



13.76%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 20 JAN 2025, 2:52 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.81% **CHANGED TEXT** 12.94% **QUOTES** 1.73%

Report #24476295

1 5 LAPORAN KERJA PROFESI Perancangan Aplikasi Website Inventory Penyimpanan Data Logistik Event Menggunakan NextJS PT Brainlens Rekayasa Konsultan Syafa'Atunisa 2021071014 Laporan Kerja Profesi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan Mata Kuliah Kerja Profesi pada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Pembangunan Jaya PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA TANGERANG SELATAN 2024 ii ABSTRAK Syafa'Atunisa (2021071014) Perancangan Aplikasi Website Inventory Penyimpanan Data Logistik Event Menggunakan NextJS PT Brainlens Rekayasa Konsultan. Proyek pembuatan website aplikasi pengelolaan data logistik sebagai pendukung kegiatan event yang diminta oleh klien kepada perusahaan Brainlens. **12** Brainlens adalah perusahaan teknologi informasi yang berdiri pada 20 April 2023, berfokus pada pengembangan aplikasi mobile dan website. Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis website guna mempermudah pengelolaan data logistik event. Aplikasi dirancang menggunakan framework Next.js untuk memastikan performa optimal dan responsivitas antarmuka, serta menggunakan Tailwind CSS untuk desain tampilan modern. Fitur utama aplikasi meliputi penyimpanan data barang, pencarian barang menggunakan QR Code, dan pembuatan formulir pengembalian barang. Dalam pelaksanaan kerja profesi ini, penulis terlibat aktif dalam analisis kebutuhan, perancangan alur kerja, implementasi fitur, serta pengujian aplikasi.

REPORT #24476295

Proyek ini berhasil menghasilkan aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan efisiensi dalam pengelolaan logistik event, meskipun dihadapkan pada beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan komunikasi dengan mentor. Hasil kerja ini memberikan pengalaman berharga dalam penerapan teknologi informasi dalam dunia kerja nyata. Kata Kunci : website, data logistik, Inventory, Brainlens. iii ABSTRACT Syafa'Atunisa (2021071014) Design of Event Logistics Data Storage Inventory Website Application Using NextJS PT Brainlens Rekayasa Konsultan. The project of creating a website for a logistics data management application to support event activities requested by the client to the Brainlens company. Brainlens is an information technology company established on April 20, 2023, focusing on developing mobile applications and websites. This project aims to develop a website-based application to facilitate the management of event logistics data. The application is designed using the Next.js framework to ensure optimal performance and interface responsiveness, and uses Tailwind CSS for a modern display design. The main features of the application include storing item data, searching for items using QR Codes, and creating return forms. In carrying out this professional work, the author is actively involved in needs analysis, workflow design, feature implementation, and application

REPORT #24476295

testing. This project succeeded in producing an application that meets user needs and provides efficiency in event logistics management, despite being faced with several obstacles such as time constraints and communication with mentors. The results of this work provide valuable experience in the application of information technology in the real world of work. Keywords : website, logistics data, Inventory, Brainlens. iv

PERNYATAAN ORISINALITAS Saya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya, Nama Mahasiswa : Syafa'Atunisa Nomor Induk Mahasiswa : 2021071014 Program Studi : Informatika Fakultas : Teknologi dan Desain dengan ini menyatakan bahwa Laporan Kerja Profesi yang saya buat dengan judul "Perancangan Aplikasi Website Inventory Penyimpanan Data Logistik Event Menggunakan NextJS PT Brainlens Rekayasa Konsultan 1" " adalah: 1) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan dan buku-buku serta jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada Laporan Kerja Profesi saya. 1 2) Bukan merupakan duplikasi karya ilmiah yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya. 1 3) Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada Laporan Kerja Profesi saya. 1 2

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka Kerja Profesi saya dapat dibatalkan oleh Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya. Tangerang Selatan, 23 September 2024 Yang membuat pernyataan, (Syafa'Atunisa) v

PENGESAHAN Pada 10 Januari 2025, telah diselenggarakan Sidang Kerja Profesi untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Profesi pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya, atas nama: Nama : Syafa'Atunisa NIM : 2021071014 Dengan judul "Perancangan Aplikasi Website Inventory Penyimpanan Data Logistik Event Menggunakan NextJS PT Brainlens Rekayasa Konsultan. oleh tim penilai seminar yang terdiri dari: Menyetujui : Pembimbing KP

Pembimbing Kerja (Mohammad Nasucha, Ph.D.) (Muhammad Hafizh) Penguji 1
 Kepala Program Studi (Rinto Priambodo, S.T., M.T.I) (Dr. Ida Nurhaida, S 1 6 T.,
 M.T.) vi PRAKATA Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas
 segala berkat yang telah diberikan- Nya, sehingga Laporan Kerja
 Profesi ini dapat diselesaikan. Laporan Kerja Profesi dengan judul “Perancangan
 Aplikasi Website Inventory Penyimpanan Data Logistik Event Menggunakan
 NextJS PT Brainlens Rekayasa Konsultan 1 2 9 ini ditujukan untuk memenuhi
 persyaratan mata kuliah Kerja Profesi pada Program Studi Informatika,
 Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya, Bintaro, Tangerang Selatan.
 1 2 16 25 36 Praktikan menyadari bahwa penyelesaian Laporan Kerja
 Profesi ini tidak mungkin tercapai tanpa bimbingan, dukungan, dan doa
 dari berbagai pihak. 1 2 7 9 16 Oleh karena itu, Praktikan ingin
 menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang
 telah memberikan bantuan dalam proses penyusunan Laporan Kerja Profesi
 ini, khususnya kepada: 1) Danto Sukmajati, S 1 7 9 16 T., M.Sc., Ph.D. selaku
 Dekan Fakultas Teknologi dan Desain. 2) Dr. Ida Nurhaida, S 1 7 9 T., M.T.
 selaku Kepala Program Studi Informatika. 3) Mohammad Nasucha, Ph.D. selaku
 Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan saran kepada
 Praktikan. 4) Bapak Muhammad Hafizh selaku mentor pembimbing Kerja
 Profesi di perusahaan PT Brainlens Rekayasa Konsultan. 5) Seluruh
 civitas akademika Program Studi Informatika dan seluruh tenaga
 kependidikan Universitas Pembangunan Jaya yang telah membantu pelaksanaan
 Kerja Profesi dalam hal administratif. 1 34 57 Sebagai penutup, Praktikan
 menyadari bahwa Laporan Kerja Profesi ini masih memiliki banyak kekurangan. 1 54
 Oleh karena itu, masukan dan kritik dari para pembaca akan
 sangat membantu Praktikan untuk perbaikan di masa mendatang. 1 Tangerang Selatan,
 23 September 2024 Syafa’Atunisa vii DAFTAR ISI ABSTRAK

.....

1 ii ABSTRACT

..... 1 iii PERNYATAAN ORISINALITAS .

