



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama pelaksanaan magang di PT Anak Muda Berkarya selama kurang lebih 6 bulan, diposisikan sebagai *IT Staff*, yang memiliki kewajiban untuk membantu PT Anak Muda Berkarya dalam bidang IT dengan cara membuat program yang bertujuan membantu kegiatan sehari-hari dan mengelola data penjualan di estator maupun IAM Community

3.2 Tugas yang dilakukan

Pada Jangka waktu 6 bulan ada beberapa tugas yang diberikan oleh PT Anak muda berkarya, bukan hanya pekerjaan yang didapatkan dari PT Anak Muda Berkarya tetapi ada juga project langsung dari Intiland yaitu :

1. Membuat sistem akuntansi berbasis C#
2. Mengelola data penjualan Estator dalam bentuk Excel.
3. Membuat Website Tasola Lombok dengan Bootstrap
4. Membantu RUPS tahunan Intiland Development.
5. Membuat sistem pencatatan pengeluaran berbasis *PHP* dan *Bootstrap*
6. Membuat Augment Reality pada Instagram untuk PT Anak Muda Berkarya
7. Melakukan Training *Phyton* dan *Datavisualisasi* di Dicodi

3.4 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.4.1 Bulan Pertama – Membuat Sistem Akuntansi berbasis C#

Tugas yang dilakukan dalam periode Bulan pertama ini adalah pemberian tugas dari Kevin Hadinata untuk membuat sistem akuntansi berbasis C# yang dijalankan di platform Microsoft windows Operating System.

Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan interview kepada user, kira-kira apa saja kriteria di dalam program tersebut, dan kriteria dari program tersebut adalah :

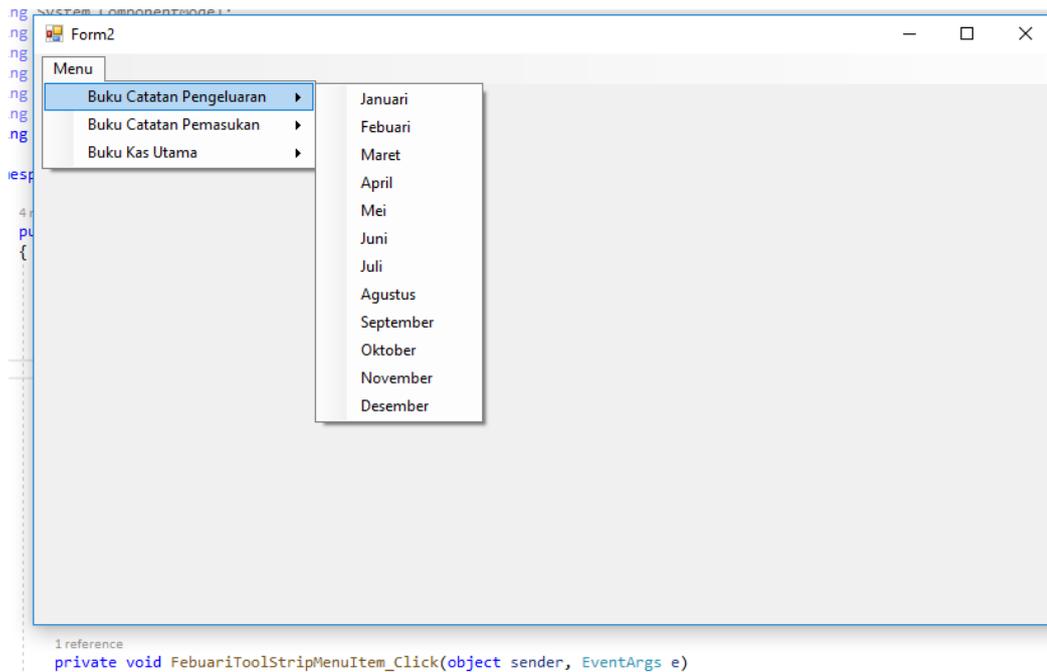
1. Buku Catatan Pengeluaran yang terdiri dari 12 bulan yaitu bulan Januari sampai dengan Desember, yang dimana user bisa menginput beberapa kriteria yaitu : Tanggal, No Bukti, Nomor Cek, Keterangan, Referensi dan selanjutnya di bagian Debit memiliki kriteria yaitu : Serba Serbi, Hutang Dagang dan pada Kredit yaitu : Potongan pembelian dan kas, dan memiliki beberapa opsi yaitu bisa menyimpan data, mengubah data, menghapus data
2. Buku Catatan Pemasukan yang terdiri dari 12 bulan yaitu bulan Januari sampai dengan Desember, yang dimana user bisa menginput beberapa kriteria yaitu : Tanggal, No Nota, Keterangan, Jumlah, Total dan memiliki beberapa opsi yaitu bisa menyimpan data, mengubah data dan menghapus data
3. Buku Kas Utama yang terdiri dari 12 bulan yaitu bulan Januari sampai dengan Desember yang dimana user bisa menginput

Tanggal, PIC, ID, Uraian, Penerimaan, Pengeluaran, Saldo dan memiliki beberapa opsi yaitu bisa menyimpan data, mengubah data dan menghapus data

4. Program tersebut harus memiliki Username dan Password agar tidak semua orang bisa mengakses data tersebut

Setelah mencatat kriteria tersebut maka dibuatlah dalam bentuk C# dengan menggunakan *database* Microsoft access, Karena hal tersebut lebih mudah digunakan oleh user, dan sudah di test juga dan selain itu Microsoft access juga menyediakan dimana file database tersebut bisa langsung *convert* dalam bentuk excel

Program ini digunakan di komputer Intiland 2nd floor dimana database ini bersifat offline database yang hanya digunakan di 1 komputer saja dan tidak dalam berbentuk sharing, tujuan dari tersebut adalah agar *database* tidak leak ke online



Gambar 3.1 Menu Utama

Pada Gambar 3.1 Menu yang digunakan untuk mengisi data pemasukan pengeluaran maupun buku kas utama PT Anak Muda Berkarya mulai dari bulan Januari sampai dengan bulan desember

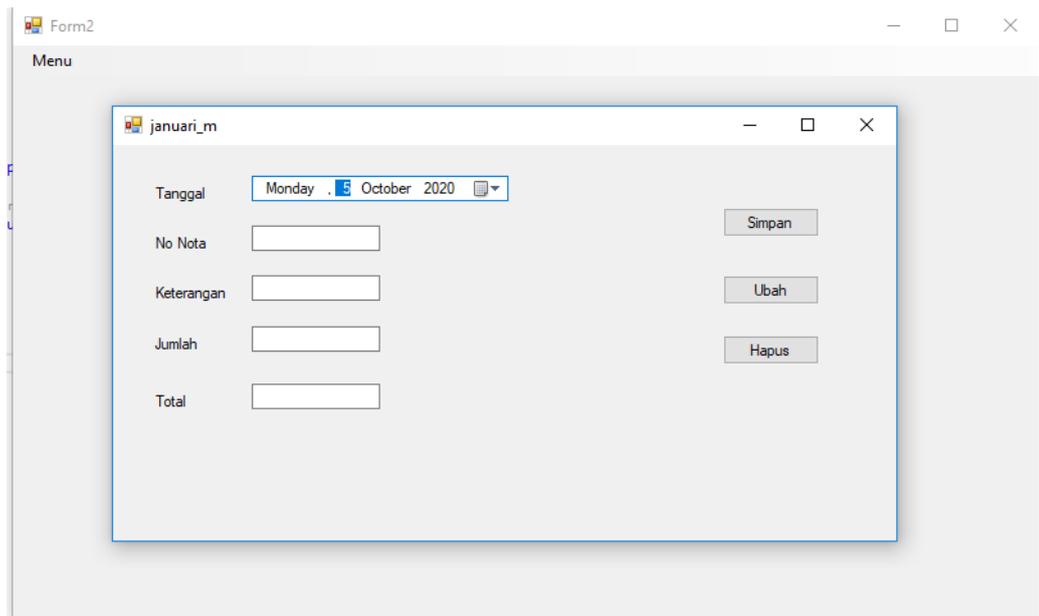
The screenshot shows a web application window titled "Pengeluaran Januari". The window contains a form with the following fields and buttons:

- Tanggal:** A date picker showing "Monday, October 2020".
- Nomor Bukti:** An empty text input field.
- Nomor Cek:** An empty text input field.
- Keterangan:** An empty text input field.
- Refrensi:** An empty text input field.
- Debit:** A section containing two input fields: "Serba Serbi" and "Hutang Dagang".
- Kredit:** A section containing two input fields: "Potongan Pembelian" and "Kas".
- Buttons:** Three buttons are located on the right side of the form: "Simpan", "Ubah", and "Hapus".

