**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**PEMBUATAN APLIKASI DASHBOARD PADA PT PLN UPL CILEGON**

****

**Oleh:**

**Ramadhan**

**11221104**

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS INFORMASI DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS SERANG RAYA 2023**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**PEMBUATAN APLIKASI DASHBOARD PADA PT PLN UPL CILEGON**

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanan Kerja Praktek

Oleh:  
Ramadhan

11221104

Cilegon, 29 Desember 2023

Koordinator KKP Dosen Pembimbing

{nama kordinator} Ahmad Kautsar M. Kom

Mengetahui

Ka. Program Studi Teknik Informatika

{nama ka program studi}

**KATA PENGANTAR**

KATA PENGANTAR

Pertama – tama penulis panjatkan puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kkp yang berjudul PEMBUATAN APLIKASI DASHBOARD PADA PT PLN UPL CILEGON.

Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika di Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Serang Raya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi materi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan ini.

Laporan Ini disusun sebagai salah satu pertanggung jawaban penulis setelah melaksanakan kerja praktek di {tempat}, guna kerja praktek sebagai salah satu Langkah dalam mempersiapkan mahasiswa untuk dapat bertanggung jawab, ahli, tangkas dan terampil didalam kehidupannya pada dunia kerja. Dan diharapkan kepada mahasiswa agar mendapatkan gambaran tentang dunia kerja yang sebenarnya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama melaksanakan kkp dan menyusun laporan ini. Semoga dapat bermanfaat bagi kita dan menjadi acuan bagi mahasiswa yang nantinya mengikuti kerja praktek seperti ini.

Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa Teknik Informatika yang akan melaksanakan kkp di masa mendatang.

Cilegon, 29 Desember 2023

Ramadhan

11221104

**DAFTAR ISI/**

**DAFTAR TABLE/**

**DAFTAR GAMBAR/**

**DAFTAR LAMPIRAN/**

**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Teknik informatika adalah salah satu bidang ilmu yang berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknik informatika mempelajari tentang konsep, teori, dan praktik pengolahan data menjadi informasi yang bermanfaat dengan menggunakan komputer. Salah satu penerapan teknik informatika adalah dalam bidang perancangan website.

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet dengan menggunakan browser. Website dapat berisi berbagai macam informasi, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan lain-lain. Website dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti informasi, pendidikan, hiburan, bisnis, dan lain-lain.

Salah satu jenis website yang banyak digunakan adalah website company profile. Website company profile adalah website yang berisi tentang profil perusahaan, seperti visi, misi, produk, layanan, klien, portofolio, kontak, dan lain-lain. Website company profile bertujuan untuk memperkenalkan dan mempromosikan perusahaan kepada masyarakat, khususnya calon klien atau pelanggan.

Penulis tertarik untuk memilih tempat kerja praktek di PT. PLN Rayon Cilegon, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang ketenagalistrikan. Penulis ingin mempelajari dan mengembangkan kemampuan dalam perancangan website company profile dengan menggunakan PHP dan CSS. PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis, sedangkan CSS adalah bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan website.

Topik kerja praktek yang penulis pilih adalah "{Judul}". Topik ini relevan dengan bidang teknik informatika, karena website dashboard merupakan salah satu produk yang dihasilkan oleh teknik informatika. Selain itu, topik ini juga bermanfaat bagi penulis, perusahaan, dan masyarakat. Bagi penulis, topik ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam perancangan website. Bagi perusahaan, topik ini dapat meningkatkan kualitas dan kredibilitas produk yang ditawarkan. Bagi masyarakat, topik ini dapat memberikan informasi yang akurat dan menarik tentang perusahaan.