.....

iv PENGESAHAN

v PRAKATA

vi DAFTAR ISI

vii DAFTAR TABEL

ix DAFTAR GAMBAR

x DAFTAR LAMPIRAN

xi BAB I PENDAHULUAN

1

1.1 Latar Belakang Kerja Profesi

1.1.1 Latar Belakang Kerja Profesi

1.1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi

1.1.2.1 Maksud Kerja Profesi

2

1.2 Tujuan Kerja Profesi

2.1.3 Tempat Kerja Profesi

3.1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi

4 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI

5.2.1 Sejarah Perusahaan

.....

1 13 15 19 22 30 51 56 5 2.2 Struktur Organisasi .

.....

1 7 11 13 15 18 19 22 29 30 33 40 51 68 6 2.3 Kegiatan Umum Instansi/Perusahaan .

..... 1 7 11 13 15 18 19 22 29 30

33 40 68 74 8 BAB III PELAKSANAAN KERJA.

..... 1

11 13 15 18 19 9 3.1 Bidang Kerja .

..... 1 11 13 15 18 19 9 3.2

Pelaksanaan Kerja .

.....

11 13 15 18 19 10 3.2 1 Analisis Kebutuhan User

..... 11 3.2.2

Perancangan Sistem

..... 11

3.2.2.1 Flowchart.....

..... 12 3.2.2.2 Desain Mockup

..... 16

3.2.3 Implementasi

..... 21 3.2.3.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

..... 21 3.2.3.2 Spesifikasi Kebutuhan

Perangkat Keras 21 viii 3.2.3.3

Tampilan dan Realisasi Aplikasi

1 11 18 19 43 49 22 3.3 Kendala yang Dihadapi .

..... 1 11

18 19 43 49 28 3.4 Cara mengatasi Kendala .

..... 1 28

3.5 Pembelajaran yang Diperoleh dari Kerja Profesi .

2 4 6 11 17 24 32 37 38 40 47 51 58 63 64 67 73 30 BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .

..... 4 6 11 15

19 24 27 32 38 40 44 47 49 51 61 71 30 4.1 Kesimpulan .

.....	4 6 11 15 19 24
27 32 38 40 44 47 49 51 61 71	30 4.2 Saran .
.....	6 30 ix
DAFTAR TABEL Tabel 1.1 Pelaksanaan Kerja Profesi .	
.....	4 Tabel
3.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak	
.....	21 Tabel 3.4 Spesifikasi
Kebutuhan Perangkat Keras 21 x
DAFTAR GAMBAR Gambar 1.1 Kantor Perusahaan	
Brainlens.....	3 Gambar
2.1 Logo Brainlens	
.....	
4 6	5 Gambar 2.2 Struktur Organisasi Brainlens .
.....	6 Gambar 3.1
Tahapan Pelaksanaan	
Kerja.....	10 Gambar 3.2
Struktur Aplikasi	
.....	12
Gambar 3.3 Desain Flowchart Aplikasi	
.....	13 Gambar 3.4
Mockup	
dashboard.....	
8	16 Gambar 3.5 Mockup Add Item .
.....	4
8 14 41	17 Gambar 3.6 Mockup Storage Utama .
.....	4 8 14 41
17 Gambar 3.7 Mockup Detail Storage .	
.....	4 8 14 41
18 Gambar 3.8 Mockup Input Form Pengembalian .	
.....	4 14 41 19 Gambar 3.9
Mockup Scan Item .	

..... 14

41 19 Gambar 3.10 Mockup Form Pengembalian .
..... 4 8 10 17 20 23 28 20

Gambar 3.13 Realisasi Halaman Dashboard .
..... 4 8 10 17 20 23 28 39 23

Gambar 3.14 Realisasi Halaman Add Item .
..... 4 8 10 14 17 20 21 23

28 31 39 23 Gambar 3.15 Realisasi Halaman Storage .
..... 4 8 10 14 17 20 21 23

28 31 39 24 Gambar 3.16 Realisasi Halaman Detail Barang .
..... 4 8 10 14 17 20 21 23 25 28 31

24 Gambar 3.17 Realisasi Halaman Input Form Pengembalian.
..... 8 10 14 17 20 21 25 28 31 46 25 Gambar 3.18

Realisasi Halaman Utama Form Pengembalian 8 10 14 17

20 21 25 31 46 25 Gambar 3.19 Realisasi Halaman Preview Form Pengembalian .
..... 8 10 17 20 21 46 26 Gambar 3.20 Realisasi Halaman

Scan Item 26 Gambar

3.21 Realisasi Fitur Kamera Untuk Scan Item
..... 27 xi DAFTAR LAMPIRAN Lampiran

..... 31 1 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi

Setelah menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi, mahasiswa diharapkan siap memasuki dunia kerja. Namun, tantangan yang dihadapi tidaklah ringan, mengingat lingkungan profesional menuntut kemampuan dan sikap yang berbeda dibandingkan dengan dunia akademis. Mahasiswa seringkali menghadapi kesulitan dalam menerapkan pengetahuan teoretis yang mereka peroleh di kampus ke situasi nyata di tempat kerja. Kompleksitas tugas-tugas di dunia industri, serta perbedaan antara sistem pendidikan dan dunia kerja, menjadi salah satu alasan utama di balik tantangan ini. Oleh karena itu, pengalaman praktis dalam lingkungan kerja menjadi sangat penting untuk membantu mahasiswa memahami dan mengatasi

perbedaan ini. Kerja profesi memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan langsung bagaimana pengetahuan yang diperoleh di bangku perkuliahan dapat diaplikasikan dalam konteks pekerjaan nyata. Melalui kerja profesi, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis, serta memperluas pemahaman mereka tentang dinamika organisasi dan tuntutan profesional. Selama masa kerja profesi di PT. Brainlens Rekayasa Konsultan, saya berkesempatan untuk berkontribusi dalam perancangan dan pengembangan aplikasi website untuk penyimpanan data logistik event menggunakan Next.js. Tugas ini tidak hanya memberikan wawasan mendalam tentang pengembangan aplikasi berbasis web, tetapi juga memungkinkan saya untuk memahami lebih lanjut tentang pengelolaan logistik pada penyelenggaraan event, serta pentingnya sistem inventarisasi yang terintegrasi dan efisien. Dengan demikian, kerja profesi ini diharapkan dapat membantu saya dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja dengan keahlian yang lebih matang dan profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi

Maksud dari kerja profesi bagi mahasiswa adalah memberikan kesempatan yang sesuai dengan jurusan mereka dan mempersiapkan mereka 2 untuk dunia kerja. Melalui kerja profesi, mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan teoretis yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam situasi nyata di tempat kerja. Program magang ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan profesional, seperti kemampuan problem solving, kerja sama tim, serta manajemen waktu, dan memperdalam pemahaman mahasiswa terhadap industri atau bidang pekerjaan tertentu.

35 1.2 35 1 Maksud Kerja Profesi Maksud dari pelaksanaan kerja profesi adalah: 1.

