

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI JURNAL GURU
BERBASIS *WEBSITE*
(STUDI KASUS : SD NEGERI 1 PEKUNCEN)**



Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Mata kuliah Praktek Kerja Lapangan

Oleh :

1. Sri Maylani Putrisari (NIM : 42321038)
2. Adam Muhammad Iqbal Fahrizal (NIM : 42321041)

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PERADABAN**

2024

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Nama : Sri Maylani Putrisari
NIM : 42321038
Jurusan : Sistem Informasi
Judul Prakter Kerja Lapangan : Rancang Bangun Sistem Informasi Jurnal
Guru Berbasis *Website*
Pembimbing : Danar Ardian Pramana, S.Si., M.Sc.
Dilaksanakan : Semester Genap 2023/2024

Bumiayu, 18 Desember 2024

Menyetujui:

Dosen Penguji



Fuaida Nabyla M.Kom

NIDN. 0625079301

Dosen Pembimbing



Danar Ardian Pramana,

S.Si., M.Sc.

NIDN. 0614048802

Mengetahui Kepala
Jurusan Sistem Informasi

Achmad Syauqi, M.kom

NIDN. 0604068804

PERNYATAAN ORISINALITAS

Kami menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan kami didalam laporan PKL ini tidak terdapat karya ilmiah yang diajukan oleh orang lain dalam kegiatan akademik disuatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Apabila ternyata dalam laporan PKL ini terbukti terdapat unsur-unsur plagiat, kami bersedia PKL ini digugurkan, serta diproses sesuai dengan (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Bumiayu, 29 Desember 2024

Sri Maylani Putrisari

ABSTRAK

Sistem informasi jurnal guru merupakan sistem yang memberikan informasi laporan keaktifan siswa di sekolah. Pada SD Negeri 1 Pekuncen pengelolaan data jurnal guru masih dilakukan secara manual mulai dari penginputan laporan absensi, pengelolaan data absensi, penginputan kegiatan belajar mengajar hingga laporan akhir data absensi. Sistem manual tersebut kurang efektif dan seringkali menimbulkan permasalahan yang menjadi data absen tidak akurat. Masalah lainnya yang sering terjadi pada penyimpanan dokumen seperti hilangnya buku absen dan jurnal atau rusaknya buku absen dan jurnal.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem jurnal guru untuk mempermudah pengelolaan data jurnal guru yaitu dengan sistem informasi jurnal guru berbasis *website* dengan menggunakan pengembangan perangkat lunak model *coding* dan Bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL. Manfaat dan hasil dari sistem informasi jurnal guru berbasis *website* ini menyediakan fasilitas yang memudahkan bagi pengelola data absen siswa data kegiatan belajar mengajar sehingga menjadi lebih efektif dan efisien

Kata kunci : *Sistem informasi, Jurnal guru, Siswa*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran allah SWT, atas rahmat dan hidayah-nya sehingga sampai saat ini penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan dengan judul Rancang Bangun Sistem Jurnal Guru Berbasis *Website* (Studi Kasus: SD Negeri 1 Pekuncen).

Penyusunan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Jurusan Sistem Informasi S-1 pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Peradaban dan juga untuk memenuhi persyaratan kelulusan mata kuliah Praktek Kerja Lapangan.

Atas tersusunnya Laporan Praktek Kerja Lapangan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Muh. Kadarisman, SH.M.SI, selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Bapak Dr. Apt Pudjono SU, selaku Dekan Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Peradaban.
3. Bapak Achmad Syauqi, M.kom, selaku ketua jurusan sistem informasi S-1 yang telah memberikan banyak pengarahan dan petunjuk dalam menyelesaikan laporan PKL ini.
4. Danar Ardian Pramana, S.Si., M.Sc., selaku pembimbing yang telah telah memberikan banyak pengarahan dan petunjuk dalam menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini.
5. Aribawa Julianto I. S., S.E. selaku direktur CV PRABU BIMA TECH yang telah membantu saat kegiatan Praktek Kerja Lapangan Berlangsung.
6. Rizky Ramadhan, selaku pembimbing lapangan CV PRABU BIMA TECH yang telah membantu saat kegiatan Praktek Kerja Lapangan Berlangsung.
7. Kedua Orang tua, yang selama ini selalu mendukung saya untuk menyelesaikan laporan PKL ini.

