aktifitas pada aplikasi UMKM Juara

### 3.2.3 Diagram Actor

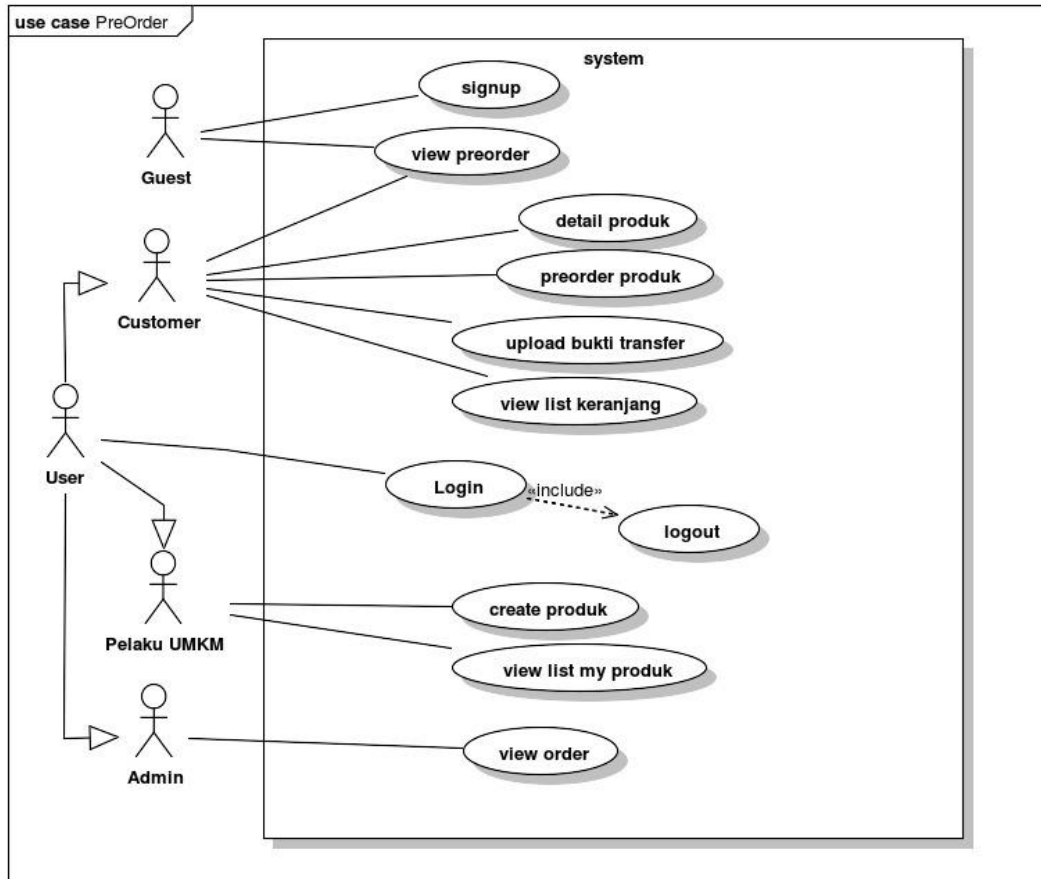
Diagram actor adalah sebuah diagram yang menjelaskan tentang actor apa saja yang terdapat pada aplikasi yang akan dibuat. Berikut ini actor yang terlibat pada aplikasi UMKM Juara pada modul *pre order* yang digambarkan dalam bentuk diagram actor. Dijelaskan pada gambar dibawah ini.



Gambar 14 Diagram Actor

### 3.3 Use Case Diagram

Use case diagram adalah sebuah gambaran grafis dari semua actor yang terlibat pada aplikasi ini, dengan tujuan agar dapat menggambarkan secara detail gambaran singkat hubungan antara use case, actor, dan sistem. Berikut gambaran pada aplikasi UMKM yang digambarkan dengan use case dibawah ini.



Gambar 15 use Case Diagram

### 3.4 Analisis Sistem Yang Diusulkan

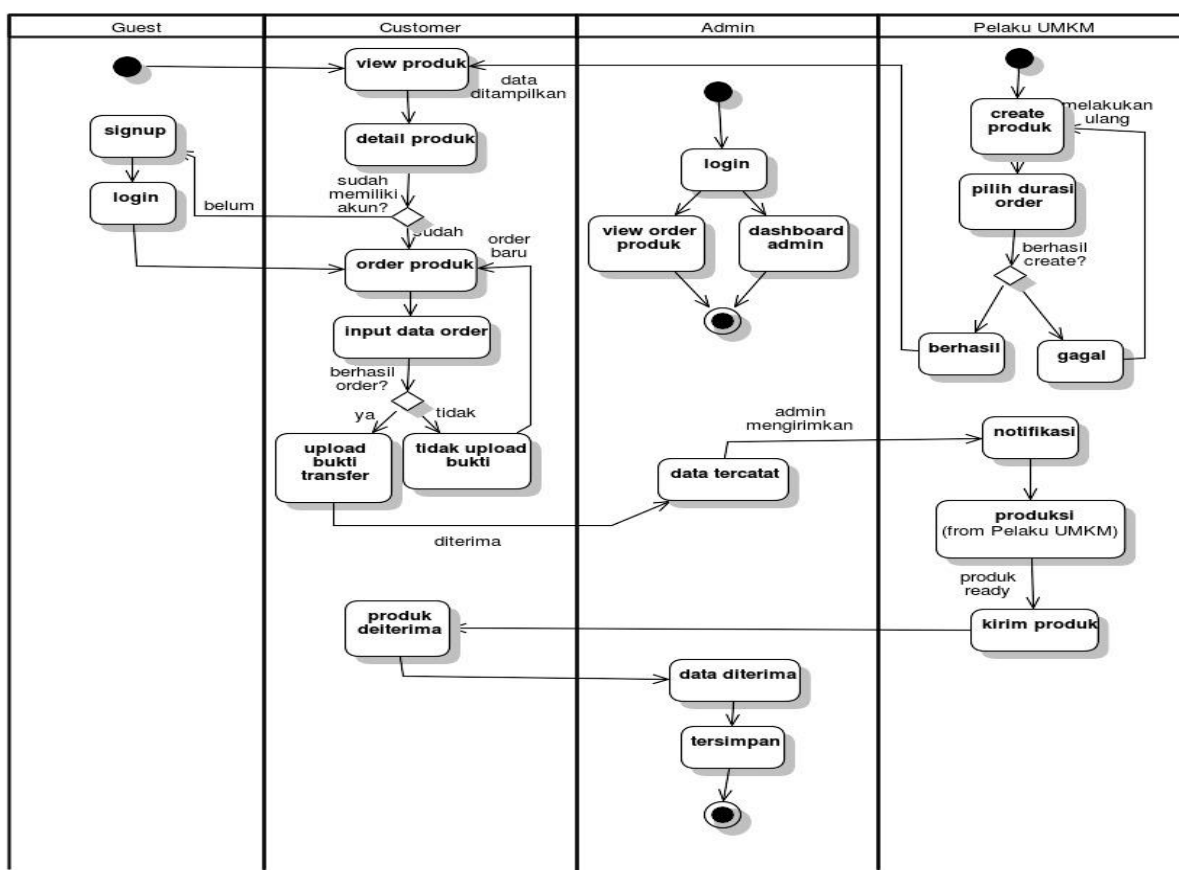
Analisis sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan observasi studi pustaka dengan *Project Owner* aplikasi UMKM Juara. Pada modul *pre order* ini ada sebuah keunikan/kelebihan pada aplikasi yang akan dirancang dan dibuat menjadi aplikasi UMKM Juara berbasis website. Dimana aplikasi UMKM Juara menawarkan kepada para pelaku UMKM untuk bekerja sama, dan menjadikan nilai plus berupa poin kerjasama terhadap pihak pemerintah. Berikut beberapa fitur utama yang diusulkan pada aplikasi UKM Juara ini:

Tabel 4 Fitur utama pre order

No	Daftar Fitur utama
1	View produk preorder
2	View detail produk

3	Pemesanan produk preorder
4	Upload bukti transfer
5	View list keranjang/pesanan untuk customer
6	Create produk untuk pelaku umkm
7	View order pada admin

Berikut alur sistem pada modul *pre order* ini dijelaskan dalam bentuk *activity diagram* yaitu pada gambar dibawah ini.

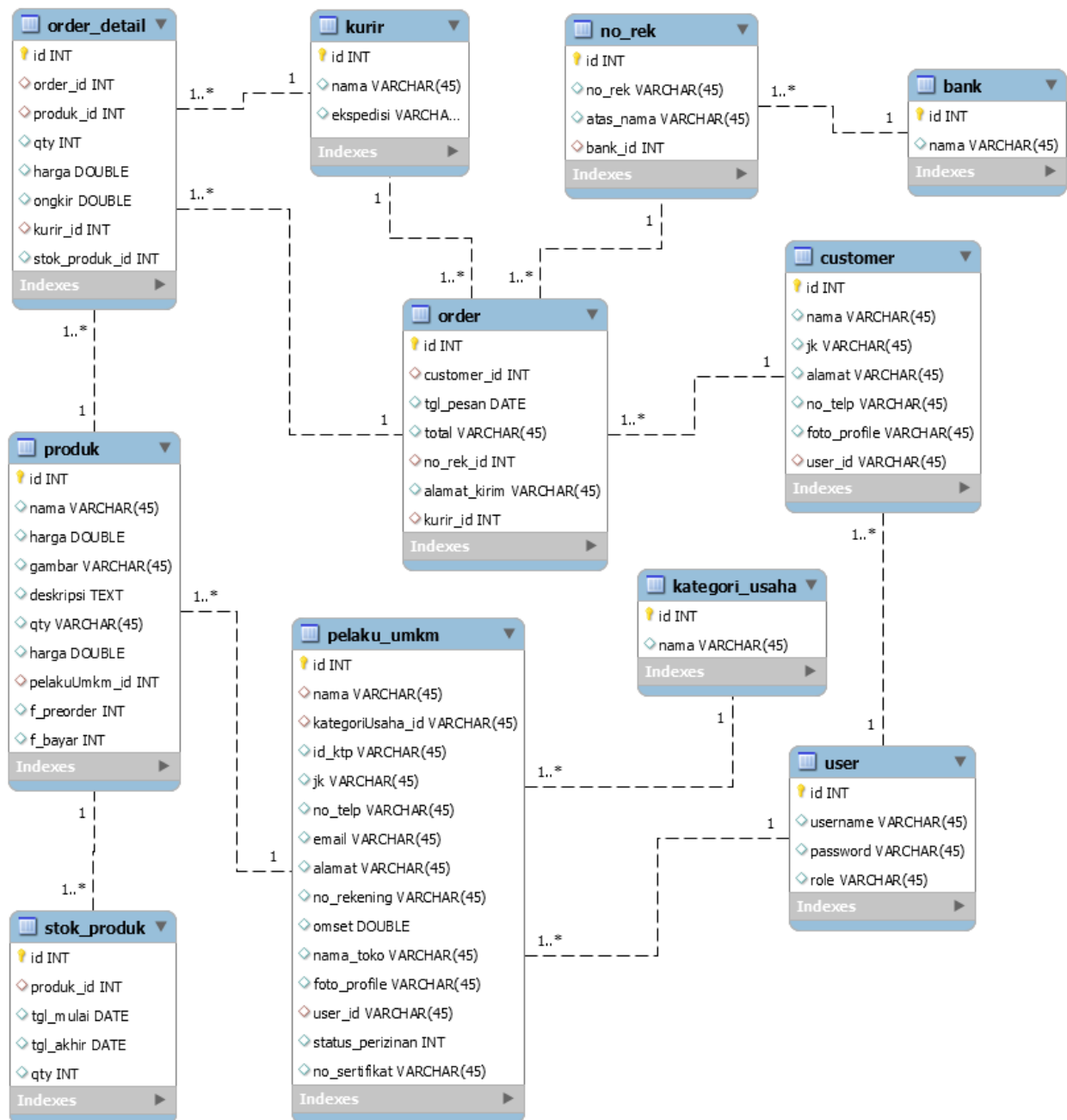


Gambar 16 Activity Diagram

### 3.5 Analisis Desain Database

#### 3.5.1 Domain Model

Domain model merupakan kumpulan-kumpulan entity pada sebuah database yang saling berelasi satu sama lain. Pada bagian ini dijelaskan sebuah database dari aplikasi UMKM Juara yang menggunakan sistem database Nosql yaitu menggunakan MongoDB sehingga bentuk diagram dijelaskan dalam gambar dibawah ini.



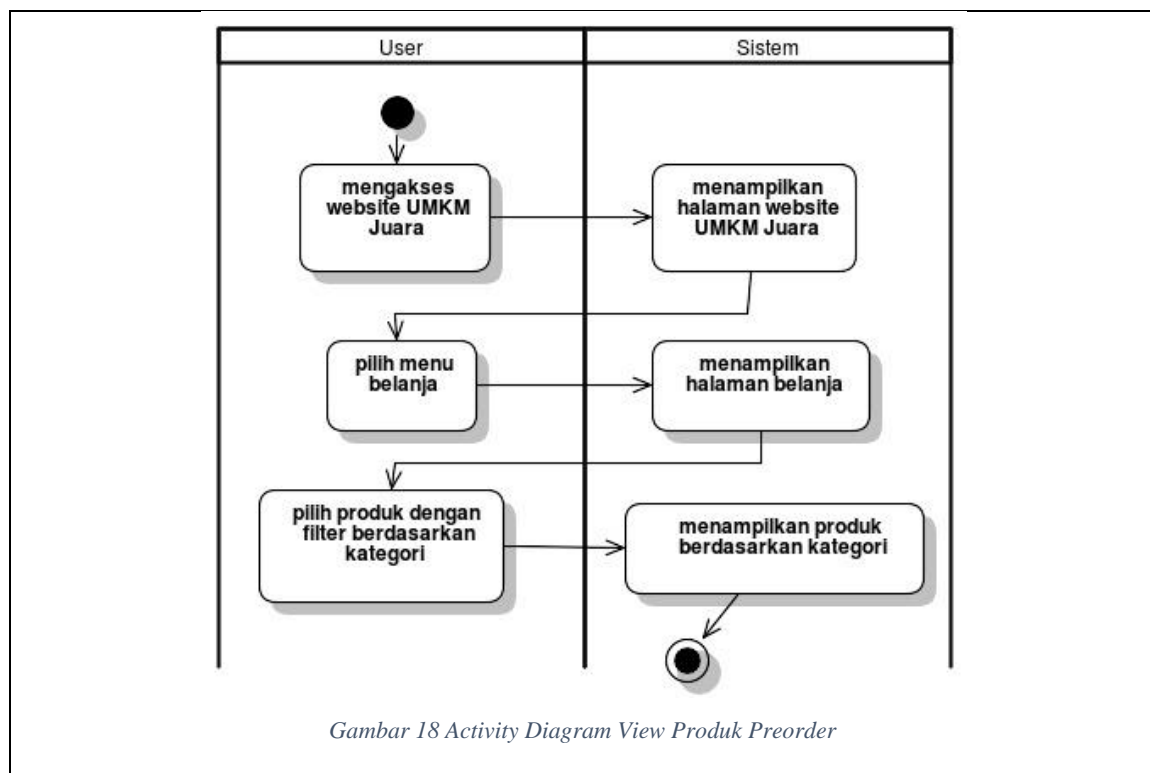
Gambar 17 Domain Model

### 3.5.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* merupakan salah satu dari diagram-diagram yang ada pada UML. *Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir *dari level atas secara umum* ini digunakan untuk menggambarkan skenario atau langkah-langkah yang telah dibuat atau dirancang pada aplikasi yang akan dibangun. Berikut *Sequence Diagram* yang menggambarkan skenario pada aplikasi UMKM Juara pada modul *PreOrder*. *Activity Diagram* ini merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas.[22]. Berikut dibawah ini alur diagram dari fitur yang terdapat pada modul *preorder*:

#### 1. Activity Diagram View Produk Preorder

*Activity Diagram View Produk Preorder* menggambarkan proses melihat produk-produk yang terdapat pada website UMKM Juara. Guest atau user mengakses website UMKM Juara, kemudian sistem akan menampilkan produk-produk pada halaman website sesuai dengan filter yang dipilih.

