

LAPORAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN
PEMBUATAN APLIKASI PENDAFTARAN SEKOLAH TAMAN
PENDIDIKAN AL-QUR'AN KEMENTERIAN AGAMA MELALUI DINAS
KOMINFO KOTA BANJARMASIN

Oleh :

MUHAMMAD UBAIDILLAH

2155201110003



PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN
BANJARMASIN

2024/2025

DAFTAR ISI

COVER	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Metodologi	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendaftaran sekolah taman pendidikan Al-Qur'an merupakan program dari Kementerian Agama Kota Banjarmasin bertujuan untuk mendaftarkan lembaga sekolah taman pendidikan Al-Qur'an yang masih beroperasi tetapi tidak bernaung di Kementerian Agama serta tujuan lain untuk melakukan pengelolaan pendaftaran. Dalam usaha mengoptimalkan proses pendaftaran lembaga sekolah taman pendidikan Al-Qur'an, Kementerian Agama Kota Banjarmasin menghadapi sejumlah permasalahan. Adapun permasalahan yang sering terjadi adalah masalah pendaftaran masih menggunakan sistem konvensional yang mana menghambat proses verifikasi pendaftaran.

Penggunaan sistem konvensional pada pendaftaran sekolah taman pendidikan Al-Qur'an menyebabkan sejumlah masalah yang signifikan, proses lambat dan rentan terhadap kesalahan (*human error*), metode konvensional ini membuat alur pendaftaran menjadi tidak efisien, di mana departemen kementerian agama di bagian administrasi harus memverifikasi berkas, jika berkas telah selesai maka berkas akan dilanjutkan ke bagian lapangan untuk dilakukan pengecekan ke lokasi sekolah, metode konvensional yang mengharuskan berkas berpindah-pindah juga dapat mengakibatkan resiko kehilangan berkas atau kecacatan data sehingga mengakibatkan ketidakakuratan data.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan metode dengan membuat aplikasi pendaftaran online untuk sekolah taman pendidikan Al-Qur'an berbasis Website. Dengan menggunakan aplikasi ini proses pendaftaran hanya satu pintu

yang mana tiap bagian departemen memiliki akses untuk melihat berkas pendaftar secara langsung dan *real-time* agar membantu proses verifikasi pendaftaran.

Dengan adanya aplikasi pendaftaran online sekolah taman pendidikan Al-Qur'an ini, diharapkan dapat membantu masyarakat dalam melakukan pendaftaran, mengakses informasi, dan mengoptimalkan pelayanan departemen kementerian agama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada praktek kerja lapangan, adalah “Bagaimana membuat aplikasi pendaftaran sekolah taman pendidikan Al-Qur'an berbasis website Kementerian Agama melalui Dinas Kominfo Kota Banjarmasin”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah Pembuatan Aplikasi Pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an Kementerian Agama Melalui Dinas Kominfo Kota Banjarmasin :

1. Aplikasi pendaftaran ini hanya berbasis website.
2. Data yang ada pada website berasal dari data pendaftar sekolah.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dalam praktek kerja lapangan ini adalah :

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi website ini terutama untuk mempermudah dalam melakukan pendaftaran sekolah taman pendidikan Al-Qur'an, dan

mempermudah pengelolaan data sekolah, serta Kementerian Agama dapat melihat jumlah sekolah taman pendidikan Al-Qur'an di Kota Banjarmasin.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang di dapat dari Praktek Kerja Lapangan adalah :

1. Sekolah taman pendidikan Al-Qur'an yang masih belum terdaftar agar.
2. Sekolah taman pendidikan Al-Qur'an dapat melihat informasi terbaru dari website.
3. Kementerian Agama Kota Banjarmasin dapat dengan mudah mengelola data sekolah taman pendidikan Al-Qur'an.
4. Diharapkan juga dapat menjadi bahan referensi bagi pelaku akademik.

1.5 Metodologi

Metodologi yang digunakan pada praktek kerja lapangan adalah :

- **Interview**

Dikarenakan project Pembuatan Aplikasi Pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an Kementerian Agama Melalui Dinas Kominfo Kota Banjarmasin, interview dilakukan dengan tim Aptika Dinas Kominfo Kota Banjarmasin salah satunya adalah Kiki Irawan Maulana, berdasarkan interview di dapatkan sebuah permasalahan pendaftaran sekolah taman pendidikan Al-Qur'an di Kementerian Agama yang masih menggunakan sistem yang kurang optimal. Salah satu masalah utamanya adalah mengharuskan pengiriman berkas secara langsung dari tangan ke tangan menimbulkan permasalahan yang signifikan, proses cenderung lambat dan rentan terhadap kesalahan, metode

dari tangan ke tangan juga dapat mengakibatkan resiko kehilangan berkas atau kecacatan data informasi sehingga mengakibatkan ketidakakuratan informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem Penulisan pada praktek kerja lapangan ini adalah :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang asal mula judul dan pokok pembahasan yang akan dilakukan dalam praktik kerja lapangan adapun sub bahasannya adalah latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini membahas tentang gambaran umum tentang Dinas Kominfo Kota Banjarmasin serta mendeskripsikan pekerjaan dan sistem pelayanan yang menjadi acuan praktek kerja lapangan ini.

BAB 3 ANALISA DAN DESAIN

Bab ini membahas tentang kegiatan pelaksanaan praktik kerja lapangan, pemecahan masalah dari suatu sistem, analisa sistem, hingga desain sistem dengan outputnya.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian dari aplikasi website yang dibangun.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Gambaran Umum Instansi

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Banjarmasin atau bisa disingkat menjadi DISKOMINFO, lembaga pemerintahan ini bertanggung jawab dalam pengelolaan dan layanan informasi publik, pengelolaan komunikasi publik, teknologi informasi dan komunikasi, layanan *e-Government* serta statistik dan persandian di Kota Banjarmasin, didalam struktur bidang tersebut ada bidang aptika yang mempunyai tugas pokok mengoordinasikan, membina, mengatur dan mengendalikan pengelolaan infrastruktur dan teknologi informasi, data dan integrasi sistem informasi, pengelolaan pengembangan aplikasi, pengembangan ekosistem *e-Government* dan tata kelola *e-Government*.

2.1.1 Visi Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik

Penyelenggaraan Pelayanan masyarakat dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2.1.2 Misi Dinas Komunikasi, Inforamtika dan Statistik

1. Melaksanakan pelayanan bidang informasi dan komunikasi dan statistik kepada masyarakat dalam rangka memberdayakan potensi masyarakat dan mewujudkan masyarakat berbudaya informasi.
2. Mengembangkan e-Government untuk mewujudkan pelayanan publik berbasis teknologi informasi.

2.2 Struktur Organisasi dan Job Deskripsi

Struktur organisasi Dinas Kominfo Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Divisi Aptika

Bapak Muhammad Yamani, S. Sos, M.A sebagai kepala bidang dari divisi aptika yang bertanggung jawab penuh atas divisi aptika, Bapak H.A Agung Saptoto, M. Kom sebagai pranata muda yang mana bertanggung jawab atas kerja programmer pembuatan aplikasi yang ada di divisi aptika, Bapak Alfian Noor, A.Md memiliki tugas yang sama bertanggung jawab atas kerja programmer pembuatan aplikasi, Bapak Rizki Yuwanda, S. Kom dan Bapak Muhammad Hafiz Azhar, S. Kom sebagai analisa sistem dari aplikasi yang dibuat oleh programmer, Bapak Muryadi Imansyah, M.M. sebagai analisa penataan jaringan, Bapak Gazali Rahman, A.Md, Ibu Alfia Rahmi, A.Md, dan Ibu Ridzki Dian Novitasari, A.Md sebagai pengelola data, Bapak M Fauzi Rahman, A.Md sebagai pengelola situs atau website.

2.3 Sejarah Dinas Kominfo Kota Banjarmasin

Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kota Banjarmasin menjalankan tugas pokok melaksanakan urusan pengelolaan dan layanan informasi publik, pengelolaan komunikasi publik, teknologi informasi dan komunikasi, layanan e-Government serta statistik dan persandian. Pembentukan Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik didasari oleh Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 7 Tahun 2016, menetapkan mengenai Peraturan Daerah Tentang Pembentukan Susunan Perangkat Daerah Kota Banjarmasin, Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah pada pasal 3d nomor 13 yang berbunyi "Dengan Peraturan daerah ini bentuk Perangkat Daerah, terdiri dari : Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Tipe A menyelenggarakan urusan pemerintahan Bidang Komunikasi dan Informatika, Bidang Statistik dan Bidang Persandian."

2.4 Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan pada pendaftaran sekolah taman pendidikan Al-Qur'an di Kementerian Agama Kota Banjarmasin masih menggunakan sistem konvensional atau mengantar berkas ke Kementerian Agama secara langsung.

2.5 Landasan Teori

Pembuatan Aplikasi Pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an Kementerian Agama Kota Banjarmasin melalui DISKOMINFO Kota Banjarmasin.

2.5.1 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari user (pengguna) [1].

Jadi aplikasi adalah suatu entitas perangkat lunak yang dirancang dan dikembangkan untuk menjalankan fungsi-fungsi spesifik atau menyelesaikan tugas-tugas tertentu dari penggunanya.

2.5.2 Pendaftaran

Pendaftaran adalah proses yang melibatkan pencatatan informasi penting seperti nama lengkap, alamat, tanggal lahir, dan data lainnya dalam suatu lembaga atau organisasi.

2.5.3 Sekolah

Sekolah adalah sistem yang bergerak dan berperan dalam merumuskan tujuan pendewasaan manusia sebagai makhluk sosial agar mampu berinteraksi dengan lingkungan [2].

2.5.4 Taman Pendidikan Al-Qur'an

Taman pendidikan Al-Qur'an lembaga yang menyelenggarakan pendidikan nonformal yang bertujuan untuk memberikan pengajaran membaca Al-Qur'an sejak usia dini, serta memahami dasar-dasar dinul Islam pada anak usia taman kanak-kanak.

2.5.5 Kementerian Agama

Kementerian Agama adalah badan pemerintah yang bertugas memfasilitasi kegiatan keagamaan. Membimbing dan mendukung praktik keagamaan masyarakat, menjaga keberagaman, dan mempromosikan nilai-nilai kemanusiaan. Melalui berbagai program dan layanan, Kementerian Agama berupaya meningkatkan pemahaman agama dan harmoni antarumat beragama.

2.5.6 Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik (DISKOMINFO) Kota Banjarmasin


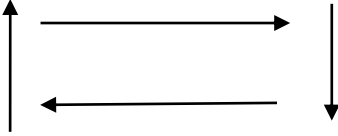
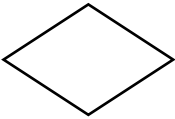



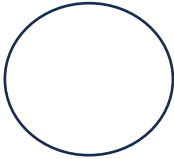
Diskominfo adalah bagian dari pemerintah daerah yang fokus pada komunikasi, teknologi informasi, statistika dan persandian. Bertanggung jawab untuk memastikan masyarakat dapat mengakses informasi dengan mudah dan memanfaatkan teknologi untuk kebaikan bersama.

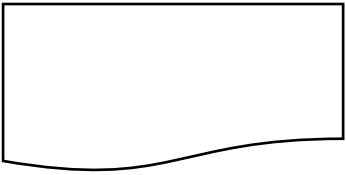
2.5.7 Flowchart

Flowchart atau biasa disebut dengan bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program.

Tabel 2.5 Simbol Flowchart

Simbol	Keterangan
--------	------------

	<p><i>Terminator Symbol</i> : permulaan (start) atau akhir(stop) dari suatu kegiatan.</p>
	<p><i>Flow Direction Sysmbol</i> : digunakan untuk menghubungkan antara simbol ke simbol yang lain. Simbol ini disebut <i>Connecting Line</i>.</p>
	<p><i>Decision Symbol</i> : simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.</p>
	<p><i>Processing Symbol</i> : Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.</p>
	<p><i>Input/output symbol</i> : simbol yang menyatakan sebuah proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.</p>
	<p><i>Direct access storage</i> : untuk menyimpan ke dalam database atau storage</p>
	<p><i>Connector</i> : digunakan untuk menghubungkan ke proses lain pada halaman yang sama</p>

	<p><i>Document</i> : simbol yang menyatakan inputan berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.</p>
---	---

2.5.8 Basis data

Basis data adalah kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga mudah dalam pengelolaannya. Dalam pengembangan sebuah sistem informasi tidak akan lepas dengan adanya penerapan basis data yang dapat menunjang pengelolaan dan penggunaan data yang handal pada sebuah sistem yang berjalan [3].

2.5.9 LAMP



Gambar 2.5 Lamp

LAMP adalah singkatan dari Linux, Apache, MySQL, dan PHP, sebuah paket perangkat lunak yang banyak digunakan oleh developer untuk membangun sebuah server web. Dengan sebagian besar web server modern yang menjalankan kombinasi Linux, Apache, MySQL, dan PHP sering disebut sebagai LAMP [4].

