

STUDY COMPELTION PROGRAM INTERNSHIP TRACK

LAPORAN AKHIR INTERNSHIP

SLICING DESAIN TEMPLATE WEB UNTUK KEBUTUHAN PENJUALAN DI PT ANUGRAH KREASI DIGITAL



Oleh :

Nama : Andhika Oktasandira

NIM : 20210040054

**FAKULTAS KOMPUTER TEKNIK DAN DESAIN
S1 TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS
NUSA PUTRA**

2025

LAPORAN AKHIR INTERNSHIP
SLICING DESAIN TEMPLATE WEB UNTUK KEBUTUHAN PENJUALAN
DI PT ANUGRAH KREASI DIGITAL

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Seminar Hasil Internship pada Jalur Program Internship di
Program Studi S1 Teknik Informatika*



Nama : Andhika Oktasandira

NIM : 20210040054

FAKULTAS KOMPUTER TEKNIK DAN DESAIN
S1 TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
2025



**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR INTERNSHIP**

JUDUL :

**SLICING DESAIN TEMPLATE WEB UNTUK KEBUTUHAN
PENJUALAN DI PT ANUGRAH KREASI DIGITAL**

Disusun Oleh :

NAMA : Andhika Oktasandira

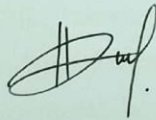
NIM : 20210040054

Laporan ini telah diseminarkan dihadapan penguji seminar hasil pada program
internship di program studi S1 Teknik Informatika

Sukabumi, 20 January 2025

Ketua Penguji

Pembimbing Utama



Zaenal Alamsyah, M.Kom

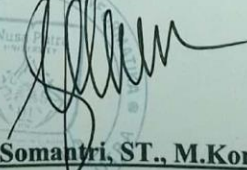
NIDN. 0409069602



Alun Sujjada, S.Kom, M.T

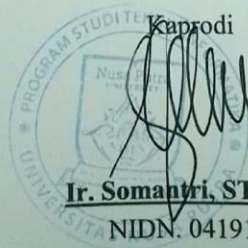
NIDN. 0718108001

Kaprodi



Ir. Somantri, ST., M.Kom

NIDN. 0419128801





ABSTRAK

Internship merupakan salah satu jalur ‘Study Completion’ bagi mahasiswa Universitas Nusa Putra, penulis berkesempatan internship di PT Anugrah Kreasi Digital. Kegiatan Internship ini diisi dengan kegiatan-kegiatan positif yang sudah ditugaskan perusahaan kepada penulis sebagai Frontend Developer dengan melakukan pengembangan website pada perusahaan dengan grup yang telah disediakan akan mengasah potensi penulis untuk menunjukkan kemampuan softskill maupun hardskill. PT Anugrah Kreasi Digital adalah perusahaan yang fokus pada pengembangan website, dengan misi utama memudahkan setiap individu di dalam perusahaan untuk memantau, menganalisis, serta meningkatkan kinerja dengan lebih efisien di berbagai perangkat. PT Anugrah Kreasi Digital Didirikan pada tahun 2022 oleh Bapak Nugraha, perusahaan ini bertujuan untuk menyediakan platform yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah melacak dan meningkatkan kinerja bisnis mereka. Pada kesempatan kali ini, penulis diberikan kepercayaan untuk turut serta dalam proyek pembuatan template website untuk kebutuhan penjualan. Proyek ini dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan HTML, Tailwind CSS, GSAP, Vue, PHP dan Javascript. Tujuan dari proyek ini adalah untuk menciptakan sebuah platform yang responsif dan interaktif dalam menyediakan layanan terkait template website yang akan diperjual kan oleh PT Anugrah Kreasi Digital.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK/RINGKASAN	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Mengikuti Internship	2
1.3 Manfaat Mengikuti Internship	3
BAB II PELAKSANAAN INTERNSHIP	4
2.1 Profil Perusahaan Tempat Internship	4
2.2 Kegiatan Internship	7
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	10
3.1 Analisis Bidang Keilmuan dalam Internship.....	10
3.2 Capaian Hasil Kegiatan	13
BAB IV PENUTUP	18
4.1 Kesimpulan.....	18
4.2 Saran.....	18
DAFTAR PUSTAKA	10
LAMPIRAN.....	20
DOKUMENTASI KEGIATAN INTERNSHIP.....	23



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jalur Internship (Internship Track) merupakan salah satu program penyelesaian studi di Universitas Nusa Putra bagi mahasiswa yang memiliki keinginan setelah lulus Sarjana (S1) untuk dapat berprofesi sebagai seorang pekerja profesional dalam beberapa bidang pekerjaan pada perusahaan multi nasional, perusahaan Luar Negeri, perusahaan *start-up*, perusahaan BUMN, dunia industri, dan berbagai perusahaan lainnya.

Penulis mengikuti Program Magang selama 10 bulan, 5 bulan pertama melaksanakan internship di PT Sanskara Karya Internasional dimulai dari 5 February sampai dengan 5 Juli, dan 5 bulan terakhir di PT Anugrah Kreasi Digital dimulai dari 8 Juli sampai dengan 8 Desember 2024. Internship di PT Anugrah Kreasi Digital yang tentunya di isi dengan kegiatan-kegiatan positif dan berguna bagi penulis untuk menambah pengalaman dalam dunia kerja. Adapun kegiatan yang dilakukan ditempat magang adalah dengan menerima tugas-tugas yang diberikan oleh perusahaan dalam sebuah project seperti berkontribusi dalam pembuatan template *website*.

PT Anugrah Kreasi Digital adalah Penyedia layanan pembuat *website* yang berasal dari Sukabumi. PT Anugrah Kreasi Digital berdiri pada tahun 2022 dengan misi menghadirkan kemudahan bagi perusahaan dalam memantau, menganalisa, meningkatkan kinerja hanya disatu tempat pada device apapun. Sebagai penyedia layanan pembuatan website yang baik, PT Anugrah Kreasi Digital dengan branding name “Mangcoding” memahami pentingnya produktivitas dan efisiensi perusahaan dan secara aktif terlibat dalam pengembangan website.

Pada program Magang ini penulis berkesempatan untuk bergabung dalam divisi *Frontend Engineer* yang memiliki tugas untuk merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna yang menarik dan responsif menggunakan teknologi web modern. Selama program magang di PT Anugrah Kreasi Digital, penulis tidak hanya terlibat dalam pembuatan template website dan penyelesaian bug, tetapi juga memiliki kesempatan untuk memperdalam pemahaman dalam bahasa pemrograman tertentu.



Sebagai seorang Frontend Engineer, penulis diberi tanggung jawab untuk menerapkan desain yang menarik dan responsif untuk memastikan antarmuka pengguna (UI/UX) memiliki kualitas yang optimal. Selain itu, dalam lingkungan kerja tersebut, penulis dapat meningkatkan keterampilan dalam berkolaborasi dengan tim multidisiplin. Melalui kerjasama dengan anggota tim lainnya, penulis tidak hanya belajar tentang koordinasi proyek, tetapi juga bagaimana beradaptasi dengan dinamika tim dalam menghadapi tantangan dan memecahkan masalah teknis yang muncul.

Selama 5 bulan program magang tersebut, penulis juga memiliki kesempatan untuk memahami lebih dalam tentang industri teknologi informasi, khususnya dalam konteks penyediaan layanan pembuatan website. Dengan berada di PT Anugrah Kreasi Digital, penulis mendapat wawasan langsung mengenai kebutuhan pasar, tren terkini dalam teknologi, dan tantangan yang dihadapi dalam industri teknologi informasi. Terlebih lagi, pengalaman magang ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengasah soft skills seperti manajemen waktu, komunikasi yang efektif, dan kemampuan problem-solving, yang merupakan keterampilan penting dalam dunia kerja saat ini. Demikianlah latar belakang tambahan terkait program magang penulis di PT Anugrah Kreasi Digital yang dapat menjadi nilai tambah dalam perjalanan profesional penulis sebagai seorang Frontend Engineer.

1.2 Tujuan Mengikuti Internship

Tujuan mengikuti *Internship* atau magang yaitu untuk memenuhi syarat kelulusan dan sebagai salah satu Program *Study Completion* (SCP) yang wajib diikuti oleh mahasiswa tingkat akhir di Universitas Nusa Putra. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Memberikan fasilitas untuk mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang didapatkan selama masa kuliah.
2. Untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia kerja setelah lulus kuliah nanti
3. Melatih mental mahasiswa untuk menghadapi berbagai tantangan dalam dunia kerja.
4. Melatih kemampuan *problem solving* dalam pemograman seperti mengembangkan *software*, memperbaiki kode program dan bug.
5. Belajar membangun tampilan Frontend yang fleksibel dan dinamis

menggunakan HTML, Tailwind CSS, GSAP, Vue Js, PHP, Javascript .

6. Belajar membangun dan mengimplementasikan desain ke kode Program.

1.3 Manfaat Mengikuti Internship

Ada banyak manfaat yang bisa didapatkan dalam mengikuti program *Internship* ini, antara lain sebagai berikut.

1.3.1 Bagi Mahasiswa

- a) Mendapatkan pengalaman dan ilmu baru dari perusahaan atau tempat mahasiswa magang yang sebelumnya belum pernah didapatkan dalam dunia perkuliahan.
- b) Sebagai sarana untuk mengasah kembali dan menguji *soft skill* maupun *hard skill* yang selama ini mahasiswa latih selama kuliah dibidang akademik maupun organisasi.
- c) *Internship* juga menjadi wadah untuk mendapatkan banyak relasi yang tentunya akan sangat berguna bagi mahasiswa di masa sekarang maupun dimasa mendatang.

1.3.2 Bagi Lembaga Pendidikan

- a) Terjalannya kerjasama yang saling menguntungkan antara institusi dengan perusahaan atau instansi.
- b) Memberikan citra positif Universitas Nusa Putra dihadapan perusahaan atau instansi.
- c) Meningkatkan kualitas lulusan dengan adanya program *Internship*.



1.3.3 Bagi Perusahaan

- a) Dengan adanya mahasiswa *Internship* di perusahaan, hal ini tentu bisa meningkatkan produktivitas perusahaan.
- b) Perusahaan mendapatkan ide-ide baru dari mahasiswa meningkatkan citra perusahaan



BAB IV

Penutup

1.1 Kesimpulan

- 1) Pengalaman magang memberikan mahasiswa pemahaman yang cepat dalam menyesuaikan diri di dunia kerja.
- 2) Melalui magang, mahasiswa mendapatkan pengetahuan yang luas, mencakup aspek teori dan praktik yang relevan.
- 3) Pengalaman magang memungkinkan mahasiswa untuk mengatasi berbagai masalah langsung, meningkatkan keterampilan problem-solving mereka.
- 4) Mahasiswa dapat belajar tentang dinamika kerja tim dan praktik pembagian tugas yang efektif melalui pengalaman magang.

1.2 Saran

- 1) Perusahaan yang menawarkan program magang dapat meningkatkan bimbingan kepada peserta magang, membantu mereka menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja tanpa rasa sungkan.
- 2) Memberikan kesempatan bagi peserta magang untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proyek-proyek yang bermanfaat, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih mendalam.
- 3) Menyediakan umpan balik (feedback) yang konstruktif secara rutin agar peserta magang dapat terus memperbaiki keterampilan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mangcoding.com. About Mangcoding. Tersedia dari <https://mangcoding.com/about/>
- [2] Pedoman Study Completion Program Tahun 2023 Universitas Nusa Putra
- [3] Jatis Mobile (2023) diakses pada 27 November 2024,dari <https://jatismobile.com/id/blog/aplikasi-dan-platform-digital/tugas-frontend-developer/>
- [4] Universitas Ciputra (2023) diakses pada 25 November 2024, tersedia dari <https://informatika.uc.ac.id/2016/02/2016-2-18-metode-pengumpulan-data-dalam-penelitian/>
- [5] Medium.com (2020) diakses pada 25 November 2024,tersedia dari <https://medium.com/@muhammadardivan/mengenal-clean-code-lebih-dekat-7d670413084b>
- [6] <https://medium.com/@muhammadardivan/mengenal-clean-code-lebih-dekat-7d670413084b>
- [7] Shopify.com (2023) diakses pada 18 Desember 2024 <https://shopify.dev/docs/api/liquid>
- [8] LP2M (2023) diakses pada 18 Desember 2024 tersedia dari <https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/27/metodologi-agile-apa-itu-dan-bagaimana-cara-kerjanya/>
- [9] AOS - Animate on scroll library dikses pada 18 Desember 2024 tersedia dari <https://michalsnik.github.io/aos/>