Mendapatkan pemahaman langsung mengenai dunia kerja, termasuk tantangan, dinamika, serta proses yang terjadi di dalam industri. 2. Mengembangkan keterampilan dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan nyata di lingkungan perusahaan, sehingga mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan problem solving. 3. Menghubungkan pengetahuan teoretis yang diperoleh di perkuliahan dengan praktik nyata di dunia kerja, khususnya dalam bidang teknologi informasi, yang relevan dengan

program studi mahasiswa. 4. Menyediakan wawasan baru dan pengalaman praktis mengenai industri, serta mengaplikasikan teknologi terkini dalam pengembangan aplikasi berbasis web dan mobile. 35 1.2 2 Tujuan Kerja Profesi Tujuan dari pelaksanaan kerja profesi ini adalah: 1. Merancang aplikasi website yang dapat mempermudah pengelolaan inventaris logistik pada event. 2. Mengimplementasikan teknologi Next.js dalam pengembangan aplikasi web untuk memastikan performa yang optimal. 3. Mengintegrasikan data logistik secara efisien untuk mendukung kelancaran penyelenggaraan event. 4. Memberikan solusi teknologi yang dapat digunakan dalam meningkatkan efisiensi operasional. 1 3 1.3 Tempat Kerja Profesi Kerja profesi ini dilaksanakan di PT. Brainlens Rekayasa Konsultan yang berlokasi di BROOKLYN SOHO APARTMENT TOWER B (EAST) UNIT RA 08, JL. 60 Sutera Boulevard Kav 22 26, Pakualam, Serpong Utara, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten, Indonesia 15320. PT. Brainlens Rekayasa Konsultan merupakan perusahaan teknologi informasi terkemuka yang mengkhususkan diri dalam pengembangan aplikasi mobile dan website. Gambar 1.1 Kantor Perusahaan PT Brainlens Fokus utama perusahaan ini adalah meningkatkan efisiensi bisnis klien melalui penerapan teknologi terkini dan solusi inovatif yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan unik setiap bisnis. 55 Brainlens menawarkan berbagai layanan mulai dari desain, pengembangan, hingga implementasi aplikasi dan website. Pendekatan mereka yang berbasis solusi memastikan bahwa setiap aplikasi dan website yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar teknis tertinggi tetapi juga dirancang untuk mendukung dan meningkatkan proses bisnis klien secara efektif. 42 4 1.4 Jadwal Kerja Profesi Eleusinian kerja profesi ini berlangsung selama periode 2 bulan, dimulai dari tanggal 5 Agustus 2024 hingga 5 Oktober 2024. Jadwal kerja meliputi fase perencanaan, pengembangan, pengujian, hingga implementasi aplikasi inventory penyimpanan data logistik event berbasis Next.js. Tabel 1.1 Pelaksanaan Kerja Profesi Kegiatan Jadwal Kegiatan (Per Minggu) Juni Juli Agustus September Oktober 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 Pendaftaran Kerja Profesi

Sesi Interview dan seleksi kerja Pelaksanaan Kerja Profesi Penyusunan Laporan Kerja Profesi Berikut adalah penjelasan tahapan pelaksanaan kerja profesi: 1. Pendaftaran Kerja Profesi : Praktikan memilih dan mencari instansi atau perusahaan yang akan menjadi lokasi untuk melaksanakan kerja profesi. 2. Sesi Wawancara dan Seleksi : Praktikan mengikuti proses wawancara dengan pihak perusahaan secara daring melalui platform seperti Zoom Meeting sebagai bagian dari proses seleksi. 3. Pelaksanaan Kerja Profesi : Praktikan menjalankan tugas-tugas kerja profesi sesuai dengan arahan dan panduan yang diberikan oleh atasan atau mentor di perusahaan. 4. Penyusunan Laporan Kerja Profesi : Setelah menyelesaikan masa kerja profesi, praktikan diwajibkan untuk menyusun laporan kerja profesi sesuai dengan pedoman yang telah diberikan oleh dosen pembimbing di program studi. 1 7 13 18 29 33 47 58

5 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan PT. 12

Brainlens Rekayasa Konsultan didirikan pada tanggal 20 April 2023 sebagai perusahaan teknologi informasi yang berfokus pada pengembangan aplikasi berbasis web dan mobile. Meskipun tergolong baru, perusahaan ini sudah mulai membangun reputasi sebagai penyedia layanan teknologi inovatif untuk berbagai klien dari industri berbeda. 12 Brainlens membantu perusahaan-perusahaan dalam meningkatkan efisiensi operasional dan bisnis mereka melalui penerapan teknologi terbaru dan solusi yang disesuaikan dengan kebutuhan bisnis klien. Brainlens menyediakan solusi aplikasi website yang dirancang dengan framework yang terbaru dan terkini, termasuk keamanan, kecepatan, serta kemudahan penggunaan. Layanan Brainlens termasuk desain, pengembangan, dan implementasi aplikasi website serta Brainlens juga menyediakan interaksi digital interaktif yang dapat meningkatkan engagement pengguna, terutama untuk acara atau event tertentu untuk memenuhi kebutuhan bisnis unik setiap klien. Gambar 2.1 Logo PT. Brainlens Perusahaan Brainlens memiliki visi menjadi mitra terpercaya dalam inovasi teknologi, membantu bisnis di seluruh dunia mewujudkan potensi penuh mereka melalui solusi aplikasi yang

cerdas, intuitif, dan berkelanjutan. Misi perusahaan Brainlens adalah :

1. Memberikan solusi teknologi yang inovatif dan berkelanjutan melalui pengembangan aplikasi yang intuitif, efisien, dan responsif, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik setiap klien. 6 2.

Mendukung pertumbuhan bisnis dengan membangun aplikasi mobile yang mendorong efisiensi operasional, meningkatkan interaksi pelanggan, serta memberikan nilai bisnis yang nyata. 3. Menyediakan layanan konsultasi teknologi yang personal dan disesuaikan, berdasarkan pemahaman mendalam tentang tujuan bisnis klien dan tren pasar terbaru. 4. Berinovasi

secara berkelanjutan dengan terus mempelajari teknologi terbaru dan tren digital agar selalu dapat menawarkan solusi yang relevan dan tepat waktu. 5. Membangun tim ahli yang berkomitmen untuk pengembangan teknologi canggih, dengan fokus pada kualitas, keamanan, dan pengalaman pengguna terbaik.

26 2.2 Struktur Organisasi Struktur organisasi yang terdapat pada perusahaan Brainlens adalah sebagai berikut: Gambar 2.2 Struktur Organisasi Brainlens 7 Berikut merupakan penjelasan tugas setiap struktur organisasi pada diagram: 1. Direktur Utama (CEO) : Pemimpin

tertinggi dalam organisasi, bertanggung jawab atas seluruh operasi perusahaan dan pengambilan keputusan strategis. Direktur Utama mengawasi direktur lainnya dan berperan sebagai penghubung antara dewan direksi dan tim manajemen eksekutif. 2. Direktur Pengembangan Teknologi : Fokus pada inovasi teknologi dan pengembangan produk. Mereka bertanggung jawab atas pengembangan strategis yang mendukung pertumbuhan teknologi perusahaan. - Divisi Penelitian & Pengembangan: Divisi ini bertanggung jawab atas riset dan inovasi. Mereka melakukan penelitian untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki yang sudah ada, menjaga perusahaan tetap kompetitif dalam pasar. 3. Direktur Operasional: Bertanggung jawab atas operasional sehari-hari perusahaan. Mereka memastikan semua proses berjalan lancar dan efisien. Divisi di bawah mereka adalah: - Divisi Sales & Marketing: Divisi ini menangani kegiatan penjualan dan pemasaran perusahaan. Mereka bertanggung jawab

untuk mempromosikan produk atau layanan perusahaan serta meningkatkan

pendapatan melalui berbagai strategi pemasaran. - Divisi Human Resource

(HR): Divisi ini menangani sumber daya manusia dalam organisasi,

termasuk rekrutmen, pelatihan, pengembangan karir, manajemen kinerja,

serta kesejahteraan karyawan. **50** 4. Direktur Keuangan: Mengawasi manajemen

keuangan perusahaan, termasuk perencanaan anggaran, pelaporan keuangan,

dan pengawasan pengeluaran. Divisi di bawah mereka adalah: - Divisi

Akuntansi & Keuangan: Divisi ini mengurus pembukuan, pengelolaan

anggaran, dan pelaporan keuangan. Mereka memastikan bahwa keuangan

perusahaan dikelola dengan baik dan sesuai dengan standar akuntansi. 8

Secara keseluruhan, struktur ini menggambarkan organisasi dengan hierarki

manajemen yang terdefinisi dengan baik, di mana masing-masing direktorat

mengawasi divisi tertentu sesuai dengan fungsi utamanya. Hal ini

memungkinkan spesialisasi dan fokus pada area penting seperti

pengembangan teknologi, operasional, penjualan, dan keuangan. **11** 2.3 Kegiatan

Umum Instansi/Perusahaan Brainlens adalah perusahaan konsultan yang

berfokus pada pengembangan aplikasi mobile dan website. Layanan yang ditawarkan

oleh Brainlens mencakup berbagai aspek, mulai dari desain, pengembangan,

hingga implementasi aplikasi dan website, serta memberikan pelatihan

yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan bisnis yang unik bagi

setiap klien. Dalam upaya mewujudkan visi perusahaan, seluruh tim

bekerja sama secara sinergis dan profesional, menjalankan tugas sesuai

dengan peran masing-masing. Demi memastikan setiap permintaan klien

dapat dipenuhi secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan yang

spesifik, tim penelitian dan pengembangan secara rutin mengadakan

diskusi dengan para klien. Hal ini dilakukan agar solusi yang

dihasilkan tidak hanya relevan, tetapi juga mampu memberikan nilai

tambah bagi perkembangan bisnis klien. 9 BAB III PELAKSANAAN KERJA

3.1 Bidang Kerja Selama menjalankan program kerja profesi di PT

Brainlens, ditempatkan sebagai programmer bagian Front-End di divisi

pengembangan. Divisi ini memiliki peran mengembangkan dan

mengimplementasikan hasil analisis kode program untuk memastikan aplikasi atau website dapat berjalan dengan baik dalam melakukan pengujian pada aplikasi atau website, salah satunya dengan pengembangan aplikasi pengolahan data barang logistic event berbasis website. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan untuk mengelola data barang logistik event berbasis website. Aplikasi ini menggunakan framework Next.js untuk mengembangkan web yang cepat dan efisien, serta menggunakan Tailwind CSS untuk desain antarmuka pengguna yang responsif dan modern. Untuk penyimpanan data, aplikasi ini menggunakan Supabase sebagai Back-end database yang memungkinkan manajemen data secara real-time dan mudah diintegrasikan dengan Front-end yang ada. Pada aplikasi berbasis website tersebut diminta untuk mengadakan beberapa fitur, seperti fitur untuk menyimpan data barang yang dibeli ataupun sewa, mengelola detail barang tersebut, dan scanning QR Code untuk pencarian data barang. Dalam pengembangan aplikasi ini, praktikan berperan aktif dalam pembuatan dan mengintegrasikan berbagai fitur Front-end, serta memastikan tampilan aplikasi data digunakan dengan baik oleh pengguna. Praktikan bersama dengan rekan kerja diminta untuk mempelajari framework serta platform pendukung perancangan aplikasi yang nantinya akan digunakan, agar proyek yang dikerjakan menggunakan framework ataupun platform pendukung yang biasa digunakan oleh perusahaan.

10 3.2 Pelaksanaan Kerja

Berikut adalah tahap pelaksanaan kerja yang digambarkan melalui diagram alir. Gambar 3.1 Tahapan Pelaksanaan Kerja Dalam pelaksanaan kerja proyek aplikasi berbasis website, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan secara terarah untuk mencapai hasil yang terbaik. Berdasarkan tahap pelaksanaan kerja di atas memperlihatkan seluruh tahapan pelaksanaan pembuatan aplikasi berbasis website. Untuk menyelesaikan proyek tersebut, praktikan bekerja sama dengan rekan kerja saling membagi dan berdiskusi mengenai pembagian pekerjaan dan hasil diskusi tersebut menetapkan bahwa praktikan akan bekerja di bagian analisis, serta implementasi kode program Front-End.

11 3.2.1 Analisis Kebutuhan

User Pada tahap ini, fokus utama adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna aplikasi untuk memastikan aplikasi yang dikembangkan dapat memenuhi tujuan dan permintaan user. Tahapan ini terdiri dari beberapa langkah penting, sebagai berikut: 1) Identifikasi Stakeholder Aplikasi pengelola data barang logistik ini akan digunakan oleh panitia event khususnya di divisi logistik, tim logistik akan menggunakan aplikasi ini sebagai tempat penyimpanan data barang yang akan dibeli ataupun sewa serta bisa mengelolanya, tujuannya adalah untuk memudahkan tim logistik menyimpan dan mengelola data barang dengan lebih efisien. 2) Spesifikasi Kebutuhan User User diharuskan untuk dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus data barang, serta dapat melihat informasi barang secara rinci. User juga dapat melakukan scanning pada QR Code yang telah dibuat dan ditempelkan pada barang untuk mempermudah pencarian barang di aplikasi. 3) Spesifikasi Kebutuhan User Interface Pada saat membangun aplikasi berbasis website, praktikan diharapkan dapat membuat antarmuka yang mudah digunakan dan mobile friendly untuk memudahkan user dalam menggunakan aplikasi tersebut di lapangan. 3.2.2 Perancangan Alur Kerja Sistem Setelah melakukan analisis kebutuhan untuk pengembangan aplikasi berbasis website, praktikan merancang fitur serta sistem dari aplikasi tersebut sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan ini akan menjadi dasar untuk pengembangan sistem berikutnya.

