

LAPORAN KERJA PRAKTIK
MEMBUAT APLIKASI MOBILE ABSENSI PT OTAK KANAN



Disusun Oleh :
SUTAN PARSAULIAN LUBIS (3012010030)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023

LAPORAN KERJA PRAKTIK
MEMBUAT APLIKASI MOBILE ABSENSI PT OTAK KANAN



Disusun Oleh :
SUTAN PARSAULIAN LUBIS (3012010030)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2023

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN MAGANG
PT. OTAK KANAN SURABAYA
(Periode : 21 Agustus 2023 s.d 21 Oktober 2023)

Disusun Oleh:

SUTAN PARSAULIAN LUBIS

(3012010030)

Mengetahui,
Kepala Prodi Informatika UISI



Doni Seto Pamuhli, S.Kom.,
M.Kom., MCE, CBROPS
NIP. 8816230

Menyetujui,
Pembimbing Kerja Praktik



Yohanes Indra Riskaiaya,
S.Kom., M.Kom., MCE
NIP. 8816205

Gresik, 20 Oktober 2023
PT. Otak Kanan Surabaya

Mengetahui,
Direktur



OTAK KANAN
DONESIA

(M. Santoso Putra D.)

Menyetujui,
Pembimbing Lapangan



(Wahyu Prasetyo)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas karunia Tuhan yang Maha Esa karena kesehatan yang diberikan-Nya. Laporan kerja praktik berjudul "Membuat Aplikasi Mobile Absensi PT Otak Kanan" telah penulis selesaikan dengan baik di PT. Otak Kanan, Graha Pena, Ruang 1503, Jl. Ahmad Yani No.88, Ketintang, SBY, Jawa Timur, Indonesia. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membimbing dan memberikan bantuan selama penulis menjalani kerja praktik ini di divisi Mobile Developer. Rasa terima kasih penulis juga tertuju kepada semua yang turut mendukung penyelesaian tugas ini, yang merupakan bagian dari program studi Informatika Universitas Internasional Semen Indonesia.. Dalam Menyusun laporan kerja praktik tersebut, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang sudah banyak membantu, membimbing, dan mengarahkan penulis dalam Menyusun laporan kerja praktik. Dalam kesempatan ini, penulis dengan hormat ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat kepada penulis dalam menyusun laporan kerja praktik ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ing. Herman Sasongko selaku Rektor.
3. Doni Setio Pambudi, S.Kom., M.Kom., MCE, CBROPS selaku Kepala Program Studi Informatika.
4. Bapak Yohanes Indra Riskajaya, S.Kom., M.Kom., MCE selaku dosen pempimping dalam pelaksanaan kerja praktik.
5. M. Santoso Putra D. selaku direktur PT Otak Kanan yang telah menerima pelaksanaan kerja praktik.
6. Bapak Wahyu Prasetyo yang telah membimbing saya dalam melaksanakan kerja praktik di PT. Otak Kanan sehingga sampai di tahap penyusunan laporan ini.
7. Teman-teman saya yang telah membantu saya dalam pelaksanaan kerja praktik selama ini.

Pada kesempatan ini, penulis telah menyelesaikan laporan kerja praktik dengan baik. Dengan hal tersebut, penulis berharap agar laporan kerja praktik ini akan dapat bermanfaat bagi para pembaca serta bermanfaat juga bagi PT. Otak Kanan. Demikian laporan kerja praktik yang penulis buat dapat memberikan manfaat serta informasi mengenai dunia kerja di masa mendatang.

Gresik, 25 September 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	2
1.3. Tujuan Umum	2
1.4. Tujuan Khusus	2
1.5. Manfaat	3
1.6. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang.....	5
1.7. Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang	5
BAB II.....	6
PROFIL PT OTAK KANAN	6
2.1. Profil Perusahaan	6
2.2. Visi dan Misi PT. Otak Kanan.....	8
2.3. Logo Perusahaan	8
2.4. Lokasi PT. Otak Kanan	8
2.5. Struktur Organisasi PT. Otak Kanan	9
BAB III	12
TINJAUAN PUSTAKA.....	12
3.1. Mobile Developer	12
3.2. Flutter.....	12
3.3. Visual Studio Code	13
3.4. GitHub.....	13
3.5. GetX.....	13
3.6. Dart	14
BAB IV	15

PEMBAHASAN.....	15
4.1. Tugas Unit Kerja pada PT Otak.....	15
4.2.1 Login.....	17
4.2.2 Home.....	20
4.2.3 Notif.....	23
4.3. Tugas Khusus.....	25
BAB V	27
KESIMPULAN DAN SARAN.....	27
5.1 Kesimpulan	27
5.2 Saran	28
5.2.1 Saran Bagi Mahasiswa	28
5.2.2 Saran Bagi Perusahaan.....	28
DAFTAR PUSTAKA.....	29
LAMPIRAN.....	30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. 1 Lokasi PT. Otak Kanan	6
Gambar 2.1. 2 Ruang Kerja PT. Otak Kanan	7
Gambar 2.3. 1 Logo PT. Otak Kanan.....	8
Gambar 2.5. 1 Struktur Organisasi PT. Otak Kanan	9
Gambar 4.1. 1 Dependensi GetX	15
Gambar 4.1. 2 Proses Pengerjaan Tugas	16
Gambar 4.2.1. 1 Halaman Login.....	20
Gambar 4.2.2. 1 Halaman Home.....	23
Gambar 4.2.3. 1 Halaman Notifikasi	25
Gambar 4.3. 1 Pengerjaan Tugas Khusus.....	26

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. 1 Jenis Layanan PT Otak Kanan	7
Tabel 2.5. 1 Posisi dan Penanggung Jawab.....	9

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memainkan peran krusial dalam kemajuan dunia bisnis di Indonesia. Seiring berjalannya waktu, penerapan TIK telah menjadi keharusan bagi perusahaan untuk dapat bersaing dalam pasar. Kehadiran TIK telah membentuk lanskap pekerjaan yang menuntut calon tenaga kerja memiliki keterampilan tinggi, profesionalisme, serta semangat juang yang kuat. Mengingat persaingan global yang semakin ketat, peluang bagi tenaga kerja asing untuk masuk dan berperan di pasar kerja Indonesia semakin terbuka lebar. Untuk menjawab tantangan ini, Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI), yang berada di bawah naungan Yayasan Semen Indonesia Foundation, menerapkan metode pembelajaran "Learning by Doing".

Pendekatan ini melibatkan proses pembelajaran yang erat terkait dengan tindakan nyata (action), di mana mahasiswa diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu dan pengalaman mereka secara praktis kepada masyarakat dan industri. Kontribusi ini bisa berupa ide-ide inovatif maupun partisipasi aktif dalam pengabdian kepada bangsa dan negara. Dalam persiapan menjalani dunia kerja, lulusan perguruan tinggi perlu menghadapi tantangan utama. Melalui program magang, mahasiswa memiliki peluang untuk meresapi ilmu dan menerapkan teori yang mereka pelajari di dunia perkuliahan langsung dalam situasi operasional perusahaan. Dengan demikian, Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) bertujuan untuk menghasilkan lulusan berkualitas yang siap menghadapi dunia kerja.

Salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia, terutama di tingkat pendidikan tinggi, adalah melalui program magang yang menggabungkan pembelajaran dengan pengalaman kerja. Program ini memiliki peran penting dalam mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan mahasiswa agar lebih mengenal dunia kerja. Di era perkembangan sistem informasi, sumber daya manusia terampil dalam bidangnya sangatlah esensial.

Oleh karena itu, Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) telah menyelenggarakan mata kuliah magang sebagai bagian dari kurikulum pendidikan, dengan ketentuan bahwa setiap mahasiswa wajib mengambil mata kuliah ini sebanyak 2 SKS sesuai dengan kurikulum saat ini. Berdasarkan konteks di atas, kami ingin mengajukan permohonan untuk menjalani program magang di PT. Otak Kanan.

PT. Otak Kanan merupakan Perusahaan yang bergerak di bidang industry kreatif, utamanya dibidang pengembangan aplikasi dan website, karena itulah penulis tertarik untuk mengetahui dan mempelajari mengenai proses optimasi aplikasi maupun pengembangan yang diterapkan di PT. Otak Kanan. Mengetahui bagaimana perusahaan ini melakukan kegiatan terkait mengatur dan sekaligus memelihara pengembangan software yang ada di Perusahaan PT. Otak Kanan, sebagai contoh implementasi nyata dari ilmu yang penulis pelajari selama masa perkuliahan sesuai dengan program studi penulis di Informatika Universitas Internasional Semen Indonesia.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat kerja praktik di PT. Otak Kanan Surabaya akan dijelaskan dalam beberapa sub-bab berikut ini:

1.3. Tujuan Umum

Meningkatkan kesiapan karir mahasiswa. Salah satu tujuan utama kerja praktik adalah untuk membantu mahasiswa mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja dengan kesiapan yang lebih baik. Melalui kerja praktik, mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan praktis, memperluas jaringan profesional, dan mendapatkan wawasan tentang persyaratan dan tuntutan pekerjaan di bidang yang diminati.

1.4. Tujuan Khusus

1. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari selama masa studi mereka di lingkungan kerja yang sesungguhnya. Ini membantu

mahasiswa mengaitkan teori dengan praktik dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran.

2. Membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan profesional yang diperlukan untuk berhasil di tempat kerja. Ini meliputi keterampilan komunikasi, kerjasama tim, pemecahan masalah, kepemimpinan, dan keterampilan teknis yang relevan dengan bidang studi mereka.
3. Mengetahui secara khusus bidang yang menjadi minat kami yaitu *Mobile Developer*.
4. Mengembangkan pengetahuan, sikap, ketrampilan, kemampuan profesi melalui penerapan ilmu, latihan kerja, dan pengamatan analisis yang diterapkan di PT. Otak Kanan Surabaya.
5. Memperdalam pengetahuan mahasiswa dengan mengetahui dan mempelajari secara langsung mengenai *Mobile Developer* dalam bidang IT.

1.5. Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan kerja praktik di PT. Otak Kanan Surabaya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perguruan Tinggi
 - Memperoleh masukan kompetensi yang diperlukan oleh dunia kerja saat ini, khususnya di PT. Otak Kanan Surabaya
 - Dapat meningkatkan kualitas pendidikan agar menghasilkan lulusan yang sesuai dan dibutuhkan oleh dunia kerja.
 - Program studi Informatika Universitas Internasional Semen Indonesia mendapatkan masukan tentang pencapaian serta mengevaluasi hasil perkuliahan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja atau belum.
 - Sebagai penilaian serta tolok ukur dalam persiapan mahasiswa untuk dilepas ke dalam dunia kerja setelah lulus dari perguruan tinggi.
2. Bagi Perusahaan
 - Sebagai suatu program pelatihan untuk rekomendasi tenaga kerja yang diharapkan oleh perusahaan.

- Mempersiapkan dan mengembangkan calon tenaga kerja yang potensial.
- Menjalin hubungan kerja sama dalam pendidikan dengan institusi sebagai badan penelitian.
- Memperoleh masukan yang mungkin dapat membantu permasalahan dalam perusahaan.
- Perusahaan dapat menilai kualitas pendidikan Universitas Internasional Semen Indonesia khususnya program studi Informatika
- Memberi masukan kompetensi yang sesuai dan memadai, sehingga akan membantu meningkatkan kemampuan lulusan yang dibutuhkan dunia kerja dan meningkatkan peran terhadap dunia pendidikan.

3. Bagi Mahasiswa

- Mahasiswa lebih memahami permasalahan yang ada pada lingkungan kerja secara nyata.
- Memperoleh pengalaman untuk terlibat langsung dengan pekerjaan di PT. Otak Kanan Surabaya.
- Menambah pengetahuan mahasiswa dalam dunia Informatika.
- Sebagai studi perbandingan antara teori dan praktek yang digunakan mahasiswa di bangku perkuliahan dengan kenyataan sebenarnya di lapangan.
- Mengetahui secara lebih jelas mengenai kegiatan perusahaan khususnya dalam bidang Informatika serta dapat berinteraksi dalam *team work*.
- Dapat mengukur kemampuan atau ketrampilan yang dimiliki serta mendapatkan ketrampilan baru dalam dunia industri.

1.6. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

Lokasi : PT. Otak Kanan Surabaya, Graha Pena, Ruang 1503, Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234

Waktu : 21 Agustus 2023 – 21 Oktober 2023

Waktu kerja peserta kerja praktik adalah pada hari kerja PT. Otak Kanan Surabaya mulai dari hari senin sampai dengan jum'at (5 hari kerja dalam satu minggu)

Jam kerja :

- Senin – Jum'at : Pukul 07.00 sd. 13.00 WIB
- Libur : Sabtu dan Minggu

1.7. Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

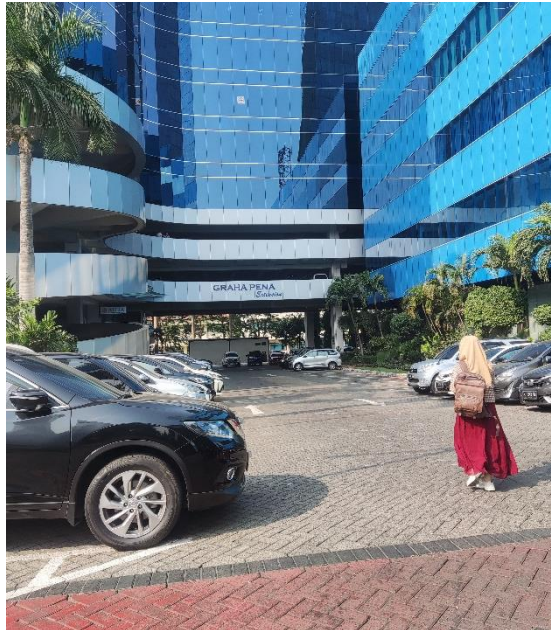
Unit kerja penulis dalam melaksanakan pelaksanaan kerja praktik yaitu di Departemen IT dengan posisi *Mobile Developer*.

BAB II

PROFIL PT OTAK KANAN

2.1. Profil Perusahaan

PT. Otak Kanan merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif yang berlokasi di Surabaya, didirikan pada tahun 2009, sesuai dengan akte pendirian perusahaan No. 01 tanggal 21 Desember 2009 oleh notaris Dicky Dwiharnanto, SH, HAM RI Nomor AHU-02110.AH.01.01. Tahun 2010 Tanggal 14 Januari 2010, Daftar Perseroan Nomor AHU-0003117.AH.01.09. Tahun 2010 Tanggal 14 Januari 2010 dengan nama PT. Otak Kanan.



Gambar 2.1. 1 Lokasi PT. Otak Kanan

PT Otak Kanan menciptakan, membangun dan menjalankan sebuah perusahaan yang terus-menerus menantang status quo dan mendorong orang untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam pemikiran mereka. PT Otak Kanan mempunyai banyak ide yang telah teruji dan telah melayani lebih dari 100 perusahaan dari berbagai segmen pasar. PT Otak Kanan memahami bahwa setiap perusahaan itu unik, dengan kekuatan, kualitas dan pengalaman yang berbeda-beda. Sehingga PT Otak Kanan membahas setiap kesempatan dengan pendekatan kreatif.

PT.Otak Kanan menyediakan jasa layanan dibidang IT, Multimedia, *Business Support, Digital and Online Business.*

Tabel 2.1. 1 Jenis Layanan PT Otak Kanan

IT dan Multimedia	Digital and Online Business	Business Support
Video Production	Website Development	IT Consultant
Mobile Aplication	E- Commerce Solutions	Virtual Office
Software Development	Domain Name dan Web Hosting	Education dan Training
Graphic Design	Internet Marketing	CSR (Corporate Social Responsibility) Consultant
Panorama Virtual Tour	Search Engin Optimization	Marketing Communication
	Social Media Strategy	

Beragam layanan mampu menghadirkan solusi terbaik bagi perusahaan dan industri untuk menjawab tantangan globalisasi dan digitalisasi di Indonesia.



Gambar 2.1. 2 Ruang Kerja PT. Otak Kanan

Berikut adalah beberapa informasi mengenai identitas dari PT Otak Kanan :

Detail Perusahaan : PT. OTAK KANAN
Alamat : Graha Pena suite 1503, Jl. Ahmad
Yani 88 Surabaya
Telepon : (031) 828 6155 (Telp)
(+62) 85775936999 (WA)
Email : info@otakkanan.co.id
Website : <https://otakkanan.co.id>

2.2. Visi dan Misi PT. Otak Kanan

PT Otak Kanan menciptakan, membangun dan menjalankan sebuah perusahaan yang terus-menerus menantang status quo dan mendorong orang untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam pemikiran mereka.

PT Otak Kanan memahami bahwa setiap perusahaan itu unik, dengan kekuatan, kualitas dan pengalaman yang berbeda-beda. Sehingga kami membahas setiap kesempatan dengan pendekatan kreatif. PT Otak Kanan berani dan cekatan, serta menjalankan konsep dan program dengan cara elegan yang khas. PT Otak Kanan peduli dengan kesuksesan partner serta perusahaan dan industri.

2.3. Logo Perusahaan



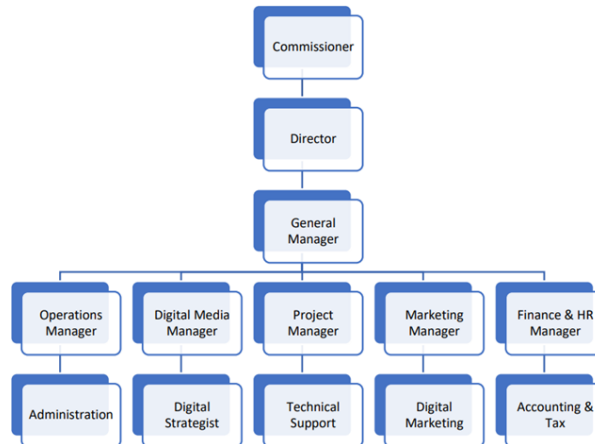
Gambar 2.3. 1 Logo PT. Otak Kanan

2.4. Lokasi PT. Otak Kanan

PT. Otak Kanan Surabaya, Graha Pena, Ruang 1503, Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234

2.5. Struktur Organisasi PT. Otak Kanan

Dalam melaksanakan kegiatan bisnisnya, PT Otak Kanan membagi tugas menjadi beberapa bagian. Masing - masing bagian memiliki tugas, wewenang dan tanggung jawab, masing- masing bagian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :



Gambar 2.5. 1 Struktur Organisasi PT. Otak Kanan

Tabel 2.5. 1 Posisi dan Penanggung Jawab

Posisi	Penanggung Jawab
Commissioner	Diana Khalida
Director	M. Santoso Putra D.
General Manger	Alfian Dwi Kurniawan
Operations Manager	Wahyu Prasetyo
Digital Media Manager	Yahya Adi Styawan
Project Manager	Moch. Susanto
Marketing Manager	Ariesaldy Putra Parmana Wijaya
Finance & HR Manager	Rury SR
Administration	Reza A.
Digital Strategist	Rony A.
Technical Support	M. Prayoga Perdana
Digital Marketing	Moh. Nasrul Amin
Accounting & Tax	Ersyya Nadia Putri

Berikut merupakan deskripsi pekerjaan dari masing-masing posisi/jabatan yang berlaku dalam struktur Oragnisasi PT. Otak Kanan:

1. *Commissioner*, memimpin dan mengawasi kebijakan dan tindakan suatu organisasi atau badan pemerintah. Tugas-tugasnya meliputi pengambilan keputusan strategis, pengawasan, dan penilaian kinerja.

2. *Director*, bertanggung jawab atas pengelolaan operasional suatu perusahaan atau organisasi. mengembangkan strategi jangka panjang, mengelola anggaran, merekrut dan memotivasi karyawan, serta menjalin hubungan dengan pemangku kepentingan
3. *General Manager*, bertanggung jawab atas operasi keseluruhan perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi mengelola staf, merencanakan dan mengawasi anggaran, mengembangkan strategi jangka panjang, serta mengawasi kegiatan operasional.
4. *Operations Manager*, bertanggung jawab atas pengelolaan operasi harian suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi mengawasi produksi, pengadaan bahan baku, manajemen persediaan, serta memastikan efisiensi dan efektivitas proses operasional.
5. *Digital Media Manager*, bertanggung jawab atas pengembangan dan pelaksanaan strategi pemasaran digital suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi merencanakan kampanye iklan online, mengelola konten media sosial, serta memantau kinerja kampanye pemasaran digital.
6. *Project Manager*, bertanggung jawab atas pengelolaan proyek dari awal hingga akhir. Tugas-tugasnya meliputi merencanakan proyek, mengelola anggaran dan sumber daya, memimpin tim proyek, serta memantau kemajuan proyek.
7. *Marketing Manager*, bertanggung jawab atas strategi pemasaran produk atau layanan suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi mengembangkan rencana pemasaran, melakukan riset pasar, memantau kinerja kampanye pemasaran, serta mengelola tim pemasaran.
8. *Finance & HR Manager*, bertanggung jawab atas pengelolaan keuangan dan sumber daya manusia suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi merencanakan anggaran, mengelola akuntansi dan pelaporan keuangan, merekrut dan mengelola karyawan, serta menjalankan kebijakan sumber daya manusia.

9. *Administration*, bertanggung jawab atas pengelolaan administrasi umum suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi manajemen dokumen, pengelolaan inventaris, dan koordinasi kegiatan kantor.
10. *Digital Strategist*, bertanggung jawab atas pengembangan strategi pemasaran digital yang komprehensif untuk suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi mengidentifikasi peluang digital baru, mengevaluasi tren industri, dan mengembangkan rencana pemasaran digital.

2.5 Produk

PT Otak Kanan menyediakan beragam layanan berkualitas untuk memenuhi kebutuhan client:

- Layanan Web Development bertujuan untuk menciptakan desain elegan yang akan mempromosikan company profile Anda dengan sempurna, menggambarkan citra profesional perusahaan Anda kepada klien dan pemangku kepentingan.
- Mobile Apps Development berfokus pada desain website yang responsif, memastikan bahwa tampilan website akan sempurna bahkan saat diakses melalui berbagai ukuran layar mobile. Ini akan membantu Anda mencapai audiens yang lebih luas dan memaksimalkan pengalaman pengguna.
- Design dan multimedia bertujuan untuk membantu Anda dengan desain logo yang menarik dan sesuai dengan identitas perusahaan Anda, pembuatan company profile yang mencerminkan nilai-nilai perusahaan Anda, dan produksi video profil yang profesional untuk memperkenalkan perusahaan Anda kepada dunia.
- Digital Marketing memiliki strategi dan layanan yang dapat membantu perusahaan Anda meningkatkan omset penjualan. Kami menyediakan layanan digital marketing yang akan membantu Anda mencapai target audiens Anda dengan efektif, meningkatkan visibilitas perusahaan, dan akhirnya meraih kesuksesan dalam bisnis Anda.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Mobile Developer

Menurut penulis (Beal, 2018), Mobile Developer adalah salah satu jenis dari profesi Software Engineer. Mereka memiliki spesialisasi dalam teknologi seluler/ponsel pintar seperti membuat aplikasi untuk platform sistem operasi Android (Google), iOS (Apple) dan Microsoft Windows Phone. Seorang Mobile Developer diharuskan mempelajari bahasa pemrograman sesuai dengan platform yang mereka pilih dikarenakan untuk setiap platform biasanya menggunakan bahasa pemrograman yang berbeda-beda misalkan Java untuk Android, Objective-C untuk iOS dan C# untuk Windows Phone, tetapi keadaan ini terus berubah untuk mengikuti laju teknologi baru seperti adanya beberapa framework yang mampu membuat aplikasi untuk semua platform telepon pintar seperti Flutter dan React Native.

3.2. Flutter

Flutter adalah framework open source yang dikembangkan oleh Google dan merupakan toolkit UI portabel untuk membangun aplikasi yang indah dan dikompilasi secara native untuk perangkat mobile, web, desktop, dari satu basis kode. Flutter pertama kali dirilis pada tahun 2017, namun untuk versi stabilnya diluncurkan pada Desember 2018. Sejak peluncurannya, lebih dari 400.000 aplikasi telah dibuat menggunakan Flutter dan digunakan oleh ratusan juta perangkat. Flutter menyediakan fitur hot-reload yang merupakan salah satu fitur unggulan dalam mendorong siklus pengembangan dalam pembuatan UI, penambahan fitur, dan perbaikan bugs. Cara kerja dari hot-reload adalah dengan memasukkan berkas kode yang telah diperbarui ke dalam Dart Virtual Machine (VM) yang sedang berjalan. Setelah VM memperbarui class dengan versi yang baru. Flutter framework secara otomatis akan melakukan build ulang

seluruh widget, dan memungkinkan untuk menampilkan perubahan secara langsung (Husain, 2023).

3.3. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah editor kode sumber yang ringan namun kuat yang berjalan di desktop dan tersedia untuk Windows, macOS, dan Linux. Muncul dengan dukungan built-in untuk JavaScript, TypeScript, dan Node.js dan memiliki ekosistem ekstensi yang kaya untuk bahasa lain (seperti C++, C#, Java, Python, PHP, Go) dan runtime (seperti .NET dan Unity) (Romzi & Kurniawan, 2020).

3.4. GitHub

GitHub merupakan platform hosting software yang digunakan untuk proyek open source dan memanfaatkan alat kontrol revisi sistem Git. Git, pada dasarnya, berfungsi sebagai alat untuk melakukan revisi kode, sementara GitHub berperan sebagai penyedia layanan web hosting untuk proyek-proyek tersebut. Secara sederhana, GitHub dapat diibaratkan sebagai penyedia layanan web hosting yang khusus untuk proyek-proyek perangkat lunak, mirip dengan Google Code atau SourceForge.net. Dalam istilah yang lebih santai, GitHub juga dapat dianggap sebagai jejaring sosial bagi para pengembang perangkat lunak (Hidayatulloh, 2015).

3.5. GetX

GetX adalah solusi yang ekstra ringan dan andal bagi aplikasi Flutter. GetX merupakan sebuah kombinasi antara state management dengan performa tinggi, dependency injection yang cerdas, dan route management yang cepat dan praktis [5]. Prinsip dasar GetX terdiri dari tiga elemen, yaitu produktivitas, performa, dan organisasi. Fokus utama GetX adalah pada performa dan konsumsi sumber daya yang minimal. Dalam hal ini, GetX memperbaiki produktivitas pengembangan dengan sintaks yang mudah dan menyenangkan, serta memberikan performansi maksimal pada aplikasi. Selain itu, GetX memungkinkan pemisahan total antara View, presentation logic, business logic, dependency injection, dan navigasi, sehingga memungkinkan pengorganisasian yang

lebih baik. Ekosistem GetX sangat luas dan didukung oleh komunitas yang besar, serta akan terus diperbarui selama Flutter masih relevan (Husain, 2023).

3.6. Dart

Dart adalah bahasa pemrograman yang open sourcedan general purpose. Dart dikembangkan oleh Google dan ditujukan untuk membuat aplikasi lintas platform seperti mobile, desktop, dan web. Dart awalnya dikenalkan pada konferensi GOTO pada tahun 2011. Project ini didirikan oleh Lars Bak dan Kasper Lund dari Google, sampai akhirnya versi Dart 1.0 dirilis pada 14 November 2013. Bulan Agustus 2018, Dart 2.0 dirilis dengan perubahan bahasa seperti perubahan type system (Husain, 2023).

BAB IV

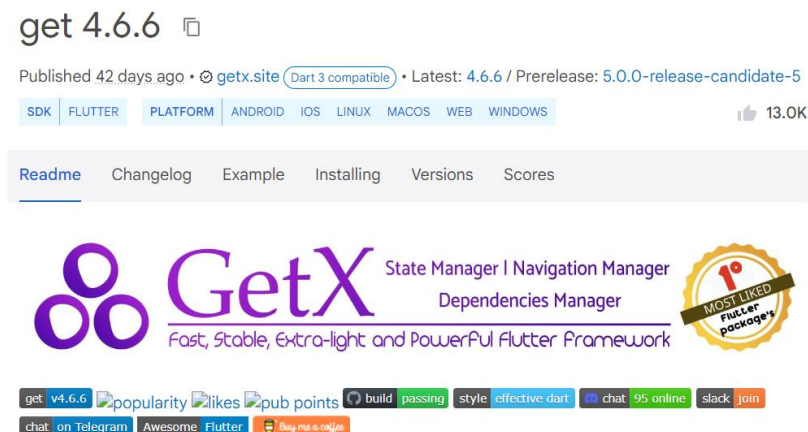
PEMBAHASAN

4.1. Tugas Unit Kerja pada PT Otak

Dalam pelaksanaan kerja praktik pada Divisi *Mobile Developer* terdapat beberapa tugas dan kegiatan yang dilakukan oleh penulis diantaranya:

1. Mempelajari GetX pada Flutter

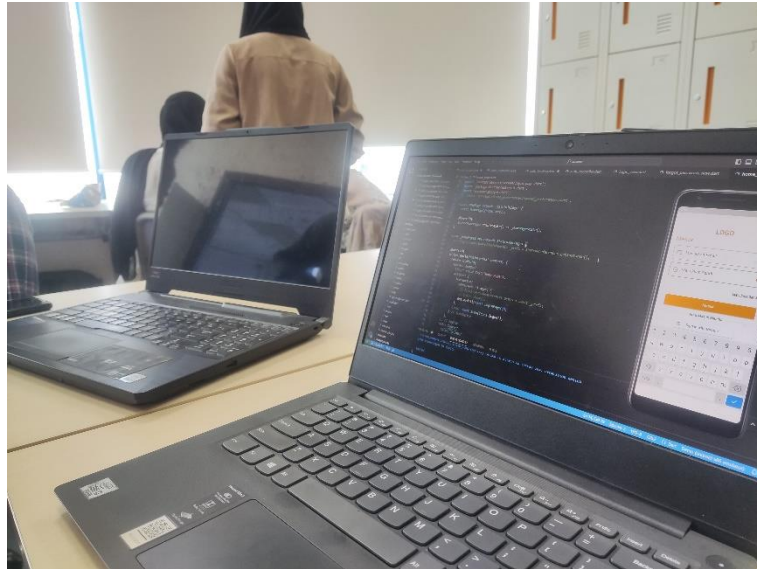
Di sini penulis diberikan referensi untuk mempelajari GetX pada Flutter yang akan digunakan untuk pembuatan Aplikasi Absensi di PT. Otak Kanan. Sehingga semua orang yang mengikuti kerja praktik di PT. Otak Kanan dapat memahami dan hanya menggunakan satu *state management* yaitu GetX itu sendiri.



Gambar 4.1. 1 Dependensi GetX

2. Mengimplementasikan GetX pada Proyek

Di sini penulis mulai membuat Aplikasi Absensi bersama dengan tim menggunakan *state management* yang telah dipelajari bersama sebelumnya yaitu GetX. Penulis bersama tim juga mengimplementasikan packet '*get_cli*' yang memudahkan tim untuk Menyusun kerangka proyek yang sama dengan yang lain.



Gambar 4.1. 2 Proses Pengerjaan Tugas

4.2. Pembuatan Aplikasi Mobile Absensi

Aplikasi Absensi yang sedang dibuat PT. Otak Kanan adalah aplikasi yang dapat membantu karyawan PT. Otak Kanan untuk absen lebih mudah sekaligus dapat memantau karyawan secara realtime dengan menggunakan GPS yang ada di perangkat karyawan.

Aplikasi ini masih dalam tahap pembuatan yang mana belum bisa digunakan. Pembuatan UI aplikasinya juga belum sepenuhnya selesai sehingga tim developer masih menunggu bagian UI yang belum selesai untuk bisa dilanjutkan. Berikut adalah rangkuman tugas yang telah diselesaikan oleh penulis:

4.2.1 Login

Kode yang ada di dalam folder ini adalah bagian dari tampilan login dalam Aplikasi Absensi yang menggunakan GetX sebagai manajemen state. Berikut adalah jabaran bagian-bagian utamanya:

1. Import dan Dependensi:

Dependensi membantu kita memperluas fungsionalitas aplikasi dengan menggunakan paket atau library pihak ketiga. Import kelas juga diperlukan untuk mempermudah kita dan membuat code lebih terstruktur dan rapi.

- Mengimpor paket-paket yang diperlukan seperti Get, TextFieldCustom, dan paket untuk tombol masuk dengan Google.
- Kode menggunakan widget GetView dari GetX, yang menghubungkan tampilan dengan kontrollernya.

2. Struktur UI:

Pada bagian ini, kita menggunakan Scaffold sebagai kerangka tampilan utama. Scaffold adalah struktur dasar untuk halaman atau layar dalam aplikasi Flutter. Selanjutnya, kita bungkus tampilan dalam SingleChildScrollView dan ConstrainedBox. Ini membantu

menangani masalah keyboard yang muncul dan memastikan bahwa tampilan tetap terjaga dengan baik meskipun keyboard aktif.

- `SingleChildScrollView`: Digunakan untuk memastikan bahwa kontennya dapat digulir ketika ukuran layar tidak cukup untuk menampung seluruh konten.
- `ConstrainedBox`: Digunakan untuk memastikan bahwa tinggi minimum tampilan setidaknya setinggi layar perangkat, sehingga kontennya tetap terlihat dan dapat diakses dengan baik.

3. Elemen UI Utama:

Dalam pengembangan aplikasi, elemen antarmuka pengguna (UI) memegang peran kunci dalam menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan. Pada tahap ini, kita akan fokus pada elemen-elemen utama yang terkait dengan proses masuk atau login dalam aplikasi.

- Logo dan teks "Masuk" ditampilkan di bagian atas.
- Dua `TextFieldCustom` digunakan untuk memasukkan email dan kata sandi.
- Tombol untuk menampilkan atau menyembunyikan kata sandi menggunakan `Obx` dari `GetX` untuk memantau perubahan state.
- Tombol "Lupa Kata Sandi?" ditempatkan di sebelah kanan.
- Tombol "Masuk" untuk melakukan login, menggunakan fungsi `loginController.loginWithEmail()`.
- Pilihan untuk masuk dengan akun Google menggunakan `SignInButton`.

4. Pengaturan Visual dan Layout:

Dalam menciptakan antarmuka pengguna yang menarik dan responsif, pengaturan visual dan layout memainkan peran kunci. Mari kita lihat bagaimana elemen-elemen UI dapat diatur dengan menggunakan `padding`, `positioning`, `RichText`, dan `Align` untuk menciptakan tata letak yang estetis.

- Menggunakan padding dan positioning untuk menata elemen-elemen UI.
- Menggunakan RichText untuk menciptakan teks dengan bagian-bagian yang berbeda dari gaya dan warna.
- Pemberian ruang pada bagian bawah menggunakan Align untuk menampilkan gambar latar belakang.

5. Event Handling:

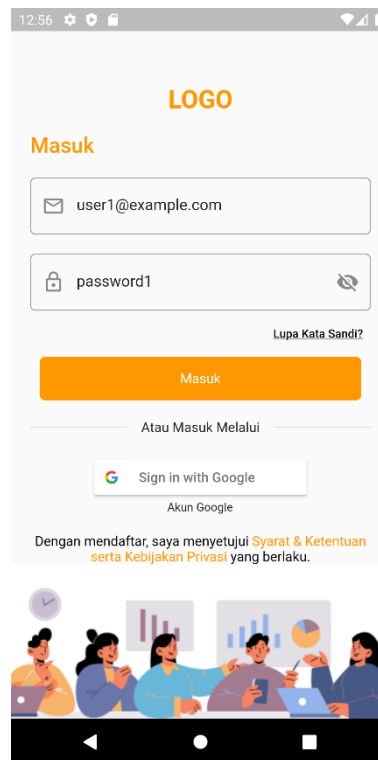
Pengelolaan event dalam aplikasi Flutter sangat penting untuk memberikan responsivitas dan interaktivitas yang baik kepada pengguna. Dengan menggunakan GetX, kita dapat dengan mudah mengakses dan mengelola event-event tersebut melalui controller. Dalam halaman masuk ini, kita akan mengeksplorasi bagaimana event seperti onTap pada tombol dan teks dapat ditangani dengan menggunakan fungsi-fungsi dari LoginController menggunakan GetX.

- Menggunakan GetX untuk mengakses dan menggunakan fungsi-fungsi dari LoginController.
- Event seperti onTap pada tombol dan teks dapat ditangani oleh fungsi-fungsi di dalam LoginController.

6. Dependency Management:

Manajemen dependensi adalah aspek krusial dalam pengembangan perangkat lunak yang melibatkan penggunaan paket atau controller eksternal. Dalam pengembangan aplikasi Flutter, GetX adalah salah satu library yang menawarkan manajemen dependensi yang efisien. Dengan GetX, kita dapat dengan mudah mengakses dan mengelola instance dari controller, seperti LoginController, di berbagai bagian aplikasi. Dalam pembaruan ini, penulis menggunakan `Get.find<LoginController>()` untuk mendapatkan instance dari LoginController. Dengan mendapatkan instance ini, penulis dapat

dengan mudah mengakses fungsi-fungsi dan propertis yang ada di dalam LoginController di seluruh widget atau bagian dari aplikasi.



Gambar 4.2.1. 1 Halaman Login

4.2.2 Home

Kode yang ada di dalam folder ini adalah bagian dari tampilan utama (Home) dalam Aplikasi Absensi yang menggunakan GetX sebagai manajemen state. Berikut adalah jabaran bagian-bagian utamanya:

1. Dependensi dan Import

Dependensi membantu kita memperluas fungsionalitas aplikasi dengan menggunakan paket atau library pihak ketiga. Import kelas juga diperlukan untuk mempermudah kita dan membuat code lebih terstruktur dan rapi.

- Mengimport paket-paket yang diperlukan.
- Menggunakan 'GetX' untuk menghubungkan tampilan dengan controller.

2. Struktur UI

Dalam pengembangan aplikasi Flutter, struktur UI yang baik adalah kunci untuk menyediakan pengalaman pengguna yang efisien dan

menyenangkan. Dengan menggunakan Scaffold sebagai kerangka utama, kita dapat dengan mudah mengatur elemen-elemen seperti AppBar dan Body untuk setiap halaman dalam aplikasi. Panduan ini akan memberikan gambaran umum tentang bagaimana struktur UI dapat dibangun dengan menggunakan Scaffold, AppBar, dan Body untuk setiap halaman yang dapat dipilih.

3. BottomNavigationBar

Navigasi antar halaman adalah bagian penting dari pengembangan aplikasi mobile. Dalam Flutter, BottomNavigationBar adalah salah satu widget yang umum digunakan untuk menampilkan tombol navigasi di bagian bawah layar.

- Menampilkan tombol navigasi di bagian bawah layar.
- Menggunakan gambar ikon dan label untuk setiap tombol navigasi.
- Indeks tombol yang dipilih diatur oleh 'homeC.pressedButton.value'.

4. UI untuk Halaman Utama

Halaman utama aplikasi seringkali menjadi pusat informasi yang vital dan fitur-fitur penting. Dalam panduan ini, penulis merancang UI untuk halaman utama dengan fokus pada menampilkan informasi tentang absensi, tanggal, dan waktu. Selain itu, penulis menambahkan tombol untuk absen masuk dan keluar, serta bagian untuk menampilkan daftar tidak hadir, pengumuman, dan tugas.

- Menampilkan informasi tentang absensi, tanggal, dan waktu.
- Tombol untuk absen masuk dan keluar.
- Bagian untuk menampilkan daftar tidak hadir, pengumuman, dan tugas.

5. LinearPercentIndicator

Indikator persentase seringkali diperlukan untuk menunjukkan kemajuan atau persentase pencapaian suatu tugas. Dalam Flutter, kita dapat menggunakan paket percent_indicator yang menyediakan widget LinearPercentIndicator untuk menampilkan indikator

persentase secara linier. Dalam panduan ini, kita akan menambahkan `LinearPercentIndicator` untuk menampilkan indikator persentase pada halaman utama.

6. Appbar untuk Halaman Utama

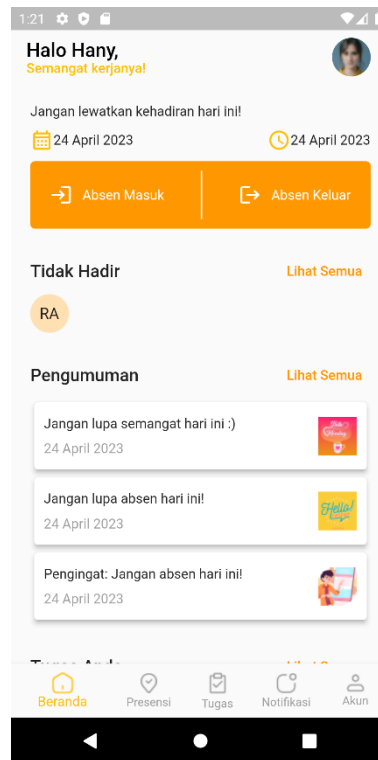
Appbar adalah elemen UI yang penting untuk memberikan navigasi dan informasi yang cepat kepada pengguna. Pada halaman utama, penulis menambahkan Appbar yang menampilkan nama pengguna, pesan semangat, gambar avatar, dan opsi untuk logout. Dalam panduan ini, penulis menyesuaikan Appbar untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih personal dan interaktif.

7. Controller untuk Halaman Utama

Controller memainkan peran penting dalam mengelola logika bisnis dan state aplikasi. Untuk halaman utama, penulis membuat controller yang dapat menyimpan data seperti nama pengguna, judul, waktu, dan gambar untuk ditampilkan di tampilan. Selain itu, kita akan menggunakan `pressedButton` untuk melacak tombol navigasi yang dipilih.

8. Fungsi `onPressed`

Fungsi `onPressed` digunakan untuk menangani tindakan atau perubahan saat pengguna menekan tombol navigasi. Dalam halaman utama, penulis mengimplementasikan fungsi `onPressed` untuk mengubah nilai `pressedButton` saat pengguna menekan tombol navigasi. Fungsi ini akan dipanggil untuk setiap tombol yang diaktifkan untuk mengganti halaman yang ditampilkan.



Gambar 4.2.2. 1 Halaman Home

4.2.3 Notif

Kode yang ada di dalam folder ini adalah bagian dari tampilan utama (Home) dalam Aplikasi Absensi yang menggunakan GetX sebagai manajemen state. Berikut adalah jabaran bagian-bagian utamanya:

1. Dependensi dan Import:

Dependensi membantu memperluas fungsionalitas aplikasi dengan menggunakan paket atau library pihak ketiga. Import kelas juga diperlukan untuk mempermudah kita dan membuat code lebih terstruktur dan rapi.

- Mengimport paket-paket yang diperlukan.
- Menggunakan GetView dari GetX untuk menghubungkan tampilan dengan controller.

2. Struktur UI

Dalam pengembangan aplikasi Flutter, penataan tampilan yang baik adalah kunci untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan terorganisir. Dalam panduan ini, penulis menggunakan Padding dan

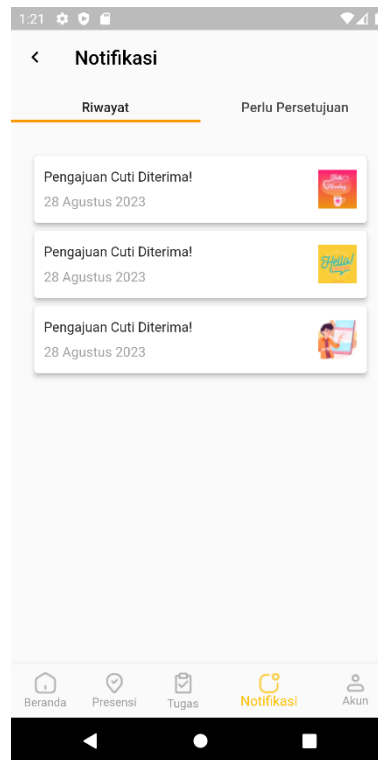
Center untuk penataan tampilan. Selain itu, penulis menampilkan daftar notifikasi menggunakan widget CardCustom untuk setiap notifikasi. Data notifikasi akan diambil dari HomeController.

3. AppBar untuk Halaman Notifikasi

Dalam halaman notifikasi, penulis membuat sebuah AppBar khusus yang mewarisi PreferredSizeWidget agar dapat mengatur ukuran yang diinginkan. AppBar ini akan memiliki tampilan yang transparan dengan shadow yang diatur ke 0. Kita juga akan menggunakan ikon kembali dan judul "Notifikasi". Selanjutnya, penulis menambahkan DefaultTabController dengan dua tab, yaitu "Riwayat" dan "Perlu Persetujuan".

Dalam pengerjaan, penulis CustomAppBar yang mewarisi PreferredSizeWidget. Properti preferredSize digunakan untuk mengatur tinggi AppBar sesuai dengan kToolbarHeight. backgroundColor diatur ke Colors.transparent untuk menciptakan tampilan transparan, dan elevation diatur ke 0 untuk menghilangkan shadow.

Kemudian, penulis menggunakan DefaultTabController dengan dua tab, yaitu "Riwayat" dan "Perlu Persetujuan". Konten untuk masing-masing tab ditempatkan dalam TabBarView.



Gambar 4.2.3. 1 Halaman Notifikasi

4.3. Tugas Khusus

Penulis di sini diberikan tugas khusus atau tugas individu untuk membuat *map location* atau membuat map yang dapat melihat pengguna sedang ada dimana secara realtime.

Tugas ini dikembangkan menggunakan Flutter dan memanfaatkan paket-paket seperti '*google_maps_flutter*' dan '*location*' untuk menciptakan pengalaman berbasis lokasi. Berikut adalah rangkuman komponen utama dari proyek ini:

1. HomePage

Halaman beranda aplikasi yang menampilkan dua tombol "*Map Location*" dan "*See Location*". Tujuannya adalah untuk memberikan opsi navigasi antara dua fitur utama aplikasi.

2. LocationPage

Menangani tampilan dan logika di halaman "*Map location*" dan menggunakan '*Google Maps*' dan '*Location*' package untuk

menampilkan peta dan mendapatkan lokasi pengguna. Tujuannya adalah memberikan pengguna kemampuan untuk melihat peta, mendapatkan lokasi dan menyimpan catatan lokasi.

3. SeeLocationPage

Menampilkan peta dengan lokasi dari data yang diambil dari database.

4. Penggunaan *Google Maps* dan *Location Package*

Menggunakan paket '*google_maps_flutter*' untuk menampilkan Google Maps dan menggunakan paket '*location*' untuk mendapatkan lokasi pengguna.

5. Fungsi-fungsi Penting

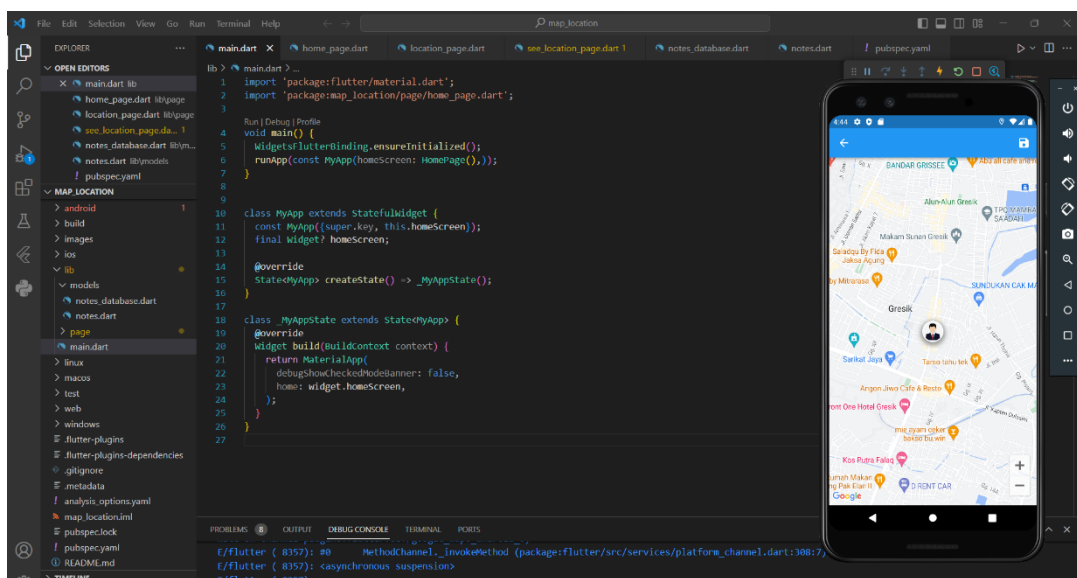
Fungsi `addNote()` dan `updateNote()` menyimpan catatan lokasi baru atau memperbarui catatan yang sudah ada ke dalam database. Sedangkan untuk fungsi `refreshNotes()` untuk membuat catatan lokasi dari database untuk digunakan di halaman "*See Location*".

6. Pemuatan Data dan Penanganan Kesalahan

Fungsi `isLoading` dan `try-catch` pada fungsi `refreshNotes()` adalah memberikan indicator loading saat data dimuat dan menangani kesalahan saat memuat data dari database.

7. Penggunaan Completer pada *GoogleMapController*

Menggunakan '*Completer*' untuk memastikan bahwa '*GoogleMapController*' telah diinisialisasi sebelum digunakan.



Gambar 4.3. 1 Pengerjaan Tugas Khusus

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Selama pelaksanaan kegiatan kerja praktik, penulis memperoleh banyak pengetahuan dalam dunia kerja dan pengalaman baru khususnya di bidang *Mobile Developer*. Dari kegiatan Praktek Kerja Lapangan selama 2 bulan di PT Otak Kanan berjalan lancar sesuai dengan rencana dan ekspektasi penulis, sehingga penulis dapat memperluas dan menambah wawasan bagi mahasiswa dalam dunia kerja yang sebenarnya. Tujuan dari kegiatan ini dilaksanakan sebagai salah satu bentuk untuk mengaplikasikan disiplin ilmu yang telah didapatkan selama menjalani perkuliahan yang implementasinya dapat diterapkan dalam kegiatan yang sebenarnya.

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan tidak hanya menjadi wadah untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang diperoleh selama menjalani perkuliahan, tetapi juga merupakan model yang efektif dalam menghubungkan keterkaitan dan kesepadanan antara pengetahuan akademis dan dunia pekerjaan. Dengan demikian, praktek kerja lapangan menjadi suatu upaya yang strategis untuk menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era globalisasi. Individu yang telah menjalani praktek kerja lapangan diharapkan tidak hanya cerdas dalam menerapkan pengetahuan, tetapi juga kreatif, inovatif, dan memiliki wawasan yang luas. Adapun secara rincian hasil yang saya dapatkan setelah melaksanakan kegiatan praktek kerja sebagai berikut:

- Belajar hal baru dalam membuat aplikasi mobile menggunakan Flutter yaitu GetX yang diimplementasikan di PT Otak Kanan.
- Pengalaman bekerja yang meliputi bagian IT.
- Penulis menerima dengan baik proyek kecil yang telah berjalan lancar selama kerja praktik.
- Memperoleh wawasan yang luas dan baru bagi mahasiswa

5.2 Saran

Dari pengalaman selama menjalani kerja praktik di PT. Otak Kanan, penulis ingin memberikan sejumlah saran yang diharapkan dapat meningkatkan kinerja perusahaan ke depannya. Saran-saran ini diberikan dengan harapan agar PT. Otak Kanan dapat terus berkembang dan meraih kesuksesan yang lebih baik. Adapun saran yang dapat penulis berikan selama melaksanakan kegiatan kerja praktik sebagai berikut:

5.2.1 Saran Bagi Mahasiswa

Mahasiswa yang akan melakukan kegiatan kerja praktik diharapkan dapat mempersiapkan hal-hal yang bersangkutan atau yang sedang dibutuhkan saat kerja praktik dengan sebaik-baiknya agar kegiatan kerja praktik dapat berjalan dengan lancar dan bermanfaat.

5.2.2 Saran Bagi Perusahaan

Staff divisi bisa lebih memonitoring setiap pekerjaan yang telah dikerjakan oleh anak magang selama proses magang/kerja praktik berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayatulloh, S. (2015). OPTIMALISASI GITHUB UNTUK SOFTWARE PROJECT MANAGEMENT DENGAN MEMANFAATKAN NOTIFIKASI SMS. *Jurnal Informatika*, //1).
- Husain, I. (2023). ANALISIS PERFORMA STATE MANAGEMENT PROVIDER DAN GETX PADA APLIKASI FLUTTER. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 2).
- Romzi, M., & Kurniawan, B. (2020). Implementasi Pemrograman Python Menggunakan Visual Studio Code. In *JIK: Vol. XI* (Issue 2). www.python.org

LAMPIRAN



No : 166/SPPK/OK/VIII/2023
Hal : Persetujuan Praktek Kerja

Surabaya, 14 Agustus 2023

Kepada:
Kordinator Kerja Praktik Universitas Internasional Semen Indonesia
Di tempat

Dengan hormat,
Menindaklanjuti permohonan Praktek Kerja yang kami terima, dengan ini kami menyetujui permohonan tersebut untuk nama-nama berikut:

1. Sutan Parsaulian Lubis

Adapun ketentuan mengenai Praktek Kerja adalah sebagai berikut:

- Pelaksanaan Praktek Kerja mulai tanggal 21 Agustus 2023 s/d 21 Oktober 2023.
- Yang bersangkutan dimohon mengikuti aturan perusahaan baik tertulis maupun tidak.

Demikian surat persetujuan Praktek Kerja ini kami buat.
Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Direktur,



otakkanan
PT OTAK KANAN - INDONESIA
M. Santoso Putra D.





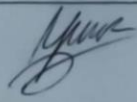
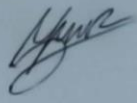
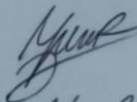
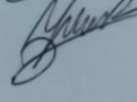
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp. (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR ASISTENSI KERJA PRAKTIK

Nama : Sutan Parsawliam Lubis
 NIM : 3012010080
 Program Studi : Informatika
 Judul Kerja Praktik : Membuat Aplikasi Mobile Absensi


KERJA PRAKTIK dilaksanakan terhitung mulai: 21 Agustus 2023 s/d 21 Oktober 2023
 Laporan akhir harus sudah dikumpul :

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen Pembimbing
1	4 September 2023	Mengkonfirmasi Penerimaan Magang di PT. Otak Kanan	
2	12 September 2023	Konsultasi pengisian logbook Magang di PT. Otak Kanan	
3	01 Oktober 2023	Konsultasi Masalah pengerjaan Kerja praktik dan laporan.	
4	20 November 2023	Revisi Laporan Magang.	


Gresik, 20 November 2023
 Dosen Pembimbing Kerja Praktik

(Yohanis Indra R.)
 NIP. 8216205

Catatan :
 Harap dosen menentukan sistem asistensi dengan mahasiswa, apabila proses asistensi atau pengumpulan laporan kerja praktik melewati batas waktu, maka mahasiswa dinyatakan tidak lulus kerja praktik.



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Perseor) Tbk
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481




UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Perseor) Tbk
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK Doan Pembimbing

Nama : Susan Pussawati Lubis
 NIM : 2012010030
 Judul Kerja Praktek : Penyusunan Aplikasi Mobile Absensi PT Otak Kanan


ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	82	8,2
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	90	22,5
Penguasaan Materi Kerja Praktek (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktek dan kerjasama)	50 %	85	42,5
Kerajinan dan Sikap	15 %	95	14,25
JUMLAH	100%	JUMLAH	87,45

Gresik, 20 Agustus 2023
 Doan Pembimbing

 Yohannis Indra P., Mlgom
 NIP 2316205

LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK Pembimbing Lapangan

Nama : Susan Pussawati Lubis
 NIM : 2012010030
 Judul Kerja Praktek : Penyusunan Aplikasi Mobile Absensi PT Otak Kanan

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	95	9,5
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	94	23,5
Penguasaan Materi Kerja Praktek (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktek dan kerjasama)	50 %	94	47
Kerajinan dan Sikap	15 %	95	14,25
JUMLAH	100%	JUMLAH	94,25

Sembayud, 8 November 2023
 Pembimbing Lapangan

 Otak Kanan
 NIP