At the bottom of the window, there is a footer with the text "buat Website Tasola" on the left and "yaitu Muammar Rifqi yang ditugasi" on the right.

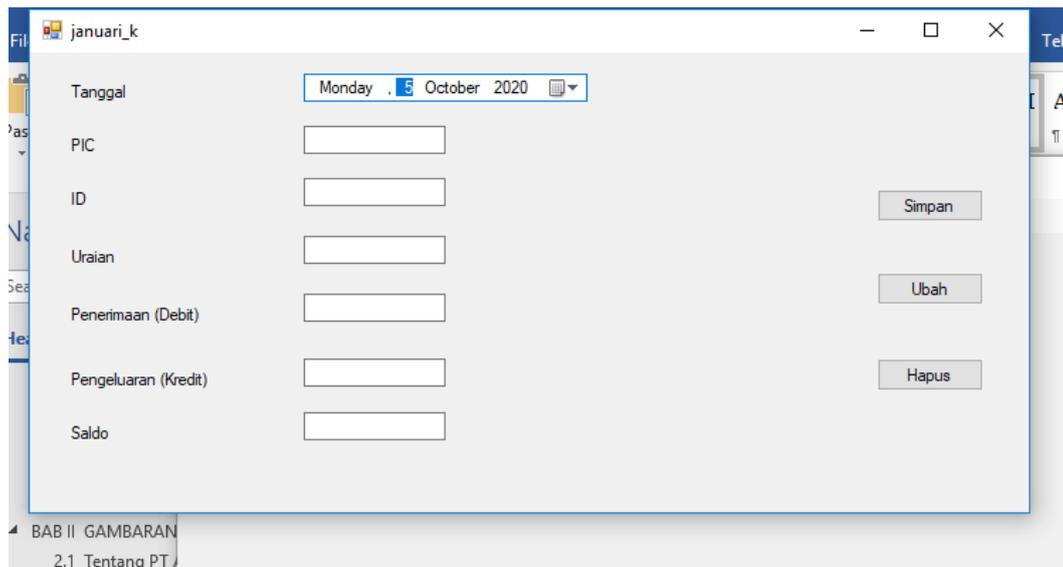
Gambar 3.2 Catatan Pengeluaran

Pada Gambar 3.2 menu untuk mengisi, menghapus maupun mengubah data pengeluaran keuangan PT Anak Muda Berkarya yang di simpan dalam Database Microsoft Access



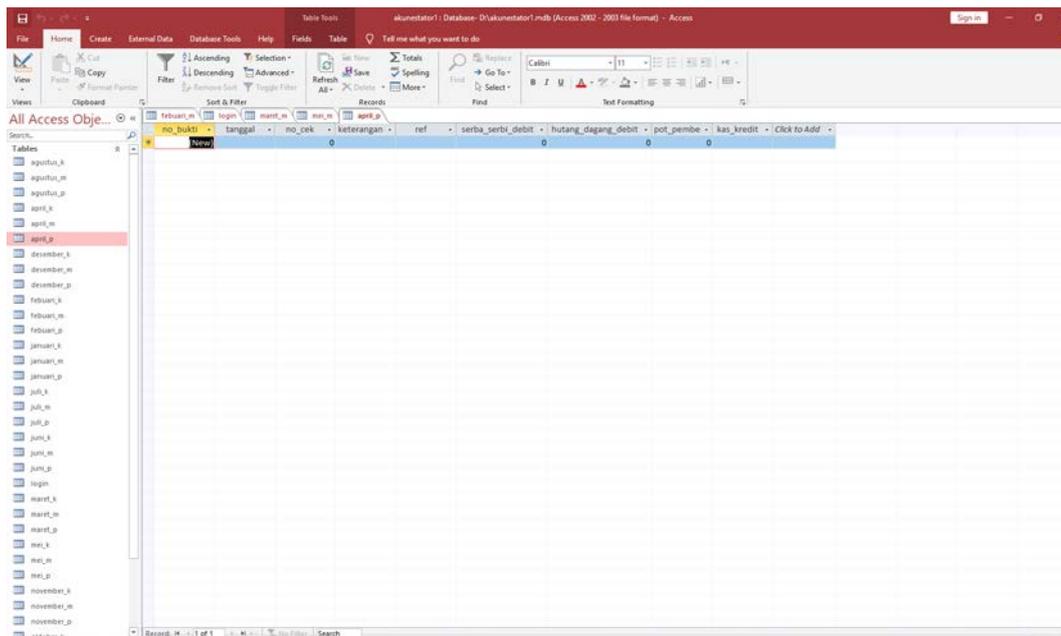
Gambar 3.3 Catatan Pemasukan

Pada gambar 3.3 menu untuk mengisi, menghapus maupun mengubah data pemasukan keuangan PT anak muda Berkarya yang berisi tentang berapa unit lot atau rumah yang sudah dijual



Gambar 3.4 Buku Kas utama

Pada gambar 3.4 menu untuk mengisi, menghapus maupun mengubah data kas utama yang berfungsi untuk melihat seluruh arus kas dalam bentuk akuntansi



Gambar 3.5 Database Microsoft Access

Gambar 3.5 tampilan database Microsoft access yang berisi tentang data pengeluaran, pemasukan ataupun arus kas PT Anak Muda Berkarya yang dimulai dari bulan januari sampai dengan desember

```
{
  <!-- References -->
  public partial class oktober_k : Form
  {
    <!-- Reference -->
    public oktober_k()
    {
      InitializeComponent();
    }

    <!-- Reference -->
    private void Button1_Click(object sender, EventArgs e)
    {
      string data = "Provider = Microsoft.Jet.OLEDB.4.0; Data Source = D:\\akunestator1.mdb";
      OleDbConnection konek = new OleDbConnection(data);
      string perintah = "insert into oktober_k(tanggal,pic,id,uraian,penerimaan_debit,pengeluaran_kredit,saldo) values (@na0,@na1,@na2,@na3,@na4,@na5,@na6)";
      OleDbCommand comman = new OleDbCommand(perintah, konek);
      comman.Parameters.AddWithValue("@na0", dateTimePicker1.Text);
      comman.Parameters.AddWithValue("@na1", textBox1.Text);
      comman.Parameters.AddWithValue("@na2", textBox2.Text);
      comman.Parameters.AddWithValue("@na3", textBox3.Text);
      comman.Parameters.AddWithValue("@na4", textBox4.Text);
      comman.Parameters.AddWithValue("@na5", textBox5.Text);
      comman.Parameters.AddWithValue("@na6", textBox6.Text);
      try
      {
        konek.Open();
        comman.ExecuteNonQuery();
        MessageBox.Show("Data telah di input");
      }
      catch
      {
        MessageBox.Show("Data gagal di input");
      }
      finally
      {
        konek.Close();
      }
    }
  }
}
```

Gambar 3.6 C# Coding Implementation Pengeluaran

Contoh Gambar 3.6 coding implementasi insert database pengeluaran PT Anak Muda Berkarya yang menimplementasi insert ke database

```

using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;
using System.Data.OleDb;

namespace Estator
{
    4 references
    public partial class agustus_m : Form
    {
        1 reference
        public agustus_m()
        {
            InitializeComponent();
        }

        1 reference
        private void Button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            string data = "Provider = Microsoft.Jet.OLEDB.4.0; Data Source = D:\\akunestator1.mdb";
            OleDbConnection konek = new OleDbConnection(data);
            string perintah = "insert into agustus_m(tanggal,no_nota,keterangan,jumlah,total) values (@na0,@na1,@na2,@na3,@na4)";
            OleDbCommand comman = new OleDbCommand(perintah, konek);
            comman.Parameters.AddWithValue("@na0", dateTimePicker1.Text);
            comman.Parameters.AddWithValue("@na1", textBox1.Text);
            comman.Parameters.AddWithValue("@na2", textBox2.Text);
            comman.Parameters.AddWithValue("@na3", textBox3.Text);
            comman.Parameters.AddWithValue("@na4", textBox4.Text);
            try
            {
                konek.Open();
                comman.ExecuteNonQuery();
                MessageBox.Show("Data telah di input");
            }
            catch
            {
            }
        }
    }
}

```

Gambar 3.7 C# Coding Implementation Pemasukan

Contoh Gambar 3.7 coding implementasi insert database pemasukan PT Anak Muda Berkarya yang menimplementasi insert ke database

3.4.2 Bulan Kedua – Membuat Mockup Website Tasola

Tugas yang dilakukan dalam periode Bulan pertama ini adalah pemberian tugas dari Ibu Theresia Rustandi (Intiland Development) dengan rekan kerjanya yaitu Muammar Rifqi yang ditugaskan untuk membuat mockup website tasola Lombok, yang merupakan website pariwisata yang dilengkapi dengan foto pemandangan dan menggunakan PHP untuk sistem pendaftaran peserta yang ingin menginap di tasola Lombok

Untuk Back-end menggunakan Mysql untuk menyimpan, mengubah maupun menghapus database tersebut dilengkapi dengan fungsi PHP dengan metode PDO (PHP Data Object) yang disambungkan dengan Mysql

Untuk Front-end menggunakan bootstrap karena website tersebut akan menjadi simple karena bootstrap sendiri memiliki kelebihan yaitu bersifat responsive yang dimana Ketika kita membuka di Smartphone, Tablet, Laptop maupun PC tampilannya akan rapi.