3 12 Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Gambar di atas merupakan gambaran struktur aplikasi yang terdapat pada aplikasi pengelolaan data barang logistik. Pada struktur aplikasi ini, terdapat beberapa halaman yang dirancang untuk dikembangkan menjadi desain flowchart, desain Mockup, dan perancangan database.

59 Flowchart adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur atau proses dari suatu aplikasi secara grafis. Desain Mockup merupakan representasi visual yang menampilkan tampilan dan fungsi utama antarmuka dari aplikasi tersebut. Perancangan database adalah proses untuk menetapkan struktur, tabel, hubungan, dan elemen data lainnya untuk memenuhi kebutuhan aplikasi tersebut. 3.2.2.1 Flowchart Pada fase

perancangan, setelah praktikan melakukan analisis seluruh kebutuhan yang diperlukan dalam membangun aplikasi ini, langkah selanjutnya yaitu merancang sebuah flowchart agar dapat memvisualisasikan alur atau proses kerja aplikasi secara grafis. 13 Gambar 3.3 Desain Flowchart Aplikasi 14 Gambar di atas menunjukkan desain flowchart aplikasi yang akan menjadi panduan dalam pengembangan aplikasi. Sebelum memasuki tahap pembuatan Mockup dan implementasi, flowchart berperan sebagai dasar dalam menentukan alur kerja aplikasi. Berdasarkan flowchart tersebut, terdapat beberapa aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna: 1. Menambahkan Data Barang Ketika pengguna ingin menambahkan barang, mereka akan diarahkan ke halaman pengisian data barang. Setelah semua data diisi dengan lengkap dan benar, informasi tersebut akan disimpan ke dalam database dan ditampilkan pada halaman storage. 2. Mengubah atau Menghapus Data Barang Jika pengguna ingin mengedit data barang yang telah tersimpan, mereka dapat memilih data tersebut di halaman storage. Selanjutnya, pengguna akan diarahkan ke halaman detail barang, di mana mereka dapat mengubah atau menghapus data sesuai kebutuhan. 3. Mencari Data Barang dengan Fitur Scan Item Untuk mencari data barang, pengguna dapat menggunakan fitur scan item. Pada halaman ini, pengguna harus memberikan izin penggunaan kamera perangkat mereka. Setelah itu, mereka dapat memindai QR Code pada barang yang datanya ingin diketahui. Jika pemindaian berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman detail barang terkait. 4. Membuat Formulir Pengembalian Barang Sewa Ketika pengguna ingin membuat formulir pengembalian barang sewa, mereka dapat menekan tombol formulir pengembalian pada halaman detail barang. Pengguna kemudian diarahkan ke halaman pengisian data untuk mencatat tanggal pengembalian. Setelah data diisi dengan lengkap dan benar, informasi tersebut akan disimpan di database. 5. Melihat dan Mengelola Formulir Pengembalian Pada halaman formulir pengembalian, pengguna dapat melihat data barang yang telah dikirim sebelumnya. Selain itu, mereka juga dapat mengunduh atau menghapus formulir

sesuai kebutuhan. Flowchart ini memastikan semua alur proses aplikasi berjalan dengan terstruktur, memudahkan pengguna dalam mengelola data barang secara efektif. 16 3.2 **3** 2.2 Desain Mockup Desain mockup dirancang untuk memberikan gambaran visual mengenai alur kerja dan tampilan aplikasi, sekaligus membantu praktikan memahami sistem secara keseluruhan sebelum tahap implementasi kode dimulai. Gambar 3.4 Mockup dashboard Gambar di atas menunjukkan desain halaman dashboard, yang berfungsi sebagai halaman awal ketika aplikasi dibuka. Halaman ini menyediakan tombol navigasi ke halaman Add Item, Storage, dan Form Pengembalian. 17 Gambar 3.5 Mockup Add Item Gambar di atas menunjukkan halaman Add Item didesain untuk memungkinkan pengguna mengisi data barang, termasuk informasi pengaju dan detail barang. Data yang diinput nantinya akan disimpan di dalam Storage. Gambar 3.6 Mockup Storage Utama Gambar di atas menunjukkan halaman Storage utama menampilkan tabel berisi informasi barang, seperti nama pengaju 18 atau PIC, divisi, kategori barang, nama barang, status barang, tanggal beli atau sewa, serta tombol Detail yang mengarahkan ke halaman informasi lebih lengkap tentang barang tersebut. Halaman ini menampilkan data yang berhasil disimpan setelah penambahan barang. Gambar 3.7 Mockup Detail Storage Gambar di atas menunjukkan halaman detail Storage menampilkan informasi lengkap terkait barang yang telah disimpan. Fitur yang disediakan meliputi penghapusan dan perubahan data barang, serta tombol untuk menuju halaman pengisian Form Pengembalian.. 19 Gambar 3.8 Mockup Input Form Pengembalian Gambar di atas menunjukkan halaman ini memungkinkan pengguna untuk mengisi data terkait pengembalian barang, seperti tanggal pengembalian sesuai perjanjian peminjaman. Data yang diisi akan disimpan di tabel return dalam database.. Gambar 3.9 Mockup Scan Item 20 Gambar di atas menunjukkan halaman ini dirancang untuk memindai QR Code pada barang. Jika proses pemindaian berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman detail barang sesuai QR Code yang dipindai. Gambar 3.10 Mockup Form Pengembalian Gambar di atas

menunjukkan halaman Form Pengembalian menampilkan informasi barang sewa dan menyediakan fitur untuk menghapus data atau mencetaknya ke dalam format PDF. 21 Halaman ini membantu pengguna mengelola formulir pengembalian dengan lebih efisien. 3.2.3 Implementasi Dalam tahap implementasi ini, akan dijelaskan mengenai kerangka kerja yang digunakan, spesifikasi kebutuhan perangkat keras, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, serta antarmuka dari hasil realisasi aplikasi.

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Dalam spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pengembangan aplikasi berbasis website praktikan menggunakan beberapa perangkat lunak yang mendukung proses Pembangunan aplikasi ini berikut. 3 Tabel 3.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

No Perangkat Lunak Kebutuhan Perangkat Lunak 1 Operation System

Windows 11 2 IDE Visual Studio Code 3 Front-End Framework Next.js

4 Back-End Framework Next.js 5 Database Supabase 6 Scripting Language

Javascript 7 CSS Framework Tailwind 3.2 3.1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat

Keras Dalam spesifikasi kebutuhan perangkat keras yang praktikan gunakan

dalam pembangunan aplikasi ini. Tabel 3.4 Spesifikasi Kebutuhan

Perangkat Keras No Perangkat Keras Kebutuhan Perangkat Keras 1

Processor Intel Core i5 7200U 2 VGA Intel UHD Graphics 620 3

Memory 8 GB 22 3.2.3.2 Tampilan dan Realisasi Aplikasi Aplikasi

berbasis web ini dikembangkan menggunakan framework yang biasa digunakan oleh perusahaan, framework yang digunakan praktikan untuk membangun

aplikasi ini adalah Next.js. Next.js adalah framework React yang dirancang untuk mempermudah pembangunan aplikasi web dengan berbagai

fitur- fitur yang memungkinkan pengembangan aplikasi web dilakukan

dengan lebih efisien dan memberikan performa yang optimal. Framework

ini dipilih karena keunggulannya dalam menyediakan fitur modern untuk pengembangan aplikasi secara simultan di sisi front-end dan back-end.

