

## BAB 3

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Organisasi

Selama pelaksanaan magang di PT Indo Taichen Textile Industry, posisi yang dipegang adalah *IT Programmer* dalam Divisi Informasi Teknologi. Divisi ini bertanggung jawab untuk mengelola, merancang, dan mengembangkan solusi teknologi informasi guna mendukung proses operasional perusahaan. Pada proyek pengembangan sistem pelaporan harian berbasis web, tim yang terlibat terdiri dari beberapa peran kunci, yaitu **Manager IT** yang mengawasi jalannya proyek secara keseluruhan dan mengambil keputusan strategis, **Supervisor IT** yang memantau perkembangan proyek, serta **Leader IT Programmer** yang memberikan arahan teknis langsung kepada tim pengembang.

Sebagai *IT Programmer*, peran utama adalah merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan sistem pelaporan harian yang dapat mengotomatiskan pencatatan, mengurangi kesalahan manual, dan mempercepat alur kerja. Selain tugas teknis, *IT Programmer* juga berperan dalam memberikan masukan terkait efisiensi pengembangan teknologi dan memastikan proyek selaras dengan kebutuhan perusahaan. Kedudukan dalam proyek adalah bekerja di bawah arahan **Leader IT Programmer** serta berkolaborasi dengan anggota tim lainnya untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan timeline yang telah ditetapkan.

#### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan magang pada PT Indo Taichen pada minggu pertama hingga minggu ketiga, berfokus pada pemahaman tentang cara kerja produksi pada PT Indo Taichen, dan belajar tentang pekerjaan yang sedang berlangsung di departemen IT. Selanjutnya bersama tim IT Programmer Melakukan analisis kebutuhan pengembangan sistem laporan harian memakai Laravel 8.3. Analisis ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan user.

Selama melaksanakan magang di PT Indo Taichen, Tugas yang diberikan juga meliputi, melakukan dokumentasi Teknis. PT Indo Taichen sedang melakukan Migrasi database yang awalnya menggunakan MySQL diperbarui ke SQLServer[6]. Tugas yang diberikan adalah melakukan dokumentasi teknis pada setiap pengembangan sistem, dan melakukan pengujian sistem (*Testing*),

melakukan pengujian dalam fungsionalitas maupun performa. Dokumentasi dan pengujian ini bertujuan untuk membandingkan performa dan kecepatan diantara saat memakai MySQL dan SQL Server.

Selama melaksanakan magang, Proyek yang diberikan adalah Implementasi Daily Report pada Departemen IT PT Indo Taichen. Cara Implementasi yang dilakukan adalah dengan menggunakan Laravel versi 8.3. Proyek ini bertujuan untuk membantu Karyawan Departemen IT dalam melaporkan Daily Activity mereka dengan tepat dan akurat.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja magang

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Mempelajari dan memahami pekerjaan pada Departemen IT dan Produksi dari PT Indo Taichen
2-4	Melakukan Dokumentasi dan pengujian program dari project yang sudah dikerjakan pada departemen IT
4-5	Melakukan checksheet yang berisikan tentang perbandingan kecepatan, migrasi database dari MySQL ke SQL Server
6	Membantu melakukan analisis kebutuhan proyek Laravel secara lebih mendalam bersama tim programmer, membuat daftar tugas yang perlu dilakukan agar mencapai tujuan dari proyek.
7-8	Mempersiapkan database untuk departemen IT menggunakan phpMyadmin bertujuan untuk mengintegrasikan proyek dan data karyawan departemen IT dengan situs web
9	mempersiapkan pengembangan web mengikuti alur proyek, seperti menginstal composer, instalasi Laravel, membuat struktur dasar laravel proyek ( <i>routes, controllers, views, middleware</i> ).

10	Pembuatan fitur login serta logout. Desain blade template untuk halaman login. Pengujian menyeluruh pada proses login dan logout.
11	Membuat halaman home yang bisa diakses setelah melakukan login. merancang home Controller, desain halaman home dengan laravel blade, implementasi middleware untuk memastikan hanya user yang sudah melakukan login dapat mengakses halaman home.
12-13	Pembuatan modul <i>Daily Activity</i> dengan cara. membuat <i>controller Daily Activity</i> , merancang tabel dengan melakukan migrasi, buat route baru untuk pindah kehalaman <i>Daily Activity</i> dari sidebar.
14-15	Mengimplementasi CRUD (Create, Read, Update, Delete) untuk <i>Daily Activity</i> .
16	Melakukan Dokumentasi alur website dari proses login, alur kerja <i>Daily Activity</i>

### 3.3.1 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan selama program magang sebagai IT Programmer di PT Indo Taichen terdiri dari beberapa Metode sebagai Berikut:

1. Observasi Langsung : Melakukan observasi langsung terhadap proses produksi dan pekerjaan yang sedang berlangsung di departemen IT, untuk memahami alu kerja dan sistem yang digunakan PT Indo Taichen[7].
2. Diskusi dan brainstorming : Melakukan rapat bersama seluruh tim yang berada pada departemen IT, untuk mendiskusikan kebutuhan user dan dalam merancang sistem laporan harian[8].
3. Pembelajaran Mandiri : Melalui Dokumentasi, tutorial, dan referensi Online, saya mempelajari sistem yang digunakan yaitu *Laravel 8.3*, dan *MySQL*, untuk mendukung pekerjaan implementasi sistem[9].

#### A. Perangkat Lunak

Perangkat Lunak yang digunakan pada departemen IT PT Indo Taichhen sebagai IT Programmer saat melakukan Implementasi Projek Laporan Harian sebagai berikut :

1. Laravel 8.3 : Sebagai Framework PHP yang digunakan untuk implementasi aplikasi Daily Report. Laravel menyediakan fitur yang lengkap untuk membangun aplikasi web seperti *Routing*[10], *autentikasi*, manajemen database yang memudahkan proses pengembangan.
2. PHP 7.4 : Bahasa pemrograman yang digunakan Laravel untuk membangun logika aplikasi[11].
3. Composer : Alat manajemen dependensi untuk PHP, yang digunakan untuk menyimpan dan mengelola data yang dihasilkan Laporan harian.
4. MySQL : Sistem untuk manajemen data untuk menyimpan dan mengelola data[12].
5. XAMPP : *Software* yang digunakan sebagai server lokal untuk menjalankan aplikasi Laravel[13].
6. Visual Studio Code : untuk pengembangan pemrograman.

### **3.4 Proses Perancangan**

#### **A. Flowchart**

Flowchart merupakan representasi visual dari sebuah proses, sistem, atau algoritma yang menggunakan simbol-simbol standar untuk menunjukkan urutan langkah atau keputusan yang harus diambil. Flowchart memudahkan dalam memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang cara kerja suatu proses, sehingga membantu dalam mengidentifikasi masalah atau melakukan perbaikan alur kerja[14]. Dengan bantuan flowchart, proses yang kompleks dapat divisualisasikan dengan lebih sederhana, sehingga memudahkan pengembang sistem maupun pengguna untuk memahaminya.

#### **A.1 Flowchart Proses atau Diagram Alur Website**

1. Mulai  
Alur dimulai dari simbol terminator.
2. Halaman Login  
Pengguna diarahkan ke halaman login.

### 3. Login

Pengguna akan diminta untuk memasukkan data - data yang dibutuhkan.

- (a) Jika login berhasil, sistem mengarahkan ke Halaman Dashboard dengan menampilkan pesan Login Success.
- (b) Jika login gagal, sistem menampilkan pesan Login Unsuccessful.

### 4. Halaman Dashboard

Pengguna diarahkan ke halaman utama setelah login berhasil.

### 5. Ingin Tambah Aktivitas Baru?

Sistem menanyakan apakah pengguna ingin menambah aktivitas baru.

- (a) Jika pengguna ingin menambah aktivitas, mereka diarahkan ke Halaman Daily Activity di mana aktivitas bisa ditambah atau diubah dan aktivitas tersebut akan tersimpan di database.
- (b) Jika tidak ingin menambah aktivitas, proses lanjut ke keputusan berikutnya.

### 6. Ingin Rekap Daily Activity?

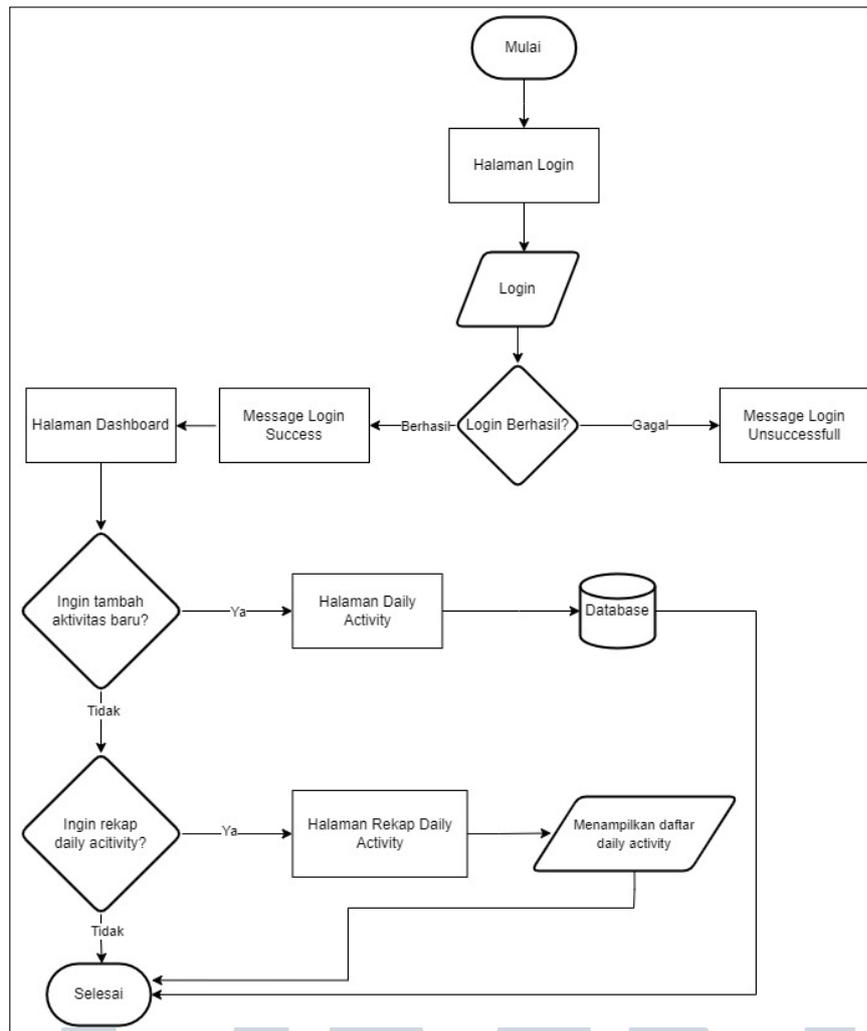
Sistem menanyakan apakah pengguna ingin merekap aktivitas harian.

- (a) Jika ya, pengguna diarahkan ke Halaman Rekap Daily Activity untuk melihat daftar aktivitas harian.
- (b) Jika tidak, proses langsung selesai.

### 7. Selesai

Setelah pengguna selesai melakukan semua aktivitas, proses akan berakhir.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.1. Flowchart Alur Website

Pada Gambar 3.1 adalah alur dari website Pelaporan Harian dari Proses *login*, *Daily Activity* untuk user mengelola data aktivitas, dan Rekap *Daily Activity*.

## A.2 Flowchart Proses atau Diagram Alur User Login

Berikut penjelasan pada Gambar 3.2 yaitu setiap langkah dalam flowchart proses login.

1. Mulai  
Langkah ini merupakan awal dari proses login. Sistem memulai alur kerja untuk mengarahkan pengguna menuju halaman login.
2. Halaman Login

Pengguna diarahkan ke halaman login di mana mereka diminta untuk memasukkan kredensial login berupa email dan password.

### 3. Masukkan Username dan Password

Di halaman ini, pengguna diminta untuk mengisi kolom username dan password sesuai dengan akun yang telah terdaftar. Data yang dimasukkan akan divalidasi oleh sistem.

- (a) Jika username tervalidasi akan menunjukkan pop up message dengan menyatakan *Login Success*, dan bisa berpindah ke halaman dashboard.
- (b) Jika username tidak tervalidasi sistem akan menunjukkan *pop up message* dengan menyatakan *Login Failed* dan *user* akan dibawah kembali ke halaman login.

4.

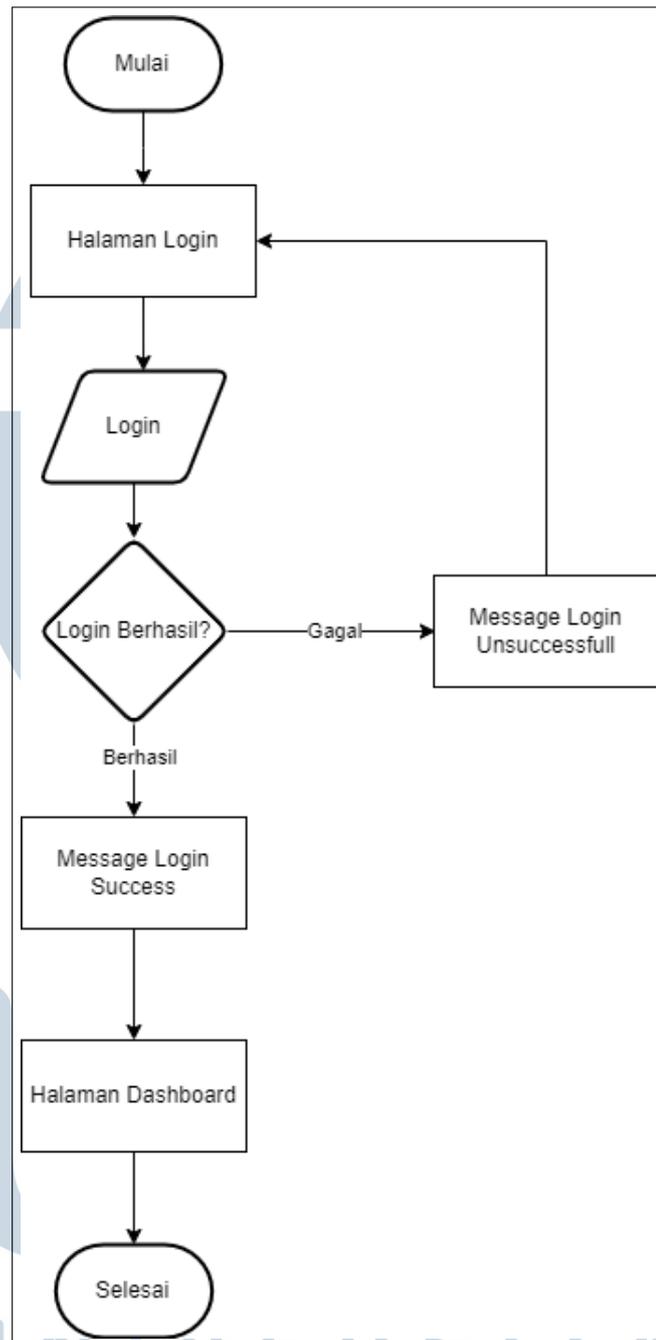
### 5. Halaman Dashboard Admin

Jika login berhasil, pengguna akan masuk ke halaman dashboard. Halaman ini memberikan akses ke fitur-fitur sesuai dengan hak akses pengguna.

### 6. Selesai

Proses login selesai setelah pengguna berhasil masuk ke dashboard admin. Di sini, pengguna dapat melanjutkan aktivitas administrasi.





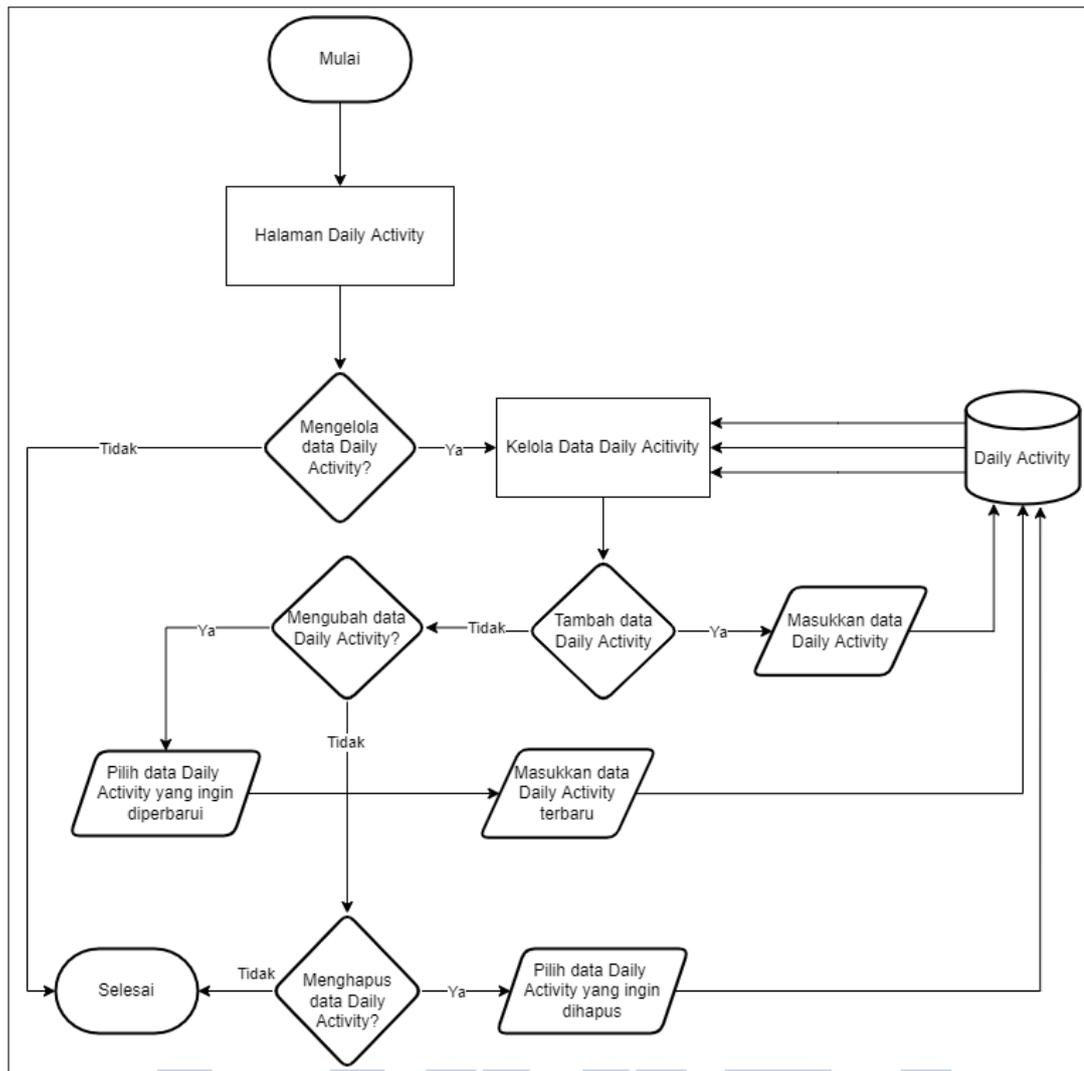
Gambar 3.2. Flowchart Login

pada Gambar 3.2 Flowchart diatas adalah Flowchart Proses atau diagram alur untuk pengguna melakukan login yang menggambarkan langkah-langkah dalam interaksi pengguna dengan sistem.

### A.3 Flowchart Proses atau Diagram alur Daily Activity

Pada Gambar 3.3 adalah flowchart *Daily Activity* yang menjelaskan tentang alur dari halaman *Daily Activity*.

1. Mulai  
Langkah ini merupakan awal dari proses Mengelola data aktivitas.
2. Halaman Daily Activity  
Pengguna ditanya apakah ingin mengelola data aktivitas harian mereka.
  - (a) Jika Tidak, proses akan berakhir di langkah selesai.
  - (b) Jika pengguna memilih untuk mengelola data, pengguna akan diarahkan ke proses kelola Data Daily Activity.
3. Kelola Data Daily Activity  
Pada proses ini, pengguna memiliki beberapa opsi. Mereka dapat memilih untuk mengubah data yang sudah ada atau menambah data baru.
  - (a) Jika pengguna Memilih untuk mengubah data, mereka akan diminta untuk memilih data aktivitas harian yang ingin diubah.
  - (b) jika mereka memilih untuk menambah data, mereka akan diminta untuk memasukan data aktivitas harian terbaru.
  - (c) Setelah data baru dimasukkan, pengguna juga memiliki opsi untuk menghapus data aktivitas yang tidak lagi diperlukan.
  - (d) Jika mereka memilih untuk menghapus, mereka akan diminta untuk memilih data yang ingin dihapus.
4. Selesai  
Proses ini berulang hingga pengguna memutuskan untuk menyelesaikan aktivitas mereka, yang ditandai dengan langkah Selesai.



Gambar 3.3. Flowchart Daily Activity

pada Gambar 3.3 Flowchart diatas adalah Flowchart Proses atau diagram alur untuk pengguna mengelola data pada halaman *Daily Activity*.

#### A.4 Flowchart Proses dan Diagram alur Rekap Daily Activity

Pada Gambar 3.4 adalah flowchart untuk rekap *Daily Activity*. yang menjelaskan tentang alur dari halaman rekap *Daily Activity*.

1. Mulai  
Proses dimulai dari halaman rekap daily activity.
2. Ingin Mencari Aktivitas?  
Pengguna diberikan opsi apakah ingin mencari aktivitas tertentu.

(a) Jika Ya, pengguna akan diarahkan untuk mencari aktivitas menggunakan tanggal. Setelah aktivitas ditemukan, daftar daily activity akan ditampilkan.

(b) jika Tidak, pengguna melanjutkan ke langkah berikutnya.

3. Ingin melakukan export daily activity?

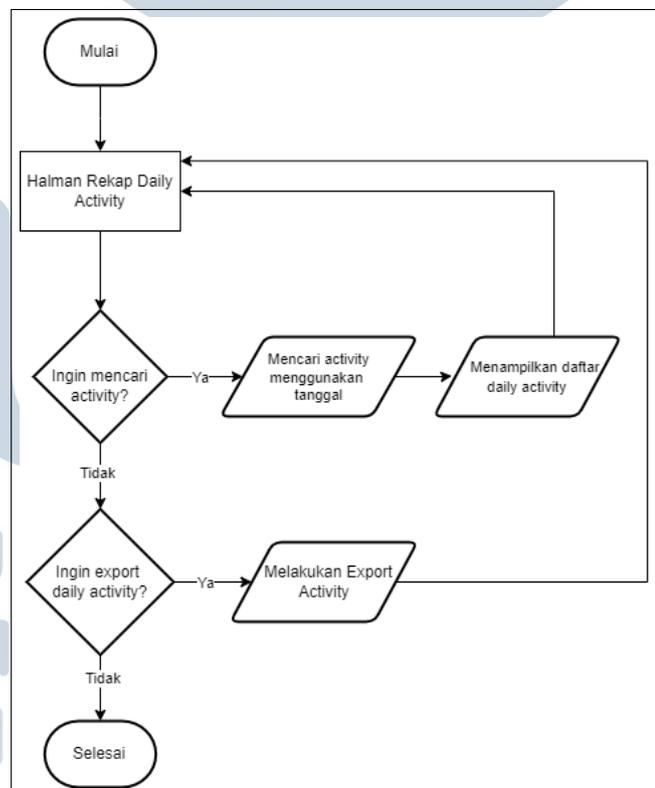
Setelah melihat atau tidak melihat daftar aktivitas, pengguna ditanya apakah ingin melakukan export data aktivitas harian.

(a) Jika Ya, sistem akan melakukan Export Activity, dan data daily activity diekspor.

(b) Jika Tidak, maka proses akan berakhir.

4. Selesai

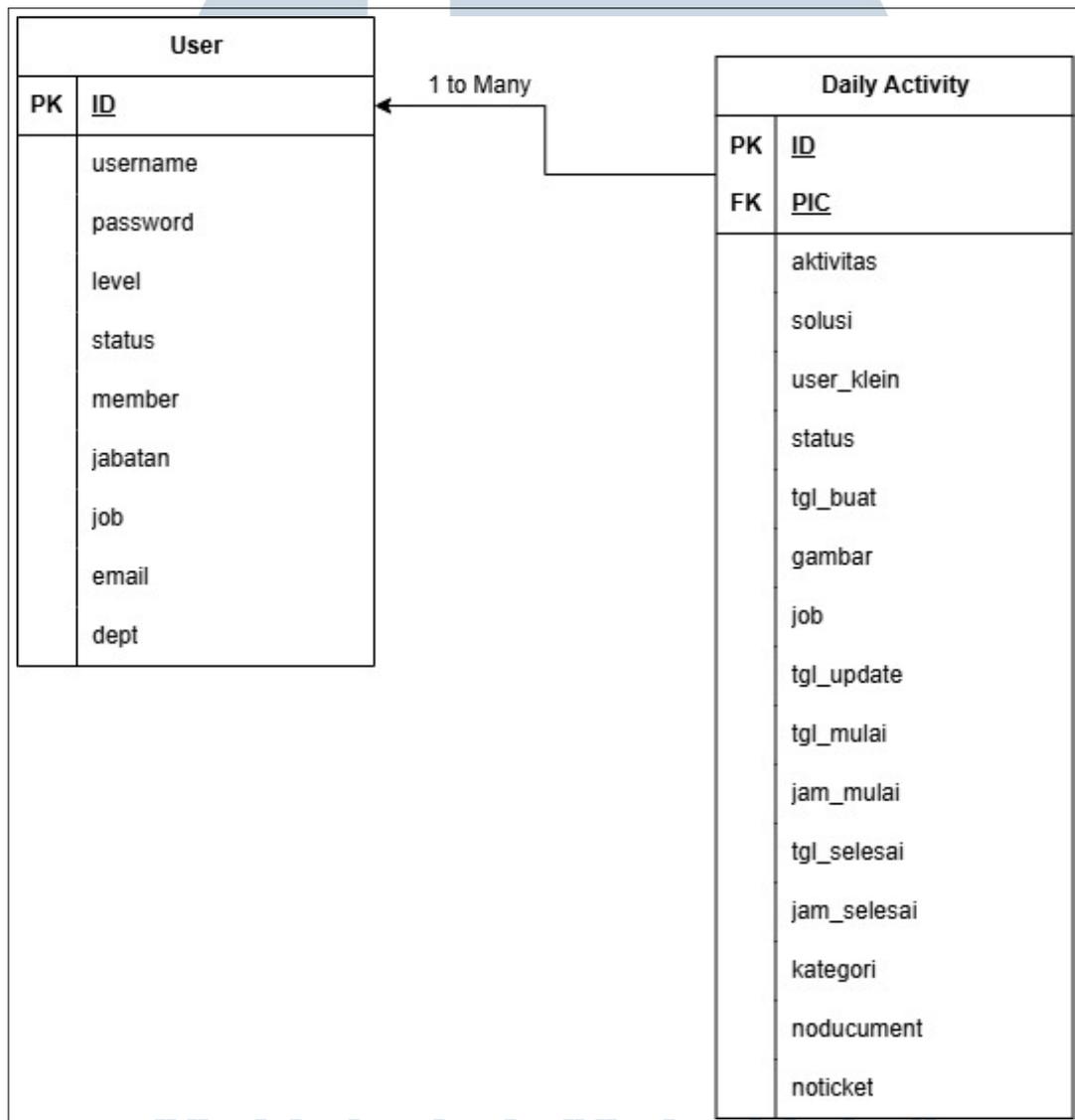
Proses berakhir setelah pengguna tidak memilih opsi untuk mencari atau mengekspor aktivitas.



Gambar 3.4. Flowchart Rekap Daily Activity

## B. Entity-Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah diagram yang menggambarkan hubungan antara entitas dalam sebuah sistem basis data. Diagram ini digunakan untuk memvisualisasikan struktur basis data secara konseptual, menampilkan entitas, atribut, dan relasi antar entitas. Berikut gambar ERD dari basis data sistem beserta penjelasan relasinya.



Gambar 3.5. ERD

Pada Gambar 3.5 Diatas adalah ERD dari database. Kedua tabel ini memiliki hubungan adalah one-to-many. Ini ditunjukkan dengan garis yang menghubungkan kolom username di tabel User dengan kolom pic di tabel Daily Activity. Artinya, satu pengguna (dari tabel User) dapat memiliki banyak aktivitas yang tercatat di

tabel Daily Activity. Kolom pic di tabel Daily Activity berfungsi sebagai foreign key yang merujuk ke kolom username di tabel User. Ini memastikan bahwa setiap aktivitas yang dicatat di tabel Daily Activity terkait dengan pengguna yang valid dari tabel User.

### C. Penjelasan Tabel

Skema Database adalah struktur yang mendefinisikan bagaimana data disimpan dalam basis data seperti misalnya nama tabel, kolom, tipe data, relasi antar tabel, dan lain-lain.

Tabel 3.2. Skema Tabel User

Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	int	Primary Key, AUTO_INCREMENT
username	varchar	Nama pengguna
password	varchar	Kata sandi
level	int	Level pengguna
status	enum	Status ('Aktif', 'Non-Aktif')
mamber	varchar	Anggota
jabatan	varchar	Posisi/Jabatan
foto	varchar	Nama file foto
job	varchar	Pekerjaan
email	varchar	Alamat email
dept	char	Departemen

Pada tabel 3.2 mempunyai fungsi sebagai menyimpan informasi setiap pengguna yang terdaftar dalam sistem. Setiap pengguna diidentifikasi dengan *id* unik sebagai *primary key*. Tabel ini juga mencatat informasi seperti *username*, *password*, level pengguna (seperti admin atau user biasa), serta status (aktif atau non-aktif). Tabel ini juga menyimpan detail lain seperti jabatan, email, dan foto pengguna, yang membantu dalam pengelolaan identitas dan akses pengguna di sistem.

Tabel 3.3. Skema Tabel Daily Activity

Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	int	Primary Key, AUTO_INCREMENT

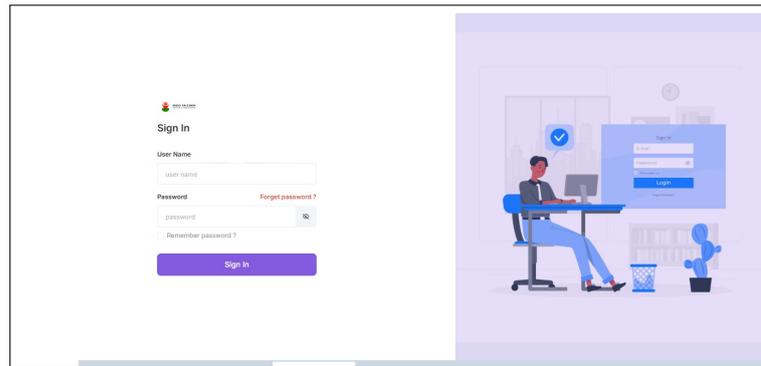
aktivitas	varchar	Aktivitas yang dilakukan
solusi	text	Solusi dari aktivitas
user_klein	varchar	Nama pengguna klein
status	enum	Status ('In Progress', 'Done')
pic	varchar	Foreign Key, PIC dari aktivitas
tgl_buat	date	Tanggal dibuat
gambar	text	File gambar
job	varchar	Pekerjaan
tgl_update	datetime	Tanggal dan waktu update
tgl_mulai	date	Tanggal mulai aktivitas
jam_mulai	time	Jam mulai aktivitas
tgl_selesai	date	Tanggal selesai aktivitas
jam_selesai	time	Jam selesai aktivitas
kategori	char	Kategori aktivitas
nodocument	char	Nomor dokumen
noticket	varchar	Nomor tiket

pada tabel 3.3 memiliki fungsi untuk mencatat dan melacak aktivitas harian yang dilakukan oleh pengguna. Setiap aktivitas akan dicatat dengan id sebagai *primary key*, dengan rincian aktivitas seperti deksripsi aktivitas, solusi, status(dalam proses atau selesai), serta tanggal dan jam mulai dan selesai. Tabel ini juga mencatat kategori aktivitas, nomor dokumen, dan nomor tiket yang terkait. Tujuannya adalah memastikan setiap tugas tercatat dengan rapi untuk mempermudah pelaporan dan pengelolaan aktivitas harian.

### 3.5 Halaman Implementasi

#### A. Login page

Pada Gambar 3.6 *Login page* ini, adalah Proses *Login* pada web DIT-Activity.

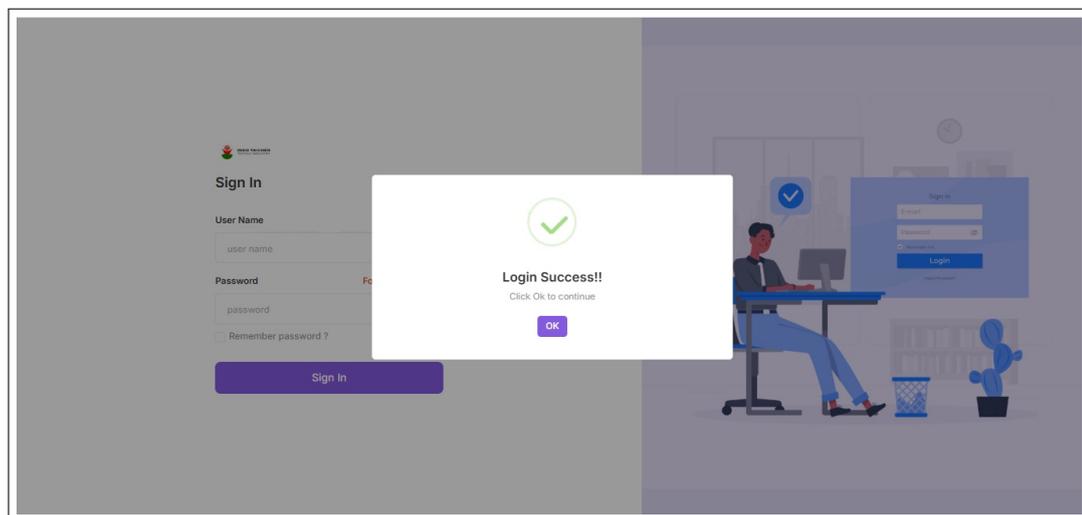


Gambar 3.6. Halaman Login Page

Pada Gambar 3.6 menunjukkan tampilan halaman login, di mana pengguna diminta memasukkan username dan password untuk masuk ke sistem. Proses *login* ini melibatkan autentikasi dan validasi.

### A.1 Login Success

pada Gambar 3.7, adalah tampilan jika *user name* dan *password* setelah melakukan login dan berhasil.

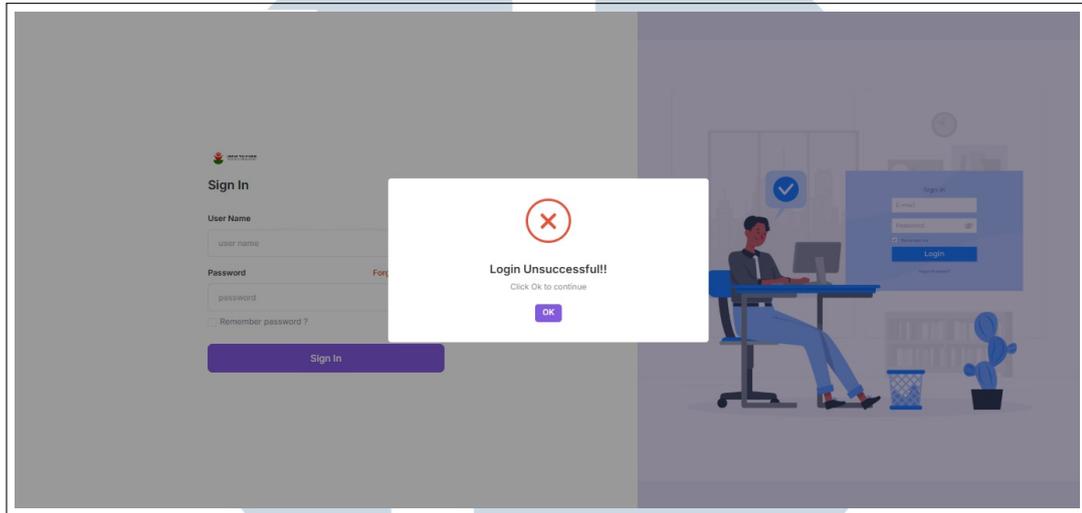


Gambar 3.7. Login Sukses

Pada Gambar 3.7 Jika *user* berhasil *login* akan menerima pesan yang menyatakan login berhasil dan akan diarahkan ke halaman home.

## A.2 Login Failed

pada Gambar 3.8, adalah tampilan jika *user name* dan *password* setelah melakukan login dan gagal.



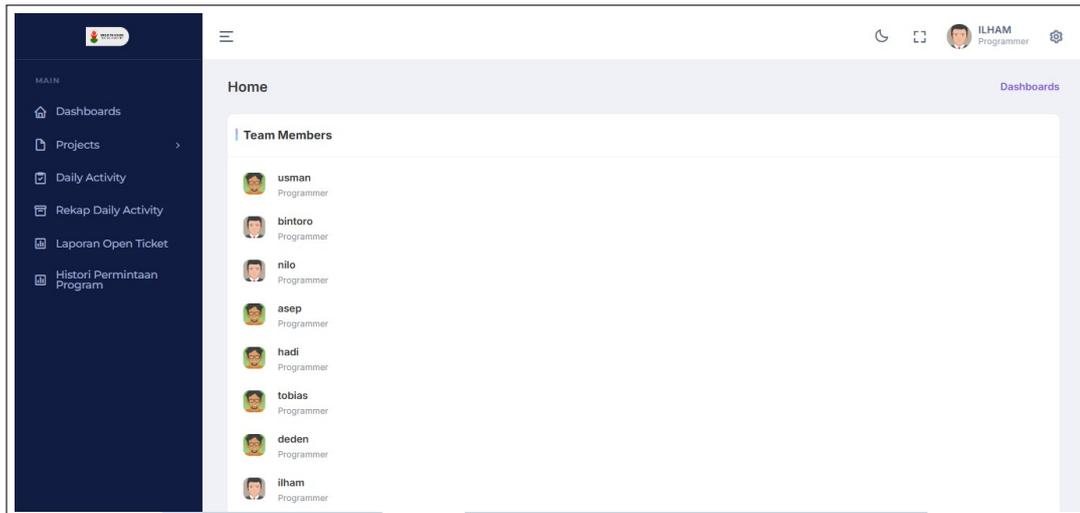
Gambar 3.8. Login Gagal

Pada Gambar 3.8 Ketika user melakukan Login dan tidak valid, user akan menerima pesan yang menyatakan login gagal dan akan diarahkan kembali ke halaman Login.

## B. Halaman Home

Pada Halaman home, setelah pengguna berhasil login, pengguna akan diarahkan ke Halaman home yang menunjukkan Informasi Umum dan akses ke fitur-fitur yang ada pada halaman home. Pada halaman home ada beberapa elemen.

1. Header : Bagian atas menampilkan fitur-fitur ke dark mode, penampikan *user* dan *switcher*.
2. Side bar : pada sisi kiri terdapat menu navigasi untuk mengakses fitur-fitur seperti *Dashboard*, *project*, *Daily ACTivity*, *Rekap Daily Activity*, *Laporan Open Tiket*, *Histori Permintaan Program*. Ini membantu pengguna agar dengan mudah berpindah ke halaman lain.
3. Content Area : Area utama yang menampilkan isi konten, pada halaman ini, konten yang ditunjukkan adalah *Team Members* dari staf, leader, Supervisi, asisten manager, dan Manager pada Departemen IT.

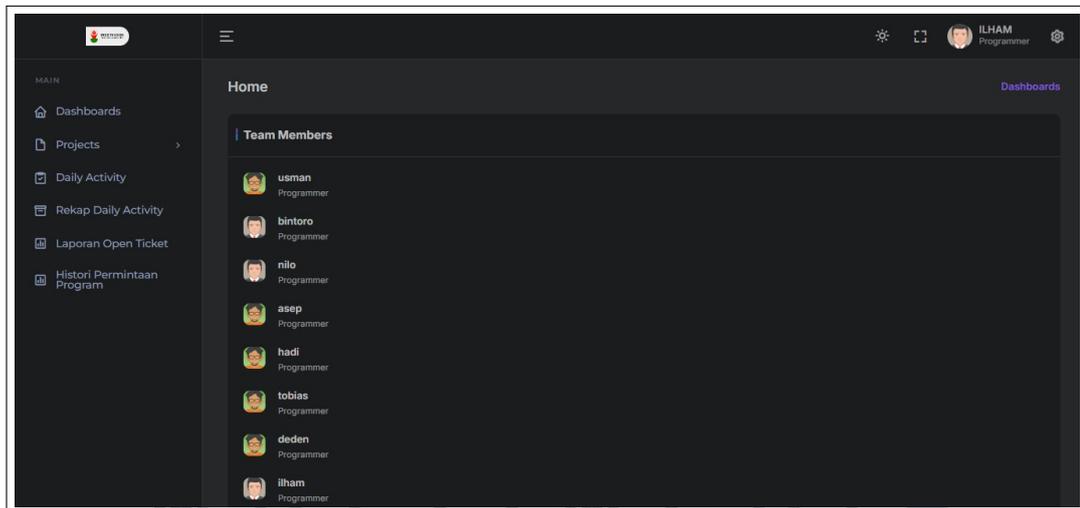


Gambar 3.9. Halaman Home/Dashboard

Pada Gambar 3.9 Menunjukkan halaman home yang mencakup Header, Sidebar, Content Area.

### B.1 Halaman Home Dark Mode

Pada Gambar 3.10 adalah halaman *Home/Dashboard* tapi dalam dark mode.

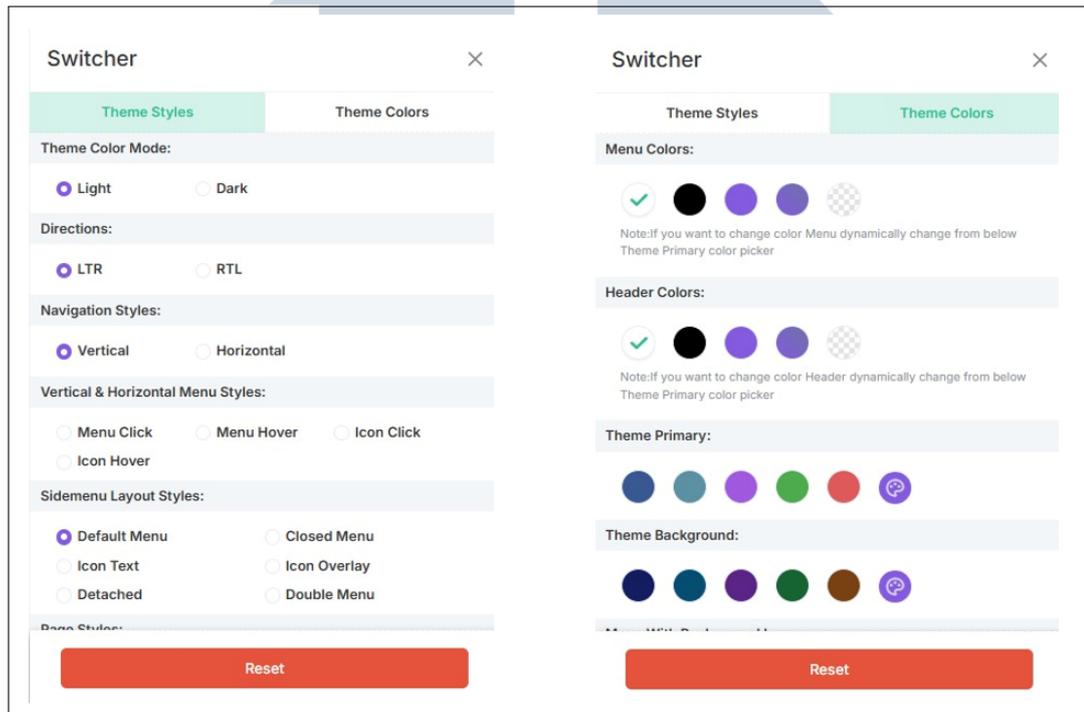


Gambar 3.10. Halaman Home/Dashboard pada dark mode

pada gambar 3.10 tim *IT programmer* membuat fitur ini bertujuan untuk tampilan yang lebih friendly karena ada user yang lebih suka dengan tampilan yang gelap dibanding dengan tampilan yang terang[15].

### C. Switcher

Halaman *home* memiliki fitur *switcher*, fitur *switcher* ini dibuat bertujuan untuk memungkinkan pengguna mengubah tampilan.

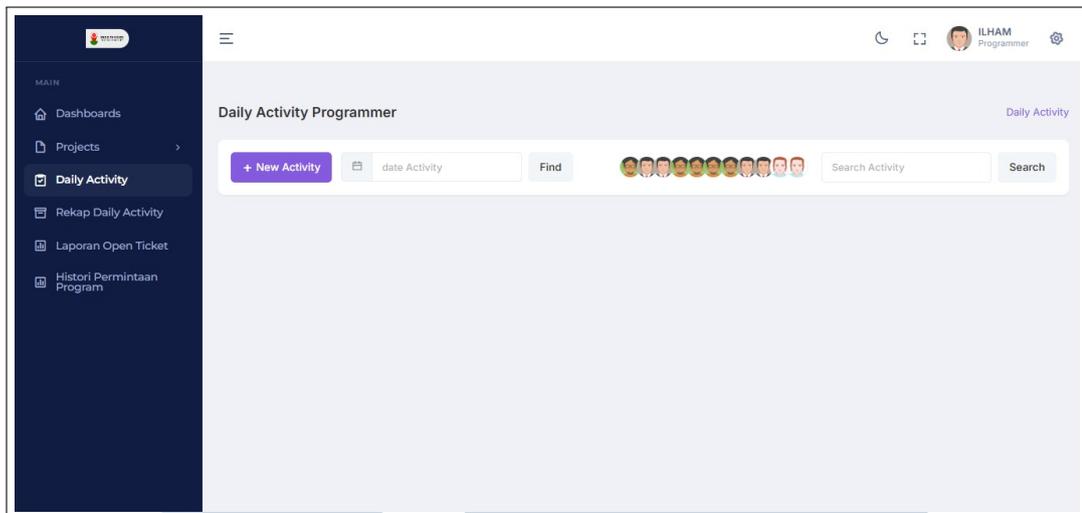


Gambar 3.11. Fitur Switcher

Pada Gambar 3.11 ditunjukkan bahwa *User* bisa mengubah tampilan seperti tema dan *layout* sesuai dengan keinginan *user*, secara cepat dan mudah.

### D. Halaman Daily Activity

Halaman Daily Activity ini user dapat mengelola dan mencatat aktivitas harian mereka, seperti pada Gambar 3.12.

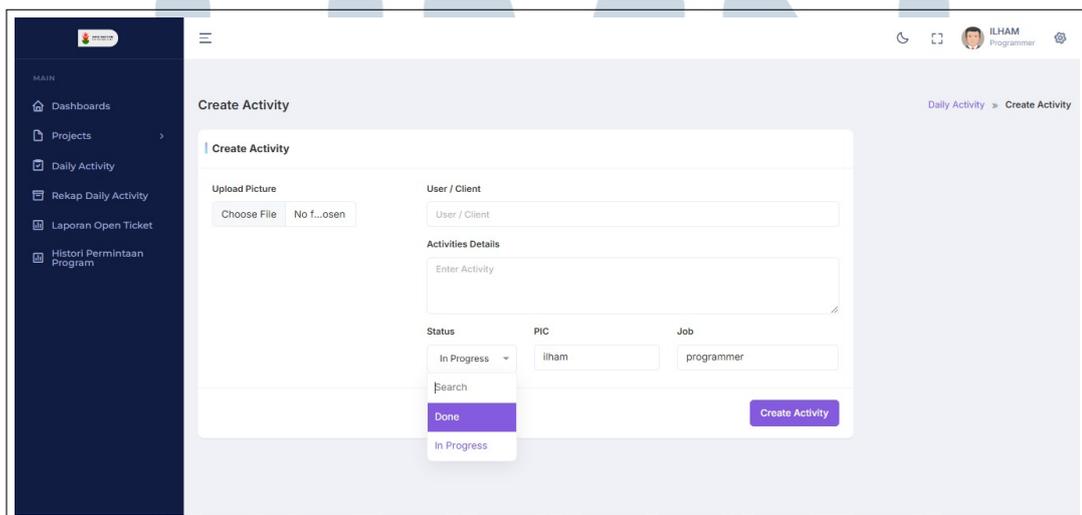


Gambar 3.12. Halaman Daily Activity

Pada Gambar 3.12, konten yang ditampilkan memberikan beberapa fitur seperti Tombol *New Activity*, filter dengan tanggal, *search bar*, dan avatar pengguna.

### D.1 Create Activity

Pada Gambar 3.13 adalah, fitur yang ada pada halaman Daily Activity. fitur *Create Activity* ini digunakan untuk membuat dan mencatat Aktivitas Harian yang baru.

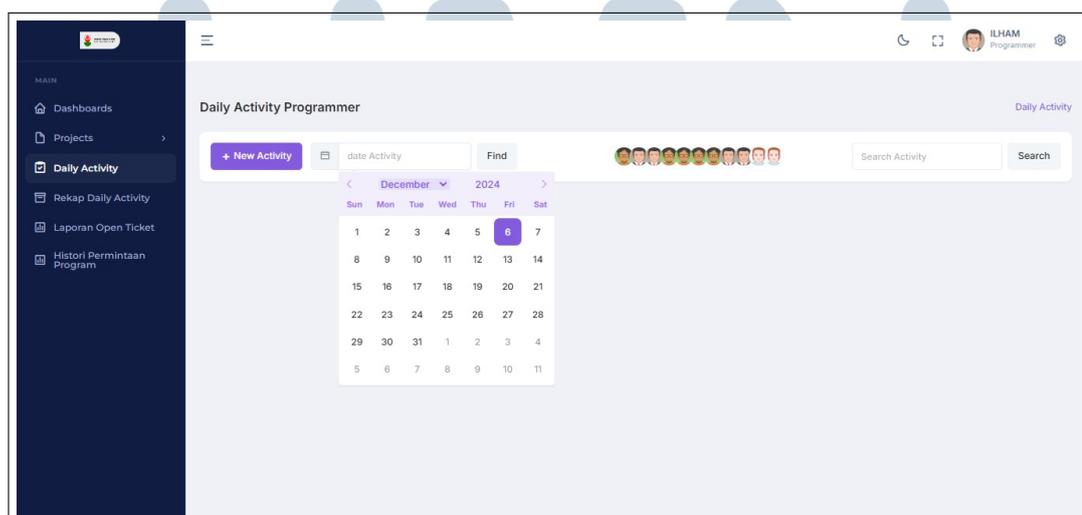


Gambar 3.13. Halaman Create Activity

Pada Gambar 3.13 Didalamnya ada beberapa elemen-elemen didalamnya sebagai berikut :

1. *Uploud Picture* : *User* dapat mengunggah file atau gambar yang terkait dengan aktivitas harian *user*.
2. *User/Client* : Kolom ini bertujuan untuk mencatat nama client yang terkait dengan aktivitas yang dikerjakan
3. *Activity Details* : Kolom ini bertujuan untuk user dapat mengisi deskripsi dengan detail aktivitas yang dikerjakan
4. *Status* : Kolom Dropdown untuk memilih status aktivitas. *In Progress* Jika aktivitasnya masih dalam proses pengerjaan. *Done* Jika aktivitas yang dilakukan user sudah selesai dikerjakan.
5. *PIC (Person In Charge)* : kolom ini untuk menunjukkan siapa yang bertanggung jawab atas aktivitas tersebut.
6. *Job* : Kolom untuk mengisi jabatan dari user yang mengisi aktivitas.
7. *Create Activity* : Tombol untuk menyimpan aktivitas yang telah diinput, setelah mengisi semua Informasi yang dibutuhkan.

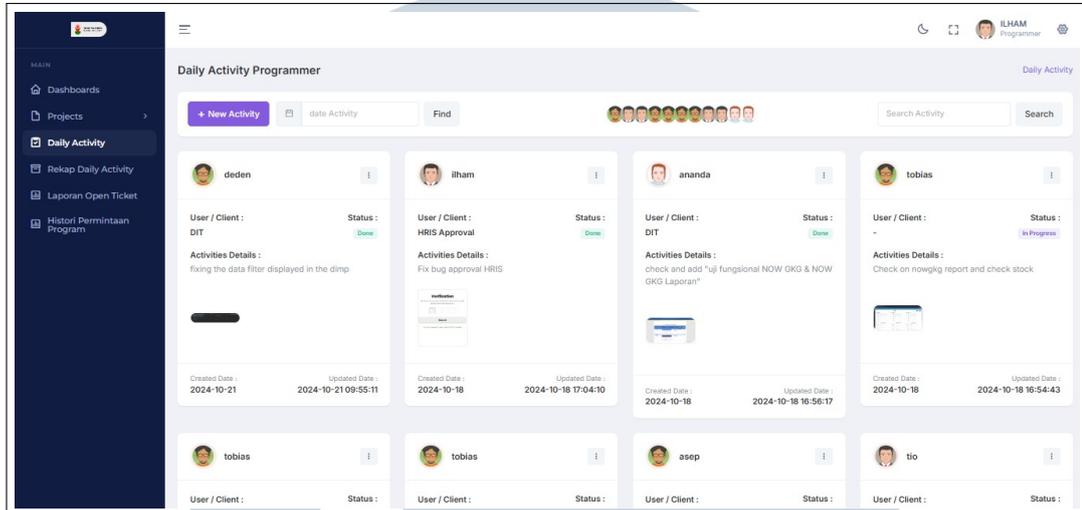
## D.2 Search Sesuai Tanggal



Gambar 3.14. Filter search sesuai tanggal

Pada Gambar 3.14 menunjukkan bahwa User bisa melakukan search aktivitas sesuai dengan tanggal yang diinginkan user.

### D.3 Menampilkan Seluruh Daily Activity

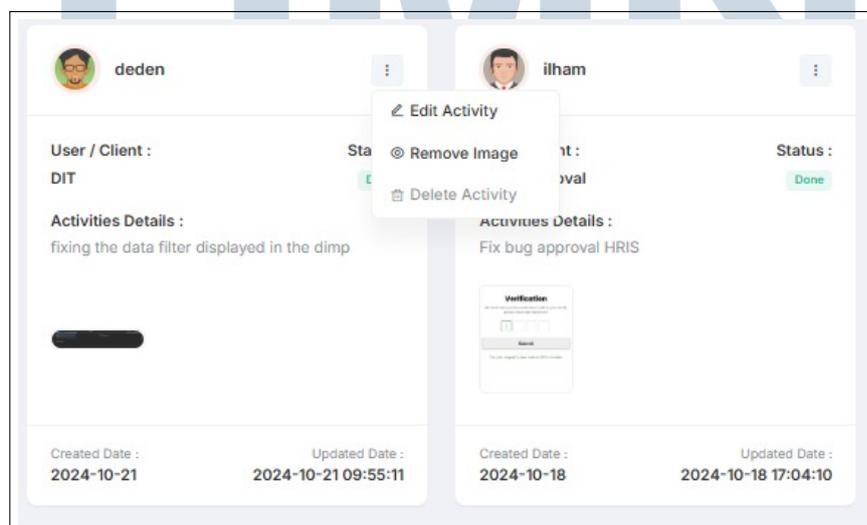


Gambar 3.15. Menampilkan seluruh Daily Activity

Pada Gambar 3.15 dengan mengklik tombol find tanpa memasukan tanggal yang diinginkan, User bisa melihat semua aktivitas-aktivitas yang sudah di kerjakan dari user lain dan user itu sendiri.

### D.4 Edit Activity

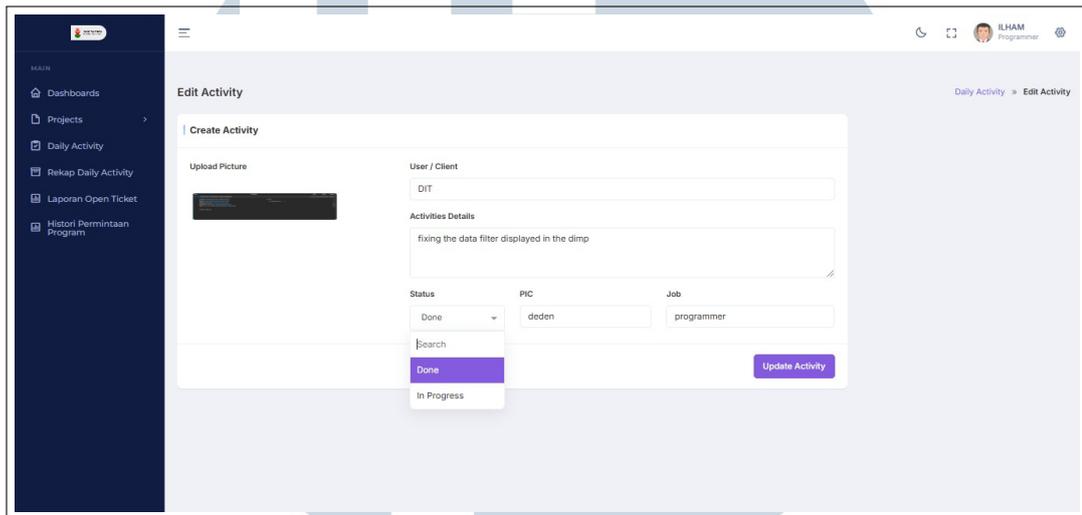
Pada Gambar 3.16 adalah tampilan jika user mengklik titik 3 untuk melakukan edit aktivitas yang diinginkan.



Gambar 3.16. Edit Activity

Pada Gambar 3.16 User bisa memilih untuk mengedit activity, menghapus gambar, atau menghapus activity yang sudah disimpan.

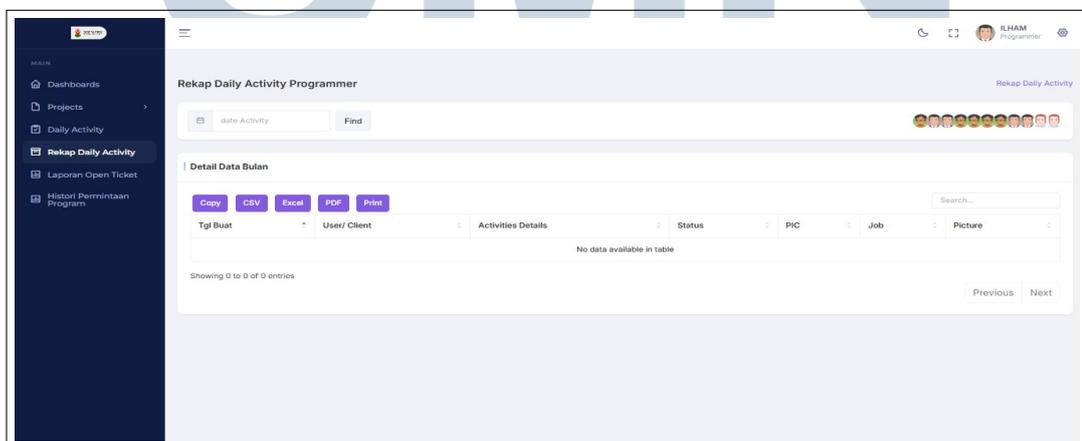
## D.5 Update Activity



Gambar 3.17. Update Activity

Pada Gambar 3.17 Halaman update activity ini, user bisa mengupdate laporan yang sudah diberikan, seperti status aktivitas yang dimana dari In Progress menjadi Done, dan juga sebaliknya.

## E. Rekap Daily Activity



Gambar 3.18. Rekap Daily Activity

Pada Gambar 3.18 Halaman *Rekap Daily Activity* bertujuan untuk melihat rekap atau rangkuman dari aktivitas harian yang dilakukan oleh tim yang berada pada departemen IT. Berikut adalah penjelasan elemen-elemen yang ada pada halaman *Rekap Daily Activity*.

1. Date Activity Field : User dapat mencari atau memilih aktivitas berdasarkan tanggal sesuai keinginan user. kolom ini membantu untuk memfilter aktivitas harian.
2. Export Option : Terdapat berbagai opsi untuk mengekspor data aktivitas yang ada dalam berbagai format :
  - Copy : Menyalin data ke clipboard
  - CSV : Mengekspor data ke format CSV (Command Seperated Values)
  - Excel : Mengekspor data ke format Excel
  - PDF : Mengekspor data ke PDF
  - Print : Mencetak data dalam format PDF.
3. Table *Detail Data Bulan* untuk menampilkan rekap data aktivitas dalam format tabel. Kolom-kolom pada tabel meliputi , *Tanggal Buat*, *User/Client*, *Activities Details*, *Status*, *PIC*, *Job*, dan *Picture*.
4. Pagination : Jika data aktivitas terlalu banyak untuk ditampilkan dalam satu halaman, user dapat berpindah halaman menggunakan *Previous* dan *Next* yang ada pada bagian bawah tabel.

Tgl Buat	User/ Client	Activities Details	Status	PIC	Job	Picture
2024-01-02	Arif - GAS	Fix Bug Laporan Analisa GAS	Done	usman	programmer	
2024-01-02	Hesty - MKT	Fix error Downloading report invoice by surat jalan	Done	asep	programmer	
2024-01-02	Hamry - RMP	Tambah Pergerakan Benang per Lot di NOWgdb	Done	usman	programmer	
2024-01-02	Dept. DIT	Menambahkan konten pada menu sustainability	Done	hadri	programmer	

Gambar 3.19. Rekap Daily Activity

Pada Gambar 3.19 dapat dilihat jika user menekan tombol find tanpa memfilter tanggal, akan muncul semua rekapan Daily activity.

### **3.6 Kendala dan Solusi**

#### **Kendala**

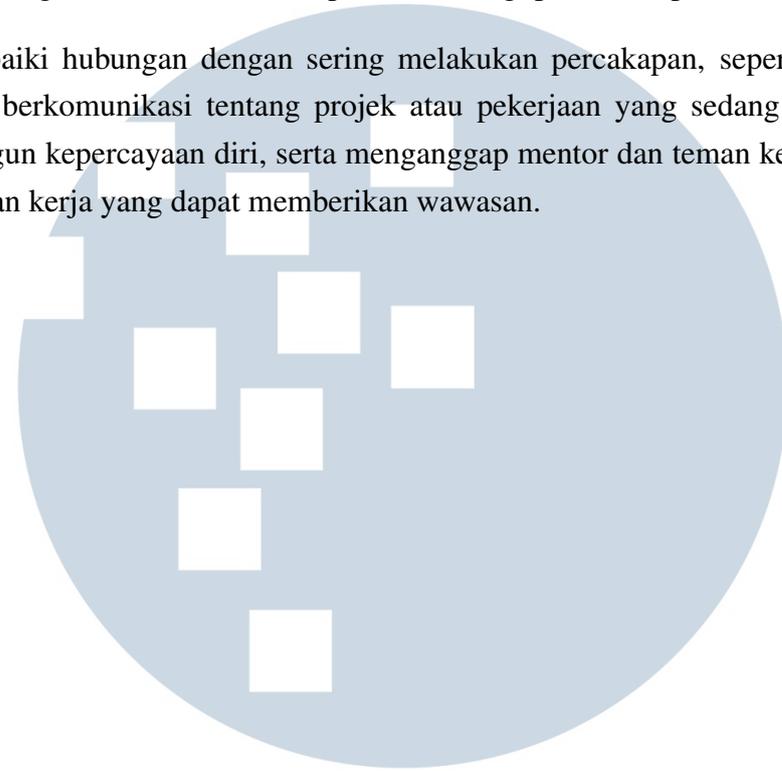
Pada masa pelaksanaan kerja magang di PT Indo Taichen sebagai *IT Programmer* ada terdapat beberapa kendala yaitu :

1. Kendala dalam berkomunikasi sehingga kurangnya komunikasi yang baik antara tim, klien, sehingga menyebabkan miskomunikasi dan kesalahan.
2. Kadang Mahasiswa masih berkendala dengan kurangnya pengetahuan teknis yang mendalam mengenai tools atau teknologi yang digunakan perusahaan, seperti framework, database atau bahasa pemograman yang dipakai.
3. Kendala dalam adaptasi dengan budaya kerja, seperti kebiasaan kerja, jam kerja, atau ekspektasi kinerja yang tinggi. Mahasiswa butuh waktu untuk beradaptasi dengan ritme kerja perusahaan.
4. Terkadang Mahasiswa merasa kesulitan dalam mengelola waktu antara tugas-tugas magang, Penyelesaian Laporan. Sehingga projek magang yang diberikan bisa memakan waktu yang lebih lama.
5. ketika bekerja sama dengan rekan kerja yang rentang usianya jauh, terkadang merasa canggung, malu, dan takut meminta pendapat atau apabila ada tugas yang belum dipahami.

#### **Solusi**

1. Tingkatkan Komukasi dengan cara pertemuan dan diskusi, menggunakan alat komunikasi yang lebih efektif, dan selalu menjelaskan setiap informasi sebelum mengambil tindakan.
2. Lakukan pembelajaran mandiri melalui tutorial, pelatihan internal, atau bantuan mentor, serta berlatih menggunakan teknologi yang digunakan oleh perusahaan.
3. Mengamati kebiasaan kerja di lingkungan perusahaan, dan perlahan sesuaikan dengan ritme kerja dengan lingkungan perusahaan.

4. Buat jadwal prioritas yang jelas, untuk pengerjaan Tugas, sehingga memungkinkan mahasiswa dapat lebih mengoptimalkan produktivitas.
5. Perbaiki hubungan dengan sering melakukan percakapan, seperti bertanya dan berkomunikasi tentang proyek atau pekerjaan yang sedang dilakukan, bangun kepercayaan diri, serta menganggap mentor dan teman kerja sebagai teman kerja yang dapat memberikan wawasan.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA