

**LAPORAN TUGAS AKHIR PEMBUATAN WEBSITE  
PENDAFTARAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna menyelesaikan masa magang  
kejuruan di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka**



**Disusun oleh :**

**BINTANG GEDE HARTONO**

**NISN 0055863048**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN  
JURUSAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK  
SMK NEGERI 24 JAKARTA**

**2023**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi di era modern ini telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu perubahan signifikan adalah penggunaan teknologi untuk mengoptimalkan proses-proses yang sebelumnya dilakukan secara manual dan kurang efisien. Dalam konteks ini, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) sebagai lembaga pendidikan yang terkemuka juga dihadapkan pada tantangan dalam mengelola proses pendaftaran Praktik Kerja Lapangan (PKL) bagi mahasiswa serta siswa.

Saat ini, proses pendaftaran PKL di UHAMKA masih banyak yang dilakukan secara manual. Mahasiswa dan siswa harus mengisi formulir pendaftaran, menyerahkan dokumen-dokumen terkait, dan mengikuti serangkaian proses administratif yang memakan waktu. Sistem yang masih mengandalkan proses manual ini tidak hanya memperlambat proses pendaftaran PKL, tetapi juga dapat mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan data dan pengelolaan informasi.

Dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pendaftaran PKL, UHAMKA merasa perlu untuk mempertimbangkan penggunaan sistem berbasis web yang modern. Sistem berbasis web untuk pendaftaran PKL akan memberikan berbagai manfaat, seperti mempercepat proses pendaftaran, meminimalkan kesalahan dalam pencatatan data, memungkinkan mahasiswa dan siswa untuk mengakses informasi terkait PKL dengan mudah, dan memudahkan staf administrasi dalam mengelola data mahasiswa dan siswa yang mendaftar PKL.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA), perumusan masalah terkait dengan website pendaftaran PKL dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem berbasis web yang efisien untuk pendaftaran PKL di UHAMKA agar mempercepat proses pendaftaran mahasiswa dan siswa, meningkatkan akurasi data, dan memudahkan akses informasi terkait PKL bagi mahasiswa dan siswa serta staf administrasi?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah sistem berbasis web untuk pendaftaran PKL di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) mencakup fokus pada proses pendaftaran mahasiswa atau siswa, termasuk pengisian formulir dan pengunggahan dokumen PKL, serta pengguna yang terdiri dari mahasiswa atau siswa dan staf administrasi, dengan menjaga keamanan data pribadi mahasiswa/siswa dan tidak mencakup aspek verifikasi otomatis dokumen.

### 1.4 Tujuan Praktik

Tujuan dari pengembangan sistem berbasis web ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan suatu sistem yang efisien, mempercepat, dan memudahkan proses pendaftaran Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA). Sistem ini bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam melakukan pendaftaran PKL, memberikan akses yang lebih baik terkait informasi PKL bagi mahasiswa/siswa dan staf administrasi. Tujuan lainnya adalah menjaga keamanan data pribadi mahasiswa dan meningkatkan efisiensi pengelolaan data pendaftaran PKL di UHAMKA.

### 1.5 Manfaat Penulisan

Manfaat dari pengembangan sistem berbasis web untuk pendaftaran PKL di UHAMKA adalah sebagai berikut:

#### 1.5.1 Bagi Penulis

Penulisan tugas akhir ini akan memberikan penulis kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama studi di UHAMKA, khususnya dalam bidang Rekayasa Perangkat Lunak dan pengembangan sistem berbasis web.

#### 1.5.2 Bagi Pengguna Website

Sistem pendaftaran PKL berbasis web ini akan memberikan manfaat bagi mahasiswa/siswa dengan mempercepat dan menyederhanakan proses pendaftaran PKL. Mahasiswa dan siswa akan dapat mengakses informasi terkait PKL dengan lebih mudah, mengisi formulir pendaftaran secara online, serta mengunggah dokumen-dokumen terkait dengan PKL secara efisien.

### 1.5.3 Bagi UHAMKA

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) secara keseluruhan akan mengalami peningkatan efisiensi dan efektivitas dalam proses pendaftaran PKL. Hal ini akan memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di universitas.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Sistem Pendaftaran**

Menurut DEPDIKBUD pengertian pendaftaran adalah proses, cara, perbuatan mendaftar yaitu pencatatan nama, alamat dsb dalam daftar. Jadi, pendaftaran adalah proses pencatatan identitas pendaftar kedalam sebuah media penyimpanan yang digunakan dalam proses pendaftaran. (Magdalena & Rachman, 2017)

#### **2.2 E-Registration**

E-registration (electronic registration) adalah proses pendaftaran atau registrasi yang dilakukan secara elektronik atau online, biasanya melalui internet atau platform komputerisasi. E-registration menggantikan pendekatan tradisional yang melibatkan pengisian formulir kertas atau pendaftaran secara fisik dengan pendekatan digital yang memanfaatkan teknologi informasi.

Dalam konteks pendidikan, e-registration dapat merujuk pada proses pendaftaran mahasiswa atau peserta kursus secara online melalui situs web atau aplikasi khusus. Mahasiswa atau peserta dapat mengisi formulir pendaftaran dan mengunggah dokumen pendukung.

Tujuannya adalah mempermudah dan mempercepat proses pendaftaran, mengurangi beban administratif, serta memberikan kenyamanan kepada pengguna yang dapat melakukan pendaftaran tanpa harus hadir secara fisik.

Penggunaan e-registration telah menjadi umum dalam era digital, memungkinkan akses yang lebih mudah, efisiensi, dan pengelolaan data yang lebih baik dalam proses pendaftaran.

#### **2.3 Interaksi Manusia dan Komputer**

Interaksi manusia & computer (IMK/HCI) adalah ilmu yang mempelajari bagaimana pengembangan antarmuka pada sebuah computer dapat digunakan

oleh penggunaanya dengan mudah. Idealnya, interaksi manusia-komputer tidak bergantung pada bahasa mesin. (Annisa & Cahya, 2022)

## 2.4 Internet

Internet adalah singkatan dari Interconnected Networking yang apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung keseluruh dunia tanpa mengenal batas territorial, hokum dan budaya (Supardi, 2019). Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan banyak jaringan komputer dengan berbagai tip dan jenis dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, satelit dan lain sebagainya (Mohammad, 2021). Internet artinya hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, satelit dan lainnya (Gani, 2016). Internet dalam makna yang luas dan 2339 dijelaskan dalam makna yang global, pengertiannya adalah jaringan komputer yang ada diseluruh dunia yang mana semuanya saling berhubungan dengan memakai standar internet protocol suite sampai dapat mengakses informasi dan juga dapat bertukar informasi maupun data dengan satu sama lain (Nurbaiti dkk, 2022).

## 2.5 Web Browser

Web browser adalah suatu program dimana kita dapat mengambil dokumen-dokumen HTML dari web server dengan menggunakan protokol dan format HTTP yang satu ke yang lainnya di web server yang sama atau di server lain, misalnya : Internet Explorer, Opera. (Hasibuan, 2010)

## 2.6 HTML

HTML atau yang disebut juga hyper text markup language, merupakan salah satu bahasa markup dasar yang dipakai dalam membangun suatu halaman web anggar dapat menampilkan beragam informasi pada suatu browser internet yang diggunakan oleh user. HTML, dalam sejarahnya banyak dipakai di dalam bisnis percetakan dan atau publikasi bisnis.

Bahasa yang menjadi dasar bahasa HTML adalah SGML atau standard generalized markup language. Bahasa SGML ini memiliki aturan tagging yang sangat ketat dan memiliki format yang lebih banyak aturannya dalam menampilkan informasi pada suatu aplikasi browser. SGML banyak digunakan sebagai dasar dalam implementasi bahasa lainnya seperti halnya XML atau extensible markup language, dan juga bahasa HTML itu sendiri.

Berbicara mengenai bahasa HTML, bahasa ini merupakan bahasa standar internet dan telah dijadikan secara resmi penggunaannya ataupun disahkan oleh W3C atau worldwide web consortium. Sampai sekarang bahasa HTML telah mencapai versi 5 dengan update terakhir pada tanggal desember 2020 yang dapat dilihat di halaman [whatwg.org](http://whatwg.org). (Sama & Hartanto, 2021)

## 2.7 Bahasa Pemrograman (Golang)

Go atau bisa juga disebut dengan Golang adalah bahasa pemrograman yang pada tahun 2007 dikembangkan oleh Robert Griesemer, Ken Thompson, dan Rob Pike di Google. Pada tahun 2009 Golang mulai di perkenalkan ke publik dengan gaya sintaks yang mirip dengan basa C dan C++ karena memang bahasa Go diciptakan dengan didasari bahasa tersebut. Meskipun Go diciptakan di Google, bukan berarti hanya Google saja yang menggunakannya, banyak juga industri dan perusahaan yang sudah menggunakan Go sampai level production [9]. (Aulia & Findawati, 2021)

## 2.8 XAMPP

Menurut Adi Baskoro, Xampp adalah suatu software server yang bisa berjalan di atas sistem operasi seperti Windows, Apple, dan Linux. Melalui XAMPP ini aplikasi website atau CMS Bisa di jalankan, termasuk Joomla, Drupal, Wordpress, dan lainnya. XAMPP adalah software web server apache yang di dalamnya tertanam server MySQL yang didukung dengan bahasa pemrograman PHP untuk membuat website yang dinamis. XAMPP sendiri mendukung dua system operasi yaitu windows dan Linux. Untuk linux dalam proses penginstalanny menggunakan command line sedangkan untuk windows dalam proses penginstalannya menggunakan interface grafis sehingga lebih

mudah. Didalam XAMPP ada 3 komponen utama yang di tanam di dalamnya yaitu web server Apache, PHP, dan MySQL. (Andani, Salamudin, & Hendrayud, 2021)

## 2.9 Database

Database adalah kumpulan dari data-data yang berhubungan sedemikian rupa sehingga mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh pengguna (Informatika. 2004. Konsep Pengembangan Basis Data. Bandung). Database juga berfungsi sebagai basis penyediaan informasi bagi para pemakai ketika terjadi pengkopian data berulang-ulang disimpan pada lokasi berbeda dalam suatu organisasi. Database disebut juga basis data dan dianggap sebagai suatu sistem, komponen penunjang database yaitu perangkat lunak dan perangkat keras, perangkat lunak dapat berupa aturan prosedur pengolahan data dan perangkat keras dapat berupa kertas atau perangkat komputer (Fantansyah, 1999). Keuntungan pengguna basis data berbasis komputer adalah tidak diperlukan tempat yang luas untuk menyimpan arsip-arsip berupa kertas, lebih cepat dalam perubahan dan pengambilan data dibanding yang dapat dilakukan manusia, mengurangi pekerjaan merawat arsip yang biasa dilakukan secara manual, lebih akurat karena informasi yang up-to date tersedia sesuai permintaan. (Hasibuan, 2010)

## 3.0 Visual Studio Code

*Visual Studio Code* (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman *JavaScript*, *Typescript*, dan *Node.js*, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang via *marketplace Visual Studio Code* (seperti *C++*, *C#*, *Python*, *Go*, *Java*, dst).

Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh *Visual Studio Code*, diantaranya *Intellisense*, *Git Integration*, *Debugging*, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks editor. Fitur-fitur tersebut akan terus bertambah



seiring dengan bertambahnya versi *Visual Studio Code*. Pembaruan versi *Visual Studio Code* ini juga dilakukan berkala setiap bulan, dan inilah yang membedakan *VS Code* dengan teks editor-teks editor yang lain.

Teks editor *VS Code* juga bersifat *open source*, yang mana kode sumbernya dapat kalian lihat dan kalian dapat berkontribusi untuk pengembangannya. Kode sumber dari *VS Code* ini pun dapat dilihat di link Github. Hal ini juga yang membuat *VS Code* menjadi favorit para pengembang aplikasi, karena para pengembang aplikasi bisa ikut serta dalam proses pengembangan *VS Code* ke depannya. (Permana & Romadlon, 2019)

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Analisis Umum**

Untuk mencapai tujuan pengembangan sistem pendaftaran PKL berbasis web di UHAMKA, perlu dilakukan analisis yang mencakup tiga faktor kunci, yaitu sumber daya manusia, perangkat keras, dan perangkat lunak. Sumber daya manusia merupakan elemen penting dalam pengembangan sistem ini, terutama para programmer dan staf yang akan mengelola dan menjalankan sistem.

Diperlukan kemampuan teknis dan pemahaman yang kuat dari tim pengembang untuk memastikan kesuksesan implementasi sistem.

Selain itu, perangkat keras dan perangkat lunak juga menjadi komponen krusial. Perangkat keras melibatkan infrastruktur fisik seperti server, komputer, dan jaringan yang diperlukan untuk menjalankan sistem berbasis web. Perangkat keras yang handal dan skalabilitas yang memadai sangat penting untuk mengakomodasi jumlah pengguna yang signifikan. Di sisi lain, perangkat lunak melibatkan pengembangan aplikasi web itu sendiri, yang akan menjadi alat utama bagi mahasiswa/siswa dan staf dalam proses pendaftaran PKL.

Dalam konteks UHAMKA, pengembangan sistem ini merupakan langkah yang penting untuk mengatasi tantangan dalam proses pendaftaran PKL yang masih mengandalkan proses manual. Penggunaan teknologi berbasis web diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam manajemen data mahasiswa dan siswa yang mendaftar PKL. Dengan demikian, langkah ini akan membawa manfaat besar bagi seluruh pihak yang terlibat, termasuk mahasiswa/siswa, staf administrasi, dan UHAMKA secara keseluruhan.

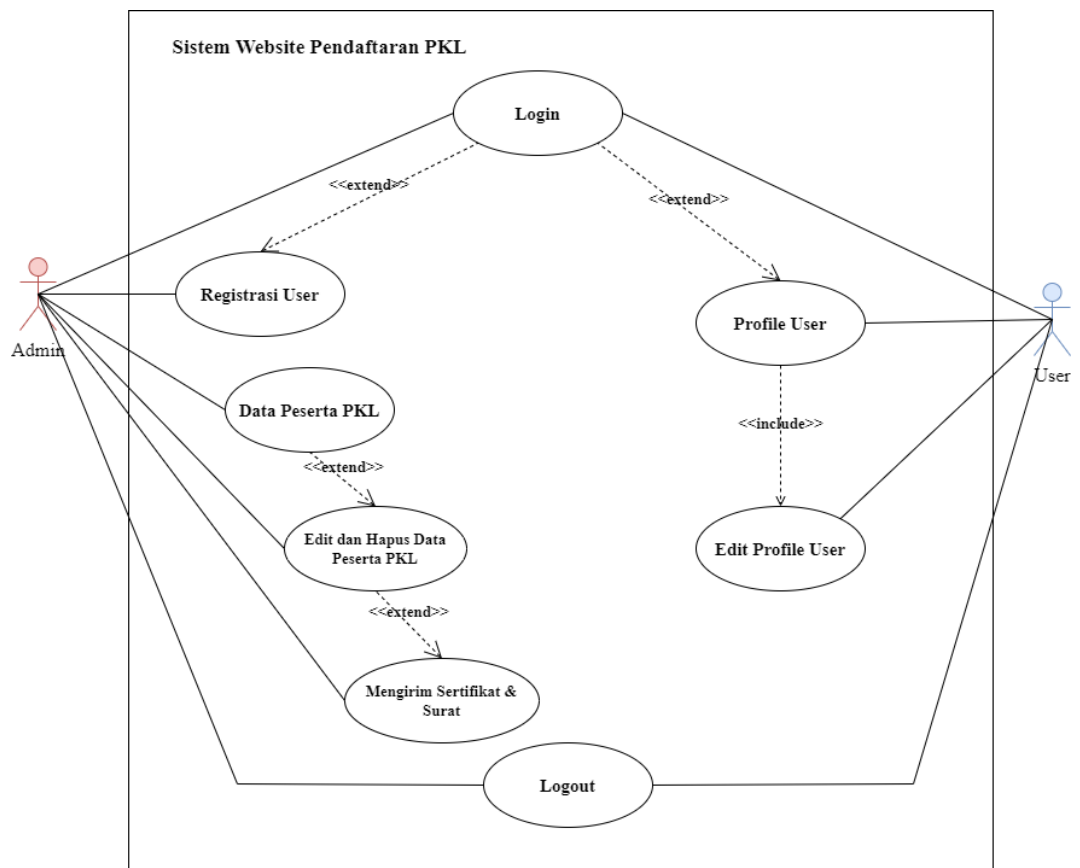
#### **3.2 Analisa Data**

Dengan mengumpulkan dan menganalisis data, tim pengembang akan dapat merinci kebutuhan pengguna, menentukan alur pendaftaran PKL, dan memastikan bahwa sistem ini akan mempercepat, memudahkan, dan meningkatkan akurasi proses pendaftaran mahasiswa dan siswa.

### 3.3 Analisis dan Perancangan Sistem

#### 3.3.1 Use Case Diagram

Diagram usecase pada sistem website pendaftaran PKL.



### 3.4 Struktur Tabel

Struktur table pada sistem website pendaftaran PKL

**Tabel Users**

| <i>Field</i>  | <i>Tipe</i>    | <i>Length</i> | <i>Keterangan</i>  |
|---------------|----------------|---------------|--------------------|
| id            | <i>Int</i>     | 11            | <i>Primary key</i> |
| username      | <i>Varchar</i> | 100           | -                  |
| password      | <i>Varchar</i> | 100           | -                  |
| nim           | <i>Varchar</i> | 100           | -                  |
| nama          | <i>Varchar</i> | 100           | -                  |
| asal_instansi | <i>Varchar</i> | 100           | -                  |
| mulai_pkl     | <i>Date</i>    | -             | -                  |
| selesai_pkl   | <i>Date</i>    | -             | -                  |
| upload_file   | <i>Text</i>    | -             | -                  |
| role          | <i>Int</i>     | 11            | -                  |
| status        | <i>Int</i>     | 11            | -                  |
| respon        | <i>Int</i>     | 11            | -                  |
| sertifikat    | <i>Text</i>    | -             | -                  |

### 3.5 Desain Interface

#### 1. Desain Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali akan tampil ketika sistem dijalankan dalam web *browser*. Pengguna akan login terlebih dahulu.

|   |                          |
|---|--------------------------|
|   | <i>Header</i>            |
| <i>Menu</i><br><i>Halaman Utama</i><br><i>Tentang</i><br><i>Syarat &amp; Alur</i> | <i>Isi Halaman Utama</i> |
| <i>Administrasi</i><br><i>login</i>   |                          |
|   | <i>Footer</i>            |

## 2. Desain Halaman User

Pada halaman user, pengguna dapat mengisi formulir untuk melengkapi data pengguna peserta PKL.

|   |                          |
|---|--------------------------|
|   | <i>Header</i>            |
| <i>Menu</i><br><i>Halaman Utama</i><br><i>Tentang</i><br><i>Syarat &amp; Alur</i> | <i>Isi Halaman Utama</i> |
| <i>Administrasi</i><br><i>akun saya</i><br><i>logout</i>                          |                          |
|   | <i>Footer</i>            |

### 3. Desain Halaman Admin

Halaman admin merupakan halaman yang hanya dapat diakses oleh orang yang bertugas mengelola *website* pendaftaran PKL ini saja. Halaman ini digunakan untuk mengelola hal-hal yang berkaitan dengan *website pendaftaran PKL* seperti menambahkan atau membuat akun untuk peserta PKL, menghapus data peserta PKL, mengubah data dan lain-lain.

|   |                          |
|---|--------------------------|
|   | <i>Header</i>            |
| <i>Menu</i><br><i>Halaman Utama</i><br><i>Tentang</i><br><i>Syarat &amp; Alur</i> | <i>Isi Halaman Utama</i> |
| <i>Administrasi</i><br><i>Data Peserta</i><br><i>Daftarkan Akun</i>               |                          |
| <i>Akun</i><br><i>akun saya</i><br><i>logout</i>                                  |                          |
|   | <i>Footer</i>            |

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN ANALISA**

#### **4.1 Piranti yang Diperlukan**

Dalam pembuatan website pendaftaran PKL yang berbasis Golang dan MySQL, terdapat beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mendukung proses perancangan aplikasi, yaitu:

##### **1) *Hardware***

*Hardware* yang diperlukan dalam pembuatan website pendaftaran PKL adalah laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a) Intel core i5
- b) RAM 512GB
- c) Vga

##### **1) *Software***

*Software* yang diperlukan dalam pembuatan website pendaftaran PKL adalah:

- d) Visual Studio Code
- e) Google Chrome
- f) XAMPP

#### **4.2 Deskripsi Sistem**

Pada halaman depan pendaftar akan diarahkan untuk login menggunakan akun default yang diberikan oleh admin melalui tahap pertama registrasi (melalui kontak whatsapp). Setelah login, pendaftar

dapat melengkapi data mereka di bagian edit profil, termasuk mengunggah surat pengajuan untuk melaksanakan magang di UHAMKA. Setelahnya, admin dapat akan memberikan tanggapan lebih lanjut dengan melihat kelengkapan data di bagian data peserta.

Admin dapat memberikan 2 tanggapan atas pengajuan magang pendaftar yakni, ditolak/diterima. Tanggapan default atas pengajuannya adalah pending (admin belum memberikan tanggapan lebih lanjut). Admin juga dapat melihat peserta PKL berdasarkan statusnya (tidak aktif/aktif/selesai). Fitur tersebut dirancang untuk memudahkan admin mencari peserta dengan kriteria tertentu.

#### 4.3 Deskripsi Fungsional

Sistem pendaftaran PKL berbasis Web Universitas Prof. Dr. HAMKA dirancang untuk memudahkan administrator dalam pendataan dan pengontrolan peserta magang secara komputerisasi, web ini bersifat dinamis agar admin dapat mengontrol sistem magang.

Admin dapat melihat data seluruh peserta magang hingga menambah pengguna, mengubah data dan mengunggah berkas yang berhubungan dengan kegiatan magang di UHAMKA. Selain menambah atau mengubah data, admin juga bisa menghapus data apabila terjadi kesalahan pendataan.

#### 4.4 Cara Menjalankan Program

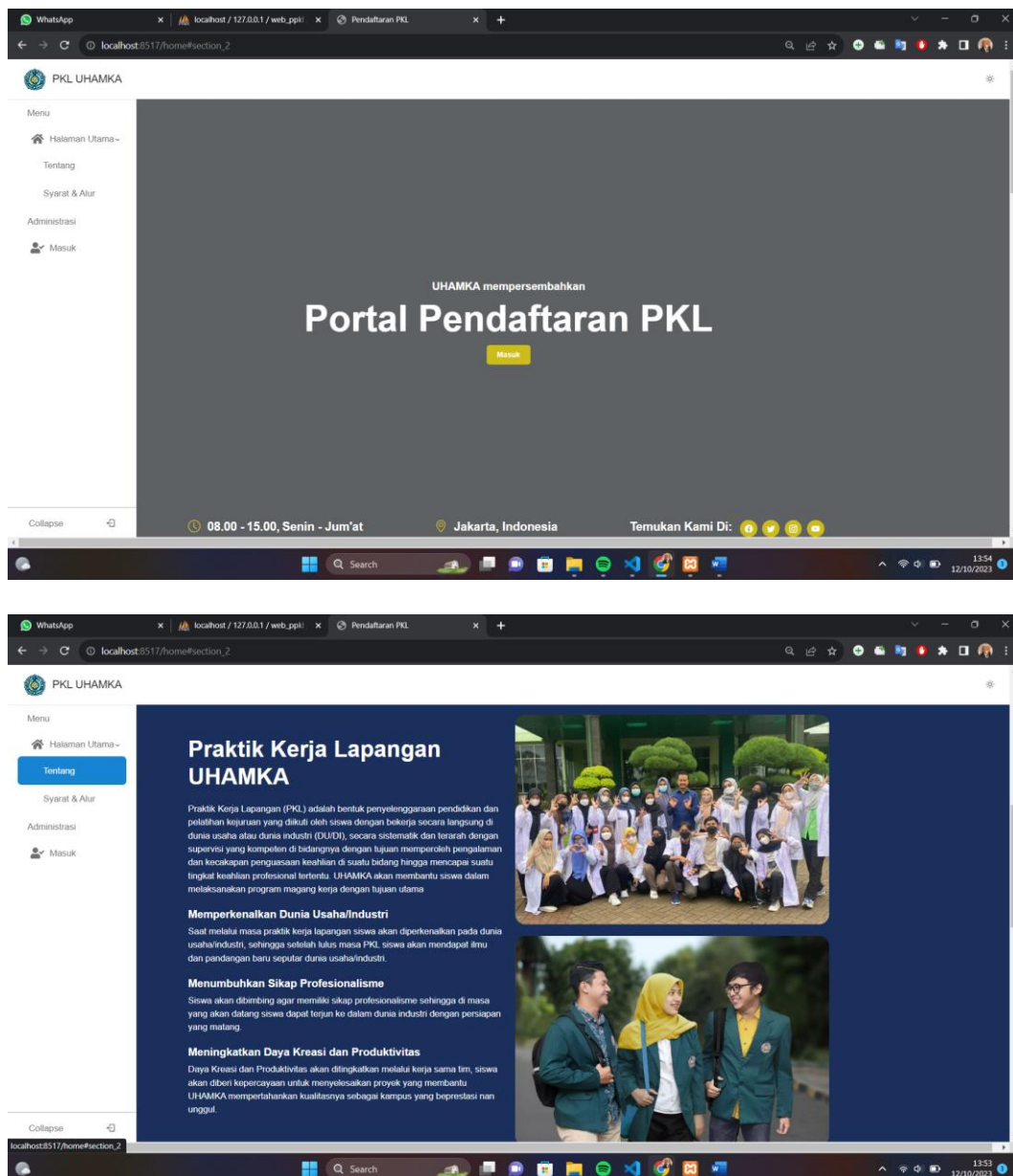
Hak otoritas dari web ini terbagi menjadi 3 yakni, pengunjung, pendaftar dan admin. Web ini dapat dijalankan dengan menyalakan apache dan MySQL di aplikasi XAMPP. Web ini masih dijalankan secara local, melalui localhost. Setelah program dijalankan menggunakan perintah “go run .” pengguna sudah dapat melihat web



pendaftaran PKL secara local. Langkah selanjutnya adalah login, yang mana sistem akan menampilkan halaman berikutnya sesuai dengan hak otoritas sesuai database.

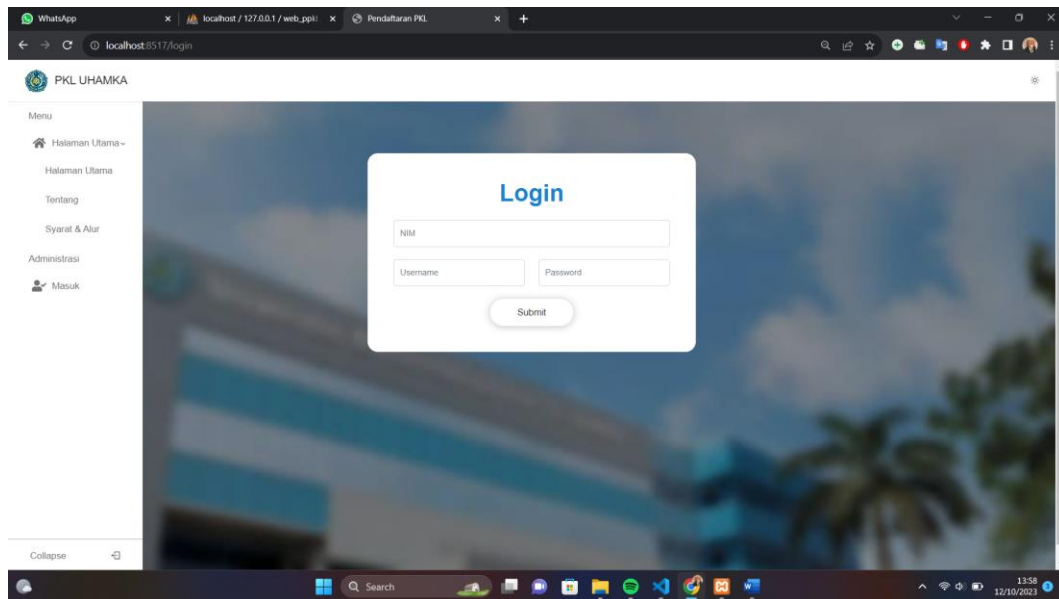
## 4.5 Implementasi Program

### 4.5.1 Halaman Utama

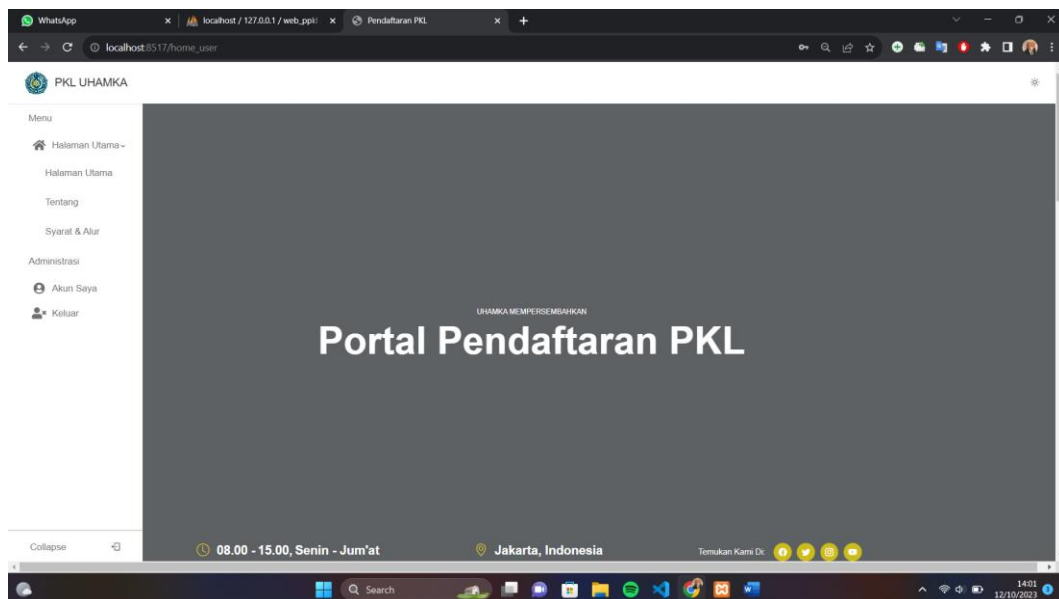




### 4.5.2 Halaman Login



### 4.5.3 Halaman User



#### 4.5.4 Halaman Profile User

The screenshot shows the 'Akun Saya' (My Account) page of the PKL UHAMKA application. The page has a sidebar menu on the left with options: 'Menu', 'Halaman Utama', 'Administrasi', 'Akun Saya', and 'Keluar'. The main content area displays the following information:

- Nim:** 123
- Username:** bintanggede
- Password:** [Masked]
- Nama:** Bintang ok
- Asal Instansi:** SMKN 52 Jakarta
- Mulai PKL:** 2023-12-14
- Selesai PKL:** 2023-12-20
- Status PKL:** Selesai
- Respon Surat:** Accepted

At the bottom of the main content area, there are two buttons: 'Surat' and 'Sertifikat'. Below these buttons, there are links to 'Lihat Surat' and 'Lihat Sertifikat'. The page also features a 'Collapse' button on the sidebar and a 'Kembali ke Profil' button at the bottom.

#### 4.5.5 Halaman Edit Profile User

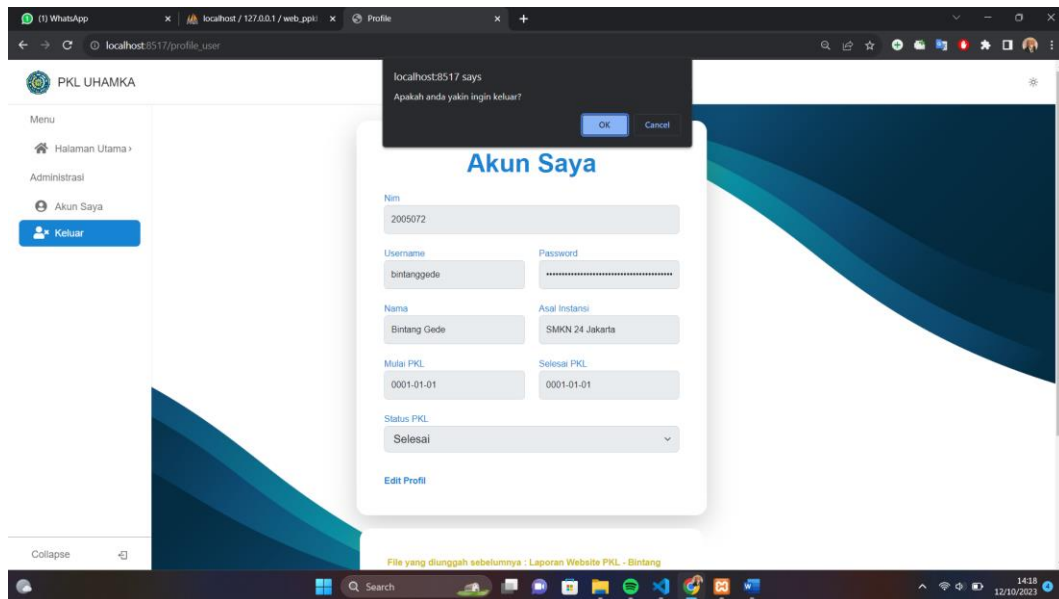
The screenshot shows the 'Ubah Profil' (Edit Profile) page of the PKL UHAMKA application. The page has a sidebar menu on the left with options: 'Menu', 'Halaman Utama', 'Administrasi', 'Akun Saya', and 'Keluar'. The main content area displays the following information:

- Nim:** 123
- Username:** bintanggede
- Password:** Password/Password baru
- Nama:** Bintang ok
- Asal Instansi:** SMKN 52 Jakarta
- Mulai PKL:** 14/12/2023
- Selesai PKL:** 20/12/2023

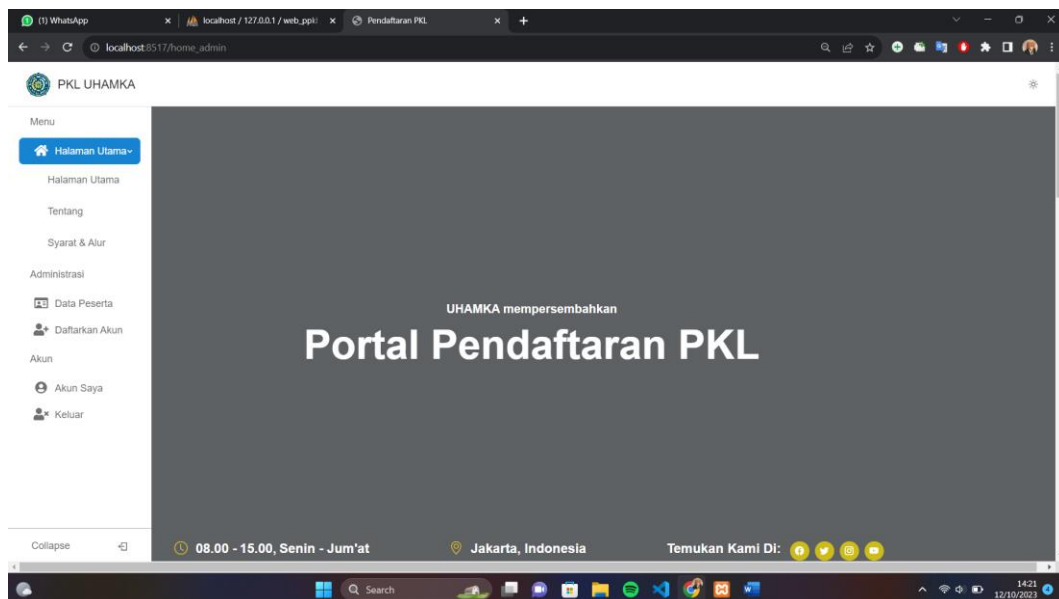
Below the form fields, there is a message: 'Surat yang diunggah sebelumnya : uploads/bintanggede/1698392116\_Laporan Website PKL - Bintang Gede.pdf'. A note below this message states: '(Unggah surat dalam format PDF! Jika ingin mengunggah ulang surat/surat baru, surat sebelumnya akan terganti dengan yang baru)'. There is a 'Choose File' button and a 'No file chosen' text.

At the bottom of the main content area, there is a 'Simpan' (Save) button and a 'Kembali ke Profil' button.