Dan untuk Mockup Web Tasola dibantu oleh pak Rifqi menggunakan adobe illustrator untuk membuat mockup Website tersebut agar terlihat rapi dan baik agar pada saat proses pembuatannya terlihat jelas dimana letak-letak web tersebut

Setelah menentukan Mockup, Front-End, Back-End maka kita memberikan Mockup website tasola terlebih dahulu dan telah di setujui oleh ibu Theresia Rustandi (PT Intiland Development TBK.) untuk segera dilaksanakan pada bulan ke-tiga.

Welcome to Tasola

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sed lorem auctor, pharetra enim ac, egestas tortor. Ut ultrices non mi ac tincidunt. Donec a metus fermentum, varius ipsum sit amet, euismod risus. Nam blandit enim eros, a tincidunt ex pellentesque quis. Donec tempor mi vitae magna faucibus, nec pellentesque nibh interdum. Quisque lacinia dictum placerat. Ut rhoncus velit id odio finibus sagittis. Plu

In hac habitasse platea dictumst. Praesent justo orci, tristique vel augue vel, egestas viverra ligula. Maecenas quis fringilla ex. Etiam pretium blandit dolor ac mattis. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Curabitur fermentum massa a magna egestas consectetur. Quisque sit amet sodales ligula. Fusce vehicula ligula a molestie lacinia. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Morbi maximus scelerisque enim, sit amet convallis neque pretium nec. Cras dapibus eleifend nulla, bibendum pellentesque sapien interdum nec. Suspendisse in neque dapibus, ornare risus sed, ullamcorper orci. Pellentesque habitant



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis sed lorem auctor, pharetra enim ac, egestas tortor. Ut ultrices non mi ac tincidunt. Donec a metus fermentum, varius ipsum sit amet, euismod risus. Nam blandit enim eros, a tincidunt ex

Gambar 3.8 Mockup Tasola 1 (artikel)

Mockup awal Gambar 3.8 adalah homepage welcome to tasola yang akan diisi oleh artikel seputar tasola dan pengenalan sedikit tentang tasola untuk menarik minat para turis



Home About Us Explore Rooms Special Offer Booking Via

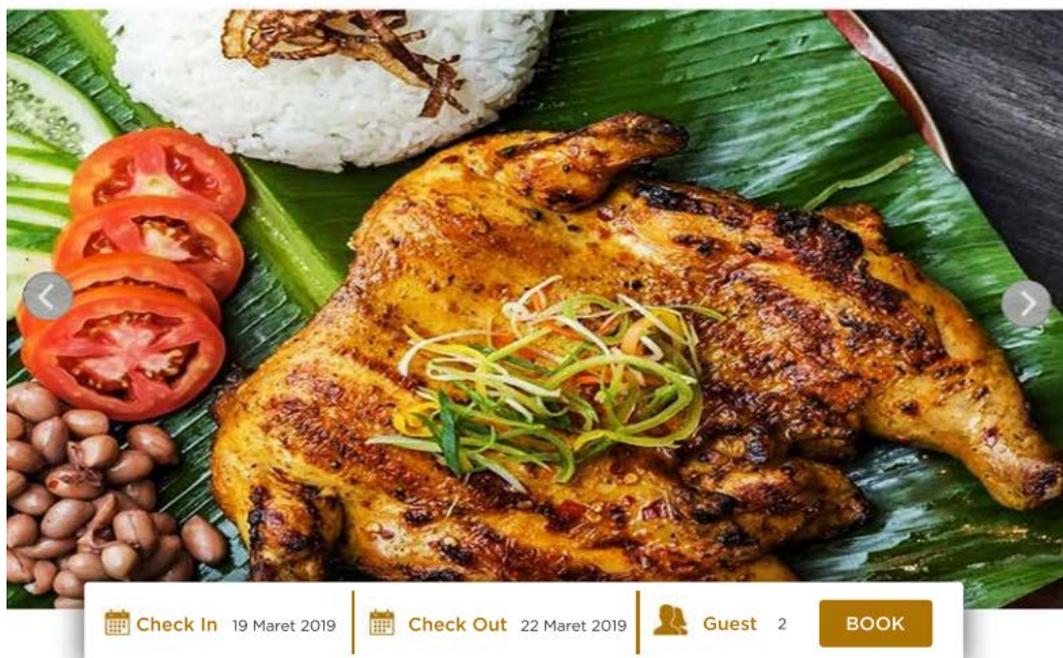


Gambar 3.9 Mockup Tasola 2 (artikel)

Mockup awal Gambar 3.9 adalah artikel tasola yang akan diisi dengan apa saja yang ada di tasola maupun sejarah sedikit ataupun asal usul tentang tasola indonesia



Home About Us Explore Rooms Special Offer Booking Via



Gambar 3.10 Mockup Tasola Explore

Mockup awal Gambar 3.10 adalah tasola explore yang berisi tentang paket maupun harga menginap di tasola Indonesia dan tombol book yang akan dialihkan ke form pendaftaran tasola indonesia

Explore Tasola

Traditional Food

Experience fine dining and traditional performances and menus once a week at our amphitheatre. This intimate open air venue presents authentic music and dance performances by the indigenous Sasak peoples, accompanied by a specially curated a la carte menu served by candlelight. An unforgettable experience made even more special against a backdrop of ocean views. All topped off with our attentive, unobtrusive service.

Dinner timing : 7.00 pm - 11.00 pm

Price Complimentary

BOOK

More Experience



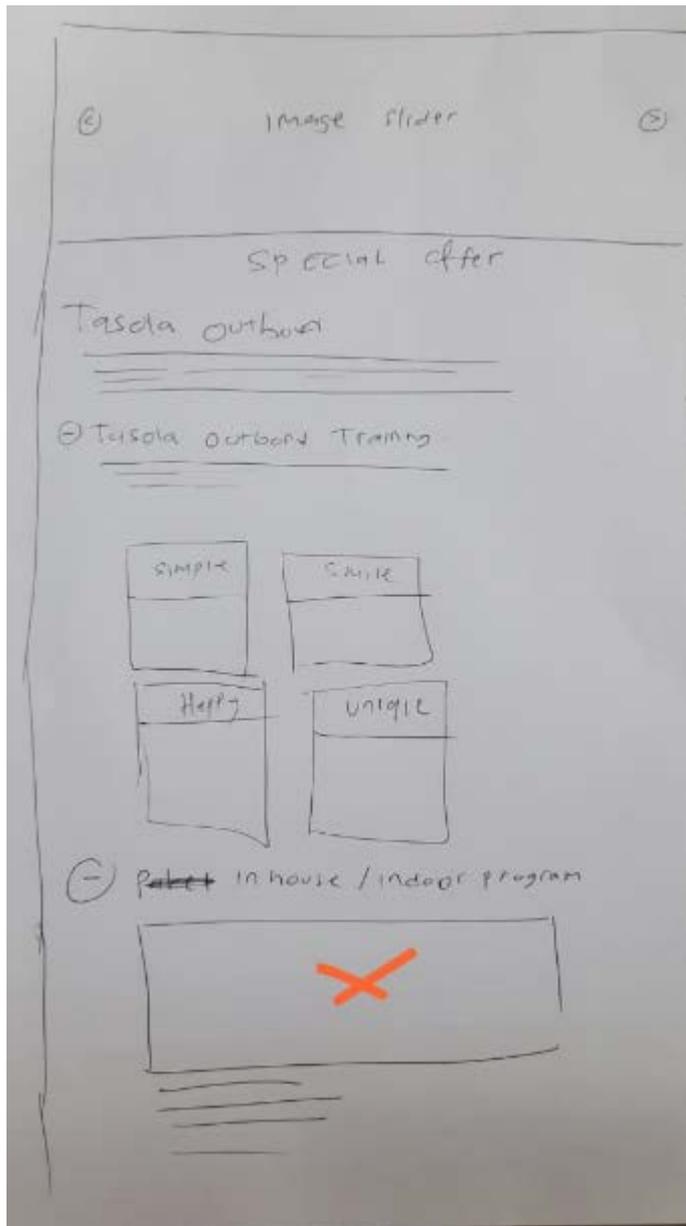
Local Wisdom

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore

[Explore >](#)

Gambar 3.11 Mockup Tasola Explore 2

Mockup awal Gambar 3.11 adalah Explore tasola beserta booking feature yang bertujuan untuk menarik peminat atau turis untuk menginap di tasola



Gambar 3.12 Mockup Draw in Hand

Gambar 3.12 menunjukkan draw in hand tasola Indonesia pertama kali brainstorming yang membutuhkan waktu sekitar kurang lebih 2 jam dan tentunya sampai membuat mockup design

```
sha384-MCw98/SfndE8fJ13GxwE0ngsV7Zz7/0Xf0a0ApmYm8Liux0PRF0JWJ8ERdKnLPMU" crossorigin="anonymous" >
<title>Tasola</title>
</head>
<body>
<nav class="navbar navbar-light navbar-expand-md bg-light justify-content-md-center justify-content-start">
  <a class="navbar-brand d-md-none d-inline" href="">Brand</a>
  <button class="navbar-toggler ml-1" type="button" data-toggle="collapse" data-target="#collapsingNavbar2">
    <span class="navbar-toggler-icon"></span>
  </button>
  <a class="nav-link" href="#"><i class="fa fa-search mr-1"></i></a>
  <div class="navbar-collapse collapse justify-content-between align-items-center w-100" id="collapsingNavbar2">
    <ul class="navbar-nav mx-auto text-md-center text-left">
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="#"></a>
      </li>
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="#"></a>
      </li>
      <li class="nav-item my-auto">
        <a class="nav-link navbar-brand mx-0 d-none d-md-inline" href=""></a>
      </li>
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="#"></a>
      </li>
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="#"></a>
      </li>
    </ul>
    <ul class="nav navbar-nav flex-row justify-content-md-center justify-content-start flex-nowrap">
      <li class="nav-item"><a class="nav-link" href=""><i class="fa fa-facebook mr-1"></i></a> </li>
      <li class="nav-item"><a class="nav-link" href=""><i class="fa fa-twitter"></i></a> </li>
    </ul>
  </div>
</nav>
<nav class="navbar navbar-light navbar-expand-md bg-light justify-content-md-center justify-content-start">
  <a class="navbar-brand d-md-none d-inline" href="">Brand</a>
  <button class="navbar-toggler ml-1" type="button" data-toggle="collapse" data-target="#collapsingNavbar2">
    <span class="navbar-toggler-icon"></span>
  </button>
  <a class="nav-link" href="#"><i class="fa fa-search mr-1"></i></a>
  <div class="navbar-collapse collapse justify-content-between align-items-center w-100" id="collapsingNavbar2">
    <ul class="navbar-nav mx-auto text-md-center text-left">
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="#">About Us</a>
      </li>
      <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" href="#">Explore</a>
      </li>
      <li class="nav-item my-auto">

```

Gambar 3.13 Artikel PHP

Coding di Gambar 3.13 adalah heading sampai dengan navigasi artikel tasola yang menggunakan sistem Bootstrap4 dalam bentuk Navbar

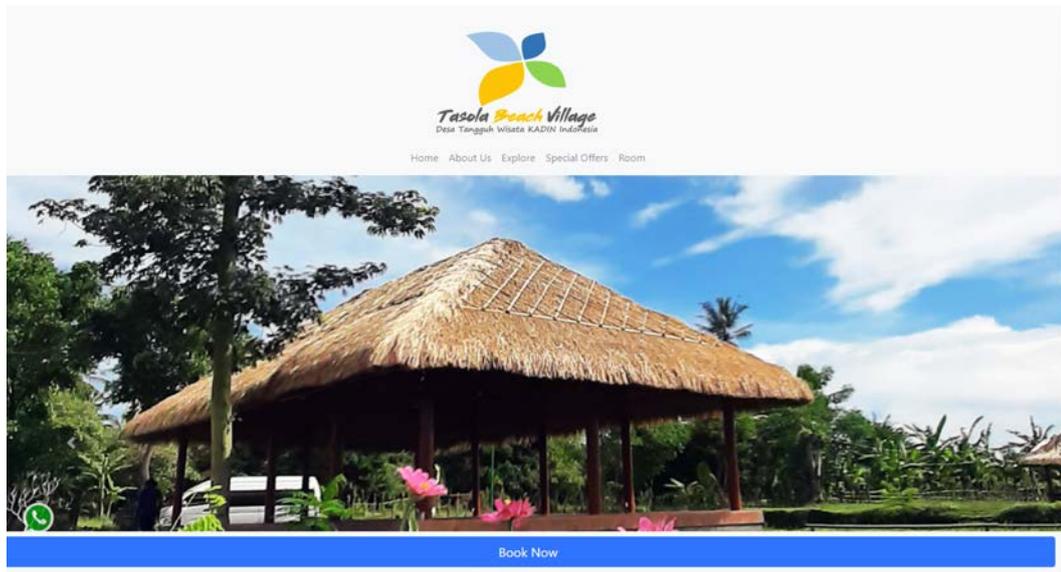
```
<h3 class="text-center"><font color="black">Latar Belakang</font></h3>
<div class="text-justify kadin">
<>Sejak terjadinya musibah gempa di Lombok Agustus 2018 lalu, pengurus Kadin Indonesia bidang properti (Kadin Properti) di bawah komando Hendro S. Gondokusumo berinisiatif
melakukan penggalangan dana untuk diberdayakan bagi masyarakat Lombok. Pengurus Kadin Properti sepakat pada rapat 4 September 2018 bahwa penggunaan dana tersebut akan fokus
pada perbaikan fasilitas umum dan sosial yakni perbaikan sanitasi, air bersih, rumah ibadah, sekolah, klinik dan lain-lain.</>
<>Kadin Properti berhasil membangun 7 bangunan di 5 desa yaitu :</>
<div>1. Bangunan Pondok Bersalin Desa (Polindes) dan rumah bidang di desa Teniga, Lombok Utara</div>
<div>2. Bangunan musholla di desa Tanak Song Lauk, Lombok Utara</div>
<div>3. Balai Serba Guna di desa Selengen, Lombok Utara</div>
<div>4. Balai Serba Guna di desa Madana, Lombok Timur</div>
<div>5. Bangunan musholla di desa Madana, Lombok Timur</div>
<div>6. Balai Serba Guna di desa Obel Obel, Lombok Timur</div>
<div>7. Bangunan musholla di desa Dara Kunci, Lombok Timur
</div>
<h3 class="text-center"><font color="black">KADIN PERDULI PENINGKATAN PEREKONOMIAN PASCA GEMPA LOMBOK</font></h3>
<div class="text-justify kadin">
<>Melihat potensi dan keramahan penduduk di desa Tanak Song Lauk, Kadin Properti memutuskan untuk menjadikan desa Tanak Song Lauk sebagai desa percontohan untuk peningkatan
perekonomian pasca gempa Lombok.
Keunggulan Tanak Song Lauk : </>
<div>- berada di bibir pantai yang indah.</div>
<div>- Memiliki jasa keramahantahan dan gotong royong yang tertanam dengan baik di perilaku penduduk.</div>
<div>- Masuk dalam kawasan strategis kabupaten dengan sektor unggulan perdagangan dan jasa.</div>
<div>- Tersedia lahan yang dapat dikembangkan.</div>
<div>- Ada rencana jalan lingkar melewati dusun ini.</div>
<div>- Potensi strategis, dekat dengan ibukota kabupaten.</div>
<div>- Penghasilan utama sebagai nelayan, sebagian besar memiliki perahu namun tipikal nelayan, 3-5 bulan dalam setahun tidak bisa melaut.</div>
<div>- Perputaran perekonomian yang rendah namun memiliki potensi untuk ditingkatkan.</div>
</div>
<>Per Januari 2020, Desa Tangguh Wisata Tanak Song Lauk mendapatkan nama baru : TASOLA BEACH VILLAGE, perpaduan yang harmonis antara kearifan lokal dengan fasilitas
parwisata yang mumpuni. Tasola merupakan nama desa pesisir di Lombok Utara, singkatan dari Tanak Song Lauk yang artinya tanah kosong di sisi utara desa. Di sinilah Tasola
Beach Village dikembangkan dengan binaan dari Kadin Indonesia dalam rangka melakukan revitalisasi ekonomi masyarakat pasca gempa bekerjasama dengan pemerintah dan masyarakat.</>
</div>
<h3 class="text-center"><font color="black">ADA APA SAJA DI TASOLA</font></h3>
<div class="text-justify kadin">
<div>1.26 paviliun untuk homestay </div>
<div>2.Arena pertunjukan seni </div>
<div>3.Pendopo besar </div>
<div>4.Unit Pengolahan Ikan </div>
<div>5.Restoran </div>
<div>6.Parkir, toilet, musholla </div>
<div>7.Live-in kehidupan bahari </div>
<div>8.Kegiatan edukatif (outbound) </div>
</div>
<h3 class="text-center"><font color="black">Partner Kami</font></h3>
```

Gambar 3.14 About PHP

Coding di Gambar 3.14 adalah heading sampai dengan navigasi artikel tasola menggunakan sistem Bootstrap4 dalam bentuk Navbar

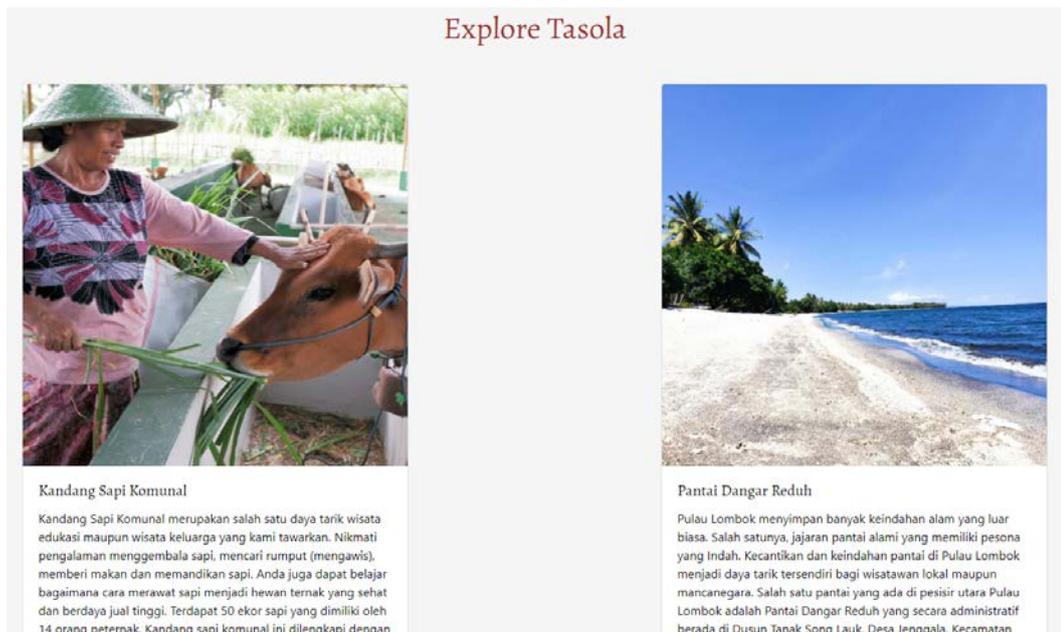
3.4.3 Bulan Ketiga– Membuat Website Tasola

Setelah mendapatkan mockup website tasola lalu mengerjakan website tersebut dengan bootstrap dan meminta data- berupa gambar, artikel, wording ke pengurus tasola Lombok dan proses pengerjaan tersebut juga lumayan lama karena ada beberapa gambar maupun wording untuk tasola Lombok belum diberikan untuk di publish ke website tersebut, dan ada beberapa revisi yang dilakukan lumayan banyak, revisi tersebut dapat dilihat oleh semua stakeholder tasola Lombok di dalam google drive excel



Gambar 3.15 Tasola Lombok Webpage 1

Gambar 3.15 adalah Webpage Home tasola Lombok Indonesia dengan Slider serta tombol book now untuk para turis bisa mendaftarkan diri menginap di tasola Indonesia



Gambar 3.16 Tasola Lombok Webpage 2

Gambar 3.16 adalah Webpage tasola Indonesia dengan mini artikel seputar tasola Indonesia dan apa saja yang menarik di tasola indonesia

Masukan Data Dirimu!

Name

Email

Check In

Check out

Telephone

guest

Package

Gambar 3.17 Booking Feature

Fitur booking untuk customer bila ingin mendaftarkan diri menginap di tasola serta nama paket untuk mempermudah mengingat paket apa saja yang ditawarkan

Data Pendaftar								
<input type="button" value="Tambah"/>								
No	Name	Email	Check In	Check Out	Telephone	Guest	Pacakage	Action
1	eugen cong v2	eugencong@yahoo.co.id	2020-06-01	2020-06-02	085719886886	4	Intiland	<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	Eugentest	eugencong@gmail.com	2020-10-05	2020-10-06	085719886886	5	Happy	<input type="button" value="Update"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 3.18 Data Booking

Gambar 3.18 adalah Data pendaftar yang ingin booking menginap di tasola Indonesia yang bisa kita ubah maupun hapus bila diperlukan

LOGIN

Username

Password

Gambar 3.19 Login into System

Gambar 3.19 Menunjukkan Login untuk mengakses data pendaftar tasola Indonesia yang wajib mengisi username dan password

Special Offers

Tasola Outbound

Merupakan suatu kegiatan untuk keluarga besar, komunitas ataupun perusahaan yang diadakan pada waktu tertentu di satu lokasi baik di dalam maupun luar ruangan dengan tema yang telah disepakati, guna menajati tali silaturahmi, membangun keakraban dan rasa kekeluargaan. Kegiatan ini merupakan perpaduan antara kegiatan fisik, pikiran, dan emosional namun dikemas dengan sedemikian rupa sehingga tidak terlalu berat untuk dilaksanakan. Lebih dominan kepada unsur hiburan, seperti misalnya bersama-sama berkunjung ke wahana wisata tertentu, makan bersama ditambah dengan game/pertandingan yang seru baik perseorangan maupun kelompok ditambah lagi dengan hiburan musik dan lain sebagainya. Aktivitas yang dilakukan lebih tertuju pada aspek menyenangkan tetapi terdapat manfaat yang luar biasa untuk kelompok ataupun perorangan yang mengikuti kegiatan ini.

Simple	Smile	Happy	Unique
Rp.65.000	Rp.95.000	Rp.135.000	Rp.375.000
Venue for 6 hour	Venue for 6 hour	Venue for 6 hour	2D 1N
Facilitator	Facilitator	Facilitator	Package Happy
Activity (7 games)	Activity (7 games)	Activity (9 games)	Stay @ Paviliun
Snack 1x	Snack 1x	Snack 1x	BBQ Dinner
Free flow ice water	Free flow ice water	Free flow ice water	Camp Fire
Free & Easy at beach	Free & Easy at beach	Free & Easy at beach	Sound System
Documentation	Documentation	Documentation	Literature 2 menu app
Lunch Box	Lunch Box	Lunch Box	
Sound System	Sound System	Sound System	

Gambar 3.20 Special Offers

Gambar 3.20 menjelaskan nama paket beserta fasilitas yang didapatkan di tasola Indonesia mulai dari yang termurah sampai dengan termahal beserta fasilitas apa saja yang didapatkan

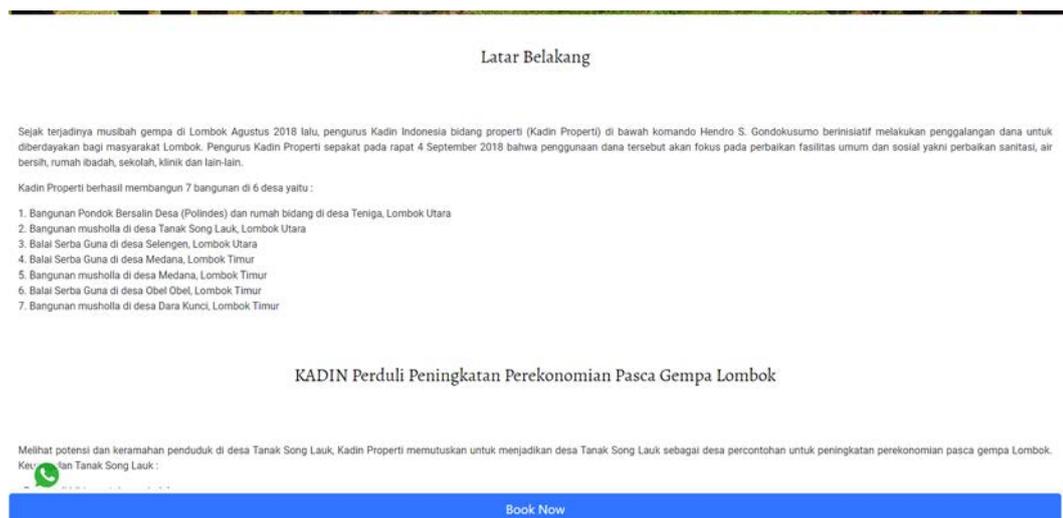
Task ID	Description	Content
1	Tambahkan bagian jumlah tamu pada box booking	Sudah Terinya namanya "No Guest"
2	Ganti Kalimat pengantar untuk thumbnail explore tasola. terdiri dari peternakan, pantai, local wisdom dan food	<p>Cattle Farm</p> <p>This is a farm with supporting local wisdom and a natural beach in the traditional context. This location is a place to enjoy.</p> <p>Pulau Lombok menyimpan banyak keindahan alam yang luar biasa. Salah satunya, jajaran pantai alami yang memiliki pesona yang indah. Kecantikan dan keindahan pantai di Pulau Lombok menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Salah satu pantai yang ada di pulau utara Pulau Lombok adalah Pantai Deger Reduh yang secara administratif berada di Dusun Tanah Seng Lank, Desa Jenggala, Kecamatan Tanjung, Kabupaten Lombok Utara, Nusa Tenggara Barat. Terdapat muara Sungai Gange di sisi timur pantai, deretan perahu nelayan yang berjajar rapi dan indahnya sunset maupun sunrise sangat cocok untuk pecinta fotografi mengambil momen indah di Pantai Deger Reduh.</p> <p>Kandang Sapi Komunal merupakan salah satu daya tarik wisata edukasi maupun wisata keluarga yang kami tawarkan. Nikmati pengalaman membawa sapi, mencari rumput (mengawit), membuat makan dan memandikan sapi. Anda juga dapat belajar bagaimana cara merawat sapi menjadi hewan ternak yang sehat dan berdaya jual tinggi. Terdapat 50 ekor sapi yang dimiliki oleh 14 orang peternak. Kandang sapi komunal ini dilengkapi dengan pengolahan limbah, area gembala, pos penjagaan dan pemangangan yang sangat memikat di malam hari. Keberhasilan menjadi faktor utama yang harus dilakukan setiap harinya sehingga dapat mengubah kesan kandang sapi yang kumuh menjadi kandang yang bersih dan menarik untuk belajar dan bermain.</p>
3	Tambahkan tulisan somed	<p>Follow Us</p> <p>FB: Tasola Lombok Instagram @tasolalombok</p> <p>Youtube: My Tasola</p>
4	Tasola outbound	<p>CHARACTER BUILDING</p> <p>MENU</p>

Gambar 3.21 Revisi dengan Excel Online

Gambar 3.21 adalah revisi per hari sampai dengan per minggu yang dilakukan secara online mulai dari revisi gambar maupun wording artikel tasola indonesia

3.4.4 Bulan keempat – Testing and implementasi tasola lombok

Pada minggu Bulan keempat dimana setelah semuanya di revisi oleh para stakeholder dan pak Rifqi maka diadakanlah testing terlebih dahulu oleh para *stakeholder* tasola Lombok semua testing ini termasuk dalam *back-end, front-end* maupun tampilannya dan ada beberapa revisi dalam wording artikel maupun desainnya, setelah semua testing oleh *stakeholder* dan mencoba segala teknis back-end yang merupakan form tersebut dan berhasil di test, maka implementasi website ke *webhosting* tersebut, implementasi *webhosting* tersebut berupa mengupload semua file yang berada di localhost ke online *webserver*, perubahan tersebut termasuk perubahan dalam sisi coding PDO di mysql agar database tersebut bisa berjalan dengan lancar



Gambar 3.22 About Us Tasolalombok.com

Gambar 3.22 adalah About us tasola yang menjelaskan sejarah tentang tasola Indonesia dan bagaimana pertama kali tasola Indonesia dibentuk

CONTRIBUTOR

- | | |
|--|---------------------------|
| - Rosan P. Roeslani | - Budiarto Linggowijono |
| - Hendro S. Gondokusumo | - Harry Hanawi |
| - James T. Riady | - Riscon Group |
| - Franky O. Widjaja | - Setyo Maharso |
| - Sanny Iskandar | - Ciputra Group |
| - Erwin Aksa dan Bidang Konstruksi & Infrastruktur Kadin | - Jaindo Metal Industries |
| - Benny Soetrisno | - Surya Toto Indonesia |
| - Johnny Darmawan | - Nippon Paint |

Tim Pelaksana

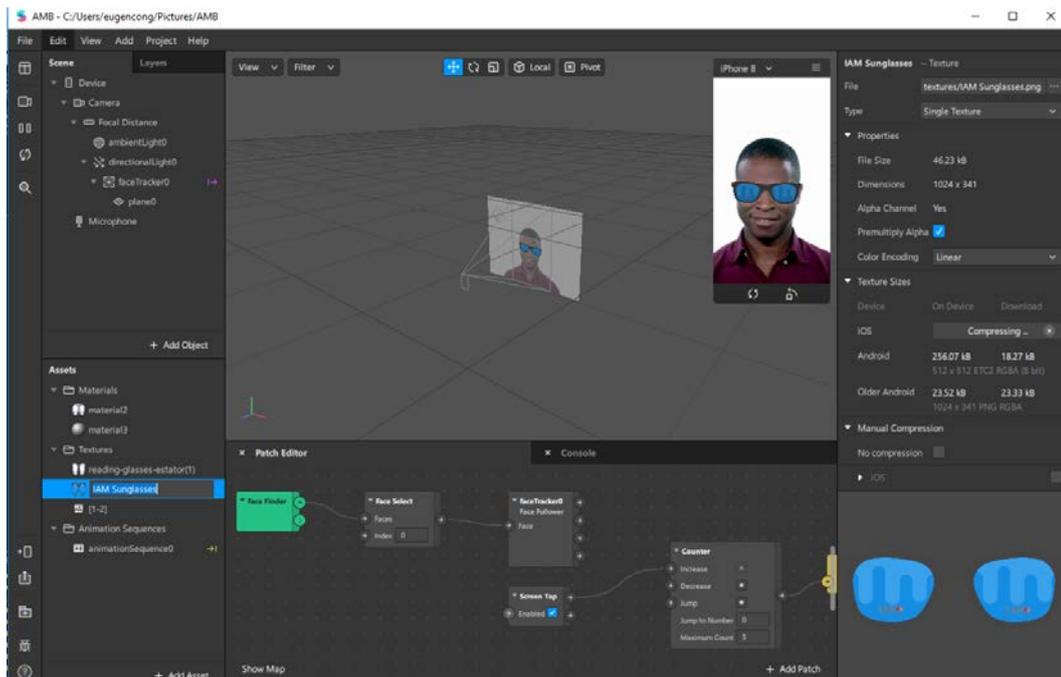
- | | |
|---------------------|----------------------|
| - Dadang Juhro | - Aang Pitalaswaya |
| - Theresia Rustandi | - Prananda Herdiawan |
| - Dwigowo Bayu | - Rahmad Riyadi |
| - Aning Wulandari | - Lorenzo Emilio |
| - Tata Wahyudin | - Endah |
| - Lince Ria Siregar | - Eugen |
| - | - |

Gambar 3.23 About Us 2 Tasolalombok.com

Gambar 3.23 Menunjukkan Tim pelaksana yang membantu menyempurnakan tasola Indonesia mulai dari membangun tasola Indonesia sampai dengan contributor tasola indonesia

3.4.5 Bulan Kelima – Membuat Augment Reality, Training Datavisualisasi dan python

Pada Bulan kelima, melakukan training gratis yang di referensi oleh teman kantor yang bertujuan untuk mengasah skill agar tidak ketinggalan teknologi di era serba digital, pada bulan ini fokus belajar untuk mengambil test / ujian python dari *dicoding academy* dan test training datavisualisasi juga dari *dicoding academy*, untuk *augment reality* ini berbeda dengan 2 tes sebelumnya, dimana pada *augment reality* harus membuat programnya sendiri dan mengumpulkannya untuk dikoreksi oleh team *dicoding academy*, dan output tersebut sudah publikasikan di Instagram estator yang dimana hasil tersebut membuat kaca mata *augment reality* yang memerlukan sedikit skill coding untuk menentukan dimana lokasi titik mata dan kepala yang tepat dengan menggunakan “IF” Function



Gambar 3.24 Spark AR Dengan fungsi Patch Editor

Gambar 3.24 Menunjukkan Implementasi fungsi logic patch editor terhadap augment reality yang bertujuan untuk deteksi mata agar asset mengikutinya



SERTIFIKAT KELULUSAN

diberikan kepada:

Eugen

atas kelulusannya pada kelas Memulai Pemrograman Dengan Python pada 23 Apr 2020



Bandung, 23 Apr 2020

Narenda Wicaksono
Chief Executive Officer
Dicoding Indonesia

Sertifikat ini berlaku hingga 23 Apr 2023



Scan QR Code di atas untuk mengakses portfolio Developer.
Atau akses portfolio tersebut melalui link berikut:
<https://www.dicoding.com/users/444170/academies>

Gambar 3.25 Sertifikasi Python Dicoding

Gambar 3.25 Adalah Sertifikasi kelulusan ujian pilihan ganda python



Gambar 3.26 Sertifikasi Data Visualisasi Dicoding

Gambar 3.26 Adalah Sertifikasi kelulusan ujian data visualisasi dicoding

3.4.6 Bulan Keenam – Membuat PHP untuk Pengeluaran PT Anak Muda Berkarya dan membantu RUPS intiland

Pada bulan keenam, Tugas yang dilakukan dalam periode Bulan ini adalah pemberian tugas dari Ibu Monica Tanata, untuk membuat pengeluaran Estator yang bersifat online dan dapat diakses dari Smartphone, Tablet, PC yang disertai dengan keamanan yang cukup aman agar tidak dapat digunakan oleh sembarangan orang dan membuat program dengan kriteria :

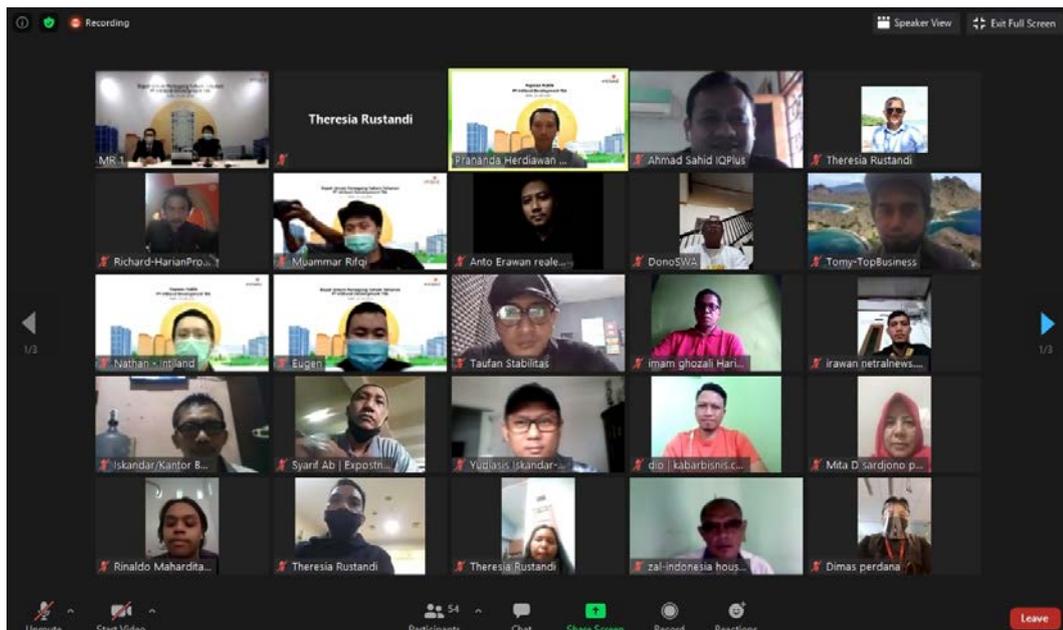
1. Nomor
2. Pengeluaran
3. Deskripsi

4. Jumlah
5. Nominal (Harga)
6. Total Harga

Dan tentunya dengan fungsi yaitu dengan CRUD bisa untuk delete, input maupun mengubah database tersebut, dan database tersebut lengkap dari bulan Januari sampai dengan bulan Desember

Setelah dibuat di localhost maka dilakukan testing di website tersebut dengan subdomain yang baru agar tidak dapat diakses oleh semua orang dan hanya beberapa orang yang berkepentingan yang mengetahui akses tersebut juga memasang password di domain tersebut agar sebelum mengakses web tersebut kita wajib untuk mengisi username dan password terlebih dahulu baru bisa masuk ke login tersebut

Pada minggu terakhir ada tugas di Intiland tower development dan tugas kali ini langsung dengan ibu Theresia Rustandi yang bertujuan untuk menyelenggarakan Rapat Umum Pemegang Usaha (RUPS) Tahunan yang dilaksanakan oleh Intiland Development, Tugas yang dilakukan adalah membantu untuk setting zoom, dan membantu hardware dalam memasang beberapa Video Camera, Audio Jack maupun speaker yang akan dilaksanakan di akhir magang, acara tersebut ada dilakukan kurang lebih 3x gladi kotor dan 2x gladi bersih yang di lakukan di Gedung Intiland tower



Gambar 3.27 RUPS Intiland 2020

Gambar 3.27 Adalah Daftar beberapa peserta yang ikut RUPS intiland via Zoom Online yang berisi mulai dari investor intiland sampai dengan pendiri intiland development

LOGOUT

Bulan Januari

Tambah

ID	TANGGAL	PENGELUARAN	NOMINAL	KETERANGAN	Action
1	2020-06-16	Starbucks	20000	TERSERAH DEH	Update Hapus
2	2020-01-23	Makan mehong	40000	Selesa deh	Update Hapus
Total			60000		

Export to excel

Gambar 3.28 Data Pengeluaran PT AMB dengan PHP

Gambar 3.28 adalah Data yang bisa diakses untuk menghapus ataupun mengubah pengeluaran PT AMB

Update Data

TANGGAL	<input style="width: 80%;" type="text" value="16/06/2020"/>
PENGELUARAN	<input style="width: 80%;" type="text" value="Starbucks"/>
NOMINAL	<input style="width: 80%;" type="text" value="20000"/>
KETERANGAN	<input style="width: 80%;" type="text" value="TERSERAH DEH"/>

Gambar 3.29 Update Data

Gambar 3.29 adalah Mengubah data pengeluaran mulai dari tanggal sampai dengan keterangan

agustus	1/7/2020 12:21 PM	File folder
april	1/7/2020 11:59 AM	File folder
desember	1/7/2020 12:27 PM	File folder
februari	1/7/2020 11:55 AM	File folder
januari	1/7/2020 11:53 AM	File folder
juli	1/7/2020 12:20 PM	File folder
juni	1/7/2020 12:18 PM	File folder
maret	1/7/2020 11:57 AM	File folder
mei	1/7/2020 12:15 PM	File folder
november	1/7/2020 12:26 PM	File folder
oktober	1/7/2020 12:25 PM	File folder
september	1/7/2020 12:22 PM	File folder

Gambar 3.30 Data Finance Januari sampai Desember

Gambar 3.30 adalah File data dari bulan januari sampai dengan desember yang disimpan di dalam folder masing masing bulan

```
<?php
class Library
{
    public function __construct()
    {
        $host = "localhost";
        $dbname = "amb";
        $username = "root";
        $password = "1";
        $this->db = new PDO("mysql:host={$host};dbname={$dbname}", $username, $password);
    }
    public function add_data($TANGGAL, $PENGELOMPOK, $NOMINAL, $KETERANGAN)
    {
        $data = $this->db->prepare("INSERT INTO januari (TANGGAL, PENGELOMPOK, NOMINAL, KETERANGAN) VALUES (?, ?, ?, ?)");
        $data->bindParam(1, $TANGGAL);
        $data->bindParam(2, $PENGELOMPOK);
        $data->bindParam(3, $NOMINAL);
        $data->bindParam(4, $KETERANGAN);
        $data->execute();
        return $data->rowCount();
    }
    public function show()
    {
        $query = $this->db->prepare("SELECT * FROM januari");
        $query->execute();
        $data = $query->fetchAll();
        return $data;
    }
    public function get_by_id($ID)
    {
        $query = $this->db->prepare("SELECT * FROM januari where ID=?");
        $query->bindParam(1, $ID);
        $query->execute();
        return $query->fetch();
    }
    public function update($ID, $TANGGAL, $PENGELOMPOK, $NOMINAL, $KETERANGAN)
    {
        $query = $this->db->prepare("UPDATE januari set TANGGAL=?, PENGELOMPOK=?, NOMINAL=?, KETERANGAN=? where ID=?");
        $query->bindParam(1, $TANGGAL);
        $query->bindParam(2, $PENGELOMPOK);
        $query->bindParam(3, $NOMINAL);
        $query->bindParam(4, $KETERANGAN);
        $query->bindParam(5, $ID);
        $query->execute();
        return $query->rowCount();
    }
    public function delete($ID)
    {
        $query = $this->db->prepare("DELETE FROM januari where ID=?");
    }
}
```

Gambar 3.31 Library PHP

Gambar 3.31 adalah Coding menginput data ke database mysql yang terdiri dari beberapa fungsi untuk menghapus, input maupun mengubah data

```

<?php
require 'conn.php';
session_start();

if(!isset($_SESSION['user'])){
    header("Location: index.php");
}
include('library.php');
$lib = new Library();
$data = $lib->show();

if(isset($_GET['hapus']))
{
    $ID = $_GET['hapus'];
    $status_hapus = $lib->delete($ID);
    if($status_hapus)
    {
        header('Location: home.php');
    }
}
?>

<html>
<head>
<a href="logout.php"><button>LOGOUT</button></a>
<title></title>
<link rel="stylesheet" href="bootstrap.min.css">
</head>
<body>
<div class="container">
<div class="card">
<div class="card-header">
<h3>Bulan Januari</h3>
</div>
<div class="card-body">
<a href="form_add.php" class="btn btn-success">Tambah</a>
<br/>
<table id="table" class="table table-bordered" width="60%">
<tr>
<th>ID</th>
<th>TANGGAL</th>
<th>PENGELOMPOKAN</th>
<th>NOMINAL</th>
<th>KETERANGAN</th>
<th>Action</th>
</tr>
</table>
<?php
$ID = 1;
foreach($data as $row)

```

Gambar 3.32 Home PHP

Gambar 3.32 adalah Tampilan awal Home PHP yang berfungsi untuk memperlihatkan data pengeluaran

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/bootstrap.css"/>
    <meta charset="UTF-8" name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1"/>
  </head>
  <body>
    <div class="col-md-3"></div>
    <div class="col-md-6 well">
      <h3 class="text-primary">LOGIN</h3>
      <hr style="border-top:1px dotted #ccc;"/>
      <div class="col-md-2"></div>
      <div class="col-md-8">
        <form action="login_query.php" method="POST">
          <hr style="border-top:1px groovy #000;"/>
          <div class="form-group">
            <label>Username</label>
            <input type="text" class="form-control" name="username" />
          </div>
          <div class="form-group">
            <label>Password</label>
            <input type="password" class="form-control" name="password" />
          </div>
          <br />
          <div class="form-group">
            <button class="btn btn-primary form-control" name="login">Login</button>
          </div>
        </form>
      </div>
    </div>
  </body>
</html>

```

Gambar 3.33 Index PHP (LOGIN)

Gambar 3.33 Menunjukkan Login webpage yang berfungsi untuk login ke dalam sistem pengeluaran

```

<?php
    session_start();

    require_once 'conn.php';

    if(ISSET($_POST['login'])){
        if($_POST['username'] != "" || $_POST['password'] != ""){
            $username = $_POST['username'];
            $password = $_POST['password'];
            $sql = "SELECT * FROM `member` WHERE `username`=? AND `password`=? ";
            $query = $conn->prepare($sql);
            $query->execute(array($username,$password));
            $row = $query->rowCount();
            $fetch = $query->fetch();
            if($row > 0) {
                $_SESSION['user'] = $fetch['mem_id'];
                header("location: home.php");
            } else{
                echo "
                <script>alert('Invalid username or password')</script>
                <script>window.location = 'index.php'</script>
                ";
            }
        }else{
            echo "
            <script>alert('Please complete the required field!')</script>
            <script>window.location = 'index.php'</script>
            ";
        }
    }
}
?>

```

Gambar 3.34 Login Query PHP

Gambar 3.34 Merupakan Implementasi coding php login sistem yang digunakan untuk mengakses data pengeluaran

```

<?php
require 'conn.php';
session_start();

if(!ISSET($_SESSION['user'])){
    header('location:index.php');
}

include('library.php');
$lib = new Library();
if(isset($_POST['tombol_tambah'])){
    $TANGGAL = $_POST['TANGGAL'];
    $PENGELUARAN = $_POST['PENGELUARAN'];
    $NOMINAL = $_POST['NOMINAL'];
    $KETERANGAN = $_POST['KETERANGAN'];

    $add_status = $lib->add_data($TANGGAL, $PENGELUARAN, $NOMINAL, $KETERANGAN);
    if($add_status){
        header('Location: home.php');
    }
}
?>
<html>
<head>
<title></title>
<link rel="stylesheet" href="bootstrap.min.css">
</head>
<body>
<div class="container">
<div class="card">
<div class="card-header">
<h3>Tambah Data</h3>
</div>
<div class="card-body">
<form method="post" action="">
<div class="form-group row">
<label for="nama" class="col-sm-2 col-form-label">TANGGAL</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="date" name="TANGGAL" class="form-control" id="TANGGAL">
</div>
</div>
<div class="form-group row">
<label for="check_in" class="col-sm-2 col-form-label">PENGELUARAN</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" name="PENGELUARAN" class="form-control" id="PENGELUARAN">
</div>
</div>
<div class="form-group row">
<label for="check_out" class="col-sm-2 col-form-label">NOMINAL</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" name="NOMINAL" class="form-control" id="NOMINAL">
</div>
</div>
</div>
</div>
</body>
</html>

```

Gambar 3.35 Form Add PHP

Gambar 3.35 Form yang berfungsi untuk menambah data ke database pengeluaran

PT Anak Muda Berkarya

```

<?php
include('library.php');
$lib = new Library();
if(isset($_GET['ID'])){
    $ID = $_GET['ID'];
    $data = $lib->get_by_id($ID);
}
else
{
    header('Location: home.php');
}

if(isset($_POST['tombol_update'])){
    $ID = $_POST['ID'];
    $TANGGAL = $_POST['TANGGAL'];
    $PENGELUARAN = $_POST['PENGELUARAN'];
    $NOMINAL = $_POST['NOMINAL'];
    $KETERANGAN = $_POST['KETERANGAN'];
    $status_update = $lib->update($ID,$TANGGAL,$PENGELUARAN,$NOMINAL,$KETERANGAN);
    if($status_update)
    {
        header('Location:home.php');
    }
}
?>
<html>
<head>
<title></title>
<link rel="stylesheet" href="bootstrap.min.css">
</head>
<body>
<div class="container">
<div class="card">
<div class="card-header">
<h3>Update Data</h3>
</div>
<div class="card-body">
<form method="post" action="">
<input type="hidden" name="ID" value="<?php echo $data['ID']; ?>"/>
<div class="form-group row">
<label for="TANGGAL" class="col-sm-2 col-form-label">TANGGAL</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="date" name="TANGGAL" class="form-control" id="TANGGAL" value="<?php echo $data['TANGGAL']; ?>">
</div>
</div>
<div class="form-group row">
<label for="PENGELUARAN" class="col-sm-2 col-form-label">PENGELUARAN</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" value="<?php echo $data['PENGELUARAN']; ?>" name="PENGELUARAN" class="form-control" id="PENGELUARAN">
</div>
</div>
</div>
</div>

```

Gambar 3.36 Form Edit PHP

Gambar 3.36 Coding implementasi mengubah data pengeluaran sesuai keinginan pengguna/user

3.4.7 Perkerjaan Tambahan – UMN Skystar Capital Venture

Membuat beberapa notulen dari setiap pertemuan, dan melaksanakan semua tugas skystar dimulai dari mengikuti seminar online yang harus dihadiri setiap hari rabu dimulai dari jam 3 sore sampai dengan selesai, setelah itu membuat laporan mingguan kira kira apa saja yang dilakukan selama satu minggu PT Anak muda berkarya, dan selalu mengikuti konsultasi online oleh skystar dan menerima saran dari para mentor-mentor skystar

3.5 Kendala yang Dihadapi

Selama pelaksanaan magang di PT Anak Muda Berkarya, ada beberapa kendala yang dihadapi dalam proses yaitu kekurangannya tim IT di PT Anak Muda Berkarya dimana bila mengalami stuck dalam coding di bagian PHP maupun MYSQL maka harus mencari jawaban tersebut dengan cara membuka beberapa website sampai menemukan solusi tersebut, lalu masalah selanjutnya adalah lamanya stakeholder untuk memberikan keputusan apakah project tersebut sudah oke dan belum dan kadang beberapa stakeholder Ketika sudah diganti sesuai dengan keinginan mereka tetapi akhirnya balik lagi ke plan awal, dan ada beberapa seperti divisi untuk membuat artikel dan gallery juga lama dalam memberikan materi untuk dipublikasikan ke website

3.6 Solusi yang Dilakukan

Untuk menghadapi kendala saat magang, hal yang dilakukan adalah mencari jawaban di berbagai website seperti “stackoverflow” dan menonton beberapa youtube untuk masalah coding, dan untuk lamanya approval stakeholder harus berinisiatif mengontak stakeholder tersebut via whatsapp dari whatsapp personal maupun whatsapp, dan untuk kendala seperti mengulang ulang pekerjaan yang sudah di revisi lalu Kembali lagi di awal, membuat beberapa backup di drive lain yang sudah disediakan supaya para stakeholder bisa langsung liat versi lamanya terlebih dahulu sebelum membuat keputusan tersebut