Selain itu, untuk mendukung desain antarmuka, digunakan framework CSS

Tailwind yang membantu dalam pengelolaan gaya pada halaman web.

Tailwind juga sudah terintegrasi dengan baik dalam ekosistem Next.js,

sehingga memudahkan proses pengembangan di sisi front-end. Dalam pengelolaan database, digunakan platform Supabase yang sering dimanfaatkan oleh perusahaan untuk kebutuhan serupa. Pemilihan Supabase didasarkan pada kompatibilitasnya dengan Next.js, kemudahan integrasi, serta fitur bucket storage yang memungkinkan pengelolaan file seperti gambar dan dokumen. Fitur-fitur ini menjadikan Supabase sebagai pilihan yang tepat untuk mendukung pengelolaan database dalam pembangunan aplikasi ini. 23

Gambar 3.13 Realisasi Halaman Dashboard Gambar di atas merupakan hasil realisasi dari halaman dashboard yang telah disesuaikan dengan rancangan sistem dan desain sebelumnya. Pada gambar halaman dashboard tersebut, terdapat button yang masing-masing memiliki fungsi salah satunya button add item yang akan mengarahkan user langsung kepada halaman add item. Hal ini dilakukan agar user dapat dengan langsung menambahkan data barang yang ingin disimpan secara cepat. Gambar 3.14

Realisasi Halaman Add Item Gambar di atas merupakan hasil realisasi dari halaman Add Item. Pada halaman tersebut, terdapat beberapa data yang harus diisi dengan benar oleh user agar data tersebut berhasil disimpan ke database dan dapat dilihat pada halaman storage. 24

Gambar 3.15 Realisasi Halaman Storage Gambar di atas merupakan realisasi dari halaman utama Storage. Sesuai dengan rancangan desain sebelumnya, pada halaman ini terdapat tabel yang berisikan beberapa data barang yang berhasil disimpan ke dalam database pada tahap add item sebelumnya. Selain itu, pada kolom detail terdapat button untuk mengarahkan user ke halaman data barang tersebut yang lebih lengkap.

Gambar 3.16 Realisasi Halaman Detail Barang Gambar di atas adalah realisasi dari halaman detail barang. Masih pada halaman storage, halaman detail barang ini menyediakan informasi lengkap terkait barang yang dipilih, selain itu, user juga dapat mengubah ataupun menghapus data. Halaman ini bertujuan untuk memperlihatkan kepada user data barang yang berhasil disimpan, dan mengelola lebih lanjut apakah data telah sesuai atau tidak. 25 Gambar 3.17 Realisasi Halaman Input

Form Pengembalian Gambar di atas merupakan realisasi dari halaman input form pengembalian pada halaman storage. Halaman ini berfungsi untuk pembuatan formulir pengembalian yang berisi beberapa data barang. Setelah data diisi dengan benar, maka data akan disimpan ke dalam tabel return pada database. Halaman ini akan muncul ketika user menekan button form pengembalian pada halaman detail barang.

Gambar 3.18 Realisasi Halaman Utama Form Pengembalian Gambar di atas merupakan realisasi dari halaman utama form pengembalian. Halaman ini berisi button untuk mengarahkan user ke halaman preview formulir pengembalian barang yang telah berhasil disimpan.

Gambar 3.19 Realisasi Halaman Preview Form Pengembalian Gambar di atas merupakan realisasi dari halaman preview form pengembalian. Halaman ini berfungsi untuk memperlihatkan data barang sewa hingga waktu pengembaliannya yang dibentuk layaknya formulir, data yang terdapat pada formulir tersebut antara lain adalah nama PIC, nama barang, nama vendor, nomor telepon PIC, tanggal pengembalian barang, dan foto barang. Data tersebut adalah data yang berhasil disimpan ke dalam database tabel return, dan diperlihatkan di halaman preview form pengembalian ini. Selain itu terdapat fitur untuk mencetak form ke dalam format .pdf dan fitur untuk menghapus preview form apabila user telah mencetak form pengembalian tersebut.

Gambar 3.20 Realisasi Halaman Scan Item

Gambar 3.21 Realisasi Fitur Kamera Untuk Scan Item Gambar di atas merupakan realisasi dari halaman scan item. Pada halaman ini, terdapat fitur scan item yang berfungsi untuk melakukan scanning pada QR Code barang. Fitur scanning bisa dilakukan secara langsung lewat kamera device atau lewat file foto QR Code.

3.3 Kendala yang Dihadapi

Praktikan telah menjalani peran sebagai karyawan magang di divisi developer PT Brainlens Rekayasa Konsultan dengan cukup baik, namun terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama proses pembangunan aplikasi berbasis website. Berikut adalah kendala yang dialami: 1)

Implementasi bahasa pemrograman yang terbatas, terutama penggunaan

framework Next.js dan platform pengelola database Supabase, menyebabkan beberapa tantangan dan perlu waktu yang lebih. 2) Kurangnya rekan kerja magang menyebabkan pembangunan aplikasi tersebut memakan waktu cukup lama dan terbatasnya inovasi baru yang didapatkan dari rekan kerja. 3) Sulitnya berkomunikasi secara tatap muka ataupun virtual dengan mentor yang menyebabkan inovasi baru atau pengalaman dunia kerja yang didapatkan dari mentor tidak banyak.

3.4 Cara mengatasi Kendala Dalam menghadapi berbagai kendala selama kegiatan magang, praktikan berupaya menemukan solusi yang dapat membantu meningkatkan kemampuan dan pengalaman kerja. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan:

- 1) Praktikan aktif mengeksplorasi informasi terkait penggunaan framework dan platform melalui internet, serta berkonsultasi secara berkala dengan mentor untuk memastikan pembangunan aplikasi berjalan sesuai rencana.
- 2) Praktikan mengadakan diskusi langsung dengan rekan kerja ketika ada waktu luang, membahas perkembangan pekerjaan, membagi jadwal tugas, dan saling berbagi pengetahuan terkait pengembangan aplikasi.
- 3) Setiap kesempatan berdiskusi dengan mentor dimanfaatkan secara maksimal, dengan mengajukan pertanyaan yang relevan untuk memperoleh wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam guna mendukung pelaksanaan pekerjaan.

3.5 Pembelajaran yang Diperoleh dari Kerja Profesi Selama praktikan bekerja di perusahaan PT Brainlens Rekayasa Konsultan, praktikan mendapatkan beberapa pembelajaran dari pembangunan aplikasi berbasis website ini.