2.5.10 Linux



Gambar 2.5 Linux

Linux adalah sistem operasi berbasis GNU/Linux yang bersifat Open Source dan memiliki banyak varian seperti Debian, Slackware, Open Suse, Archlinux, Redhat dan sebagainya [5]. Linux sistem operasi UNIX yang bersifat free dan open source, yang bisa digunakan secara bebas di beragam perangkat keras, termasuk server. Selain bebas digunakan dan terbuka, Linux memiliki beberapa keunggulan lain yaitu ringan, portabel dan fleksibel. Biasanya linux digunakan untuk server atau pengembangan software.

2.5.11 Apache



Gambar 2.5 Apache

Apache adalah sebuah aplikasi web server open source multi platform yang bisa digunakan untuk menjalankan service HTTP. Apache Web Server merupakan unix-based web server, Apache awalnya dikembangkan berbasis kode pada NCSA HTTPD 1.3 yang kemudian diprogram ulang menjadi sebuah web server yang paling banyak digunakan saat ini [6].

2.5.12 MySQL



Gambar 2.5 MySQL

MySQL adalah suatu perangkat lunak database relasi atau Relational Database management sistem (RDBMS) yang didistribusikan gratis di bawah lisensi GPL (General Public License) [7].

2.5.13 PHP



Gambar 2.5 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman open-source dan menerapkan basis scripting yang umumnya digunakan untuk membangun aplikasi web dinamis dan interaktif. PHP dapat dijalankan pada server web dan dikombinasikan dengan HTML, CSS, dan JavaScript untuk membuat halaman web yang dinamis. PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet [8].

2.5.14 Laravel



Gambar 2.5 Framework Larvel

Laravel merupakan framework PHP yang open-source dan berisi banyak modul dasar untuk mengoptimalkan kinerja PHP dalam pengembangan aplikasi web, Dirancang untuk memudahkan proses pengembangan aplikasi, laravel menawarkan beragam fitur dan alat yang memungkinkan para pengembang untuk menghasilkan aplikasi web yang efisien, aman, dan mudah dikelola[9]. diantaranya adalah expressif, simple (karena adanya Eloquent ORM), accessible (dibuat dengan dokumentasi yang selengkap mungkin). Selain itu di Laravel terdapat banyak fitur. Fitur tersebut diantaranya bundles (sebuah fitur dengan sistem pengemasan modular dan berbagai bundle telah tersedia untuk digunakan dalam aplikasi) [10].

2.5.15 Tailwind CSS



Gambar 2.5 TailwindCSS

Tailwind CSS adalah kerangka kerja CSS yang di dalamnya terdapat sekumpulan utility classes untuk membangun antarmuka kustom dengan cepat. Tailwind merupakan sebuah framework CSS yang digunakan untuk menyediakan keperluan dasar membangun komponen tampilan website, seperti pengaturan margin, ukuran objek, posisi, warna, dan lain-lain [8].

2.5.16 Composer



Gambar 2.5 Composer

Composer adalah aplikasi manajer paket untuk bahasa pemrograman PHP yang menyediakan format standar untuk mengelola dependensi PHP dan pustaka-pustaka yang diperlukan. Suatu library dapat diinstall melalui Composer dan Composer akan secara otomatis menginstall maupun meng-update library yang dibutuhkan [11].

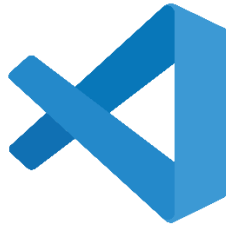
2.5.17 NPM (Node Package Manager)



Gambar 2.5 NPM

NPM adalah kumpulan publik paket kode sumber terbuka untuk Node.js, aplikasi web frontend, aplikasi seluler, robot, router, dan berbagai kebutuhan lain dari komunitas JavaScript. NPM merupakan Node Package Manager yang populer digunakan secara luas oleh pengembang JavaScript untuk berbagi tool, menginstal modul, dan mengelola dependensi [12].

2.5.18 Visual Studio Code



Gambar 2.5 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah editor kode yang ringkas dengan dukungan untuk operasi pengembangan seperti debugging, menjalankan tugas, dan kontrol versi. Visual Studio Code adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows [7].

2.5.19 UML (Unified Modeling Language)

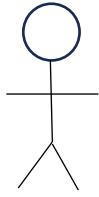


Suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan, memahami bagaimana komponen-komponen saling berinteraksi, dan memperjelas ide-ide kompleks menjadi gambaran yang lebih sederhana dan mudah dimengerti.

a. Use Case Diagram

Use case diagram adalah salah satu jenis diagram UML (Unified Modeling Language) yang akan menunjukkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem. Use case menggambarkan cara pengguna menggunakan sistem untuk mencapai tujuan tertentu.

Tabel 2.5 Simbol – simbol Use Case


Simbol	Keterangan



	Aktor : mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case.
	Use case : aktivitas atau fungsi interaksi antar sistem dan aktor.
	Association : penghubung antara aktor dan sistem atau use case.

b. Class Diagram

Class diagram adalah jenis diagram dalam UML yang menunjukkan bagaimana struktur sebuah sistem dengan menggambarkan kelas-kelasnya, atribut (sifat-sifat), metode (tindakan), dan hubungan antara objek-objek tersebut. Ini membantu untuk memahami bagaimana bagian-bagian sistem bekerja bersama.

Tabel 2.5 Class diagram

Simbol	Keterangan
	Asosiasi : Dapat diartikan sebagai hubungan antara dua <i>class</i> yang bersifat statis.

	<p>Agregasi : adalah hubungan antara dua class salah satu class merupakan bagian dari class lain, tetapi dua class ini dapat berdiri masing-masing.</p>
	<p>Inheritance: Pewarisan atau inheritance adalah suatu kemampuan untuk mewarisi seluruh atribut dan metode dari class asalnya (superclass) ke class lain (subclass).</p>

2.5.20 Database

Database adalah kumpulan informasi terstruktur yang terorganisir, atau data, biasanya disimpan secara elektronik dalam sistem komputer. Database secara sederhana, dapat kita sebut sebagai gudang data [7].