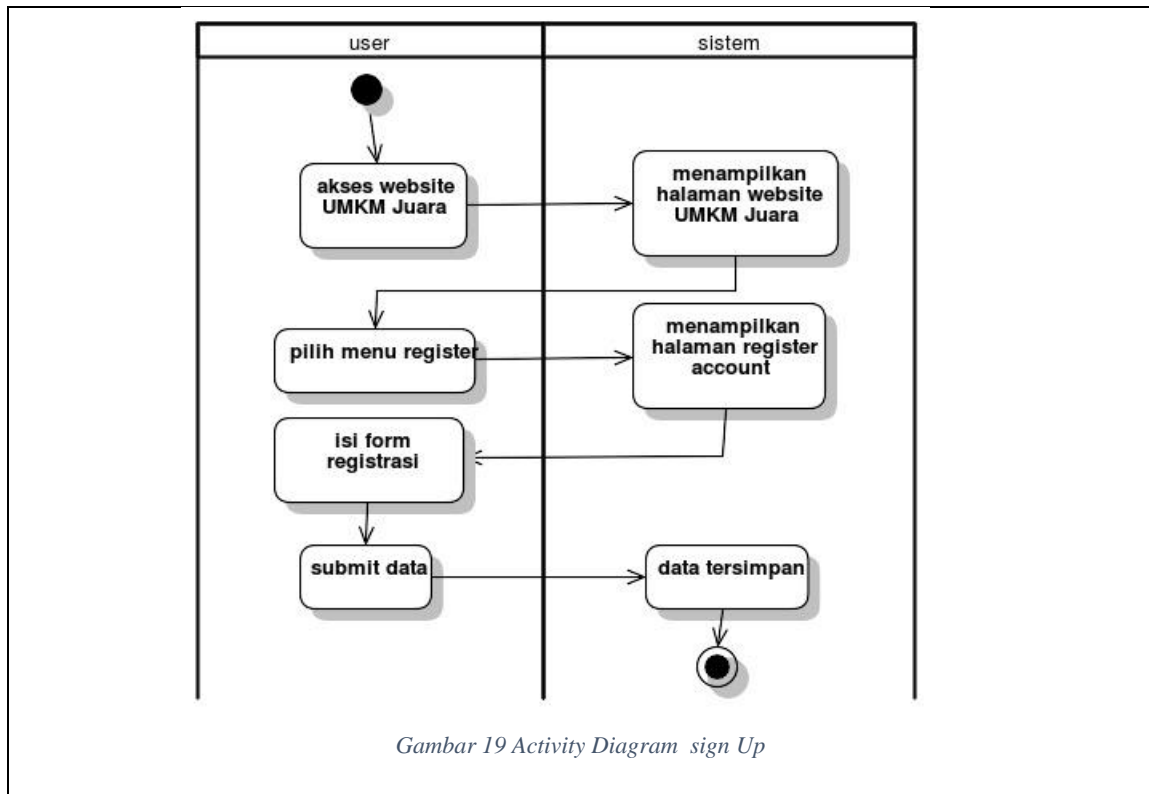


Gambar 18 Activity Diagram View Produk Preorder



## 2. Activity Diagram SignUp

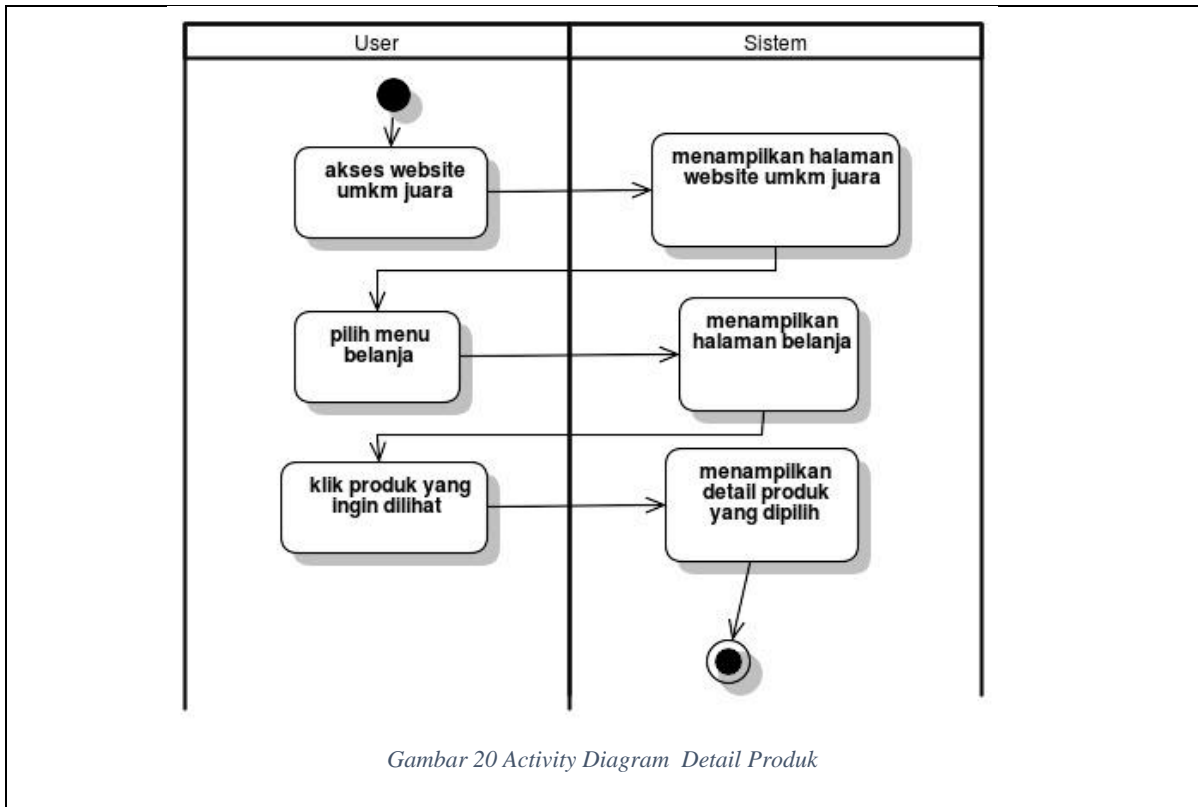
Activity Diagram *Signup* pada gambar dibawah ini menggambarkan proses bagaimana sistem berjalan pada halaman webiste umkm Juara. Guest atau user mengakses website umkm juara, kemudian sistem akan menampilkan halaman home website, kemudian user melakukan klik signup, maka sistem akan menampilkan halaman form yang bisa diisi oleh user, kemudian ok dan data tersimpan di sistem.



Gambar 19 Activity Diagram sign Up

### 3. Activity Diagram Detail Produk

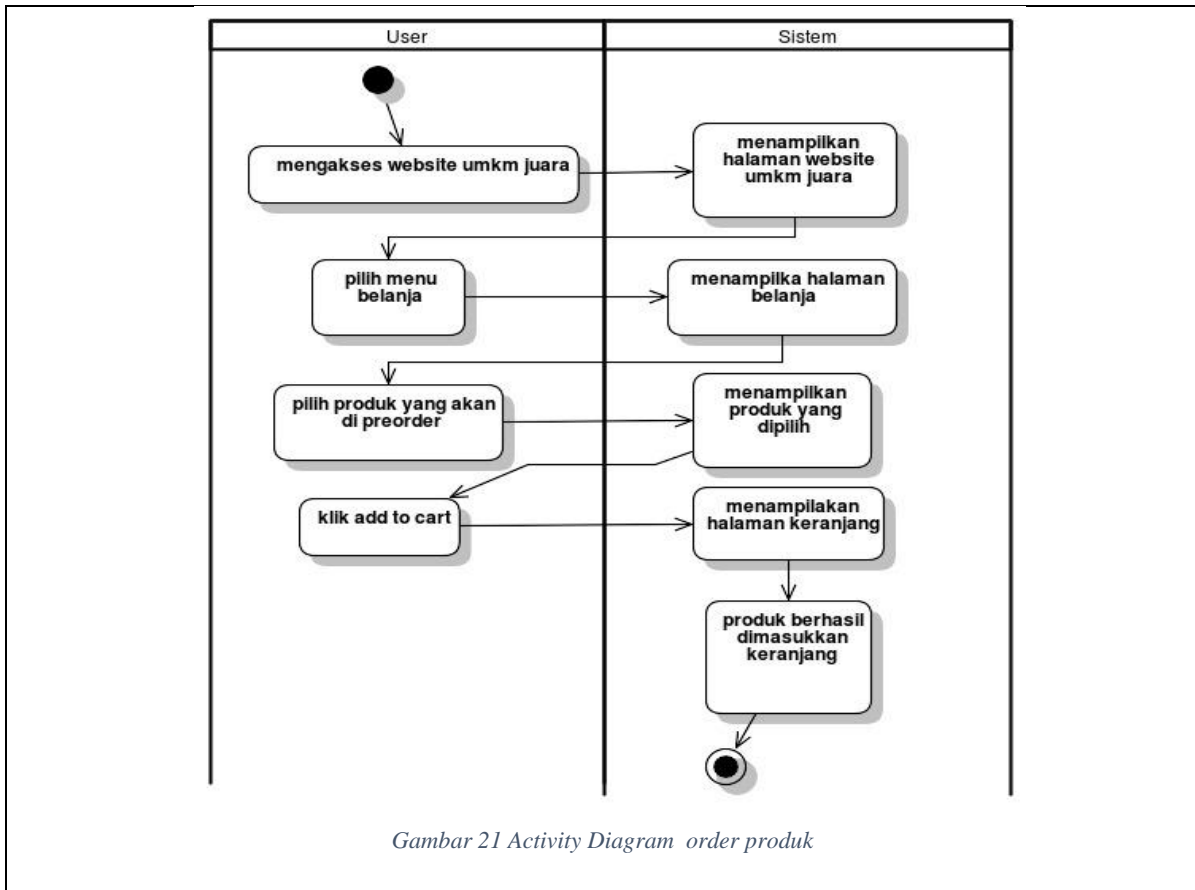
Activity Diagram *Detail Produk* pada gambar dibawah ini menggambarkan proses melihat detail produk yang terdapat pada webiste umkm Juara. User mengakses website umkm juara, kemudian sistem akan menampilkan halaman belanja, kemudian user melakukan klik pada produk yang ingin dilihat maka sistem akan menampilkan detail produk sesuai dengan produk yang dipilih.



Gambar 20 Activity Diagram Detail Produk

#### 4. Activity Diagram Order Produk

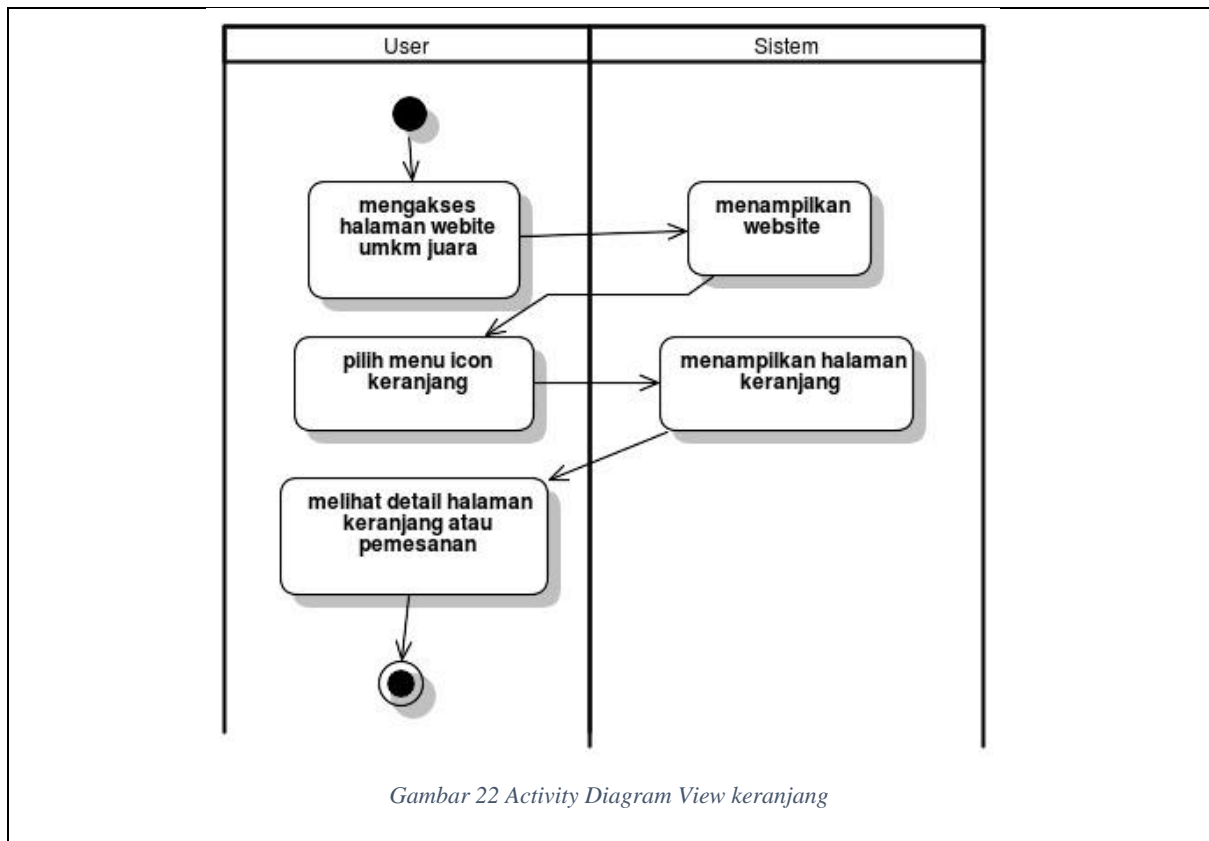
Activity Diagram *Order Produk* pada gambar dibawah ini menggambarkan proses dari order produk yang terdapat pada webiste umkm Juara. User mengakses website umkm juara, kemudian sistem akan menampilkan halaman belanja, kemudian user melakukan klik pada produk yang ingin diorder maka sistem akan menampilkan halaman keranjang untuk memasukkan belanjaan kedalam keranjang.



Gambar 21 Activity Diagram order produk

## 5. Activity Diagram View Keranjang Order

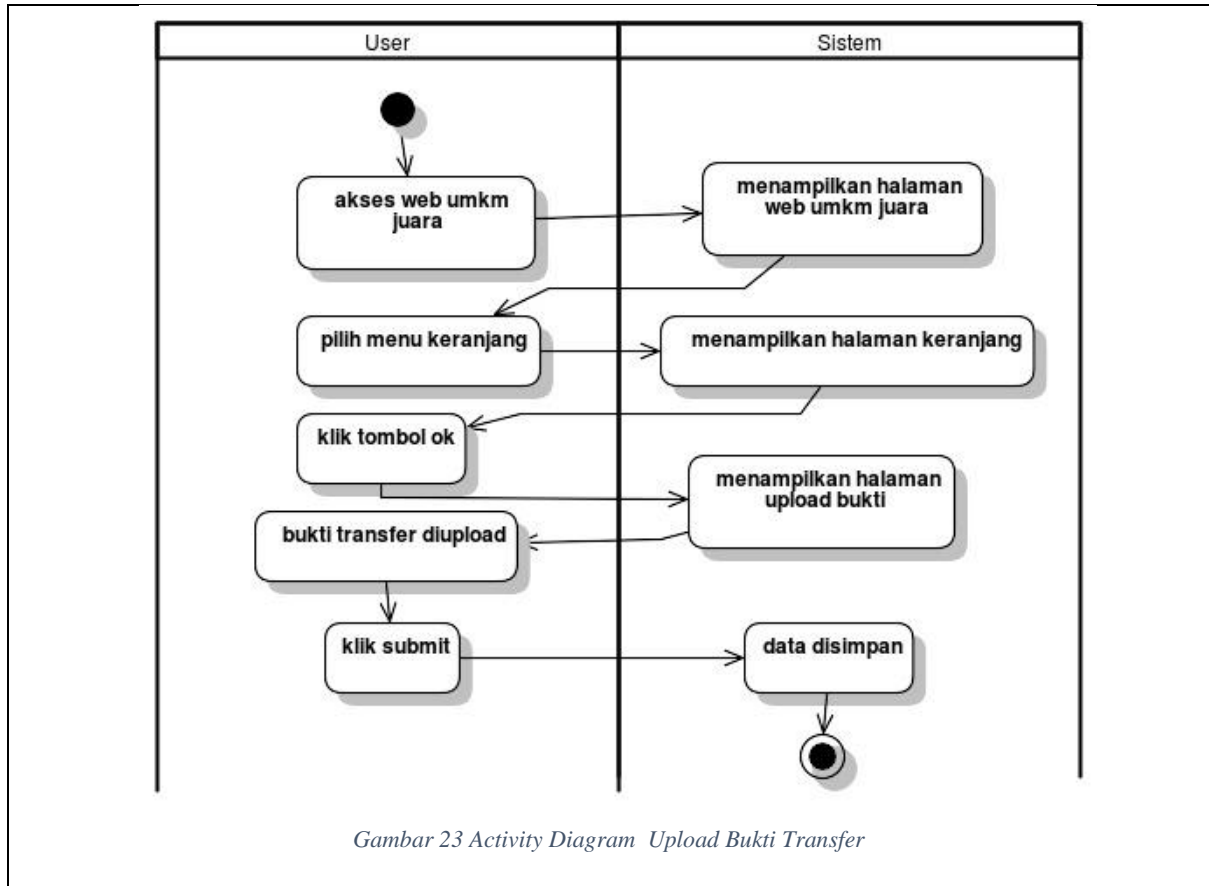
Activity Diagram *View* keranjang order pada gambar dibawah ini menggambarkan proses view keranjang order yang terdapat pada webiste umkm Juara. User mengakses website umkm juara, kemudian sistem akan menampilkan halaman belanja, kemudian user melakukan klik icon keranjang, maka sisitem akan menampilkan halaman keranjang untuk melakukan view list order/belanjaan.



Gambar 22 Activity Diagram View keranjang

## 6. Activity Diagram Upload Bukti Transfer

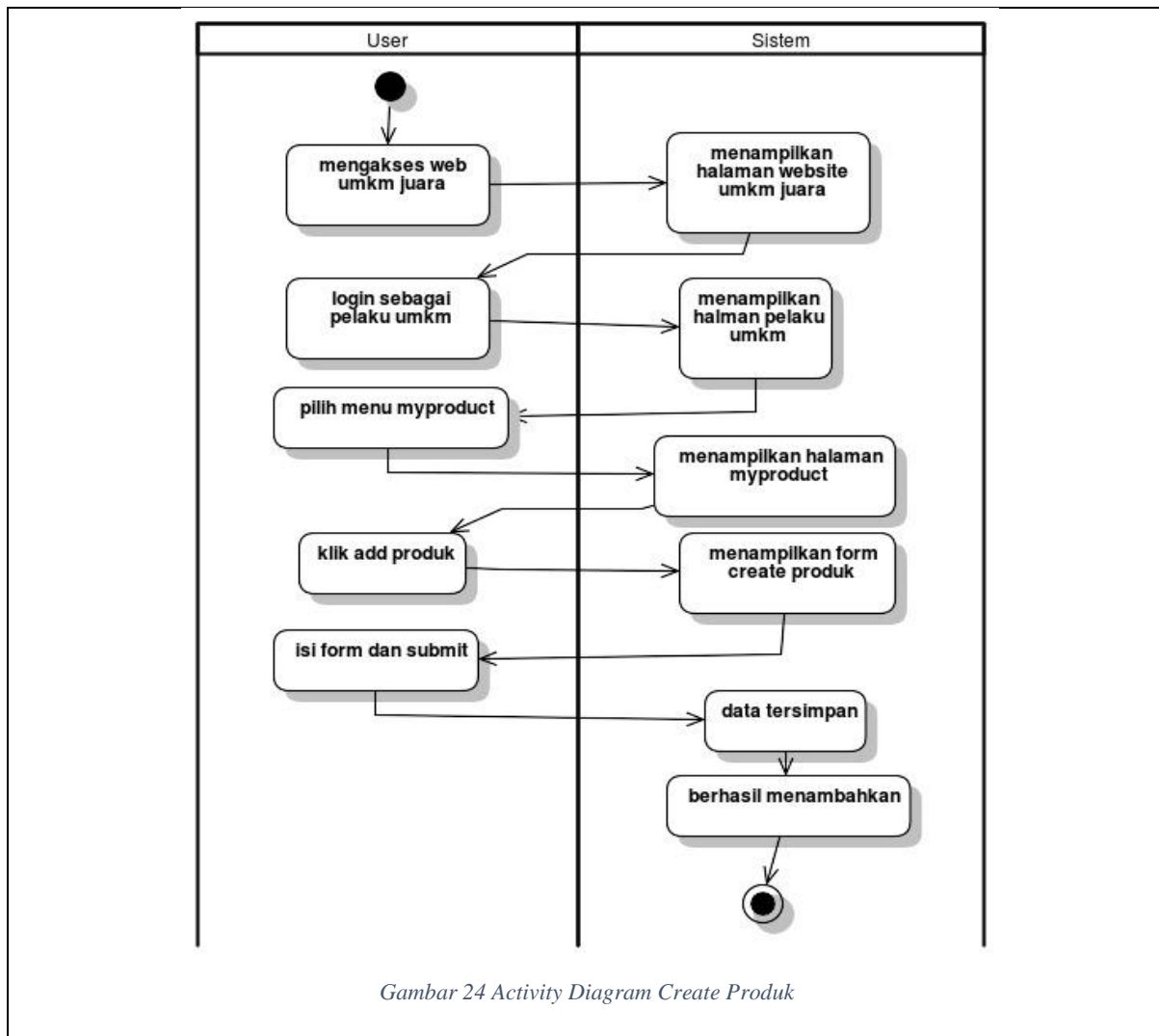
Activity Diagram *upload* bukti transfer pada gambar dibawah ini menggambarkan proses upload bukti transfer. User mengakses website umkm juara dan sistem akan menampilkan halaman website. Kemudian setelah user klik produk untuk order, user melakukan klik icon keranjang untuk melanjutkan belanjaan/order produk yang ingin di pesan, lalu user melakukan input data kurir dan jenis pembayaran setelah klik ok, maka sistem akan menampilkan halaman untuk upload bukti transfer.