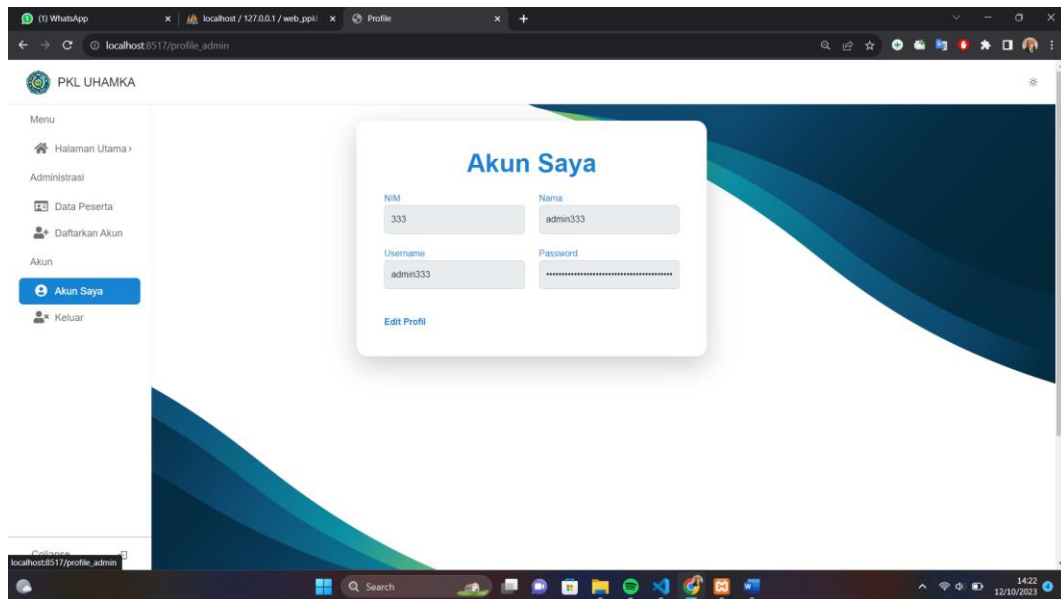
### 4.5.6 Logout



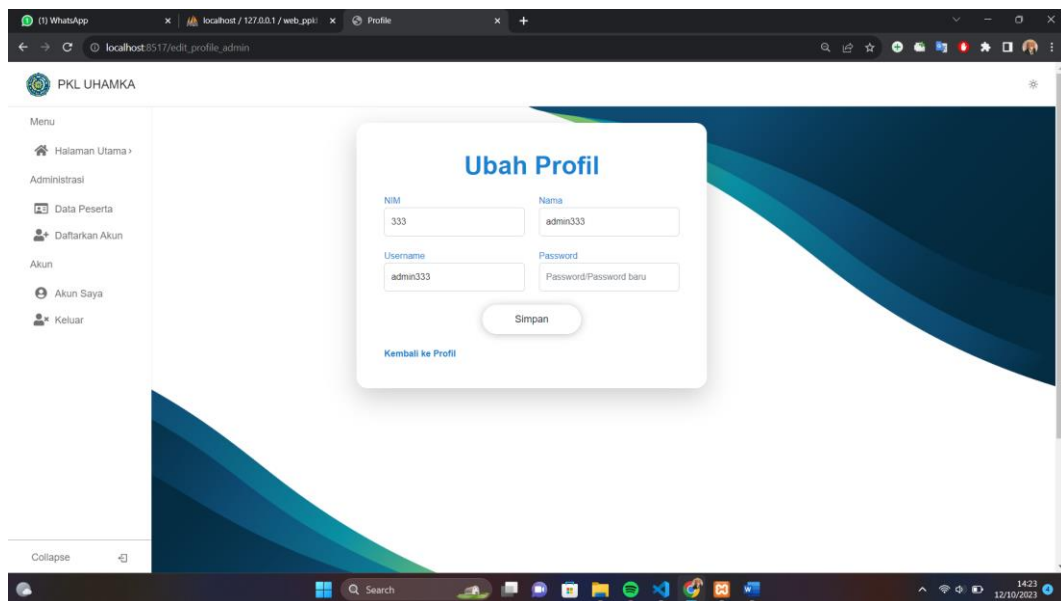
### 4.5.7 Halaman Admin



#### 4.5.8 Halaman Profile Admin



#### 4.5.9 Edit Profile Admin



#### 4.5.10 Daftarkan Akun User

PKL UHAMKA

Menu

- Halaman Utama

Administrasi

- Data Peserta PKL
- Daftarkan Akun

Akun

- Akun Saya
- Keluar

Collapse

### Daftarkan Akun

NIM

Username Password

Respon Status PKL

Pending Tidak Aktif

Role

User

Submit

#### 4.5.11 Tabel Data Peserta PKL

PKL UHAMKA

Menu

- Halaman Utama

Administrasi

- Data Peserta PKL
- Daftarkan Akun

Akun

- Akun Saya
- Keluar

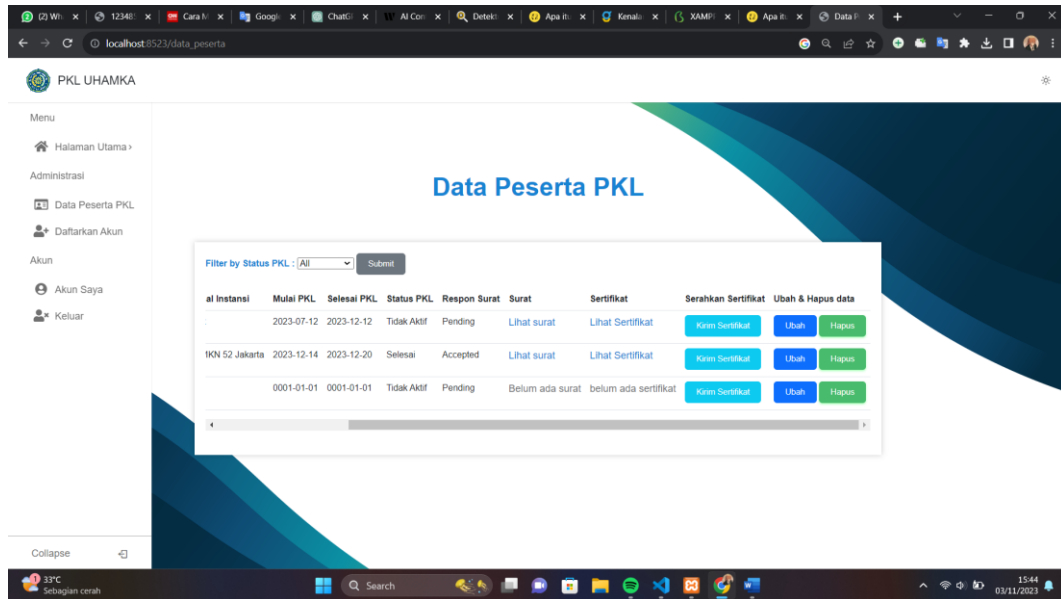
Collapse

### Data Peserta PKL

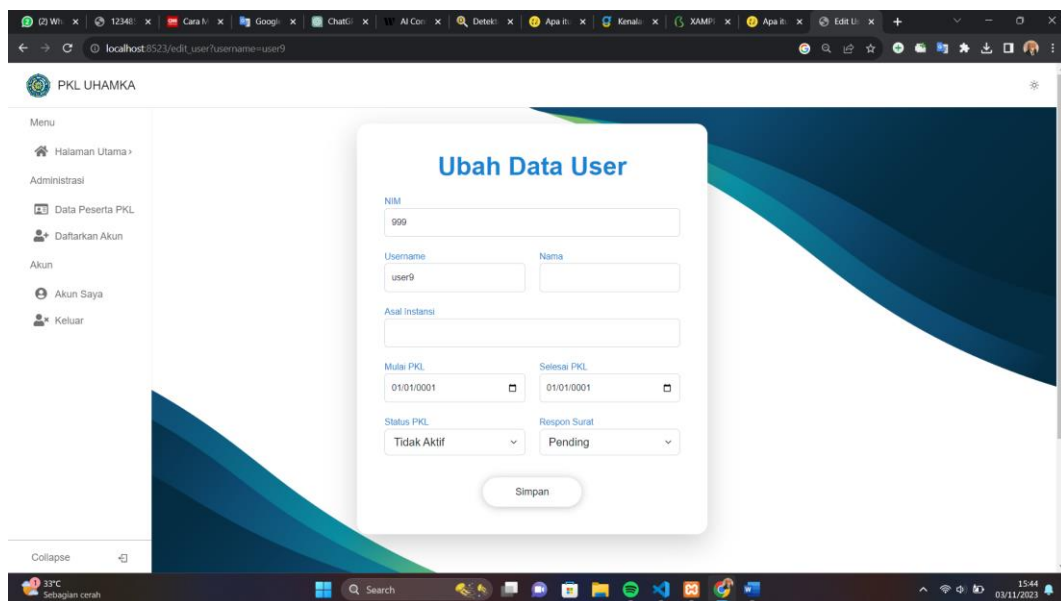
Filter by Status PKL : All Submit

| NIM/NISN | Username    | Nama       | Asal Instansi   | Mulai PKL  | Selesai PKL | Status PKL  | Respon Surat | Surat                       | Sertifikat                       | Ser |
|----------|-------------|------------|-----------------|------------|-------------|-------------|--------------|-----------------------------|----------------------------------|-----|
| 777      | soyu        | h          | jdk             | 2023-07-12 | 2023-12-12  | Tidak Aktif | Pending      | <a href="#">Lihat surat</a> | <a href="#">Lihat Sertifikat</a> |     |
| 123      | bingtangede | Bintang ok | SMKN 52 Jakarta | 2023-12-14 | 2023-12-20  | Selesai     | Accepted     | <a href="#">Lihat surat</a> | <a href="#">Lihat Sertifikat</a> |     |
| 999      | user9       |            |                 | 0001-01-01 | 0001-01-01  | Tidak Aktif | Pending      | Belum ada surat             | belum ada sertifikat             |     |





#### 4.5.12 Edit data user sebagai admin





#### 4.5.13 Hapus akun peserta PKL

localhost:8523 says  
Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?

OK Cancel

### Data Peserta PKL

Filter by Status PKL: All Submit

| al Instansi    | Mulai PKL  | Selesai PKL | Status PKL  | Respon Surat | Surat           | Sertifikat           | Serahkan Sertifikat | Ubah & Hapus data |
|----------------|------------|-------------|-------------|--------------|-----------------|----------------------|---------------------|-------------------|
| :              | 2023-07-12 | 2023-12-12  | Tidak Aktif | Pending      | Lihat surat     | Lihat Sertifikat     | Kirim Sertifikat    | Ubah Hapus        |
| IKN 52 Jakarta | 2023-12-14 | 2023-12-20  | Selesai     | Accepted     | Lihat surat     | Lihat Sertifikat     | Kirim Sertifikat    | Ubah Hapus        |
| 0001-01-01     | 0001-01-01 |             | Tidak Aktif | Pending      | Belum ada surat | belum ada sertifikat | Kirim Sertifikat    | Ubah Hapus        |

33°C  
Sebagian cerah

15:46  
03/11/2023

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

- a) Telah selesai dibuat rancangan web pendaftaran PKL di UHAMKA.
- b) Web ini mempunyai fasilitas seperti pendaftaran peserta, informasi, syarat pendaftaran, alur magang di UHAMKA.

Dengan demikian, website ini diharapkan dapat memberikan manfaat besar bagi mahasiswa/siswa yang ingin mendaftar PKL di UHAMKA dan juga bagi administrasi UHAMKA dalam mengelola proses pendaftaran

#### **5.2 Saran**

- a) Penting untuk melakukan uji coba dan pengujian menyeluruh terhadap website sebelum peluncuran resmi, guna memastikan semua fitur berfungsi dengan baik.
- b) Perlu diberikan pelatihan kepada staf administrasi UHAMKA dalam penggunaan dan pemeliharaan website ini.
- c) Diperlukan mekanisme pemeliharaan rutin dan dukungan teknis untuk menjaga kinerja website yang optimal.
- d) Penting untuk mendengarkan masukan dari mahasiswa dan staf administrasi guna terus meningkatkan website ini sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan.

Dengan mengikuti saran-saran di atas, diharapkan website pendaftaran PKL di UHAMKA dapat berjalan dengan sukses dan terus memberikan manfaat dalam mendukung pendidikan dan pengalaman magang mahasiswa/siswa di UHAMKA.

## BAB VI

### DAFTAR PUSTAKA

- Andani, M., Salamudin, & Hendrayud. (2021). SISTEM INFORMASI PELAYANAN KEPENDUDUKAN DESALECAH BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya (JSIM)*, 15 – 27.
- Annisa, L. H., & Cahya, Y. H. (2022). Implementasi Paradigma Interaksi Manusia & Komputer Pada di Era Society 5.0: Systematic Literature . *Technology and Informatics Insight Journal*, 66-74.
- Aulia, G. G., & Findawati, Y. (2021). Sistem Informasi Pencatatan dan Pengukuran Kinerja Programmer Berbasis Web (Studi Kasus: PT. Bits Miliartha). *Procedia of Engineering and Life Science*, -.
- Hasibuan, M. S. (2010). DESIGN DAN IMPLEMENTASI E-JURNAL SEBAGAI PENINGKATAN LAYANAN . *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2010 (SNATI 2010)*, 46-50.
- M. Kom, N., & Alfariysi, M. F. (2023). Sejarah Internet di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM)*, 2336-2344.
- Magdalena, L., & Rachman, A. (2017). APLIKASI PENDAFTARAN SISWA BARU DENGAN SISTEM SELEKSI MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) PADA SMK MIFTAHUL HUDHA CIWARINGIN. *JURNAL DIGIT*, 38-49.
- Permana, Y., & Romadlon, P. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERUMAHAN MENGGUNAKAN METODE . *SIGMA – Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 153-167.
- Sama, H., & Hartanto, E. (2021). Studi Deskriptif Evolusi Website Dari Html1 Sampai Html5 Dan Pengaruhnya Terhadap Perancangan Dan Pengembangan Website. *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, 589-596.