BAB III

ANALISA DAN DESAIN

3.1 Tabel Kegiatan Pelaksanaan PKL

Kegiatan yang dilakukan pada masa PKL merujuk pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Tabel kegiatan

Hari/Tanggal	Kegiatan
Senin, 22 April 2024	Hari pertama masuk praktek kerja lapangan di Dinas Kominfo Kota Banjarmasin dimulai dengan pengenalan dengan tim divisi aptika serta pemberian pembimbing PKL .
Selasa - Jum'at , 23 - 26 April 2024	Diarahkan untuk belajar laravel dasar agar mudah untuk menerapkan di project.
Senin - Jum'at, 29 - 03 April - Mei 2024	Membahas project yang akan dibuat dan mencari permasalahan seputar dinas yang ada di pemerintahan Kota Banjarmasin.
Senin - Rabu, 06 - 08 Mei 2024	Membuat flowchart, fitur apa saja sesuai arahan pembimbing lapangan PKL serta mempresentasikan dengan pembimbing lapangan PKL.
Senin , 13 Mei 2024	Presentasi hasil pembuatan flowchart, serta diarahkan membuat database dan lanjut ke coding menggunakan laravel.
14 - 17, Selasa - Jum'at Mei 2024	Pembuatan database serta memulai coding dengan laravel dan tailwind untuk membuat halaman

	landingpage, login dan registrasi, autentikasi login dan registrasi, dan membuat middleware.
Senin - Rabu, 20 - 22 Mei 2024	Presentasi hasil pembuatan database dan coding halaman landingpage, login dan registrasi, serta review code untuk menerapkan base practice. Penerapan Swal untuk notifikasi setiap melakukan action di dalam website.

3.2 Uraian Kegiatan PKL

Kegiatan PKL dilaksanakan di Dinas Kominfo Kota Banjarmasin dari hari Senin s/d Jum'at pada pukul 08:00 – 16:30 WITA. Berpakaian rapi, sopan, dan menggunakan Alma atau baju prodi. Tanggal 22 April 2024 hari senin merupakan hari pertama dilaksanakannya PKL. Konsultasi PKL dengan dosen pembimbing dilakukan secara offline pada hari senin dan kamis. Pada tanggal tertentu koordinator PKL melaksanakan bimbingan bersama dengan semua dosen secara rutin untuk memberikan arahan kegiatan PKL. Kegiatan yang dilakukan pada masa PKL merupakan kegiatan yang berhubungan dengan pemrograman atau membuat software yang dibutuhkan oleh dinas pemerintahan Kota Banjarmasin.

3.3 Analisa Sistem

3.3.1 Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan di Kementerian Agama Kota Banjarmasin mengenai sistem Pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an sampai saat ini masih menggunakan sistem konvensional yang mana pendaftar harus ke tempat langsung untuk mengantarkan berkas. Setiap berkas pendaftaran harus

melalui proses yang panjang, dimana persyaratan pendaftaran terdiri dari, surat asli permohonan tpq, proposal pendirian tpq, sk dan susunan pengurus, daftar santri, daftar ustad/ustadzah, surat rekomendasi dari kepala kua kecamatan, domisili , foto kegiatan dan kontak. Persyaratan berkas tersebut harus dicek melalui departemen yang ada di Kementerian Agama, seperti departemen administrasi yang akan mengecek proposal, departemen lapangan yang akan mengecek langsung ke lokasi sekolah.

3.3.2 Usulan Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan metode dengan membuat aplikasi pendaftaran online untuk sekolah taman pendidikan Al-Qur'an berbasis Website, untuk mempermudah dalam proses pendaftaran, pendaftar dapat membuat akun sesuai dengan nama sekolahnya dan login sebagai pengurus sekolah. Dengan menggunakan aplikasi ini proses pendaftaran hanya satu pintu yang mana tiap bagian departemen memiliki akses untuk melihat berkas pendaftar secara langsung dan *real-time* agar membantu proses verifikasi pendaftaran. Dengan adanya aplikasi pendaftaran online sekolah taman pendidikan Al-Qur'an ini, diharapkan dapat membantu masyarakat dalam melakukan pendaftaran, mengakses informasi, dan mengoptimalkan pelayanan departemen kementerian agama.

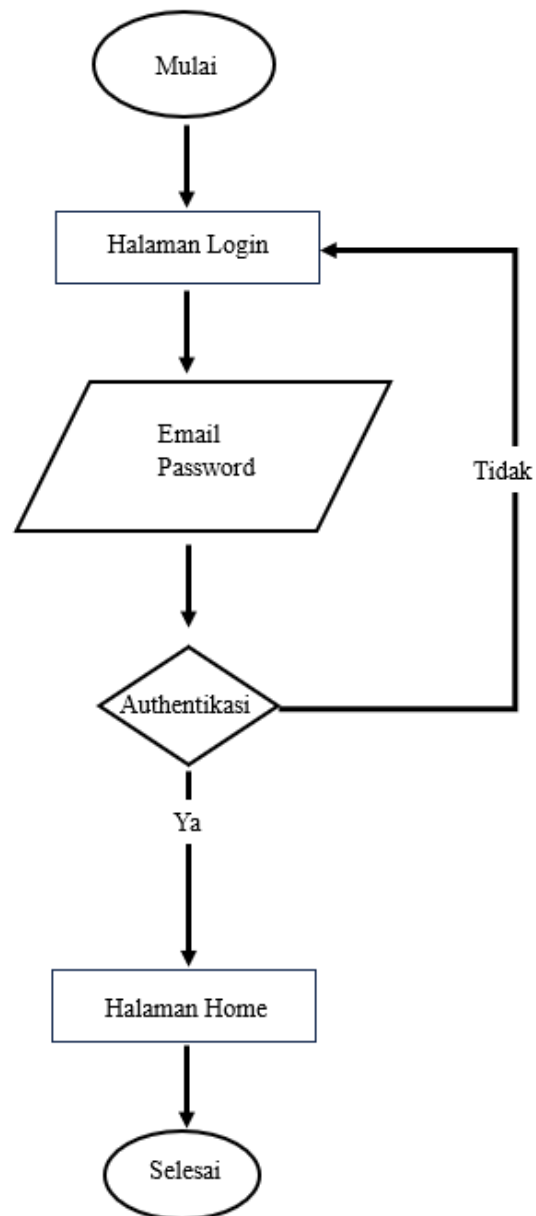
3.4 Desain Sistem

TAMBAHKAN DESAIN FLOWCHART SISTEM KESELURUHAN

3.4.1 Flowchart

- a. Flowchart Login

Pada gambar 3.4 menunjukan flowchart login yang digunakan dalam sistem.



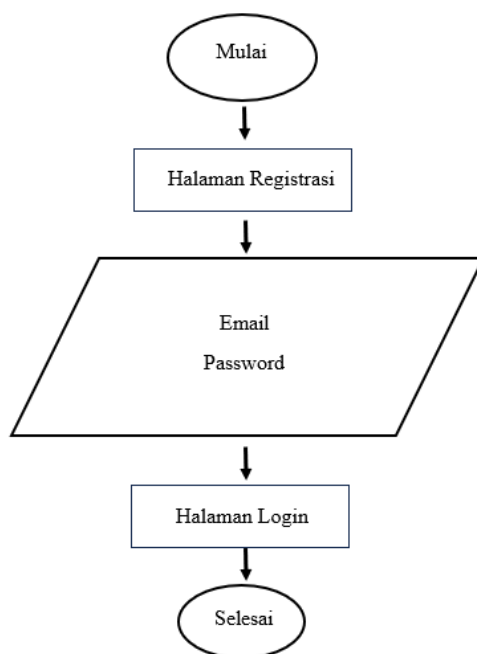
Gambar 3.4 Flowchart login

Pada langkah login ini untuk masuk ke halaman dashboard, users atau admin harus memasukkan email dan password. Untuk memastikan bahwa hanya orang yang memiliki akun yang dapat mengakses dashboard sesuai dengan hak akses masing-masing. Jika users atau admin salah

memasukkan email atau password, maka akan kembali ke halaman login untuk mencoba lagi. Proses ini membantu menjaga keamanan sistem dengan memastikan hanya pengguna yang berhak yang dapat masuk.

b. Flowchart Registrasi

Berikut merupakan gambar 3.2 yang menunjukkan flowchart register atau pendaftaran akun yang digunakan dalam sistem.

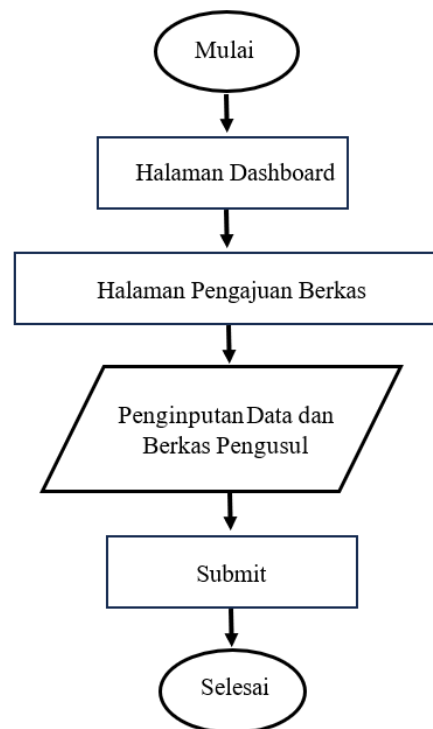


Gambar 3.4 Flowchart Registrasi

Pada flowchart ini merupakan langkah dalam pembuatan akun atau registrasi untuk user pengajuan pendaftaran Sekolah Taman Pendidika Al-Qur'an. Langkah ini user harus mengisi alamat email dari Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an, selanjutnya akan pengisian password untuk pendaftaran akun. Jika semua telah benar maka akan dipindahkan ke halaman login untuk melanjutkan proses login.

c. Flowchart Pengajuan Berkas

Berikut merupakan gambar 3.2 yang menunjukkan flowchart pengajuan berkas untuk pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an oleh user yang digunakan dalam sistem.

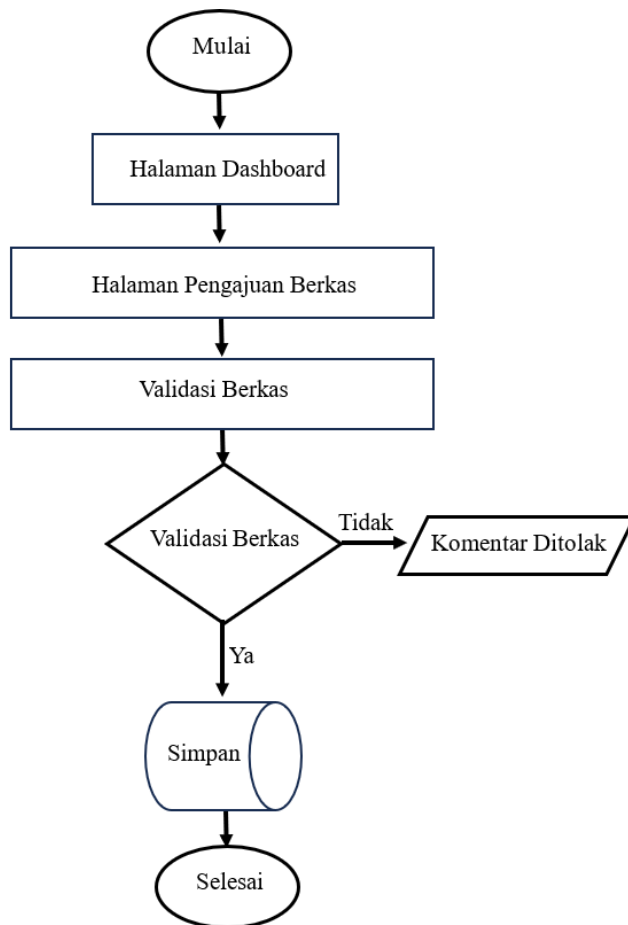


Gambar 3.4 Flowchart Pengajuan Berkas

Pada proses ini merupakan flowchart pengajuan berkas pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an, pada proses ini user harus mengisis beberapa data dan upload berkas sesuai persyaratan seperti surat asli permohonan tpq, proposal pendirian tpq, sk dan susunan pengurus, daftar santri, daftar ustad/ustadzah, surat rekomendasi dari kepala kua kecamatan, domisili, foto kegiatan, kontak. Setelah data di input maka akan menunggu validasi dari admin dan berkas akan dicek dengan tim lapangan untuk membuktikan bahwa pendaftar berasal dari Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an.

d. Flowchart Validasi Berkas

Berikut merupakan gambar 3.4 menunjukkan flowchart validasi berkas pendaftaran yang digunakan dalam sistem admin.

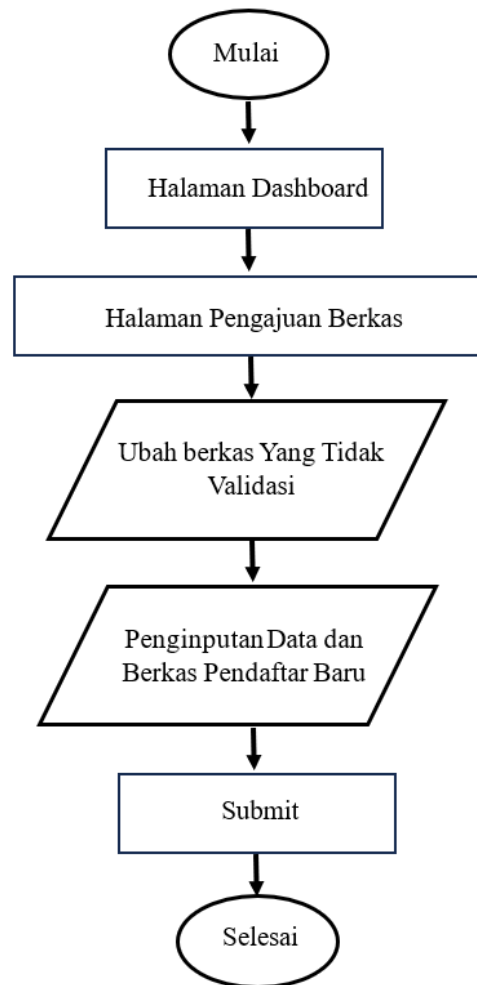


Gambar 3.4 Flowchart Validasi Berkas

Pada proses ini admin akan melakukan pengecekan pada berkas yang diinputkan oleh pendaftar. Berkas yang dicek apakah sesuai dengan persyaratan pendaftaran, jika sesuai maka berkas pendaftar akan disimpan.

e. Flowchart Edit Berkas Pendaftar

Pada gambar 3.4 Menunjukkan flowchart edit berkas pendaftar yang akan digunakan dalam sistem.



Gambar 3.4 Flowchart Edit Berkas Pendaftar

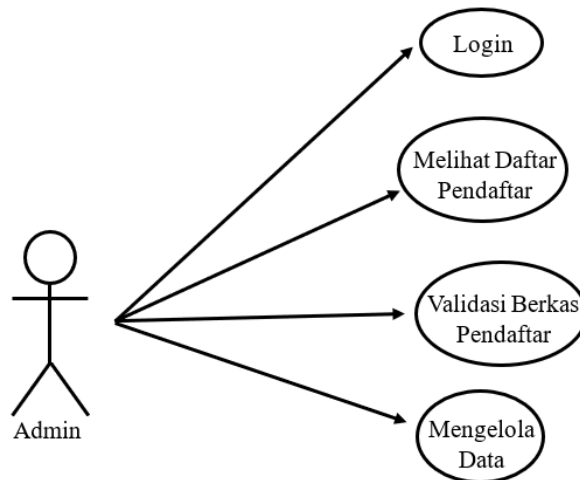
Pada flowchart ini merupakan proses pengeditan berkas pendaftar proses penginputannya sama seperti pengajuan berkas pendaftaran perbedaanya untuk edit pengajuan ini bertujuan untuk perbaikan berkas yang tidak divalidasi atau berkas ditolak.

3.4.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menjelaskan tentang apa saja hak yang bisa dilakukan oleh Admin maupun User pada rancangan sistem yang akan dibuat.

a. Use Case Diagram Admin

Pada gambar 3.4 merupakan use case diagram admin di Sistem Pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an.

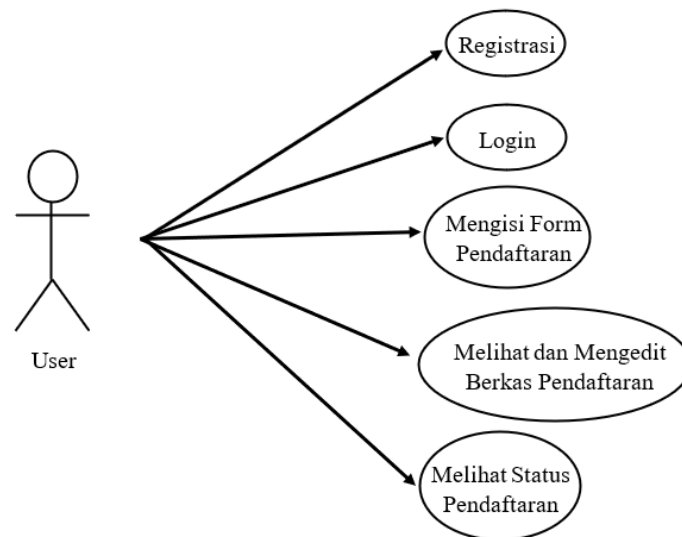


Gambar 3.4 Use Case Diagram Admin

Dalam sistem ini, admin memiliki peran penting yang dapat diakses melalui halaman login. Setelah login, admin dapat melihat berkas pendaftaran yang masuk dari para pendaftar, memberikan konfirmasi berkas jika telah memenuhi persyaratan, dan mengelola data pengguna dengan mudah.

b. Use Case Diagram User

Pada gambar 3.4 merupakan use case diagram user di Sistem Pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an.

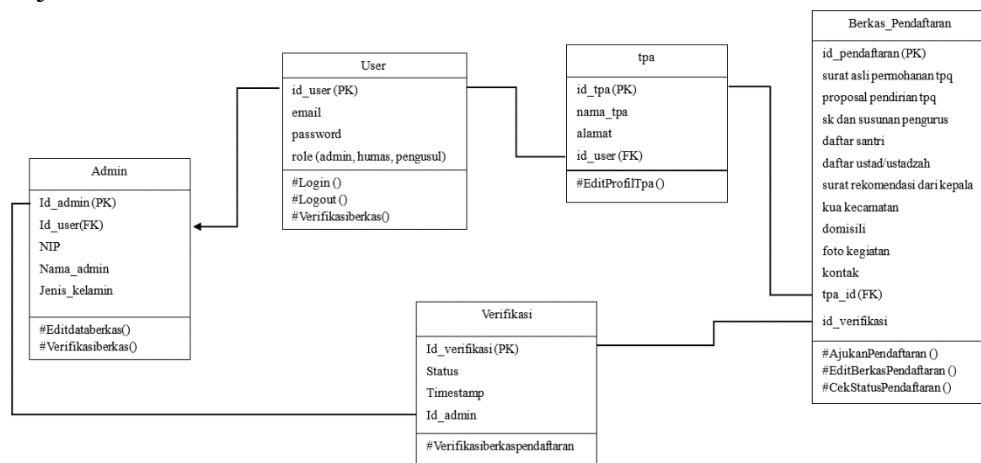


Gambar 3.4 Use Case Diagram User

Pada Use Case menunjukkan beberapa hak akses yang dapat digunakan oleh user pada saat menggunakan aplikasi. User dapat mengisi form untuk melakukan pendaftaran, melihat status pengajuan.

3.4.3 Class Diagram

Class diagram yang dirancang untuk sistem pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an secara online yang dikelola oleh Kementerian Agama Kota Banjarmasin.

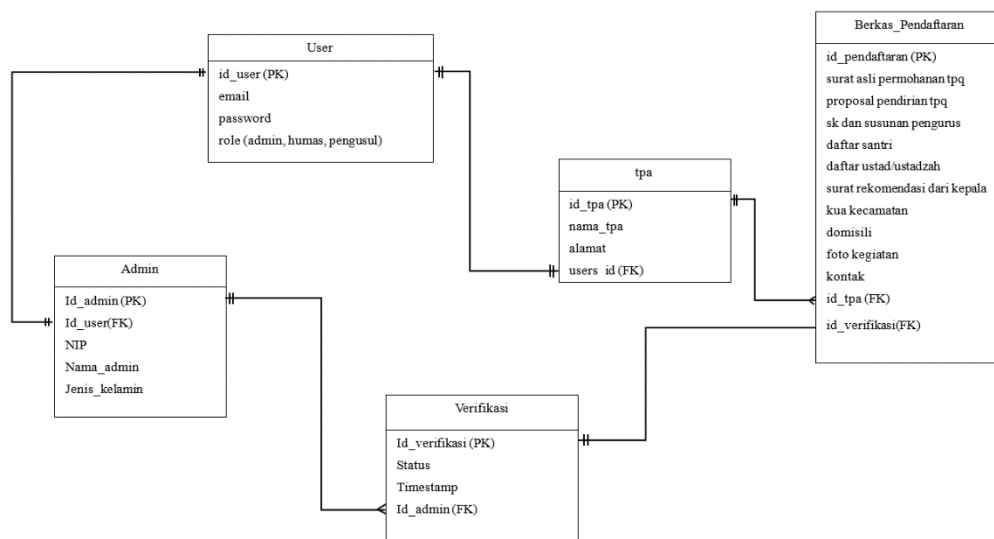


Gambar 3.4 Class Diagram

Pada gambar 3.4 merupakan sebuah class diagram yang menggambarkan struktur dari sebuah sistem pengguna dan manajemen pengguna. Diagram ini terdiri dari beberapa entitas utama seperti User, Tpa, Berkas_pendaftaran.

3.4.4 Relasi Tabel

Relasi atau hubungan antar tabel dalam sebuah database untuk sistem Pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an secara online yang dikelola oleh Kementerian Agama Kota Banjarmasin.



Gambar 3.4 Relasi Tabel

Gambar ini menunjukkan relasi atau hubungan antara tabel-tabel dalam sebuah database untuk sistem Pendaftaran. Ada beberapa tabel utama yang terlibat, seperti tabel User, tabel Tpa, tabel Berkas_pendaftaran. Relasi antara tabel ini digambarkan dengan garis-garis yang menghubungkan tabel satu dengan tabel lainnya.

Pada desain sistem terdapat beberapa tabel yang digunakan dalam aplikasi ini, yaitu:

a. Tabel user

- Primary Key : 1
- Jumlah field : 4

Tabel user berisi satu primary key, tabel Tpa juga memiliki 4 field.

Tabel 3.4 User

No	Nama field	Tipe Data	Keterangan
1	id (PK)	Bigint (11)	Id kunci dari tabel user
2	email	Varchar (100)	Email
3	Password	Varchar (100)	Password
4	Role	Varchar (100)	Admin, humas, pengusul

b. Tabel Admin

Tabel Admin berisi satu primary key dan satu foreign key, tabel Tpa juga memiliki 5 field.

- Primary Key : 1
- Foreign Key : 1
- 5 Field

Tabel 3.4 Admin

No	Nama field	Tipe Data	Keterangan
1	Id_admin	Bigint (11)	Id admin
2	Id_user	Bigint (11)	Id kunci dari tabel user
3	NIP	Varchar (100)	NIP resmi unique
4	Nama_admin	Varchar (100)	Nama admin
5	Jenis_kelamin	Varchar(100)	Jenis Kelamin

c. Tabel Tpa

Tabel Tpa berisi satu primary key dan satu foreign key, tabel Tpa juga memiliki 4 field.

- Primary Key : 1
- Foreign Key : 1
- 4 Field

Tabel 3.4 Tpa

No	Nama field	Tipe Data	Keterangan
1	Id_tpa	Bigint (11)	Id kunci dari tabel user
2	User_id	Bigint (11)	Id tabel user
3	Nama_tpa	Varchar (100)	Nama tpa pendaftar
4	alamat	Varchar (100)	Alamat tpa

d. Tabel Verifikasi

Tabel Verifikasi berisi satu primary key dan satu foreign key, tabel verifikasi juga memiliki 4 field.

- Primary Key : 1
- Foreign Key : 1
- 4 Field

Tabel 3.4 Verifikasi

No	Nama field	Tipe Data	Keterangan
1	Id_verifikasi	Bigint (11)	Id verifikasi

2	status	Varchar (100)	Diverifikasi dan Ditolak
3	Timestamp	Timestamp	Waktu verifikasi
4	Id_admin	Bigint (11)	Id kunci dari tabel admin

e. Tabel berkas_pendaftaran

Tabel berkas_pendaftaran berisi satu primary key dan satu foreign key, tabel berkas_pendaftaran juga memiliki 12 field.

- Primary Key : 1
- Foreign Key : 2
- 12 Field

Tabel 3.4 Berkas_pendaftaran

No	Nama field	Tipe Data	Keterangan
1	Id_berkas	Bigint (11)	Id tabel berkas_pendaftaran
2	Id_tpa	Bigint (11)	Id tabel tpa
3	Surat_permohonan	Varchar (100)	Sk permohonan
4	Proposal_pendirian	Varchar (100)	Proposal pendirian
5	Sk_Spengurus	Varchar (100)	Sk pengurus
6	Daftar_santri	Varchar (100)	Daftar santri
7	Daftar_pengajar	Varchar (100)	Daftar pengajar
8	SRekKUAKec	Varchar (100)	surat rekomendasi dari kepala kua kecamatan
9	Domisili	Varchar (100)	Tempat Tpa

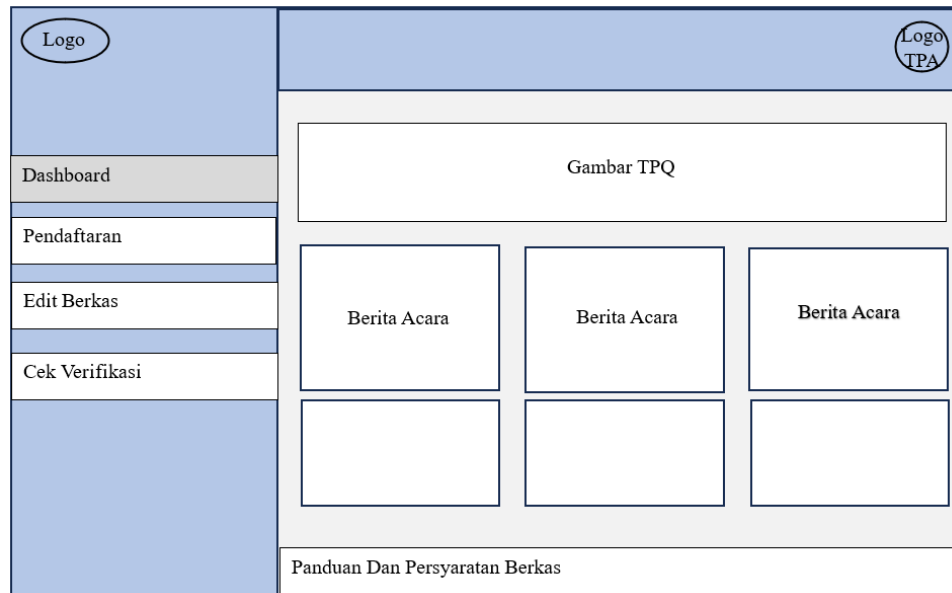
10	fotokegiatan	Varchar (100)	Dokumentasi
11	kontak	Varchar (100)	Nomor yang dapat dihubungi
12	Id_verifikasi	Bigint (11)	Id kunci dari tabel verifikasi

3.5 Desain Sistem

Berikut desain sistem yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi berbasis website untuk Pendaftaran Sekolah Taman Pendidikan Al-Qur'an di Kementerian Agama Kota Banjarmasin.

- Desain Login
- Desain Registrasi
- Desain Dashboard User

Berikut adalah gambar 3.5 desain dashboard user, ketika user login maka akan dipindahkan ke halaman dashboard.



Gambar 3.5 Desain Dashboard User

Dashboard ini berfungsi sebagai pusat kendali utama bagi pengguna user untuk mengakses berbagai fitur dan informasi mengenai seputar

pendaftaran dan berita acara untuk tpa. Pada fitur ini pengguna dapat mengakses berbagai layanan tambahan yang disediakan oleh sistem.

d. Desain pendaftaran

Berikut adalah gambar 3.5 desain pendaftaran user, ketika user sudah masuk di halaman dashboard terdapat fitur untuk mendaftarkan sekolah taman pendidikan Al-Qur'an.

e. Desain edit berkas

Berikut adalah gambar 3.5 desain edit berkas user, ketika user sudah melakukan pendaftaran dan upload berkas, selanjutnya menggunakan halaman desain edit berkas.

Logo	Logo Tpa				
	No.	Nama Berkas	Jumlah Berkas	Verifikasi	Action
	1.	Proposal	1	Proses	Edit dan Delete
	2.	SK Kepengurusan	1	Proses	Edit dan Delete
Dashboard					
Pengajuan					
Edit Berkas					
Cek Verifikasi					

Gambar 3.5 Desain edit berkas

Jika user sudah melakukan pendaftaran, selanjutnya user akan menunggu berkas apakah sudah di validasi atau belum, jika berkas ditolak maka user harus upload ulang berkas yang diperbarui.

f. Desain cek verifikasi

Berikut adalah gambar 3.5 desain cek verifikasi berkas user, ketika user sudah melakukan pendaftaran dan upload berkas. Selanjutnya menunggu berkas apakah diverifikasi atau tidak

<div>Logo</div> <div>Dashboard</div> <div>Pengajuan</div> <div>Edit Berkas</div> <div>Cek Verifikasi</div>	<div>Logo Tpa</div>		
	No.	Nama Berkas	Verifikasi
	1.	Proposal	Diverifikasi
	2.	SK Kepengurusan	Ditolak

Gambar 3.5 Desain cek verifikasi

Setelah user melakukan pendaftaran dan edit berkas, selanjutnya user akan menunggu berkas apakah sudah diverifikasi atau belum, jika berkas ditolak maka user harus upload ulang berkas yang diperbarui.

Daftar Pustaka

- [1] S. Sukatmi, “Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan Dukungan Sms Gateway Pada Smk Kridawisata Bandar Lampung,” *J. Inf. dan Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 20–29, 2018, doi: 10.35959/jik.v6i1.58.
- [2] E. Elyati, A. Idi, and Y. T. Samiha, “Sekolah/Madrasah Sebagai Organisasi,” *J. Pendidik. Islam*, pp. 173–190, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/3376%0Ahttp://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/viewFile/3376/1355>
- [3] R. A. Pradipta, P. B. Wintoro, and D. Budiyanto, “Perancangan Pemodelan Basis Data Sistem Informasi Secara Konseptual Dan Logikal,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 10, no. 2, 2022, doi: 10.23960/jitet.v10i2.2541.
- [4] E. Fernando, “Arsitektur teknologi webserver berbasis mini pc dengan raspberry pi,” *Akademika*, vol. 9, no. August, pp. 281–285, 2016.
- [5] E. B. Harjono, “Analisa Dan Implementasi Dalam Membangun Sistem Operasi Linux Menggunakan Metode LSF Dan REMASTER,” *J. Penelit. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2016.
- [6] A. Y. Chandra, “Analisis Performansi Antara Apache & Nginx Web Server Dalam Menangani Client Request,” *J. Sist. dan Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 48–56, 2019, doi: 10.30864/jsi.v14i1.248.
- [7] K. S. Ningsih, N. J. Aruan, and A. T. A. A. Siahaan, “Aplikasi Buku Tamu

- Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan,” *SITek J. Sains, Inform. dan Tekonologi*, vol. 1, pp. 94–99, 2022.
- [8] K. Kadarsih and S. Andrianto, “Membangun Website SMA PGRI Gunung Raya Ranau Menggunakan PHP dan MYSQL,” *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 03, no. 2, pp. 37–44, 2022.
- [9] I. A. Alfarisi, A. T. Priandika, and A. S. Puspaningrum, “Penerapan Framework Laravel Pada Sistem Pelayanan Kesehatan (Studi Kasus: Klinik Berkah Medical Center),” *J. Ilm. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2023, doi: 10.58602/jics.v2i1.11.
- [10] M. Yusup, D. Aryani, and S. Suhendi, “Desain Aplikasi Tracer Study Berbasis Web Menggunakan Laravel Framework,” *J. CERITA*, vol. 5, no. 2, pp. 215–222, 2019, doi: 10.33050/cerita.v5i2.506.
- [11] A. Tanari, A. Handojo, and J. Andjarwirawan, “Aplikasi Pencarian Jurnal Ilmiah dengan Term Frequency-Inverse Document Frequency,” *J. Infra*, vol. 7, no. 1, pp. 1–5, 2019, [Online]. Available: <https://tartarus.org/martin/PorterStemmer/>.
- [12] L. Iswari and Nasution, “Penerapan React JS Pada Pengembangan FrontEnd,” *Automata*, vol. 2, no. 2, pp. 193–200, 2021.