Gambar 23 Activity Diagram Upload Bukti Transfer

## 7. Activity Diagram Create Produk

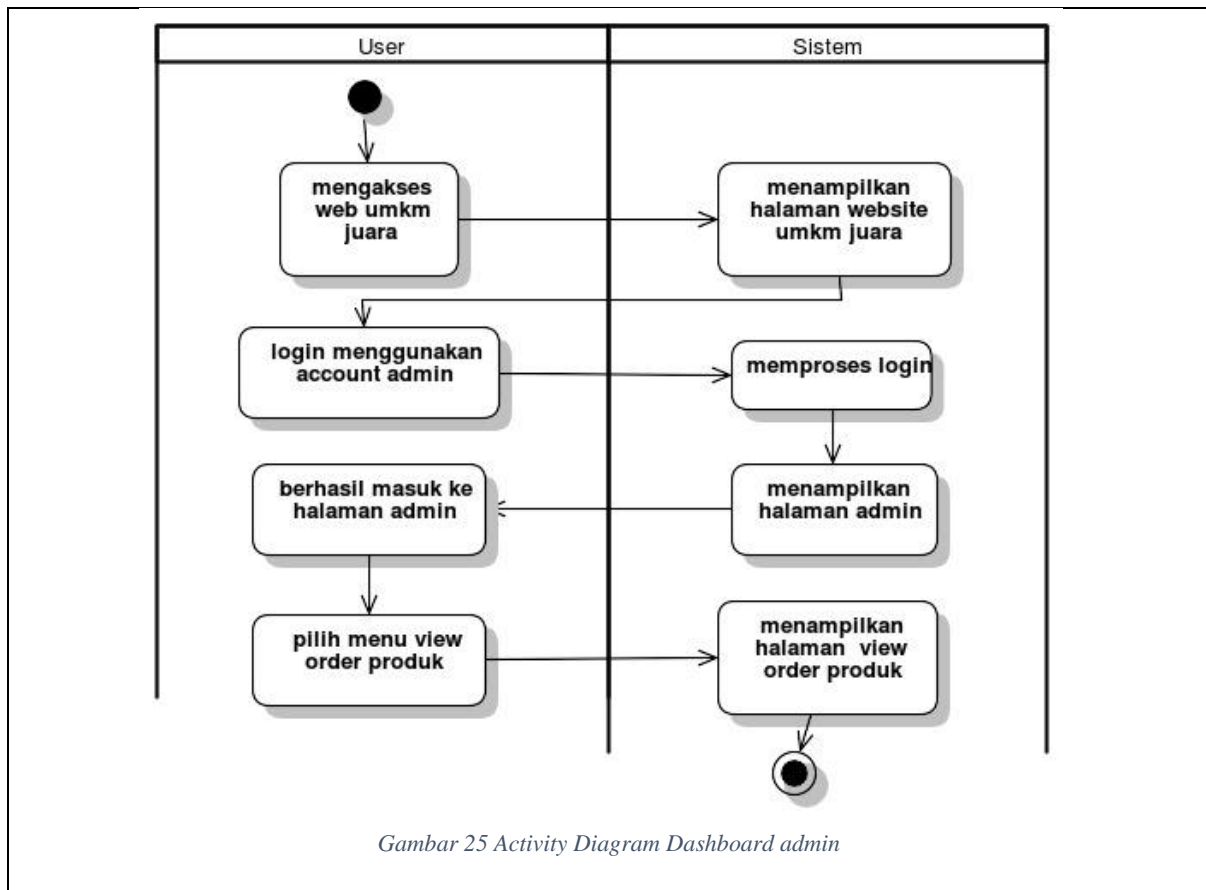
Activity Diagram *Create Produk* pada gambar dibawah ini menggambarkan proses create produk yang terdapat pada webiste umkm Juara untuk pelaku umkm. User mengakses website umkm juara, kemudian sistem akan menampilkan halaman utama website. Sebelumnya User melakukan login terlebih dahulu sebagai pelaku umkm, maka sistem akan menampilkan halaman untuk pelaku umkm. User melakukan pilih menu myproduct, dan sisitem akan menampilkan halaman myproduct. Kemudian user dapat mengklik button add untuk mengcreate produk baru yang ingin diupload.



Gambar 24 Activity Diagram Create Produk

### 8. Activity Diagram Dashboard/View Order Admin

*Activity Diagram Dashboard Admin* pada gambar dibawah ini menggambarkan proses admin view dashboard admin pada webiste umkm Juara. Admin mengakses website umkm juara, kemudian sistem akan menampilkan halaman belanja, kemudian admin melakukan login sebagai admin, maka sistem akan menampilkan halaman admin, dan admin dapat melihat dashboard admin dan melihat halaman list order produk.