**1.2 Tujuan**

Tujuan dari kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Praktek Kerja dilakukan agar ilmu yang telah didapatkan dari bangku kuliah dapat diterapkan di perusahaan dimana tempat melakukan Praktek Kerja.
2. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam bidang pembuatan dashboard dengan menggunakan HTML, CSS, dan PHP.
3. Menerapkan konsep, teori, dan praktik teknik informatika yang telah dipelajari di kampus dalam dunia kerja nyata.
4. Menghasilkan dashboard yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan PT PLN ULP CILEGON sebagai tempat kerja praktek.
5. Memberikan solusi dan rekomendasi kepada PT. PLN ULP CILEGON untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan data dan informasi melalui dashboard.
6. Menyusun laporan kerja praktek yang sistematis, logis, dan ilmiah sebagai bahan evaluasi dan penilaian kinerja mahasiswa.
7. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Sarjana Teknik Informatika Universitas Serang Raya
   1. **Manfaat**
8. Manfaat bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa, kegiatan kerja praktek ini mempunyai manfaat, diantaranya:

1. Meningkatkan wawasan dan pengalaman mahasiswa terhadap kondisi nyata dunia kerja, khususnya dalam bidang pembuatan dashboard dengan menggunakan HTML. CSS, dan PHP.
2. Mahasiswa dapat mengetahui dan mendapatkan wawasan dalam dunia kerja yang sebenarnya.
3. Mengembangkan kemampuan analisis, perancangan, implementasi, dan evaluasi sistem informasi berbasis web, khususnya dashboard.
4. Mengasah keterampilan berkomunikasi, bekerja sama, dan beradaptasi dengan lingkungan kerja yang berbeda dengan lingkungan akademik.
5. Mendapatkan pengalaman tentang kerja teknis di lapangan yang sesungguhnya, sehingga akan didapat gambaran yang sama tentang berbagai hal mengenai dunia kerja yang aplikatif.
6. Menumbuhkan sikap profesional, disiplin, tanggung jawab, dan etika kerja yang baik.
7. Manfaat bagi Instansi atau Perusahaan

Bagi instansi atau perusahaan, kegiatan kerja praktek ini mempunyai manfaat, diantaranya:

1. Mendapatkan dashboard yang dapat digunakan untuk menampilkan data dan informasi penting dalam bentuk grafik, tabel, atau indikator yang mudah dipahami dan diakses.
2. Tugas mahasiswa yang merupakan inti dari program KP, yaitu studi kasus(Case Study) dan pemecahan masalah (Problem Solving), dapat dimanfaatkan oleh instansi atau perusahaan untuk menyelesaikan suatu topik secara khusus.
3. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan data dan informasi, khususnya dalam hal pemantauan dan pengambilan keputusan.
4. Meningkatkan kualitas dan kredibilitas produk atau layanan yang ditawarkan melalui dashboard yang menarik dan profesional.
5. Memperluas jaringan kerjasama maupun kemitraan dengan universitas, khususnya jurusan teknik informatika.
6. Bagi Program Studi Teknik Infromatika Universitas Serang Raya

Bagi universitas, kegiatan ini juga mempunyai manfaat yang sangat besar. Universitas dapat mengetahui kemampuan dan kinerja mahasiswa dalam menerapkan ilmu teknik informatika di dunia kerja nyata, sebagai bahan evaluasi dan peningkatan kualitas kurikulum dan pembelajaran. Universitas juga dapat meningkatkan reputasi dan akreditasi sebagai lembaga pendidikan tinggi yang menghasilkan lulusan yang kompeten, profesional, dan berdaya saing di bidang teknik informatika. Universitas juga dapat meningkatkan kerjasama dan kemitraan dengan berbagai instansi atau perusahaan, khususnya yang bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi, sebagai sumber informasi, bantuan, maupun peluang bagi universitas dan mahasiswa. Terakhir, universitas juga dapat meningkatkan kontribusi dan tanggung jawab terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan masyarakat, khususnya dalam bidang teknik informatika.

* 1. **Luaran**

Luaran dari kerja praktek ini adalah laporan akhir serta dokumentasi dan Produk Program (alat/perkakas, desain, piranti lunak, model, dan lainnya).

* 1. **Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Berdasarkan Kalender akademik Universitas Serang Raya, maka pada kerja praktek ini mahasiswa mengusulkan untuk melaksanakan kerja praktek mulai tanggal 2 Januari 2024 sampai dengan 31 Januari 2024. Akan tetapi, hal ini tidak menutup kemungkinan apabila pihak PT. PLN Rayon Cilegon memiliki ketentuan tersendiri mengenai waktu yang diberikan kepada saya. Namun besar harapan saya apabila PT. PLN Rayon Cilegon dapat mempertimbangkan usulan tersebut.

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di :

Tempat : PT. PLN ULP CILEGON

Alamat : Jl. Ahmad Yani No.57, Sukmajaya, Kec. Jombang, Kota Cilegon, Banten 42416.

Tanggal : 2 Januari 2024 – 31 Januari 2024

Waktu : Menyesuaikan

* 1. **Jadwal Kegiatan**

Berikut adalah jadwal kegiatan pelaksanaan Kerja Praktek di PT. PLN ULP CILEGON:

Table 1. Jadwal Kegiatan

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | Minggu ke | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pembuatan proposal |  |  |  |  |
| 2 | Pengajuan proposal |  |  |  |  |
| 3 | Persiapan & Perkenalan Kerja Praktek |  |  |  |  |
| 4 | Pelaksanaan Kerja Praktek |  |  |  |  |
| 5 | Penyusunan Laporan |  |  |  |  |

**BAB 2**

**GAMBARAN UMUM**

**2.1 Sejarah Instansi**

PLN (Perusahaan Listrik Negara) adalah sebuah BUMN yang bergerak di bidang ketenagalistrikan di Indonesia. PLN memiliki tugas untuk menyediakan listrik bagi kepentingan masyarakat indonesia

Sejarah PLN dimulai pada akhir abad 19, saat beberapa perusahaan asal Belanda yang bergerak di bidang pabrik gula dan teh mendirikan pembangkit tenaga listrik untuk keperluan sendiri. Saat itu, listrik masih menjadi barang mewah yang hanya dinikmati oleh kalangan tertentu.

Pada tahun 1942, saat Belanda menyerah kepada Jepang di awal Perang Dunia II, perusahaan-perusahaan ketenagalistrikan yang ada di Indonesia diambil alih oleh Jepang. Jepang membentuk sebuah lembaga yang bernama Djawa Denki Djigjo Sja untuk mengelola urusan ketenagalistrikan di Jawa.

Pada tahun 1945, setelah Jepang menyerah kepada Sekutu dan Indonesia merdeka, para pemuda dan buruh listrik mengambil alih perusahaan-perusahaan ketenagalistrikan dari Jepang dan menyerahkannya kepada Presiden Soekarno. Presiden Soekarno kemudian membentuk Jawatan Listrik dan Gas Bumi di bawah Kementerian Pekerjaan Umum dan Tenaga untuk mengelola ketenagalistrikan dan gas bumi di Indonesia.

Pada tahun 1961, Jawatan Listrik dan Gas Bumi diubah menjadi BPU-PLN (Badan Pemimpin Umum Perusahaan Listrik Negara) yang bergerak di bidang listrik, gas, dan kokas. Pada tahun 1965, BPU-PLN dibubarkan dan digantikan oleh dua perusahaan negara, yaitu PLN sebagai pengelola listrik dan PGN sebagai pengelola gas.

Pada tahun 1972, sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 18, status PLN ditetapkan sebagai Perusahaan Umum Listrik Negara dan sebagai Pemegang Kuasa Usaha Ketenagalistrikan (PKUK) dengan tugas menyediakan listrik bagi kepentingan umum.

Pada tahun 1994, sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 17, status PLN beralih dari Perusahaan Umum menjadi Perusahaan Perseroan (Persero) dan juga sebagai PKUK dalam menyediakan listrik bagi kepentingan umum. Status ini masih berlaku hingga sekarang.

Selama perjalanannya, PLN telah mengalami berbagai tantangan dan peluang dalam menyediakan listrik bagi masyarakat Indonesia. PLN juga telah berperan aktif dalam mendukung pembangunan nasional, khususnya di bidang ketenagalistrikan.

**2.2 Struktur Organisasi**

**2.3 Visi dan Misi**

**2.3.1 Visi**

Menjadi Perusahaan Listrik Terkemuka se-Asia Tenggara dan nomor 1 Pilihan Pelanggan untuk Solusi Energi.

**2.3.2 Misi**

* Menjalankan bisnis kelistrikan dan bidang lain yang terkait, berorientasi pada kepuasan pelanggan, anggota perusahaan dan pemegang saham.
* Menjadikan tenaga listrik sebagai media untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat.
* Mengupayakan agar tenaga listrik menjadi pendorong kegiatan ekonomi.
* Menjalankan kegiatan usaha yang berwawasan lingkungan.

**2.4 WEB**

Website adalah sebuah halaman atau sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses dari seluruh dunia, selama terkoneksi ke jaringan internet. Setiap halaman website memiliki alamat unik yang dikenal sebagai URL (Uniform Resource Locator). Situs web dapat berisi berbagai jenis informasi, misalnya teks, gambar, video, dan audio. Selain itu, website juga bisa memuat fitur interaktif seperti form kontak, komentar, atau chatting.

Website terdiri dari dua elemen utama, yakni client-side dan server-side. Client-side website adalah bagian situs yang terlihat oleh pengguna melalui browser, seperti Google Chrome atau Internet Explorer. Bagian ini tersusun atas HTML, CSS, dan JavaScript untuk merancang dan menampilkan halaman web. Sebaliknya, server-side website adalah bagian website yang tersembunyi oleh pengguna, dan berisi file dan data yang diolah oleh web server.

**2.5 HTML**

HTML adalah singkatan dari Hypertext Markup Language, yang merupakan bahasa markup untuk membuat struktur halaman web. HTML menggunakan tag-tag tertentu yang akan diterjemahkan oleh browser menjadi tampilan web. HTML berfungsi untuk:

* Membuat struktur halaman web, seperti judul, paragraf, daftar, tabel, dan lain-lain.
* Menambahkan konten web, seperti teks, gambar, audio, video, dan lain-lain.
* Mengatur format dan tata letak web, seperti warna, font, margin, dan lain-lain.
* Mengarahkan pengguna ke halaman web lain, dengan menggunakan hyperlink.

HTML adalah bahasa dasar yang harus dipelajari oleh web developer, karena HTML adalah pondasi dari website. HTML biasanya dikombinasikan dengan CSS dan JavaScript untuk membuat website yang lebih interaktif dan dinamis.

**2.6 CSS**

CSS (Cascading Style Sheet) adalah sebuah dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML. CSS menggunakan kode - kode yang tersusun untuk menetapkan style pada elemen HTML atau dapat juga digunakan membuat style baru yang biasa disebut class. CSS dapat mengubah besar kecilnya text, mengganti warna background pada sebuah halaman, atau dapat pula mengubah warna border pada tabel, dan masih banyak lagi hal yang dapat dilakukan oleh CSS. CSS digunakan untuk mengatur susunan tampilan pada halaman HTML. Fungsi utama dari css ialah mendesain, merancang, merubah, dan juga membentuk halaman pada wesite ataupun blog dan isi dari halaman website yaitu tag-tag html, logikanya css itu bisa mengubah tag-tag html yang sederhana sehingga bisa menjadi lebih responsive, fungsional, dan juga menarik.

**2.7 PHP**

PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis. PHP berfungsi untuk menghubungkan website dengan database, memproses data dari formulir, mengontrol alur website, dan membuat konten web yang bervariasi sesuai dengan permintaan pengguna.

Beberapa kegunaan PHP antara lain adalah:

* + Membuat website e-commerce, seperti toko online, marketplace, atau sistem pembayaran.
  + Membuat website berita, blog, forum, atau media sosial, yang membutuhkan konten yang terus diperbarui dan interaksi dengan pengguna.
  + Membuat website edukasi, seperti kursus online, kuis, atau sistem informasi akademik.
  + Membuat website pribadi, portofolio, atau resume, yang menampilkan informasi dan karya Anda secara profesional.

PHP adalah bahasa pemrograman yang populer, mudah dipelajari, dan kompatibel dengan berbagai sistem operasi, server web, dan database. PHP juga memiliki banyak framework, library, dan komunitas yang dapat membantu Anda dalam mengembangkan website Anda.

**2.8 MVC**

**2.9 MySQL**

MySQL Merupakan sebuah database server yang gratis, artinya kita bebas menggunakan database ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang programmer database bernama Michael Widenius. Selain database server, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu database MySQL yang berposisi sebagai Server, yang berarti program kita berposisi sebagai Client. Jadi MySQL adalah sebuah database yang dapat digunakan sebagai Client maupun server. Database MySQL merupakan suatu perangkat lunak database yang berbentuk database relasional atau disebut Relational Database Management System (RDBMS) yang menggunakan suatu Bahasa permintaan yang bernama SQL (Structured Query Language). SQL (Structured Query Language) adalah sebuah bahasa permintaan database yang terstruktur. Bahasa SQL ini dibuat sebagai bahasa yang dapat merelasikan beberapa tabel dalam database maupun merelasikan antar database.

SQL dibagi menjadi tiga bentuk Query, yaitu :

1. DDL (Data Definition Language) DDL adalah sebuah metode Query SQL yang berguna untuk mendefinisikan data pada sebuah Database, Query yang dimiliki DDL adalah:

* CREATE : Digunakan untuk membuat Database dan Tabel.
* DROP : Digunakan untuk menghapus Tabel dan Database.
* ALTER : Digunakan untuk melakukan perubahan struktur tabel yang telah dibuat, baik menambah Field (Add), mengganti nama Field (Change) ataupun menamakannya kembali (Rename), dan menghapus Field (Drop).

1. DML (Data Manipulation Language)

DML adalah sebuah metode Query yang dapat digunakan apabila DDL telah terjadi, sehingga fungsi dari Query DML ini untuk melakukan pemanipulasian database yang telah dibuat. Query yang dimiliki DML adalah:

* INSERT : Digunakan untuk memasukkan data pada Tabel Database.
* UPDATE : Digunakan untuk pengubahan terhadap data yang ada pada Tabel Database.
* DELETE : Digunakan untuk Penhapusan data pada tabel Database.

1. DCL (Data Control Language) DCL adalah sebuah metode Query SQL yang digunakan untuk memberikan hak otorisasi mengakses Database, mengalokasikan space, pendefinisian space, dan pengauditan penggunaan database. Query yang dimiliki DCL adalah :

* GRANT : Untuk mengizinkan User mengakses Tabel dalam Database.
* REVOKE : Untuk membatalkan izin hak user, yang ditetapkan oleh perintah GRANT. COMMIT : Mentapkan penyimpanan Database.
* ROLLBACK : Membatalkan penyimpanan Database

**2.10 Pemilihan Supporting Designer Tools**

**2.10.1 XAMPP**

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (software) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah cross platform sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris. Sejarah mencatat, software XAMPP pertama kali dikembangkan oleh tim proyek bernama Apache Friends dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi 7.3.9 yang bisa didapatkan secara gratis dengan label GNU (General Public License). Jika dijabarkan secara gamblang, masing-masing huruf yang ada di dalam nama XAMPP memiliki arti sebagai berikut ini :

**X = Cross Platform**

Merupakan kode penanda untuk software cross platform atau yang bisaberjalan di banyak sistem operasi.

**A = Apache**

Apache adalah aplikasi web server yang bersifat gratis dan bisa dikembangkan oleh banyak orang (open source). M = MySQL / MariaDB MySQL atau MariaDB merupakan aplikasi database server yang dikembangkan oleh orang yang sama. MySQL berperan dalam mengolah, mengedit, dan menghapus daftar melalui database.

**P = PHP**

Huruf “P” yang pertama dari akronim kata XAMPP adalah inisial untuk menunjukkan eksistensi bahasa pemrograman PHP. Bahasa pemrograman ini biasanya digunakan untuk membuat website dinamis, contohnya dalam website berbasis CMS WordPress.

**P = Perl**

Sementara itu, untuk huruf P selanjutnya merupakan singkatan dari bahasa pemrograman Perl yang kerap digunakan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan. Perl ini bisa berjalan di dalam banyak sistem operasi sehingga sangat fleksibel dan banyak digunakan.

**Kegunaan XAMPP**

Kegunaan XAMPP adalah untuk memudahkan pengembang situs web dalam membuat dan menguji aplikasi web di komputer lokal, tanpa perlu menginstal dan mengkonfigurasi setiap komponen secara terpisah. Dengan XAMPP, pengembang dapat menjalankan situs web di localhost, yaitu alamat IP khusus yang mengacu pada komputer itu sendiri. Hal ini memungkinkan pengembang untuk melihat hasil kerjanya secara langsung dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

Selain itu, XAMPP juga dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dan pendidikan, karena menyediakan lingkungan yang lengkap dan mudah digunakan untuk mempelajari bahasa pemrograman web seperti PHP dan Perl. XAMPP juga dilengkapi dengan beberapa alat bantu, seperti phpMyAdmin, FileZilla, Mercury Mail, dan Tomcat, yang dapat membantu pengembang dalam mengelola basis data, transfer file, dan email,

**2.10.2 PHPStorm**

PHPStorm adalah lingkungan pengembangan terintegrasi (IDE) yang kuat dan serbaguna untuk pengembang PHP. Ia menawarkan serangkaian fitur yang dapat membantu menulis, men-debug, menguji, dan memfaktorkan ulang kode dengan mudah dan efisien. Beberapa keuntungan menggunakan PHPStorm adalah:

* + Mendukung berbagai kerangka kerja dan bahasa, seperti Laravel, Symfony, WordPress, Drupal, Magento, HTML, CSS, JavaScript, TypeScript, dan banyak lagi.
  + Menyediakan penyelesaian kode cerdas, penyorotan sintaksis, pemformatan kode, analisis kode, navigasi kode, dan alat pembuatan kode.
  + Terintegrasi dengan berbagai alat dan layanan, seperti Git, GitHub, Docker, Composer, PHPUnit, Xdebug, REST Client, Database Tools, dan banyak lagi.
  + Memiliki antarmuka yang dapat disesuaikan dan ramah pengguna yang memungkinkan Anda menyesuaikan tata letak, tema, font, warna, dan pintasan agar sesuai dengan preferensi.
  + Ini memiliki terminal bawaan, debugger, profiler, test runner, dan alat cakupan kode yang membantu menemukan dan memperbaiki kesalahan serta mengoptimalkan kinerja kode Anda.
  + Memiliki fitur edit langsung yang memungkinkan melihat perubahan dalam kode yang tercermin di browser tanpa memuat ulang halaman.
  + Memiliki fitur pengembangan kolaboratif yang memungkinkan kita berbagi proyek dengan pengembang lain dan mengerjakannya bersama secara real time.

PHPStorm adalah IDE komprehensif dan andal yang dapat membantu membuat aplikasi PHP berkualitas tinggi dengan lebih cepat dan mudah.

**BAB 3**

**PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK**

**3.1 Kegiatan Survei Lapangan**

**3.2 Proses Bisnis Dan Interaksi Pengguna Dengan Sistem**

**3.3 Hasil dan Implementasi**

**BAB 4**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**4.1 Kesimpulan**

**4.2 Saran**

**DAFTAR PUSTAKA**

<https://web.pln.co.id/tentang-kami/profil-perusahaan>

<https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/what-is-mysql.html>

<https://www.jetbrains.com/phpstorm/>

<https://www.niagahoster.co.id/blog/xampp-adalah/>

**DAFTAR TABLE**

**{LIST}**

**DAFTAR GAMBAR**

**{LIST}**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**{LIST}**