66 Berikut adalah pembelajaran yang diperoleh praktikan dari kerja profesi.

- 1) Praktikan mendapatkan pembelajaran tentang bagaimana membangun aplikasi pengelolaan data logistik berbasis website.
- 2) Praktikan mendapatkan pembelajaran terkait penggunaan framework Next.js, Tailwind CSS, dan platform pengelola database Supabase yang biasa digunakan perusahaan untuk mengembangkan sebuah aplikasi atau website.
- 3) Praktikan mendapatkan wawasan baru tentang apa saja tantangan yang akan ditemui di dunia kerja nanti terutama bagi seorang yang bekerja sebagai developer.

24 30 BAB IV KESIMPULAN DAN

SARAN 4.1 Kesimpulan Berdasarkan kegiatan kerja profesi yang telah dilakukan di PT Brainlens Rekayasa Konsultan, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil:

1. Praktikan berhasil mengembangkan aplikasi berbasis website untuk pengelolaan data logistik event menggunakan framework Next.js dan database Supabase. Aplikasi ini telah memenuhi kebutuhan utama pengguna, seperti penyimpanan data, pencarian barang dengan QR Code, dan pembuatan formulir pengembalian barang.
2. Meskipun waktu pengembangan terbatas, fitur utama aplikasi telah berfungsi dengan baik dan memberikan efisiensi dalam pengelolaan data logistik. Hal ini menunjukkan keberhasilan implementasi konsep dan rancangan yang telah disusun sebelumnya.
3. Praktikan memperoleh pemahaman yang lebih dalam terkait penggunaan framework modern seperti Next.js, Tailwind CSS, dan Supabase, serta pengalaman kerja yang relevan dengan bidang teknologi informasi.
4. Tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan waktu, minimnya komunikasi dengan mentor, dan kurangnya rekan kerja, dapat diatasi dengan inisiatif belajar mandiri, diskusi dengan tim, dan memaksimalkan waktu konsultasi yang tersedia.

4.2 Saran Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar perusahaan menyediakan lebih banyak waktu mentoring bagi mahasiswa magang guna meningkatkan pemahaman teknis dan praktik kerja. Selain itu, aplikasi yang telah dibuat dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur seperti laporan inventaris otomatis dan integrasi dengan platform lain untuk meningkatkan efisiensi dan skalabilitas sistem. Hal ini akan memberikan manfaat lebih besar bagi perusahaan serta menjadi referensi pembelajaran bagi mahasiswa yang melaksanakan kerja profesi.

31 Daftar Riwayat
Hidup 32 Lampiran 33 34 35 36 37



REPORT #24476295

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	5.9% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1961/1/1.%20Halaman%20Judul.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	1.6% lib-fisib.unpak.ac.id https://lib-fisib.unpak.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=214&bid=9427	●
INTERNET SOURCE		
3.	1.59% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7959/13/BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	1.53% informatika.untag-sby.ac.id https://informatika.untag-sby.ac.id/backend/uploads/pdf/Umi_Eka_Noviyanti_1..	● ●
INTERNET SOURCE		
5.	1.45% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6043/1/Halaman%20Judul.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	1.34% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2454/1/GABUNGAN.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
7.	1.33% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/4112/1/RAHMAT%20HIDAYAT%208135132270.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	1.21% repository.unpra.ac.id https://repository.unpra.ac.id/uploads/aldi_saputra-2020220055_TUGAS_AKHIR...	●
INTERNET SOURCE		
9.	1.21% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7269/6/prakata.pdf	●



REPORT #24476295

INTERNET SOURCE		
10. 1.18%	repository.pnj.ac.id https://repository.pnj.ac.id/7578/1/Halaman%20Identitas%20Skripsi.pdf	●
INTERNET SOURCE		
11. 1.13%	repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/3970/1/LAPORAN%20PKL%20SALSABILA%20%288...	● ●
INTERNET SOURCE		
12. 1.12%	brainlens.id https://brainlens.id/	●
INTERNET SOURCE		
13. 1.03%	ekonomi.unusida.ac.id https://ekonomi.unusida.ac.id/wp-content/uploads/2024/07/PEDOMAN-PKL-FE-...	● ●
INTERNET SOURCE		
14. 1.01%	widuri.raharja.info https://widuri.raharja.info/index.php?title=Pengguna:Narulita	●
INTERNET SOURCE		
15. 1.01%	ftik.teknokrat.ac.id https://ftik.teknokrat.ac.id/wp-content/uploads/2022/01/Pedoman-Laporan-Pra..	● ●
INTERNET SOURCE		
16. 0.97%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7273/33/Prakata.pdf	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.95%	repository.its.ac.id https://repository.its.ac.id/54865/1/05111440007004-Undergraduate_Theses.pdf	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.92%	repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/5721/1/Laporan%20PKL.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
19. 0.88%	repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/4871/2/LAPORAN%20PKL.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
20. 0.87%	repository.its.ac.id https://repository.its.ac.id/58012/1/Putri%20Dwi%20Artinah.pdf	●



REPORT #24476295

INTERNET SOURCE		
21.	0.8% katalog.ukdw.ac.id https://katalog.ukdw.ac.id/7733/1/71180320_bab1_bab5_daftarpustaka.pdf	●
INTERNET SOURCE		
22.	0.79% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2738/4/Laporan%20Gabungan.pdf	●
INTERNET SOURCE		
23.	0.78% repository.pnj.ac.id https://repository.pnj.ac.id/434/1/Halaman%20Identitas%20Skripsi.pdf	●
INTERNET SOURCE		
24.	0.73% library.likmi.ac.id https://library.likmi.ac.id/show/274/pdf	●
INTERNET SOURCE		
25.	0.68% repository.pnj.ac.id https://repository.pnj.ac.id/13701/1/Halaman%20Identitas.pdf	●
INTERNET SOURCE		
26.	0.66% repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/56228/1/ALVIN%20H..	●
INTERNET SOURCE		
27.	0.66% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2709/3/Gabungan.pdf	●
INTERNET SOURCE		
28.	0.64% openlibrary.telkomuniversity.ac.id https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/98664/kpdi/aplikasi-pe...	●
INTERNET SOURCE		
29.	0.63% core.ac.uk https://core.ac.uk/download/pdf/159372001.pdf	●
INTERNET SOURCE		
30.	0.62% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2891/4/PKL_Fulltext17311321.pdf	●
INTERNET SOURCE		
31.	0.58% repo.darmajaya.ac.id http://repo.darmajaya.ac.id/6810/1/LAPORAN%20KP.pdf	●