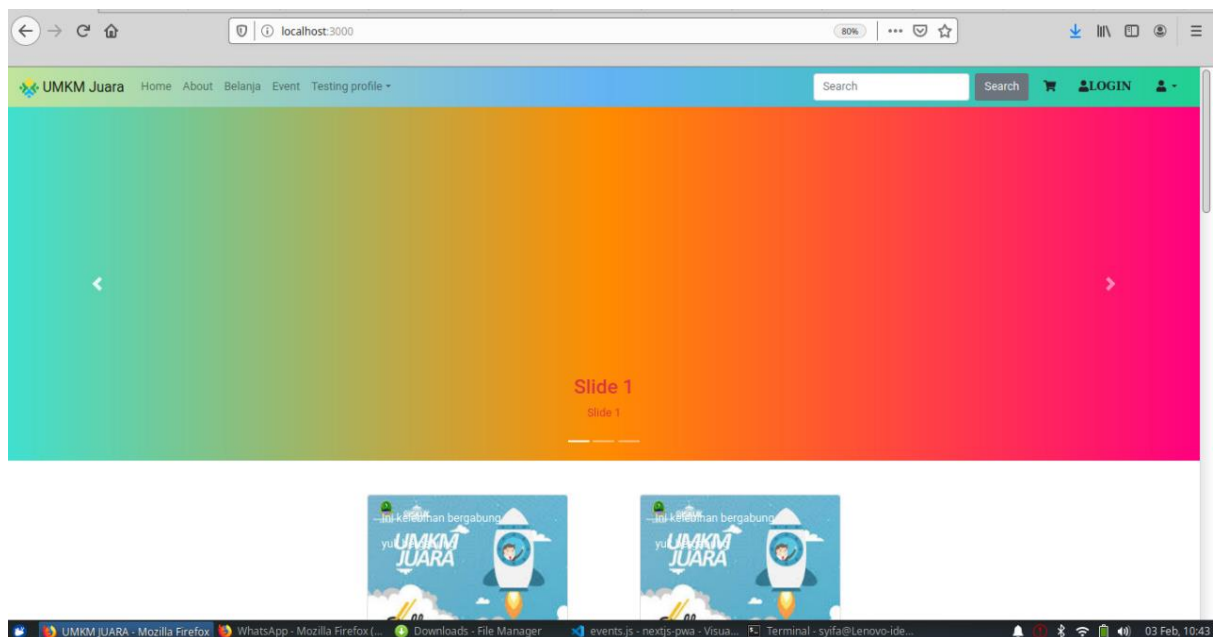


Gambar 25 Activity Diagram Dashboard admin

### 3.5.3 Implementasi Rancangan

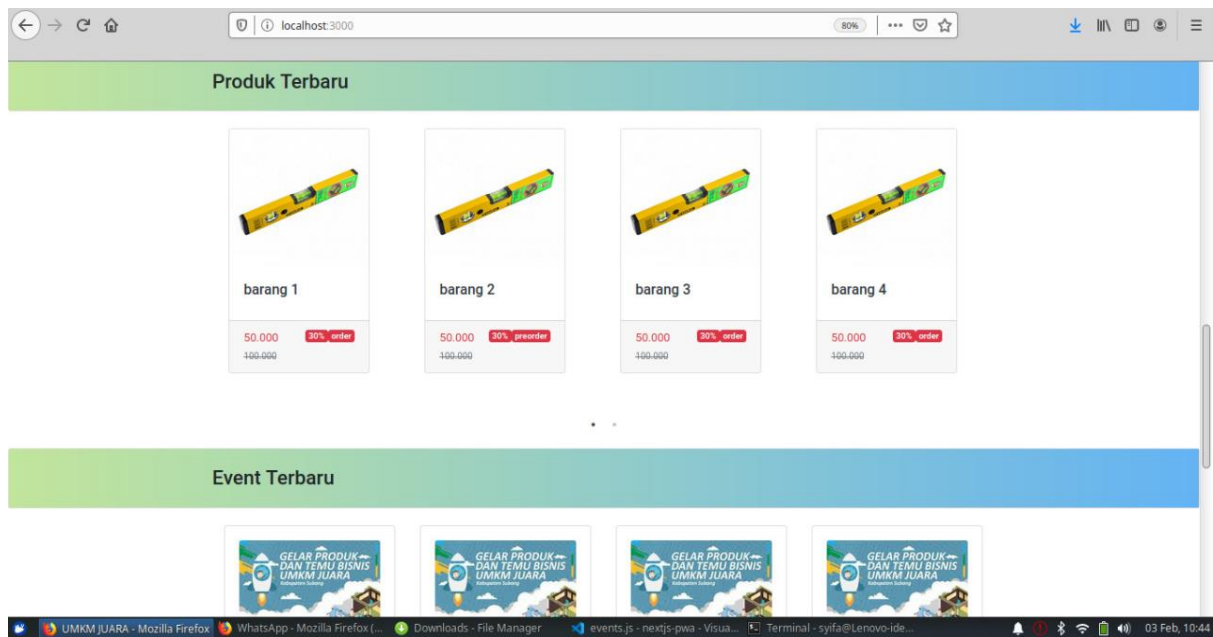
1. Untuk membuat membangun aplikasi single-page yang cukup modern, khususnya yang dibutuhkan pada modul preorder, saya menggunakan teknologi MERN. MERN itu terdiri dari:
  - a. MongoDB yaitu a document-based open source database.
  - b. Express yaitu sebuah framework apikasi untuk Node.js
  - c. React yaitu sebuah library javascript untukfront-end
  - d. Node.js yaitu Javascript run-time environment, yang mengeksekusi kode javascript diluar browser (seperti server)
2. Pertama saya melakukan instalisasi untuk sebuah frontend yang saya kerjaakan menggunakan library react, yaitu:

- a. Melakukan instalasi nodejs terlebih dahulu. Karena menggunakan react memerlukan npm untuk setiap langkah dalam membuild kodingan kita. Bisa dilihat pada halaman website “<https://nodejs.org/download>”
  - b. Lakukan perintah “npm -v” untuk melihat versi dari npm.
  - c. Kemudian Jalankan perintah “sudo npm install -g create-react-app”, yang merupakan perintah untuk membuat sebuah aplikasi baru dengan menggunakan react.
  - d. Setelah berhasil lakukan “create-react-app namaFolder” untuk membuat folder pada project baru. Kemudian compile reactnya dengan mengetikkan perintah “npm start.”
  - e. Kemudian nanti akan menampilkan hasil output dari yang telah dilakukan.
3. Kemudian melanjutkan untuk membuat halaman-halaman yang ingin dibuat dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.
- a. Halaman home

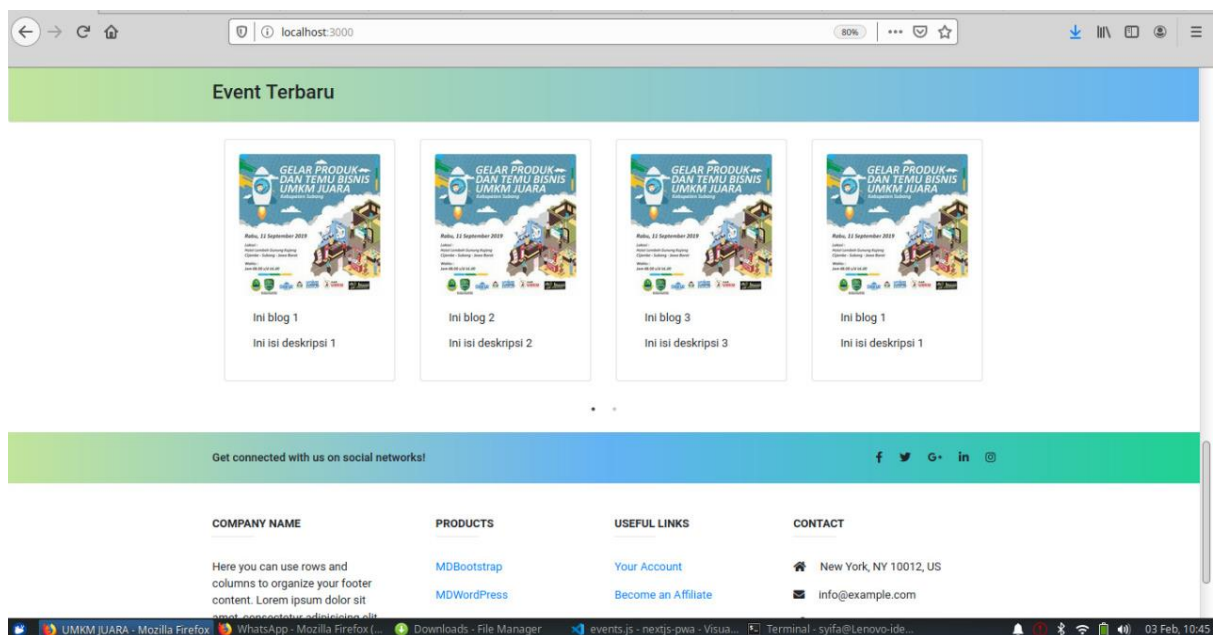


Gambar 26 Halaman Home



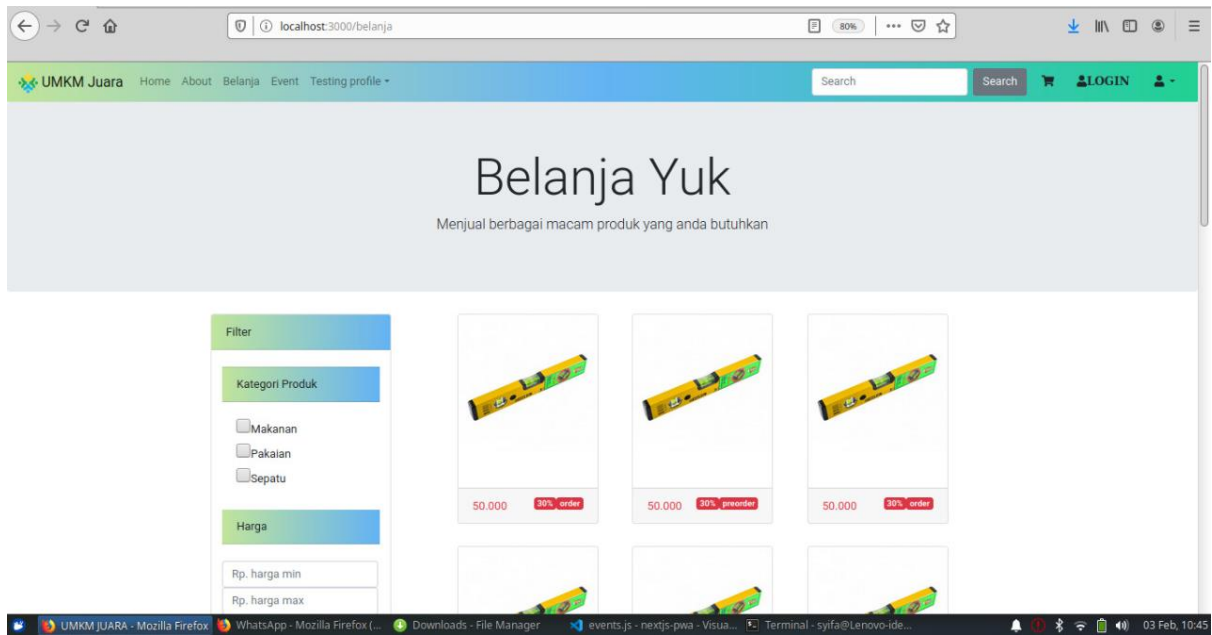


Gambar 27 Halaman Home 2



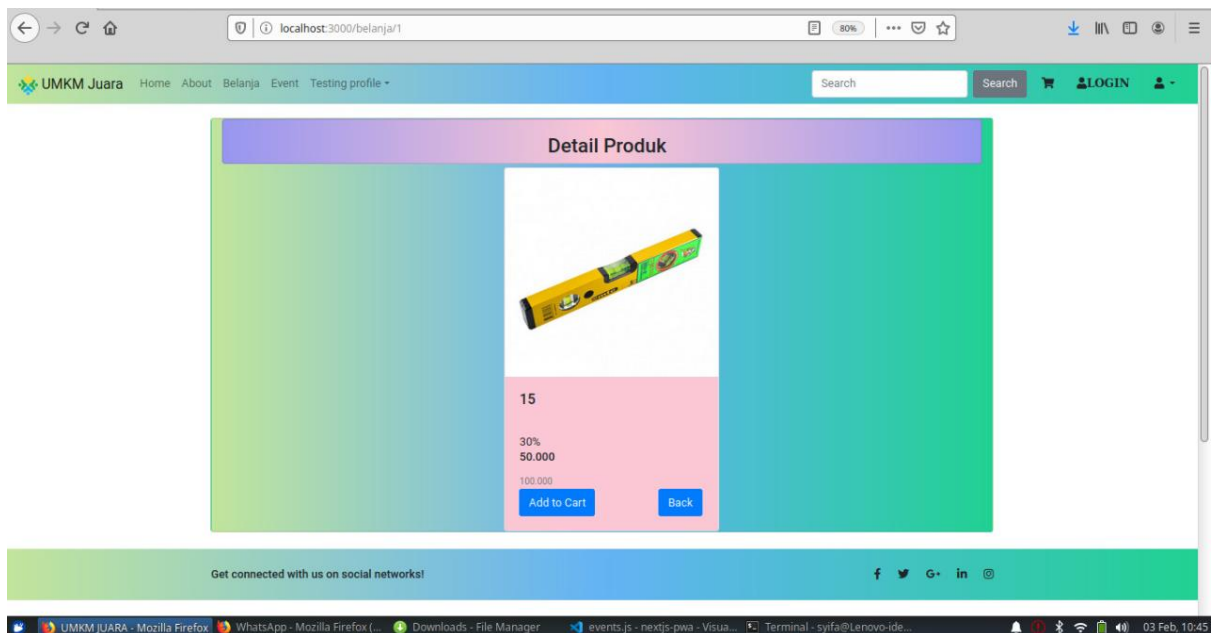
Gambar 28 Halaman Home 3

## b. Halaman produk



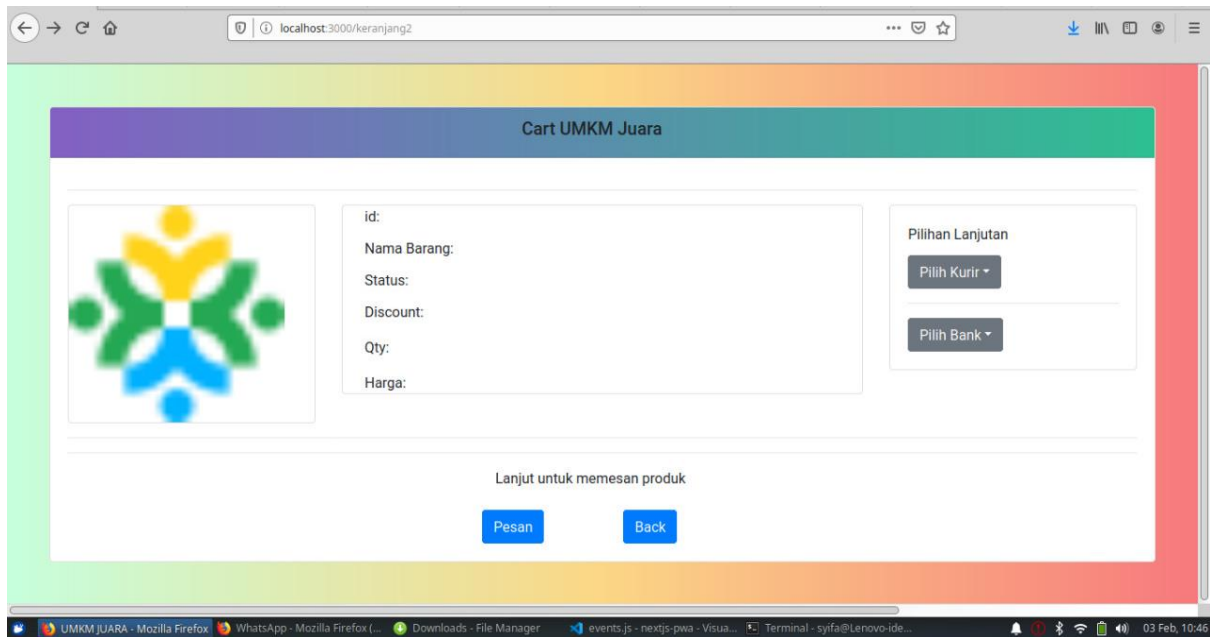
Gambar 29 Halaman Belanja

## c. Halaman detail produk



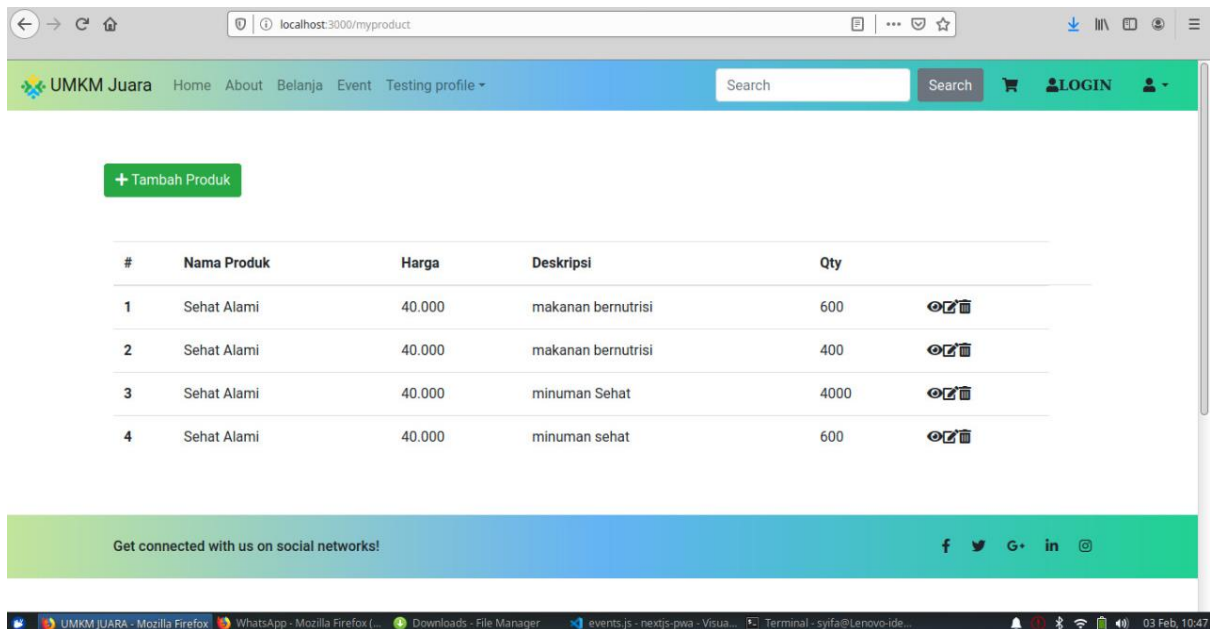
Gambar 30 Halaman Detail Produk

#### d. Halaman keranjang



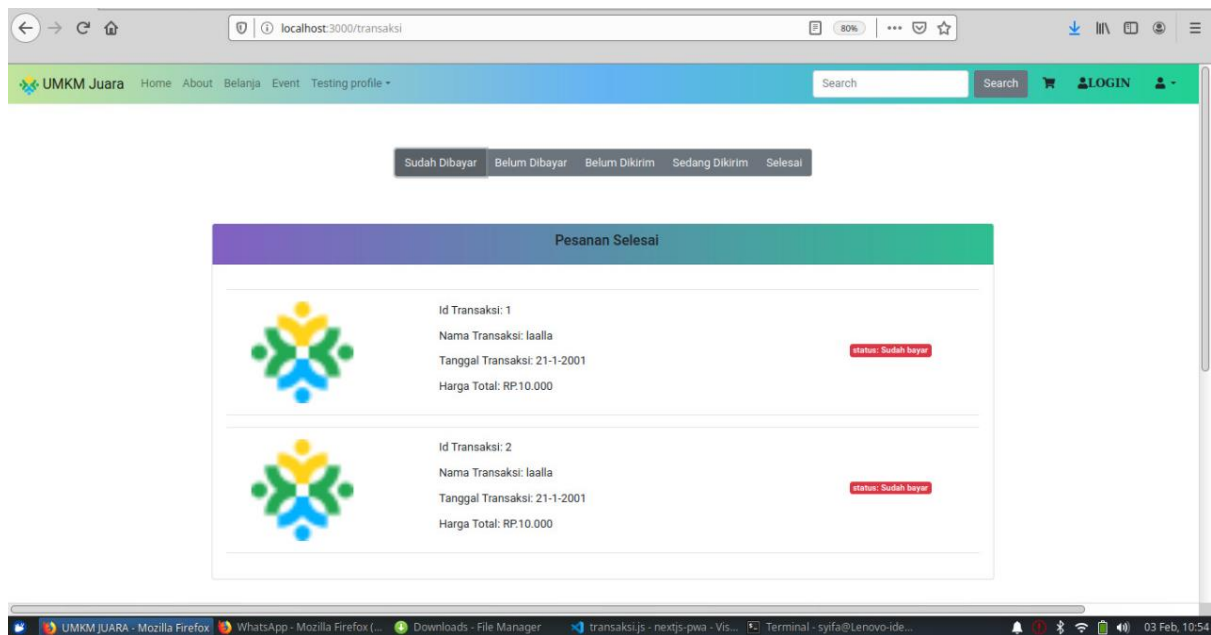
Gambar 31 Halaman Keranjang/Cart

#### e. Halaman untuk pelaku umkm

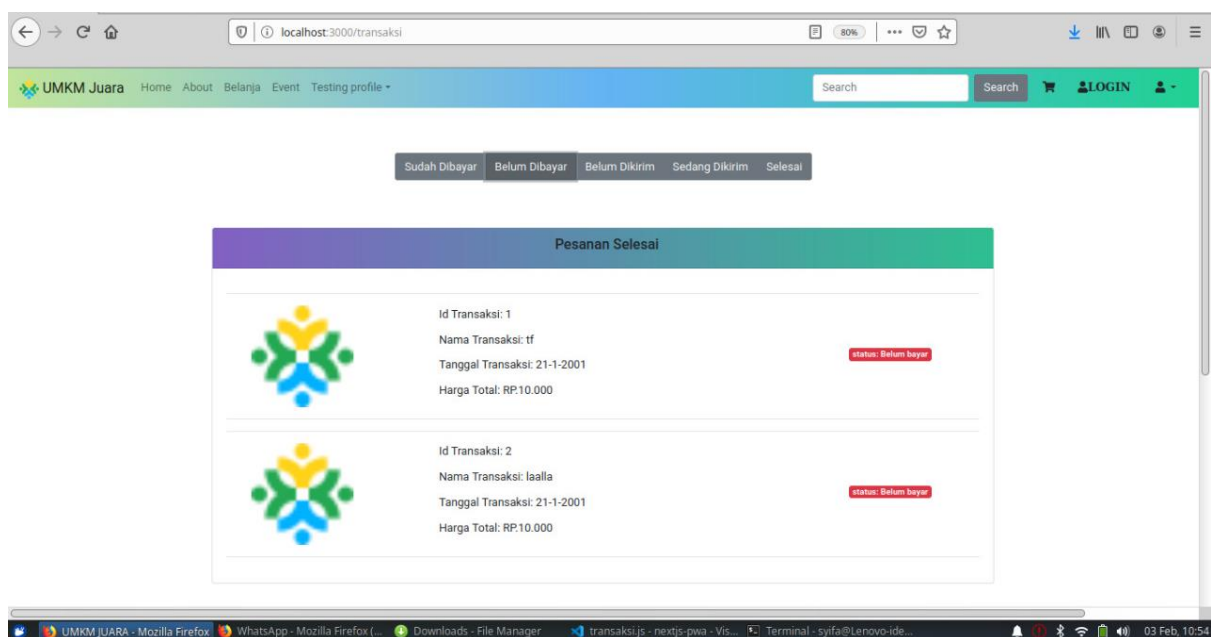


Gambar 32 Halaman Produk Pelaku

## f. Halaman transaksi



Gambar 33 Halaman Transaksi



Gambar 34Halaman Transaksi 2

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Pada praktik kerja lapangan ini, penulis mengangkat tentang modul preorder, guna memudahkan pemerintah Jawa Barat dalam membuat dan membangun program unggul Gubernur Jawa Barat. Diketahui bahwa program unggulan ini dibangun dengan maksud dan tujuan Gubernur Jawa Barat dalam mencapai Jawa Barat Juara Lahir Batin melalui kolaborasi. Yang mana program ini mendorong UMKM untuk dapat tumbuh dan berkembang dalam skala kelas usaha. Diketahui bahwa dalam dunia berbasis bisnis online ini banyak dikenal dengan *e-commerce*, dimana ada hubungannya dengan sebuah transaksi yang terdiri dari akad dan salam. Akad dan salam dilakukan untuk sebagai tanda pernyataan pemesanan produk dari pemilik ke pembeli dengan perjanjian yang telah dibuat antara pembeli dan penjual. Meningkatnya kecenderungan dengan menggunakan transaksi *e-commerce* menjadikan banyak dari masyarakat berfikir untuk mencoba masuk dalam dunia bisnis berbasis online agar dapat meningkatkan perekonomian mereka. Salah satu bisnis yang kini sedang banyak tumbuh di negara berkembang ini yaitu UMKM. UMKM berperan sangat vital dalam pembangunan dan pertumbuhan ekonomi, karena selain menyerap paling banyak tenaga kerja, juga kontribusinya yang besar terhadap pertumbuhan domestik bruto. UMKM disebut juga sebagai gerakan ekonomi rakyat dalam meningkatkan perekonomian masyarakat.


#### **4.2 Saran**

Penulis menyadari bahwa dalam laporan praktik kerja lapangan ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis sangat mengharapkan masukan dan saran yang membangun bagi pembaca guna untuk menyempurnakan jurnal yang telah dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Taufiq, Ade Irawan, Evaluasi Regulasi dalam Menciptakan Kemudahan Berusaha bagi UMKM (Jurnal Rechts Vinding, Media Pembinaan Hukum Nasional), Pusat Analisis dan Evaluasi Hukum Nasional Badan Pembinaan Hukum Nasional, 2017, Jakarta Timur.
- [2] A. Kumar and R. K. Singh, "Comparative Analysis of AngularJS and *ReactJS*," International Journal of Latest Trends in Engineering and Technology, vol. 7, no. 4, pp. 225-227, 2016.
- [3] UMKM Juara Jawa Barat. Diakses 26 Mei 2019 dari UMKM Juara Pemerintah Jawa Barat: <http://umkmjuara.jabarprov.go.id/faq>
- [4] Sularsono, Eko dan Willy Sudiarto Raharjo, Yuan Lukito, Implementasi Algoritma Rijndael 128 Pada Aplikasi Chatting Berbasis HTML5 Websocket, 2014.
- [5] Gambar diagram transaksi ecommerce. Diakses pada 24 November 2019 dari website yang beralamat: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/11/16/transaksi-e-commerce-indonesia-naik-500-dalam-5-tahun>)

## Lampiran



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI  
TERPADU NURUL FIKRI**  
CYBER CAMPUS for INNOVATION and CHARACTER BUILDING

### LEMBAR PENILAIAN KERJA PRAKTEK

Berdasarkan Kerja Praktek yang telah dilakukan oleh:

Nama Mahasiswa : Syifa Tazkiy Fauziah

NIM : 0110216010

Topik Kerja Praktek : Rancang bangun modul pre order pada aplikasi umkm Juara Jabar

Tempat Kerja Praktek : PT. Zakka Edutech no Indonesia

Bagian/Departemen : IT

Tanggal Mulai : 20 Januari 2019

Tanggal Selesai : November 2019

Selama : 60 hari

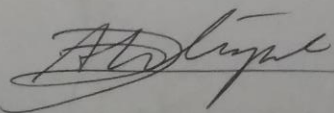
Dengan ini memberikan penilaian sebagai berikut:

No	Kriteria Penilaian	Nilai (Angka)	Keterangan
1	Sikap (tingkah laku, tanggung jawab)	88	86-100: baik sekali
2	Kedisiplinan (kerajinan)	86	70-85: baik
3	Penguasaan Materi (Pengetahuan)	85	56-65: cukup
4	Keterampilan	85	40-55: kurang
5	Inisiatif (kreatifitas, keaktifan bekerja)	84	0-39: kurang sekali
		85,6	

Demikian surat keterangan ini diberikan, untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Depok, 30 Januari 2020

Pembimbing PKL

  
(REZA ABD LONSYAH)

Jabatan:





# SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

CYBER CAMPUS for INNOVATION and CHARACTER BUILDING

## LEMBAR PENILAIAN LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Berdasarkan Kerja Praktek yang telah dilakukan oleh:

Nama Mahasiswa : Syifa Tazkiy Fauziah  
NIM : 0110216070  
Judul Kerja Praktek : Pancang Bangun Modul pre Order pada Aplikasi UMKM Juara  
Tempak Kerja Praktek : PT Bakka Edutechno Indonesia  
Kisaran Penilaian :  $100 \geq A \geq 80, 80 \geq A \geq 60, A < 60$

Penilaian:

I. Pembimbing Lapangan : 85,6 x 50 % = 42,8  
II. Dosen Pembimbing Kerja Praktek : 90 x 50 % = 45

Jumlah (Nilai angka)  
(Delapan Puluh Tujuh koma Delapan)  
Nilai Huruf : 87,8

Depok, 31 1 2020

Koordinator PKL

([Signature])  
Zaki, B

NIP: