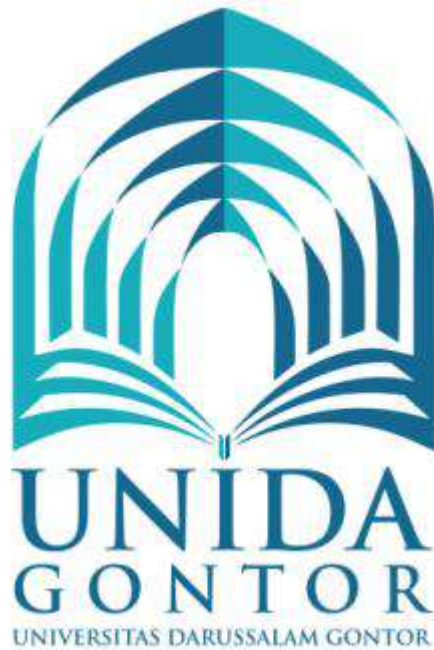


**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
WEBSITE DEVELOPER PT. DISTY TEKNOLOGI**



Disusun Oleh:

Annisa Aghnia Nadhiroh

422021618014

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR**

2024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR TABEL	ii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Kegunaan Praktik Kerja Lapangan	3
BAB 2 TINJAUAN UMUM TEMPAT PKL	4
2.1 Sejarah Berdirinya PT. Disty Teknologi.....	4
2.2 Visi dan Misi	4
2.2.1 Visi	4
2.2.2 Misi	4
2.2.3 Website.....	5
2.2.4 Website Developer	5
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	7
3.1 Waktu dan Tempat.....	7
3.2 Tahapan Pelaksanaan Kerja Praktik	7
3.2.1 Bidang Kerja	7
3.2.2 Pelaksanaan Kerja.....	8
3.2.3 Kendala yang Dihadapi.....	8
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	9
4.1 Hasil	9
4.2 Pembahasan.....	10
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	12
5.1 Kesimpulan.....	12
5.2 Saran.....	12
DAFTAR PUSTAKA.....	13
LAMPIRAN.....	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Surat Keterangan Magang.....	14
Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan.....	15
Gambar 3 Dokumentasi Projek Klinik Sehat.....	16
Gambar 4 Dokumentasi Projek Sistem Aset.....	17
Gambar 5 Lembar Penilaian Pembimbing Magang.....	18

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Jam Kerja	7
Tabel 2 Timeline Kegiatan Magang.....	9

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website developer adalah profesional yang bertanggung jawab untuk merancang, mengembangkan, dan memelihara situs web yang berfungsi dengan baik, menarik secara visual, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Dalam era digital saat ini, peran website developer menjadi semakin krusial karena hampir setiap aspek kehidupan, mulai dari bisnis, pendidikan, hingga hiburan, memanfaatkan internet sebagai media utama. Website developer menggabungkan keahlian teknis dalam pemrograman dengan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna untuk menciptakan solusi digital yang inovatif. Pengembangan situs web biasanya terbagi menjadi tiga kategori utama: *front-end developer*, yang menangani tampilan dan interaktivitas yang langsung dilihat pengguna. *Back-end developer*, yang bertugas mengelola *server*, *database*, dan logika aplikasi. Serta *full-stack developer*, yang memiliki kemampuan untuk mengelola seluruh aspek pengembangan situs web. Dengan perkembangan teknologi seperti *framework* modern (*React*, *Angular*, *Laravel*), API integrasi, dan platform berbasis *cloud*, *website developer* kini mampu menciptakan situs web yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan responsif di berbagai perangkat.

Seiring dengan meningkatnya adopsi teknologi seperti *e-commerce*, aplikasi berbasis web, dan layanan *cloud*, tugas *website developer* semakin luar mencakup optimasi performa, keamanan data, dan integrasi teknologi mutakhir seperti kecerdasan buatan (AI) atau *blockchain*. Di era transformasi digital, *website developer* berperan penting dalam membantu bisnis dan organisasi beradaptasi dengan kebutuhan pasar modern melalui solusi digital yang efisien, andal, dan inovatif. Salah satu perusahaan yang berkontribusi dalam pengembangan teknologi, termasuk layanan pembuatan situs web, adalah Disty Teknologi. Didirikan pada tahun 2018 di Kabupaten Jombang dengan bentuk legalitas CV, perusahaan ini berkembang pesat dan pada tahun 2020 bertransformasi menjadi PT dengan kantor pusat di Surabaya. Disty Teknologi memiliki tim pengembang yang kompeten dan bersertifikasi, memungkinkan mereka memberikan layanan terbaik kepada klien. Hingga saat ini, lebih dari 100 klien telah memanfaatkan inovasi teknologi yang dihasilkan oleh perusahaan ini, termasuk pengembangan website, aplikasi android, solusi *Internet of Things* (IoT), integrasi layanan API untuk pembayaran *e-wallet*, dan pelatihan keterampilan SDM di bidang teknologi informasi.

Sebagai bagian dari transformasi digital, Disty Teknologi tidak hanya menyediakan layanan pengembangan situs web, tetapi juga mendukung keberlanjutan teknologi dengan fokus pada inovasi dan kualitas pelayanan. Oleh karena itu, Disty Teknologi menjadi salah satu tempat yang ideal bagi mahasiswa yang ingin mendalami peran *website developer*, mempelajari proses pengembangan teknologi, serta memahami implementasi solusi berbasis IT di dunia industri yang terus berkembang.

1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari Praktik Kerja Lapangan pada PT. Disty Teknologi adalah sebagai berikut:

1. Memahami cara pengembangan dan pengelolaan website menggunakan teknologi modern seperti *framework* dan integrasi API.
2. Mempelajari proses pembuatan dan pengelolaan aplikasi Android yang mendukung kebutuhan klien.
3. Mengetahui implementasi solusi *Internet of Things* (IoT) dalam pengembangan teknologi.
4. Memahami teknik integrasi layanan pembayaran *e-wallet* melalui API yang efisien dan aman.
5. Mengembangkan keterampilan teknis dalam mendukung pelatihan dan peningkatan keterampilan SDM di bidang teknologi informasi.

Tujuan Praktik Kerja Lapangan pada PT. Disty Teknologi adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman tentang proses pengembangan website dari tahap perencanaan hingga implementasi menggunakan teknologi terkini.
2. Mengasah kemampuan teknik dalam pembuatan dan pemeliharaan aplikasi berbasis Android untuk memenuhi kebutuhan klien.
3. Memahami penggunaan teknologi *Internet of Things* (IoT) untuk menciptakan solusi inovatif yang terintegrasi.
4. Menguasai teknik pengelolaan API untuk layanan pembayaran *e-wallet* guna mendukung transformasi digital di sektor bisnis.
5. Menambah wawasan dan keterampilan dalam mendukung pelatihan SDM perusahaan untuk pengembangan teknologi informasi.

1.3 Kegunaan Praktik Kerja Lapangan

Penulisan laporan ini memiliki kegunaan Praktik Kerja Lapangan mulai dari pihak penulis, bagi Universitas Darussalam Gontor, dan bagi PT. Disty Teknologi:

1. Bagi Penulis :
 - a. Menerapkan ilmu yang telah di peroleh dari program studi Teknik Informatika Universitas Darussalam Gontor ke dalam dunia kerja nyata.
 - b. Mendapatkan pengalaman dalam pengembangan website, termasuk pemahaman tentang desain UI/UX dan penerapan teknologi *front-end* serta *back-end*.
 - c. Memperoleh keterampilan dalam pengembangan aplikasi berbasis android, integrasi API, dan solusi berbasis *Internet of Things* (IoT).
 - d. Memahami praktik pengelolaan layanan pembayaran *e-wallet* melalui API serta meningkatkan wawasan dibidang transformasi digital.
 - e. Mengembangkan kemampuan teknis dan profesional dalam lingkungan kerja nyata.
2. Bagi Universitas Darussalam Gontor :
 - a. Menjadi alat evaluasi untuk mengukur sejauh mana mahasiswa mampu memahami dan menerapkan materi yang telah dipelajari selama kuliah.
 - b. Sebagai indikator keberhasilan program akademik dalam mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja.
 - c. Memperkuat hubungan dan kerja sama antara Universitas Darussalam Gontor dengan perusahaan-perusahaan di bidang teknologi informasi.
3. Bagi PT. Disty Teknologi :
 - a. Mendapatkan tenaga magang yang berkompetensi dalam membantu pengembangan proyek perusahaan, khususnya dibidang pengembangan website, aplikasi, dan layanan digital lainnya.
 - b. Memberikan perspektif baru dari mahasiswa terkait inovasi dan penerapan teknologi informasi.
 - c. Memperluas peluang kolaborasi antara perusahaan dengan institusi pendidikan untuk pengembangan sumber daya manusia di bidang teknologi.

BAB 2 TINJAUAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Sejarah Berdirinya PT. Disty Teknologi

Disty Teknologi merupakan perusahaan yang secara resmi berdiri pada tahun 2018 dengan legalitas berbentuk CV di Kabupaten Jombang. Seiring perkembangan dan pertumbuhan perusahaan, pada tahun 2020 Disty Teknologi bertransformasi menjadi PT dan memindahkan kantor operasionalnya ke Gedung Graha Pena, Lantai 5, Jl. A. Yani No. 88, Surabaya.

Sebagai perusahaan teknologi, Disty Teknologi memiliki tim pengembang yang kompeten dan berpengalaman, dilengkapi dengan keahlian serta sertifikasi profesional di bidangnya. Hal ini memungkinkan perusahaan untuk memberikan layanan terbaik kepada klien. Hingga saat ini, lebih dari 100 klien telah memanfaatkan hasil inovasi teknologi yang dikembangkan oleh Disty Teknologi, meliputi pengembangan website, aplikasi android, solusi *Internet of Things* (IoT), integrasi layanan API pembayaran *e-wallet*, hingga pelatihan keterampilan SDM di bidang teknologi informasi.

2.2 Visi dan Misi

2.2.1 Visi

1. Menjadi perusahaan IT, jasa, dan perdagangan umum yang profesional dan berintegritas.
2. Menjadi mitra terpercaya dalam solusi keamanan terintegrasi.
3. Memberikan solusi total untuk kebutuhan IT dan jasa perdagangan.
4. Menjadi pemimpin dalam konsultasi dan instalasi teknologi masa depan.
5. Bersaing di pasar global dengan kualitas unggul.

2.2.2 Misi

1. Mengembangkan jiwa wirausaha untuk mendorong kreativitas dan inovasi.
2. Menciptakan lapangan kerja baru untuk mengurangi pengangguran.
3. Terus berkembang dengan belajar dari pengalaman dan mengikuti perkembangan teknologi.
4. Membangun lingkungan kerja yang apresiatif dan berbasis pengetahuan.
5. Memberikan layanan *One Stop Services* yang berkualitas, mudah, dan kompetitif.
6. Menjadi mitra usaha yang handal dan terpercaya.

7. Membina karyawan profesional dan meningkatkan sistem manajemen secara berkelanjutan.

2.2.3 Website

Website adalah kumpulan halaman digital yang saling terhubung dan diakses melalui internet menggunakan nama domain tertentu. Website berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi, layanan, atau produk secara *online* kepada pengguna. Setiap website biasanya terdiri dari berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan fitur interaktif lainnya yang dirancang untuk memberikan pengalaman yang informatif dan menarik bagi pengunjungnya. Secara teknis, website dibuat menggunakan bahasa pemrograman seperti *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript* untuk mengatur struktur, tampilan, dan fungsionalitasnya. Website dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar dengan menggunakan peramban (browser). Tergantung pada tujuan dan jenisnya, website dapat dibagi menjadi beberapa kategori, seperti website pribadi, perusahaan, pendidikan, *e-commerce*, hingga portal berita. Dalam era digital, website menjadi salah satu alat yang sangat penting bagi individu maupun organisasi untuk memperluas jangkauan informasi, mempromosikan produk atau layanan, dan membangun komunikasi dengan *audiens*. Dengan perkembangan teknologi, website kini juga dilengkapi fitur-fitur canggih seperti integrasi media sosial, pembayaran *online*, hingga kecerdasan buatan untuk meningkatkan interaksi dan efisiensi penggunaannya¹.

2.2.4 Website Developer

Website developer adalah seorang profesional yang bertanggung jawab untuk merancang, mengembangkan dan memelihara situs web agar berfungsi dengan baik, responsif, dan menarik secara visual. Mereka bekerja dengan mengubah desain atau konsep menjadi halaman web yang interaktif dan dapat digunakan oleh pengguna. Website developer menggunakan berbagai teknologi seperti *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, serta bahasa pemrograman lainnya untuk menciptakan pengalaman

¹ Nindian Puspa Dewi and Ridho Abdi Fadlillah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Inventori Berbasis Web Dan Android," *Jurnal Teknologi Informasi* 5, no. 1 (2021): 32–41, <https://doi.org/10.36294/jurti.v5i1.1791>.

digital yang sesuai dengan kebutuhan klien atau pengguna². Pekerjaan seorang website developer dapat dikelompokkan berdasarkan tugasnya, yaitu:

1. Front-End Developer

Front-end developer menangani tampilan visual dan elemen interaktif yang langsung berhubungan dengan pengguna. Mereka bertugas memastikan tata letak, navigasi, warna, dan elemen desain bekerja dengan baik di berbagai perangkat. *Front-end developer* sering menggunakan teknologi seperti *HTML*, *CSS*, *JavaScript* serta *framework* seperti *React* atau *Angular*³.

2. Back-End Developer

Back-end developer bertanggung jawab atas logika dibalik layar situs web, termasuk *server*, *database*, dan fungsionalitas aplikasi. Mereka memastikan bahwa situs web dapat memproses data dengan aman dan efisien. Bahasa pemrograman seperti *PHP*, *Python*, *Ruby*, atau *Node.js* biasanya digunakan dalam pengembangan *Back-end*⁴.

3. Full-Stack Developer

Full-stack developer adalah individu yang memiliki keahlian di kedua bidang, *front-end* dan *back-end*. Mereka mampu mengelola seluruh proses pengembangan situs web, mulai dari tampilan hingga pengelolaan data, menjadikan mereka fleksibel untuk menangani proyek yang kompleks⁵.

Tugas utama website developer meliputi menciptakan kode yang bersih dan efisien, mengintegrasikan layanan pihak ketiga seperti API, mengoptimalkan performa situs, serta memastikan keamanan dan kompatibilitas di berbagai platform. Dalam era digital saat ini, peran website developer menjadi semakin penting untuk membantu individu dan organisasi menghadirkan solusi digital yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pasar.

² Hendra Hendra, Yulia Wahyuningsih, and Fernandi Mahendrasusila, "Rancang Bangun Sistem Proses Transaksi Perusahaan Berbasis Website Dengan Metode Agile Development," *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer* 11, no. 1 (2024): 10–19, <https://doi.org/10.30656/prosisko.v11i1.7809>.

³ Cody Lindley, "Frontend Developer Handbook 2019," 2019.

⁴ Bruno Batista, "Workforce Management Simulation of Workforce Requirements in a Contact Centre Environment," no. July (2020).

⁵ Chris Northwood, *The Full Stack Developer*, *The Full Stack Developer*, 2018, <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4152-3>.

BAB 3 METODE PELAKSANAAN

3.1 Waktu dan Tempat

Pelaksanaan kerja praktik di PT. Disty Teknologi yang beralamat di gedung Graha Pena Lantai 5, Jl. A. Yani No. 88 Surabaya, Jawa Timur. Dengan lama waktu 99 hari kerja. Magang dilaksanakan secara *Hybrid*. Masuk hari Senin s/d Jum'at pukul 13.00 sampai 15.00 melalui *zoom meeting*, serta sebulan sekali secara *offline* pada pertengahan bulan, masuk pukul 09.00 sampai 16.00.

Awal magang dimulai pada tanggal 1 Oktober 2024 dan berakhir tanggal 29 Desember 2024. Hasil diskusi dengan HRD selaku pembimbing Praktek Kerja Lapangan, mahasiswi ditempatkan di bidang website developer untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan website developer serta beradaptasi dengan lingkungan kerja. Untuk jadwal, penulis melakukan PKL secara *hybrid* yaitu dari hari Senin sampai Jum'at, libur pada hari Sabtu dan ahad, seperti yang dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1 Jadwal Jam Kerja

No	Hari	Jam Kerja
1.	Senin	13.00 – 15.00 WIB
2.	Selasa	13.00 – 15.00 WIB
3.	Rabu	13.00 – 15.00 WIB
4.	Kamis	13.00 – 15.00 WIB
5.	Jum'at	13.00 – 15.00 WIB

3.2 Tahapan Pelaksanaan Kerja Praktik

3.2.1 Bidang Kerja

Selama pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Disty Teknologi penulis ditempatkan dibidang kerja bagian Website developer. Dimana penulis belajar banyak bidang dalam beberapa bagian Website developer diantaranya sebagai:

1. Front-end developer
2. Back-end developer
3. Full-stack developer

3.2.2 Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan di PT. Disty Teknologi, penulis telah melakukan beberapa pekerjaan, sebagai berikut:

1. Mempelajari hal-hal terkait Jurnalistik dan SEO, menulis artikel pada website berita yang telah disediakan oleh pembimbing magang.
2. Mempelajari tentang Digital marketing, serta membuat konten mengenai dunia teknologi.
3. Mempelajari bahasa pemrograman *JavaScript*, serta membuat program sederhana.
4. Mempelajari hal-hal yang bersangkutan tentang testing sistem dengan cara men-testing program yang telah kita buat ketika pengerjaan projek akhir.
5. Mempelajari *mobile programming*, serta membuat program yang sederhana untuk menguji pemahaman.
6. Mempelajari bahasa pemrograman *Laravel* dimana kita menerapkan materi tersebut ke dalam projek akhir.

3.2.3 Kendala yang Dihadapi

Dalam melaksanakan Praktek Kerja Lapangan penulis menghadapi beberapa kendala pada PT. Disty Teknologi. Adapun kendala yang dihadapi adalah:

1. Jadwal *Zoom Meeting* yang sering berubah-ubah mengikuti kesiapan dari mentor hari itu.
2. Dalam pengerjaan projek akhir sulit untuk berdiskusi dengan mentor karena terlalu sibuk sehingga sulit untuk melakukan *Zoom Meeting*.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan di PT. Disty Teknologi penulis menjalankan berbagai tugas sesuai dengan arahan pembimbing magang. Berikut adalah hasil yang diperoleh selama pelaksanaan:

1. Penulisan Artikel Berita dan SEO, penulis mempelajari dasar-dasar jurnalistik dan Seo untuk menulis artikel yang diunggah pada website berita milik PT. Disty Teknologi. Artikel yang dihasilkan telah disesuaikan dengan prinsip SEO untuk meningkatkan visibilitas di mesin pencarian, artikel dapat diakses pada link berikut (<https://mediabangsa.co.id/mobil-listrik-peluang-industri-otomotif/>)
2. Pembuatan Konten Digital Marketing, penulis mempelajari strategi digital marketing dan menghasilkan berbagai konten kreatif terkait dunia teknologi. Konten ini digunakan untuk media promosi perusahaan melalui platform digital.
3. Belajar dan Penerapan *JavaScript*, penulis mempelajari bahasa pemrograman *JavaScript* dan berhasil membuat program sederhana yang dapat berfungsi untuk menguji pemahaman dasar.
4. *Testing Sistem* dan *Debugging*, penulis mempelajari proses pengujian sistem dengan melakukan testing pada program yang telah dibuat selama pengerjaan proyek akhir untuk memastikan kualitas dan fungsionalitasnya.
5. Pengenalan *Mobile Programming*, penulis mendalami konsep dasar *mobile programming* dan berhasil membuat program sederhana untuk aplikasi berbasis android.
6. Implementasi *Framework Laravel*, penulis mempelajari bahasa pemrograman berbasis *framework laravel* dan mengimplementasikan ilmu tersebut pada proyek akhir yang telah ditentukan.

Tabel 2 Timeline Kegiatan Magang

No	Kegiatan	Minggu Ke-												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Pengenalan profil PT. Disty Teknologi secara umum													

2	Mempelajari dasar-dasar Jurnalistik dan SEO													
3	Mempelajari pembuatan konten Digital Marketing													
4	Belajar dan penerapan <i>JavaScript</i>													
5	Mempelajari proses <i>Testing Sistem</i> dan <i>Debugging</i>													
6	Mempelajari dan pengenalan tentang <i>mobile programming</i>													
7	Mempelajari bahasa pemrograman berbasis <i>framework Laravel</i>													
8	Penyelesaian Proyek akhir													

4.2 Pembahasan

Magang merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja praktis sesuai dengan bidang yang dipelajari. Dalam program magang, mahasiswa dapat memadukan antara teori yang telah dipelajari di kampus dengan penerapannya di dunia kerja. Selain itu, magang juga melatih mahasiswa untuk mempelajari, mengamati, dan memberikan solusi atas permasalahan yang ditemukan selama menjalani pekerjaan di perusahaan.

Program magang di PT. Disty Teknologi berlangsung selama 2 bulan 29 hari (13 minggu) dari tanggal 1 Oktober 2024 hingga 29 Desember 2024. Kegiatan dilakukan setiap hari Senin hingga Jum'at, mulai pukul 13.00 hingga 15.00, sesuai dengan jam kerja yang telah disepakati oleh perusahaan. Selama magang, penulis ditempatkan di bagian pengembangan teknologi yang melibatkan jurnalistik, pemrograman, digital marketing, dan pengujian sistem. Selama pelaksanaan magang, terdapat tiga tahapan utama yang dilakukan, yaitu:

1. Menganalisa

Tahapan awal yang dilakukan adalah menganalisis pekerjaan yang akan dilakukan dan menyusun rancangan kerja selama magang. Dalam proses ini, penulis menganalisa topik artikel yang sesuai dengan prinsip SEO untuk meningkatkan visibilitas di mesin pencarian (browser). Selain itu, analisa juga dilakukan untuk memahami algoritma sistem yang diterapkan pada program yang dikembangkan, seperti integrasi API, serta langkah-langkah untuk mengoptimalkan konten digital marketing.

2. Mencatat

Setelah analisa dilakukan, penulis mencatat dan mendokumentasikan proses pekerjaan yang meliputi,

- a. Penulisan artikel berbasis SEO dan hasilnya pada website perusahaan.
- b. Pengembangan program sederhana menggunakan *JavaScript* dan *Laravel*.
- c. Hasil pengujian sistem untuk memastikan kualitas aplikasi yang dibuat.
- d. Proses pembuatan aplikasi mobile sederhana untuk memahami konsep dasar *mobile programming*.

Sebagai hasil dari kegiatan ini, penulis memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang proses pengembangan teknologi, khususnya dalam konteks pengelolaan sistem aplikasi berbasis web dan *mobile*.

3. Melaporkan

Setiap kegiatan selama magang dicatat dalam laporan harian yang meliputi detail pekerjaan dari pukul 13.00 hingga 15.00. selain laporan harian, laporan akhir juga dibuat untuk merekap semua tugas yang telah dilaksanakan, disertai hasil yang telah dicapai. Pelaporan ini membantu dalam evaluasi kinerja selama magang dan memberikan gambaran yang jelas tentang kontribusi yang telah diberikan kepada perusahaan.

Melalui program magang ini, penulis mendapatkan banyak manfaat, mulai dari pemahaman teknis terkait pengembangan sistem hingga pengalaman langsung dalam bekerja di lingkungan profesional. Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat mendukung peningkatan keterampilan praktis yang relevan dengan dunia kerja di bidang teknologi informasi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan Praktek Kerja Lapangan di PT. Disty Teknologi, penulis mendapatkan berbagai pengetahuan dan pengalaman berharga di bidang pengembangan teknologi. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan magang ini adalah:

1. Memperoleh pemahaman mendalam mengenai teknik penulisan artikel berbasis SEO untuk meningkatkan visibilitas konten di mesin pencari.
2. Pemahaman tentang pengembangan program sederhana menggunakan *JavaScript*, *Laravel*, dan konsep *mobile programming* berhasil diaplikasikan pada tugas yang diberikan.
3. Proses pengujian sistem sangat penting untuk memastikan kualitas program yang dibuat, baik dari segi fungsionalitas maupun stabilitas.
4. Penulis memperoleh pengalaman dalam pembuatan konten digital marketing yang relevan dan inovatif untuk menunjang promosi perusahaan.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan magang selama 2 bulan 29 hari di PT. Disty Teknologi, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Perusahaan sebaiknya menyediakan lebih banyak pelatihan teknis khusus untuk meningkatkan pemahaman peserta magang tentang teknologi yang digunakan dalam proyek-proyek perusahaan.
2. Penyusunan panduan atau model kerja bagi peserta magang dapat membantu mempercepat adaptasi mereka terhadap tugas yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Batista, Bruno. "Workforce Management Simulation of Workforce Requirements in a Contact Centre Environment," no. July (2020).
- Dewi, Nindian Puspa, and Ridho Abdi Fadlillah. "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Inventori Berbasis Web Dan Android." *Jurnal Teknologi Informasi* 5, no. 1 (2021): 32–41. <https://doi.org/10.36294/jurti.v5i1.1791>.
- Hendra, Hendra, Yulia Wahyuningsih, and Fernandi Mahendrasusila. "Rancang Bangun Sistem Proses Transaksi Perusahaan Berbasis Website Dengan Metode Agile Development." *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer* 11, no. 1 (2024): 10–19. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v11i1.7809>.
- Lindley, Cody. "Frontend Developer Handbook 2019," 2019.
- Northwood, Chris. *The Full Stack Developer. The Full Stack Developer*, 2018. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4152-3>.

LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Magang dari Instansi



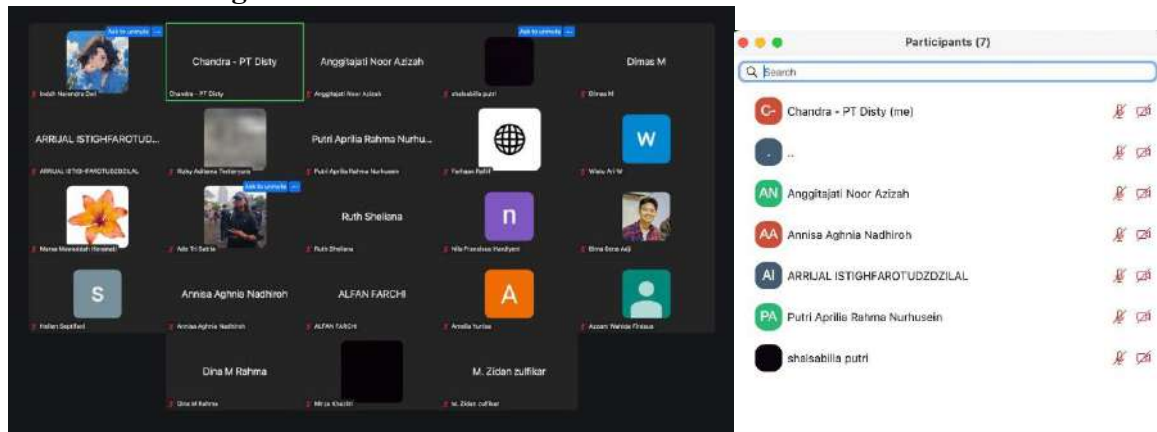
Lampiran

Daftar Nama Mahasiswa Peserta Magang Mandiri
Yang telah mendaftar melalui platform kampus merdeka kemendikbud

NO	NAMA	UNIVERSITAS
1	Wisti Ai Wibowo	Universitas Di Suastomo
2	Annisa Aghnia Nadhiroh	Universitas Lirisastomo Doctor
3	IRISKY ADITHANA TERBIEPURYA	Universitas Brawijaya
4	ARRIJAL ISTIGHFAROTUDZDZILAL	Instansi Teknologi Sepuluh Nopember
5	FAHHA REZKYANTO	Universitas Telkom
6	Oleng Romy Latemna	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
7	ANGGITAJATI NOOR AZIZAH	Universitas Brawijaya
8	PUTRI APRILIA RAHMA NURHUSEIN	Universitas Brawijaya
9	Mirza Khazim Nugraha	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
10	ALFA MILENIO XIARI	Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya
11	RUTH SHELIANA PUTRI	Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
12	SHALSABILLA AMANDA PUTRI	Universitas Airlangga
13	NILA FRANSISCA HARDIYENI	Universitas Brawijaya
14	ALFAN FARCHI AL-HADI	Politeknik Negeri Malang
15	MURHAMAD AZIZ PURMANISWAH	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
16	ANDIKA ANWAR WIBOWO	Politeknik Negeri Malang
17	FAZA ARJAL ZAKAAN	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
18	BINA SENA RUDI	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
19	USYON KAWAYI CHRISTANTO	Universitas Internasional Semen Indonesia
20	DINA MAULIDATUR RAHMA	Politeknik Negeri Malang

Gambar 1 Surat Keterangan Magang

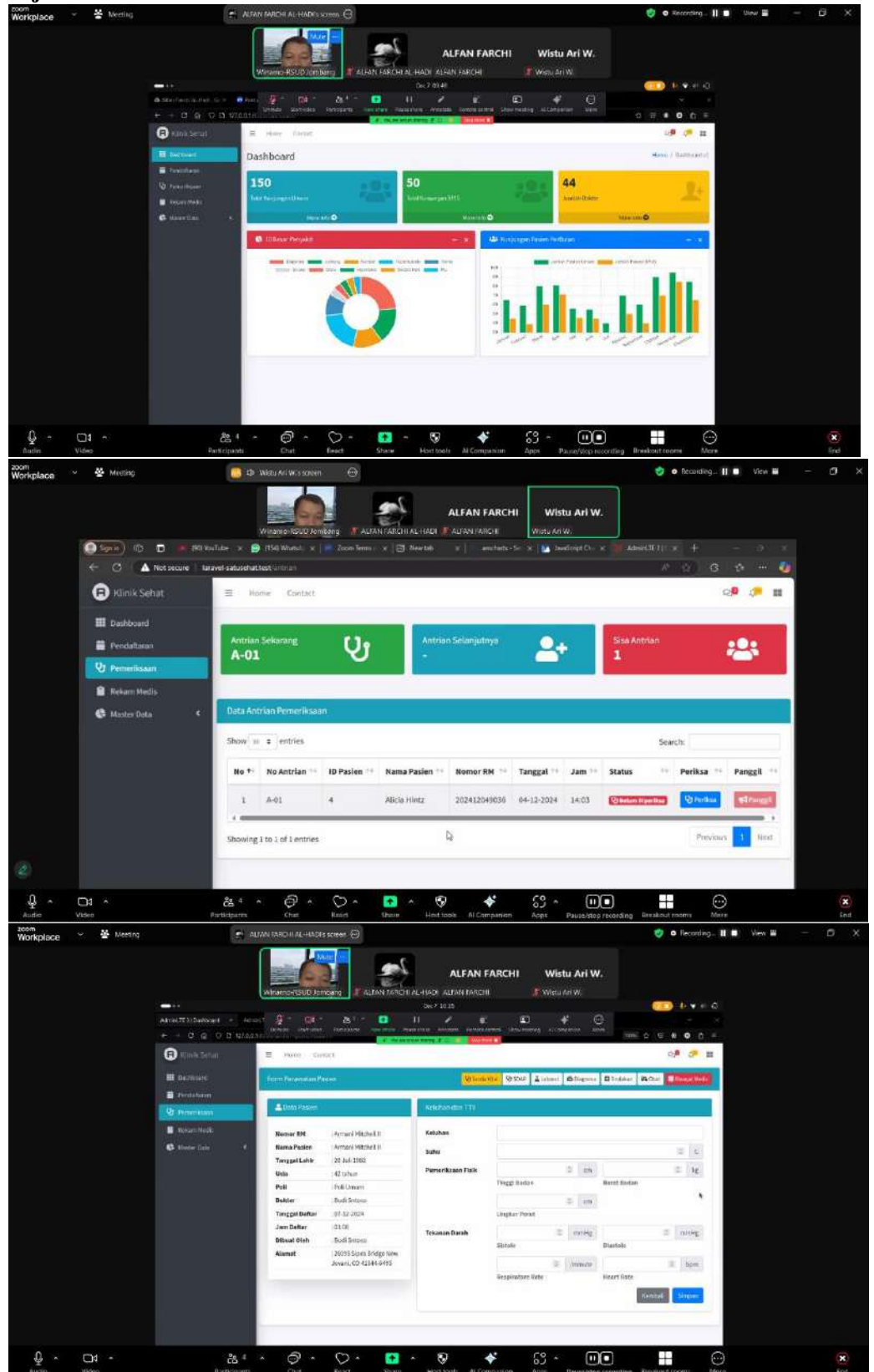
2. Dokumentasi Kegiatan



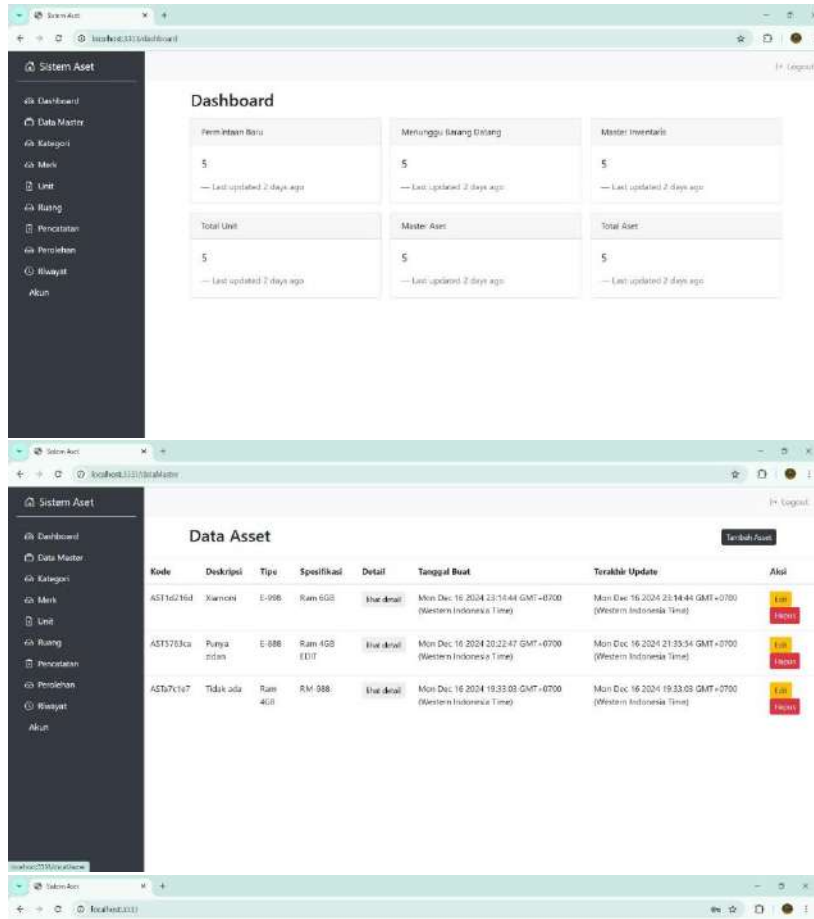


Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan

3. Dokumentasi Project



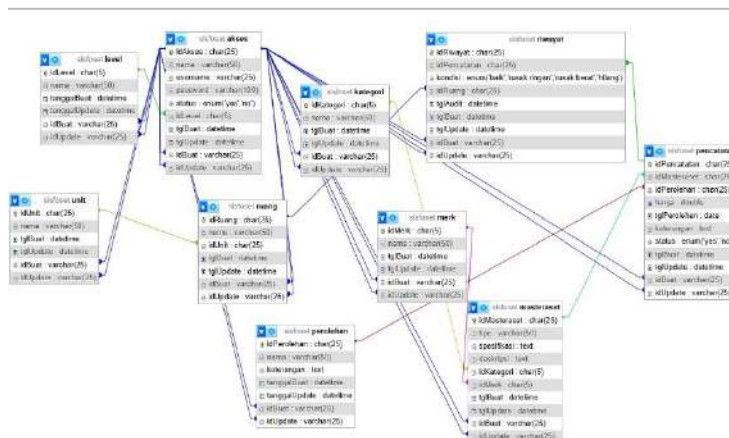
Gambar 3 Dokumentasi Project Klinik Sehat



Login

Username

Password



Gambar 4 Dokumentasi Proyek Sistem Aset

4. Lembar Penilaian Pembimbing Magang

FORM A1
PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama Mahasiswa : Annisa Aghnia Nadhiroh
NIM/Program Studi : 422021618014 / Teknik Informatika
Pembimbing Lapangan PKL : Chandra Sukma Anugrah
Judul Laporan PKL : Laporan Praktik Kerja Lapangan Website developer PT. Disty Teknologi
Waktu Pelaksanaan PKL : 1 Oktober 2024 – 29 Desember 2024

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Kemampuan Teknis	30 %	84	25.2
2.	Kemampuan dalam mengatasi permasalahan	30 %	80	24.0
3.	Perilaku Profesional : - Disiplin - Tanggung jawab - Hubungan dengan rekan kerja - Komunikasi	40 %	88	35.2
Jumlah		100 %	252	84.4

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya)
- Nilai = Bobot × Skor

Komentar Penilai : kerjamu bagus, kemampuan teknis oke, teamwork juga mantap. Terus belajar dan tetap semangat, ya. Sukses selalu!

Surabaya, 12 Desember 2024,
Pembimbing Lapangan PKL



(Chandra Sukma Anugrah)

Gambar 5 Lembar Penilaian Pembimbing Magang