REPORT #24476295

INTERNET SOURCE		
32. 0.57%	informatika.untag-sby.ac.id https://informatika.untag-sby.ac.id/backend/uploads/pdf/Ekky_Wahyu_Septian...	●
INTERNET SOURCE		
33. 0.55%	repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/4571/1/LAPORAN%20PKL%20KARIN%20ALFADITA%	●
INTERNET SOURCE		
34. 0.53%	eprints.polbeng.ac.id http://eprints.polbeng.ac.id/564/4/4.%20KP-6103181286-Full%20Text.pdf	●
INTERNET SOURCE		
35. 0.53%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9864/10/BAB%20I.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
36. 0.52%	repository.pnj.ac.id https://repository.pnj.ac.id/14028/1/Halaman%20Identitas%20skripsi.pdf	●
INTERNET SOURCE		
37. 0.48%	repository.unsri.ac.id https://repository.unsri.ac.id/91105/24/RAMA_57402_09020581923049_0028068...	●
INTERNET SOURCE		
38. 0.46%	repo.unikadelasalle.ac.id https://repo.unikadelasalle.ac.id/2619/1/KenshinEmor_18013015_KP.pdf	●
INTERNET SOURCE		
39. 0.46%	repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2482/1/LAPORAN%20PRAKTIK%20KERJA%20L...	●
INTERNET SOURCE		
40. 0.45%	repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/2196/1/kkm%202021%20ferry%20%20ahm.	●
INTERNET SOURCE		
41. 0.43%	e-journal.uajy.ac.id http://e-journal.uajy.ac.id/19746/1/TIF_08400.pdf	●
INTERNET SOURCE		
42. 0.42%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf	●



REPORT #24476295

INTERNET SOURCE		
43.	0.41% repo.palcomtech.ac.id http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/5/1/PKL_D3SI_2021_NIDA%20AMELIA%2...	●
INTERNET SOURCE		
44.	0.39% eprints.polbeng.ac.id http://eprints.polbeng.ac.id/1746/3/3.%20KP-5103181329-Full%20Taxt.pdf	●
INTERNET SOURCE		
45.	0.36% fe.unj.ac.id https://fe.unj.ac.id/wp-content/uploads/2022/04/Pedoman-Penulisan-Laporan-...	●
INTERNET SOURCE		
46.	0.35% repository.mercubuana.ac.id https://repository.mercubuana.ac.id/24623/49/COVER.pdf	●
INTERNET SOURCE		
47.	0.33% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/1698/1/Laporan%20KKM%20kelompok%2..	●
INTERNET SOURCE		
48.	0.33% www.its.ac.id https://www.its.ac.id/instrumentasi/wp-content/uploads/sites/54/2018/03/Pand..	● ●
INTERNET SOURCE		
49.	0.32% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/2152/1/LAPORAN%20KULIAH%20KERJA%...	●
INTERNET SOURCE		
50.	0.31% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/feeds/read/5805786/apa-perbedaan-ceo-dan-direktu..	●
INTERNET SOURCE		
51.	0.31% repository.stiedewantara.ac.id http://repository.stiedewantara.ac.id/3062/1/Laporan%20KKM_SANDRA%20NAN..	●
INTERNET SOURCE		
52.	0.3% core.ac.uk https://core.ac.uk/download/pdf/159371652.pdf	●
INTERNET SOURCE		
53.	0.28% eprints.polbeng.ac.id http://eprints.polbeng.ac.id/15293/4/KP-6103221517-Full%20Text.pdf	●



REPORT #24476295

INTERNET SOURCE		
54.	0.27% www.academia.edu	●
	https://www.academia.edu/95022492/Laporan_Praktik_Kerja_Lapangan_Pada...	
INTERNET SOURCE		
55.	0.25% bithourproduction.com	●
	https://bithourproduction.com/blog/tugas-marketing-agency/	
INTERNET SOURCE		
56.	0.25% eskripsi.usm.ac.id	●
	https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2016/G.211.16.0064/G.211.16.0064-...	
INTERNET SOURCE		
57.	0.24% www.academia.edu	●
	https://www.academia.edu/116304664/LAPORAN_PRAKTIK_KERJA_LAPANGAN_...	
INTERNET SOURCE		
58.	0.24% www.pa-sungguminasa.go.id	●
	https://www.pa-sungguminasa.go.id/pdf/penelitian/LAPORAN%20PKL%20SMK%...	
INTERNET SOURCE		
59.	0.23% www.zendcode.web.id	●
	https://www.zendcode.web.id/2022/12/mengenal-flowchart.html	
INTERNET SOURCE		
60.	0.23% www.brooklynalamsutera.co	●
	https://www.brooklynalamsutera.co/	
INTERNET SOURCE		
61.	0.22% informatika.uin-suka.ac.id	●
	https://informatika.uin-suka.ac.id/media/dokumen_akademik/65_20190705_La...	
INTERNET SOURCE		
62.	0.22% www.repository.karyailmiah.trisakti.ac.id	●
	https://www.repository.karyailmiah.trisakti.ac.id/documents/repository/laporan..	
INTERNET SOURCE		
63.	0.2% core.ac.uk	●
	https://core.ac.uk/download/pdf/12348536.pdf	
INTERNET SOURCE		
64.	0.19% repository.pnb.ac.id	●
	http://repository.pnb.ac.id/8814/3/RAMA_57401_2015323088_0017038002_0013...	



REPORT #24476295

INTERNET SOURCE		
65.	0.19% sosek.ub.ac.id	●
	https://sosek.ub.ac.id/doc/magang%202017/Laporan%20Magang%20Rahmat%...	
INTERNET SOURCE		
66.	0.16% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9720/13/Bab%203.pdf	
INTERNET SOURCE		
67.	0.15% repository.uinsu.ac.id	●
	http://repository.uinsu.ac.id/10014/1/NUR%20HALIMAH%20MATONDANG.pdf	
INTERNET SOURCE		
68.	0.15% repository.fe.unj.ac.id	●
	http://repository.fe.unj.ac.id/6378/1/Laporan%20PKL%20-%20Putri%20Karina%..	
INTERNET SOURCE		
69.	0.13% pusdapol.ummat.ac.id	●
	https://pusdapol.ummat.ac.id/232/1/ANGGA.pdf	
INTERNET SOURCE		
70.	0.12% dspace.uc.ac.id	●
	https://dspace.uc.ac.id/bitstream/handle/123456789/1615/DAFTAR%20ISI.pdf?s...	
INTERNET SOURCE		
71.	0.08% info.trilogi.ac.id	●
	https://info.trilogi.ac.id/repository/assets/uploads/AKT/edaf7-laporan-magang_...	
INTERNET SOURCE		
72.	0.08% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9734/11/BAB%20I.pdf	
INTERNET SOURCE		
73.	0.07% e-journal.uajy.ac.id	●
	http://e-journal.uajy.ac.id/2422/6/5TF05064.pdf	
INTERNET SOURCE		
74.	0.06% ars.iti.ac.id	●
	https://ars.iti.ac.id/wp-content/uploads/2022/10/PANDUAN-KERJA-PRAKTIK-202..	



REPORT #24476295

● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **1.72%** www.academia.edu

https://www.academia.edu/38188890/Pernyataan_publicasi_karya_ilmiah_utm...

INTERNET SOURCE

2. **1%** www.its.ac.id

<https://www.its.ac.id/dkv/wp-content/uploads/sites/102/2018/03/PERNYATAAN...>

INTERNET SOURCE

3. **0%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1961/1/1.%20Halaman%20Judul.pdf>