Bumiayu, 18 Desember 2024

Sri Maylani Putrisari
(42321038)

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGGAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat Praktek Kerja Lapangan.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil CV Prabu Bima Tech.....	5
2.2 Struktur Organisasi CV Prabu Bima Tech.....	5
2.3 Visi dan misi	6
2.4 Profil SD Negeri 1 Pekuncen.....	7
2.5 Struktur Organisasi SD Negeri 1 Pekuncen.....	7
2.6 Lingkup Pekerjaan.....	8
2.7 Deskripsi Pekerjaan	9
2.8 Jadwal kerja.....	9
BAB III TEORI PENUNJANG PKL	15
3.1 Landasan Teori.....	15
3.1.1 Rancang.....	15
3.1.2 Sistem Informasi.....	15
3.1.3 Absensi.....	16
3.1.4 Sekolah.....	17
3.1.5 Website	17
3.1.6 Browser	17
3.2 Teori Pendukung	18

3.2.1 Yii	18
3.2.2 PHP	18
3.2.3 HTML	18
3.2.4 SQL	19
3.2.5 ERD	19
3.2.6 UML	20
3.3 Kebutuhan Perangkat	24
3.3.1 Perangkat Lunak Software	24
3.3.2 Perangkat Lunak Keras	25
3.4 Metode Praktek Kerja Lapangan	25
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	25
3.4.2 Metode Penelitian	26
3.5 Pengujian Sistem	27
BAB IV PELAKSANAAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN	29
4.1 Pengumpulan data	29
4.2 Perancangan Sistem	29
4.2.1 Analisis Kebutuhan	29
4.2.2 Desain Sistem	30
4.2.3 Implementasi <i>Coding</i>	44
4.2.4 Pengujian Sistem	53
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	8
Gambar 3. 1 Model Waterfall.....	26
Gambar 4.1 Diagram Use Case.....	31
Gambar 4.2 Class Diagram.....	32
Gambar 4.3 Activity Diagram Login	32
Gambar 4.4 Activity Diagram Login Guru	33
Gambar 4.5 Activity Diagram Login Admin.....	34
Gambar 4.6 Activity Jurnal Guru.....	35
Gambar 4. 7 Entity Relationship Diagram (ERD).....	35
Gambar 4. 8 Rancangan Desain Antarmuka home	40
Gambar 4. 9 Rancangan Desain Antarmuka Login	40
Gambar 4. 10 Rancangan Desain Antarmuka Tahun Ajaran	40
Gambar 4. 11 Rancangan Desain Antarmuka Jenjang.....	41
Gambar 4. 12 Rancangan Desain Antarmuka Kelas.....	42
Gambar 4. 13 Rancangan Desain Antarmuka Siswa	42
Gambar 4. 14 Rancangan Desain Antarmuka Guru.....	43
Gambar 4. 15 Rancangan Desain Antarmuka Mapel.....	43
Gambar 4. 16 Rancangan Desain Antarmuka Jurnal	44
Gambar 4. 17 Rancangan Desain Antarmuka Laporan Kehadiran Guru	44
Gambar 4. 18 Tabel Guru	45
Gambar 4. 19 Tabel Hari.....	45
Gambar 4. 20 Tabel Jenis Kelamin.....	45
Gambar 4. 21 Tabel Jenjang	45
Gambar 4. 22 Tabel Jurnal	46
Gambar 4. 23 Tabel Kelas	47
Gambar 4. 24 Tabel Laporan.....	47
Gambar 4. 25 Tabel Mapel	47
Gambar 4. 26 Tabel Siswa.....	48
Gambar 4. 27 Tabel Tahun Ajaran.....	48
Gambar 4. 28 Tabel User.....	48

Gambar 4. 29 Implementasi Antarmuka Halaman Home	49
Gambar 4. 30 Implementasi Antarmuka Halaman Tahun Ajaran	49
Gambar 4. 31 Implementasi Antarmuka Halaman Jenjang	50
Gambar 4. 32 Implementasi Antarmuka Halaman Kelas	50
Gambar 4. 33 Implementasi Antarmuka Halaman Siswa	51
Gambar 4. 34 Implementasi Antarmuka Halaman Guru	51
Gambar 4. 35 Implementasi Antarmuka Halaman Mata Pelajaran	52
Gambar 4. 36 Implementasi Antarmuka Halaman Jurnal	52
Gambar 4. 37 Implementasi Antarmuka Halaman Laporan kehadiran Guru	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Organisasi SD Negeri 1 Pekuncen	8
Tabel 2. 2 Jadwal Kerja	9
Tabel 3. 1 ERD	19
Tabel 3. 2 Use Case	21
Tabel 3. 3 Class Diagram	22
Tabel 3. 4 Activity Diagram	24
Tabel 4. 1 Tabel Guru.....	36
Tabel 4. 2 Tabel Hari.....	37
Tabel 4. 3 Tabel Jenis Kelamin	37
Tabel 4. 4 Table Jenjang.....	37
Tabel 4. 5 Tabel Jurnal	37
Tabel 4. 6 Tabel Kelas.....	38
Tabel 4. 7 Tabel Laporan.....	38
Tabel 4. 8 Tabel Mapel.....	38
Tabel 4. 9 Tabel Siswa	39
Tabel 4. 10 Tabel Tahun Ajaran	39
Tabel 4. 11 Tabel User	39
Tabel 4. 12 Tabel Tingkat penilaian pengujian sistem.....	53
Tabel 4. 13 Tabel Pertanyaan	54
Tabel 4. 14 Tabel Data Jawaban Kuisioner	54
Tabel 4. 15 Tabel Olah Data Pengujian UAT.....	55
Tabel 4. 16 Tabel Analisa Pengujian	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kerangka Acuan.....	62
Lampiran 2 Formulir Penilaian Praktek Kerja Lapangan.....	63
Lampiran 3 Jadwal Kegiatan Praktek Kerja Lapangan.....	67
Lampiran 4 Kartu Bimbingan PKL.....	71
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan PKL.....	72
Lampiran 4 Pengujian UAT Kuisisioner	74

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi informasi telah menjadi istilah yang populer saat ini, seiring dengan perkembangan zaman khususnya dibidang Pendidikan. Perkembangan Pendidikan saat ini tidak lepas dari sistem yang dibuat oleh pemerintah yaitu sistem kurikulum, sistem kurikulum ini merupakan salah satu perkembangan Pendidikan yang perlu diimplementasikan secara dinamis dan menyesuaikan dengan tuntutan maupun yang terjadi di Masyarakat. Namun, pendidikan masih memiliki beberapa kendala diantaranya keterbatasan akses maupun informasi pada Pendidikan. Teknologi informasi merupakan bidang yang memiliki peranan penting dalam peningkatan kualitas Pendidikan salah satunya dengan cara perluasan dan pengembangan akses Pendidikan.[1]

Absensi adalah salah satu perubahan yang harus dilakukan pada bidang Pendidikan karena memiliki peran penting bagi suatu instansi, dimana absensi merupakan salah satu penunjang yang dapat mendukung atau memotivasi setiap kegiatan didalamnya. Di samping itu absensi ini dapat juga menjadi informasi tentang bagaimana kedisiplinan siswa di sekolah.[2]

Pencatatan absensi dan pencatatan jurnal pada SD Negeri 1 Pekuncen saat ini memiliki beberapa kendala, terutama pada proses pencatatan absensi maupun jurnal kegiatan belajar mengajar yang masih dilakukan secara manual menggunakan pencatatan pada kertas. Metode ini masih menghadapi sejumlah kesulitan yang membuat proses kurang efektif dan efisien. Diantaranya adalah kesulitan dalam pengolahan data absensi dan jurnal, mengingat jumlah siswa yang cukup banyak di setiap kelas. Guru kelas bertugas mencatat dan merekap absensi secara langsung, kemudian menyerahkan hasil rekapitulasi tersebut kepada bagian Tata Usaha (TU) untuk diolah lebih lanjut. Setelah data selesai diproses, hasilnya dikembalikan kepada wali kelas untuk kebutuhan laporan atau informasi kepada orang tua. Masalah berikutnya adalah penyimpanan data absensi dan jurnal yang rentan hilang atau rusak, karena masih berbasis arsip kertas. Hal ini menyebabkan kesulitan saat dilakukan pencarian data, terutama jika dibutuhkan kembali untuk keperluan tertentu seperti evaluasi kehadiran

siswa dan evaluasi pembelajaran. Selain itu, proses ini kurang informatif karena data absensi dan jurnal hanya dapat diakses secara manual, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk mendapatkan informasi.[3]

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan solusi untuk memecahkan permasalahan yang ada yaitu dengan membangun sistem informasi jurnal guru yang diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses pengelolaan data, diharapkan dengan adanya sistem ini dapat mengurangi resiko kesalahan pengelolaan data jurnal dan data absensi siswa sehingga dapat berjalan lebih efektif dan menghasilkan laporan yang lebih akurat dan informatif, berdasarkan solusi tersebut diharapkan proses absensi dapat berjalan secara maksimal.[4]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan yaitu bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Jurnal Guru Berbasis *Website*.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya kemampuan dan waktu yang tersedia serta luasnya ruang lingkup sistem akademik yang begitu banyak dan kompleks, maka penulis memberikan pembatasan masalah yaitu pemberian informasi berupa informasi guru, siswa, jadwal pelajaran siswa, serta presensi siswa.

Untuk menelaah permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini diperlukan sebuah batasan masalah agar menjadi lebih fokus pada ruang lingkup penelitian dan mencapai suatu sasaran yang ditentukan, Batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Sistem dapat mencatat kehadiran siswa dengan status hadir, izin, sakit, atau alpa.
2. Sistem dapat mencatat data kegiatan belajar mengajar
3. Penyimpanan data absensi dan data jurnal menggunakan basis data digital untuk meminimalkan risiko kehilangan atau kerusakan arsip.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah sistem berbasis *website* yang diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam mencatat

kehadiran siswa dan mencatat kegiatan pembelajaran apa saja yang sudah dilakukan dan pembuatan laporan yang dapat mempermudah para guru.

1.5 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Manfaat rancang bangun sistem informasi jurnal guru ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masing- masing pihak antara lain :

1. Bagi Mahasiswa

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pemrograman berbasis *website* dengan menggunakan PHP dan *framework* Yii.
- b. Akan menambah pengetahuan tentang bagaimana membuat suatu sistem online, melalui ilmu yang didapat baik dari bangku kuliah ataupun dari luar.
- c. Memperoleh sebuah pengalaman kerja yang nyata sehingga segala aspek yang bersifat teoritis selama proses Pendidikan di bangku perkuliahan dapat dipraktekan dan direalisasikan kedalam dunia kerja yang sebenarnya.
- d. Dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan,percaya diri, rasa tanggung jawab dan mendapatkan wawasan tentang peluang karir.
- e. Mendapatkan pengalaman langsung dalam dunia kerja dan pemahaman tentang etika kerja,kedisiplinan dan ilmu agama.

2. Bagi CV Prabu bima Tech

- a. Memberikan pengetahuan secara langsung tentang sistem pola kerja yang sesungguhnya di Perusahaan tersebut.
- b. Meningkatkan produktivitas dan citra perusahaan lebih baik.
- c. Mendapatkan bantuan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk membantu meringankan pekerjaan yang membutuhkan SDM lebih tanpa harus perekrutan karyawan.

3. Bagi Universitas

- a. Sebagai sarana membina hubungan yang baik dengan Perusahaan atau instasi tempat Praktik kerja lapangan agar nantinya dapat memberikan informasi dunia kerja terhadap lulusan-lulusan dari sistem informasi di Universtas Peradaban, serta membangun citra positif bagi Universitas Peradaban di Perusahaan terkait.

- b. Sebagai tolak ukur pengetahuan dan sudah sejauh mana pemahaman mahasiswa dalam menguasai materi.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

3.1 Profil CV Prabu Bima Tech

Prabu Bima Tech merupakan perusahaan *Startup* yang menawarkan pendampingan dalam pengembangan sistem informasi atau *software* terutama di kalangan sekolah ataupun pondok pesantren. Prabu bima merupakan singkatan dari Pracetak Buntu Bina Marga karena saat memulai usaha di mulai dari rumah yang kecil yang berada di perumahan Pracetak Buntu Bina Marga di Purwokerto Jawa Tengah yang bisa di sebut Perum Prabubima.

Pada tahun 2020 Prabu Bima Tech telah mendukung terlaksananya dunia Pendidikan khususnya di bidang layanan pembayaran sekolah ataupun pondok pesantren. Pengalaman digital yang di mudahkan dan menyenangkan dalam mengelola administrasi keuangan. Dan Pada CV Prabu Bima Tech yang ber lokasi di perum saphire Estate Blok E No. 7 Sumampir Kecamatan purwokerto utara kabupaten Banyumas yang di pimpin oleh Aribawa JIS.

Kegigihan beliau membawakan hasil dan Perusahaan telah resmi berbadan hukum dan diberi nama CV PRABU BIMA TECH, kemudian Perusahaan menambah cangkupan jasanya yaitu seperti desain dan pencetakan kartu. Saat ini sejumlah karyawan yang berperan sebagai programmer ,desain grafis dan pencetakan kartu yang ahli pada bidangnya. Layanan yang ada di CV Prabu Bima Tech ini ada beberapa seperti menerima layanan PPDB online,Edupay,Siakad dan akuntansi.

3.2 Struktur Organisasi CV Prabu Bima Tech

Setiap instansi Perusahaan memiliki struktur organisasi yang menggambarkan bagaimana sebuah organisasi atau Perusahaan di atur dalam tanggung jawab, wewenang, hubungan antar unit atau departemen. Pengembangan struktur organisasi yang sesuai dengan tujuan dan sifat bisnis suatu organisasi merupakan langkah penting dalam menggapai keberhasilan, suatu organisasi di tentukan oleh mengerti tidaknya seseorang terhadap fungsi dan tugas yang di bagikan di dalam organisasi tersebut.

Pembagian struktur di CV Prabu Bima Tech dapat di lihat pada Gambar 2.1 berikut ini:

STRUKTUR ORGANISASI CV PRABU BIMA TECH



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV Prabu Bima Tech

3.3 Visi dan misi CV Prabu Bima Tech

1. Visi

Memberikan manfaat yang luas dengan mempermudah pengelolaan manajemen keuangan akuntansi dan penggajian berbasis IT pada sekolah / perusahaan / badan usaha dengan memberikan layanan pengembangan dan pemeliharaan sistem informasi secara profesional dan berkelanjutan yang didukung oleh teamwork yang solid berasaskan kekeluargaan.

2. Misi

- a. Sebagai perusahaan jasa konsultan dalam bidang pengembangan dan pemeliharaan SI Keuangan, Akuntansi, Penggajian, dan

Edupayment melalui host to host dengan perbankan yang dapat dilakukan dengan mudah melalui smartphone.

- b. Meningkatkan kerjasama dan tanggungjawab untuk mewujudkan teamwork yang solid.
- c. Memberikan layanan prima dan profesional kepada seluruh mitra dan masyarakat.

2.4 Profil SD Negeri 1 Pekuncen

SD NEGERI 01 PEKUNCEN merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Pekuncen, Kab. Banyumas, Jawa Tengah. SD NEGERI 01 PEKUNCEN didirikan pada tanggal 1 April 1965 dengan Nomor SK Pendirian 1951 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 148 siswa ini dibimbing oleh 7 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SD NEGERI 01 PEKUNCEN saat ini adalah Aminudin. Operator yang bertanggung jawab adalah Dewi Iryanah. Dengan adanya keberadaan SD NEGERI 01 PEKUNCEN, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Pekuncen, Kab. Banyumas.

SD NEGERI 01 PEKUNCEN memiliki total 148 siswa yang terdiri dari 75 siswa laki-laki dan 73 siswa perempuan, di mana jumlah siswa laki-laki lebih banyak dari siswa perempuan.

2.1.4 Struktur Organisasi SD Negeri 1 Pekuncen.

2.5 Struktur pada SD Negeri 1 pekuncen

Setiap instansi atau perusahaan pasti mempunyai struktur organisasi yang menggambarkan bagaimana sebuah organisasi atau Perusahaan diatur dalam tanggung jawab, wewenang, hubungan antar unit atau departemen

Tabel 2.1 struktur organisai SD 1 Pekuncen

No.	Nama Guru / NIP	Jabatan/Tugas Mengajar
1.	AMINUDIN, S.Pd NIP. 19720212 199703 1 004	Kepala Sekolah,
2	SUPRAYOGI, S.E NIP. 197401262023211001	Guru Kelas 6
3	DEWI IRYANAH, S.Pd.SD NIP. 198509072023212015	Guru Kelas 5
4	RUSMIYATI, S.Pd. NIP. 198412052023212004	Guru Kelas 4
5	TRISILAHADI, S.Pd. NIP.196405091987111001	Guru Kelas 3
6	IDA ROSIDAH, S.Pd.SD NIP. 197005182005012007	Guru Kelas 2
7	IDA RIZALISANI, S.Pd. NIP. –	Guru Kelas 1
8.	SRI WIDIARTI, S.Pd.I NIP.198601282020122003	Guru Mapel PAI
9.	SITI KHASANAH, S.Pd NIP. 196512171985082002	Guru Mapel PJOK
10.	VERELLYA CAESA PAKSI, S.Pd NIP. -	Tata Usaha

2.6 Lingkup Pekerjaan

Ketika proses praktek kerja lapangan ini berlangsung di tempatkan di divisi programmer, di divisi ini menandai segala hal yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi IT. Mulai dari analisis, perancangan, pembuatan serta pemeliharaan aplikasi yang telah di buat. CV Prabu Bima Tech juga memiliki lingkup pekerjaan melayani kebutuhan dan memberikan saran atau Solusi dari permasalahan yang ada dengan memanfaatkan Teknologi Informasi.

2.7 Deskripsi pekerjaan

Secara umum pekerjaan pada saat praktek kerja lapangan di CV Prabu Bima Tech adalah sebagai berikut:

a. Menentukan project

Sebelum melaksanakan kegiatan pkl di mulai, penulis menentukan sistem yang akan di bangun dan di butuhkan apa saja yang ada di sistem tersebut.

b. Pembagian jadwal

Kegiatan pada minggu pertama yaitu pengenalan tempat, dan mempelajari video yang telah di berikan pihak cv Prabu Bima Tech agar bisa menjalankan tugasnya masing-masing secara teratur.

c. Membuat ERD dan merancang database

Sebelum kegiatan implementasi membuat sistem, tahap pertama adalah merancang erd diagram urutan agar sistem yang dibuat sesuai dengan yang di butuhkan. Dan merancang database sesuai dengan sistem yang dibuat.

d. Implementasi PHP

Membuat implementasi berdasarkan desain yang telah dibuat, penulisan kode dibuat sesuai dengan erd yang telah ditentukan sebelumnya.

2.8 Jadwal kerja

Praktek kerja lapangan yang dilaksanakan dari tanggal 1 agustus 2024 sampai 30 september 2024. Waktu praktek kerja lapangan adalah ahari senin sampai hari jumat, pada PKL dilaksanakan pukul 08.00 sampai dengan pukul 16.00 WIB selama dua bulan. Selama kegiatan pkl yang di lakukan salah satunya adalah kegiatan rutin yang di laksanakan setiap hari. Secara umum kegiatan selama pektek kerja lapangan dapat di lihat pada tabel 2.2 berikut ini:

No	Hari,Tanggal	Kegiatan
Minggu Ke 1		

1.	Kamis, 1-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan di tempat PKL - Membuat desain perkenalan diri sendiri dan di upload di instagram PrabubimaTech
2.	Jumat, 2-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan dasar tentang cara membuat sistem
3.	Sabtu, 3-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - perkenalan dasar tentang cara membuat sistem
4.	Senin, 5-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan tugas dari Prabu Bima Tech tentang membuat rancangan sistem dengan Framework Yii
5.	Selasa, 6-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat rancangan tentang perancangan sistem nilai dan akademik.
6.	Rabu, 7-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat database dan direlasikan
Minggu ke 2		
7.	Senin, 12-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Mengitik perancangan sistem nilai dan akademik di Microsft word
8.	Selasa, 13-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan perancangan sistem - Membuat <i>website</i> pemilu untuk latihan menggunakan <i>framework</i> Yii
9.	Rabu, 14-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajuan judul PKL kepada dosen pembimbing - Menampilkan halaman home dari <i>website</i> pemilu - Pembagian mentor pada anak PKL/Magang
10.	Kamis, 15-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Prabu Bima Tech mengadakan lomba-lomba dan acara syukuran
11.	Jumat, 16-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Memasukan databe dan koneksikan dengan PHP

- Minggu ke 3		
12.	Senin,19-agustus-2024	- Menambahkan halaman setting pada <i>website</i> pemilu
13.	Selasa,20-agustus-2024	- Memperbaiki kesalahan di halaman setting
14.	Rabu,21-agustus-2024	- Menampilkan tombol entri dan mencoba memasukan data - Menampilkan data di halaman setting.
15.	Kamis,22-agustus-2024	- Menambahahkan tombol update dan tombol hapus
16.	Jumat,23-agustus-2024	- Memperbaiki tampilan update pada halaman setting - Acara rutin dari Prabu bima tech agenda ngaji bareng
Minggu ke 4		
17.	Senin,26-agustus-2024	- Menambahkan halaman kandidat - Memunculkan tombol tambah kandidat dan menambahkan data kandidat agar bisa tampil di halaman kandidat - menambahkan tombol view,update dan delete
18.	Selasa,27-agustus-2024	- memperbaiki tombol view - menambahkan fitur agar data bisa di expor ke excel
19.	Rabu,28-agustus-2024	- menambahkan halaman visi kandidat - menambahkan tombol tambah visi, menambahkan visi agar muncul di halaman visi - memunculkan nama kandidat pada halaman visi - menambahkan halaman misi dan memunculkan

		visi dan nama kandidat pada tampilan halaman misi
19.	Kamis,29-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - membuat halaman pemilihan dan halaman pemilihan detail - menambahkan halaman token
20.	Jumat,30-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - agenda ngaji bareng
Minggu ke 5		
21.	Senin,2-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - melanjutkan latihan membuat <i>website</i> pemilu - memperbaiki halaman pemilihan
22.	Selasa,3-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - memperbaiki halaman pemilihan dan menampilkan token di halaman token
22.	Rabu,4-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - mengubah tampilan halaman home
23.	Kamis,5-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - menyelesaikan <i>website</i> pemilu dan menambahkan fitur memasukan token pada halaman home
24.	Jumat,6-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - agenda ngaji bareng
Minggu ke 6		
25.	Senin,9-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - mempresentasikan <i>website</i> pemilu pada mentor
26.	Selasa,10-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - mengimport database dari mentor dan membuat project baru
27.	Rabu,11-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - meminta data dari studi kasus Project PKL ke SD Negeri 1 pekuncen - menambahkan dibagian menu guru (jenis kelamin) - merubah Navbar (nama menu dibuat huruf pertamanya kapital semua) - halaman jenjang (menghapus input kelas pada relasi)

		<ul style="list-style-type: none"> - halaman jenis kelamin (menghapus input guru dari relasi) - halaman tahun ajaran (menghapus input history kelas dari relasi) - halaman mapel (menghapus input jurnal dari relasi)
28.	Kamis,12-agustus-2024	- bisa menginput jurnal beserta siswanya
29.	Jumat,13-agustus-2024	- agenda ngaji bareng
Minggu ke 6		
30.	Selasa,17-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - pada menu jurnal menambahkan, jam mulai dan jam akhir di buat 24 jam dan untuk jurnal detainya diconcat - untuk pada bagian guru menambahkan fitur dropdown dan menampilkan kode_pegawai-nama guru - pada hari menambahkan no_urut - menghapus stasus dan waktu pada saat membuat jurnal
31.	Rabu,18-september 2024	- memperbaiki tampilan halaman jurnal
32.	Kamis, 19-september-2024	- memperbaiki tahun ajaran pada bagian controller
33.	Jumat,20-september-2024	- presentasi awal project PKL
Minggu ke 7		
34.	Senin,23-september-2024	- memperbaiki revisi halaman dan membuat halaman laporan
35.	Selasa,24-september-2024	- memperbaiki halaman laporan dan mendapatkan nama hari berdasarkan tanggal
34.	Rabu,25-september-2024	- memperbaiki halaman laporan dan mendapatkan nama hari

		berdasarkan tanggal dan menambahkan vitur all pada saat memilih kode kelas dan kode mapel - menambahkan toml reset dan filter pada halaman laporan - menambahkan fitur data bisa di jadikan excel
35.	Kamis,26-september-2024	- memasukan query pada database
36.	Jumat,27-september-2024	- presentasi akhir dan menampilkan project kepada seluruh karyawan dan juga mentor

Tabel 2.2 Kegiatan Harian selama Praktek Kerja Lapangan

BAB III

TEORI PENUNJANG PKL

3.1 Landasan Teori

Landasan teori digunakan sebagai kerangka kerja yang merujuk pada konsep, prinsip atau teori-teori yang digunakan untuk mendukung sebuah penelitian. Landasan teori merupakan seperangkat definisi serta proposi yang akan menjadi dasar yang kuat dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan.[5]

3.1.1 Rancang Bangun

Rancang bangun (desain) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional,serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran,perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi termasuk mengangkat mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dari suatu sistem. [6]

3.1.2 Sistem informasi

Sitem Informasi adalah suatu sekumpulan elemen atau komponen berupa orang, prosedur, database dan alat yang saling terkait untuk memproses, menyimpan serta menghasilkan informasi untuk mencapai suatu tujuan (goal). Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, computer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran – sasaran Perusahaan

Sitem Informasi adalah sistem yang dibuat secara umum berdasarkan seperangkat computer dan komponen manual yang dapat dikumpulkan, disimpan dan diolah untuk menyediakan output kepada user. Sistem Informasi manajemen atau SIM adalah sistem perencanaan bagian dari pengendalian internal suatu bisnis yang meliputi pemanfaatan manusia, dokumen, teknologi, dan prosedur oleh akuntansi manajemen untuk memecahkan masalah bisnis seperti biaya produk, layanan, atau suatu

strategi bisnis. Sistem informasi manajemen dibedakan dengan sistem informasi biasa karena SIM digunakan untuk menganalisis sistem informasi lain yang diterapkan pada aktivitas operasional organisasi.

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai Kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi. Menurut Henry C Lucas (1982:25), yang diterjemahkan oleh Jugianto H.M, menyatakan bahwa sistem informasi adalah suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bila mana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan Keputusan dan pengendalian di dalam organisasi.

3.1.3 Jurnal

Jurnal adalah sebuah catatan yang dibuat secara teratur dan sistematis tentang kegiatan, peristiwa, atau pemikiran yang terjadi. Jurnal dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk untuk mencatat kegiatan sehari-hari, untuk mencatat pemikiran atau ide-ide yang muncul, atau untuk mencatat hasil penelitian atau observasi.

3.1.4 Sekolah

sekolah adalah suatu lembaga pendidikan yang bersifat formal, non formal dan informal dimana pendiriannya dilakukan oleh negara maupun swasta, yang bertujuan untuk memberikan pengajaran, mengelola dan mendidik para siswa melalui bimbingan yang diberikan oleh para pendidik ataupun guru.

3.1.5 Website

Website merupakan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Untuk dapat lebih memahami apa yang dimaksud dengan *website* dapat dijelaskan berdasarkan pengertian menurut ahli sebagai berikut

Budi Raharjo (2011 : 2) mendefinisikan *website* adalah suatu layanan didalam jaringan internet yang berupa ruang informasi.

Janner Simarmata (2010 : 47) mendefinisikan *website* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server *website* internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks.

Sholechul Azis(2013:75) mendefinisikan *website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet.

3.2 Teori Pendukung

3.2.1 Yii

Yii adalah *framework* yang biasa berfungsi untuk bahasa pemrograman PHP. *Framework* ini berfungsi untuk mempermudah pekerjaan developer dalam membangun dan mengembangkan *website* dan aplikasi.

Framework satu ini pertama kali rilis pada tahun 2008 dan terus melakukan update sejak saat itu. Versi terbarunya Yii 2.0.4.5 yang rilis pada 11 februari 2022.

Seperti *framework* PHP yang lain, yakni CodeIgniter dan laravel, Yii juga menggunakan arsitektur MVC (*model, View, controller*) yang sangat efisien. *Framework* ini dapat kita katagorikan sebagai *framework* untuk pemrograman full-stack.

3.2.2 PHP

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman populer dan sering di gunakan dalam *website*. Sayangnya, saat ini tersedia banyak jenis bahasa sehingga membuat sebagian orang terutama pemula sering kali kebingungan hendak belajar bahasa yang mana. PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor, yakni sebuah scripting yang dibuat oleh rasmus Lerdorf pada tahun 1994 untuk membuat halaman, *website*, aplikasi *website*. Dan bahasa ini bersifat open source sehingga siapa pun dapat menggunakannya secara gratis.

3.2.3 HTML

HTML adalah bahasa markup yang umumnya digunakan untuk menyusun bagian paragraf, heading, maupun link pada halaman *website*. Namun, meskipun susunannya seperti *coding* perlu di ketahui bahwa html bukanlah bahasa pemrograman.

HTML tidak dianggap sebagai bahasa pemrograman karena tidak bisa memberikan fungsi yang dinamis. Sekarang bahasa markup ini dianggap sebagai standar *website* resmi, dikelola oleh *World Wide Website Consortium* (W3C), yang juga bertugas merilis pembaruan rutin HTML.


3.2.4 SQL

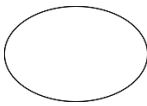
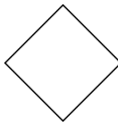


SQL adalah salah satu bahasa pemrograman yang perlu kamu kuasai, terutama jika ingi berkarir di bidang dat. Dari awal kemunculanya, sql sendiri terus melakukan pengembangan sehingga tetap bertahan sebagai opsi sekaligus pilihan faforit oleh banyak developer.

3.2.5 ERD (entity Relationship Diagram)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) atau diagram hubungan entitas adalah diagram yang digunakan untuk perancangan suatu *database* dan menunjukan relasi antar objek atau entitas beserta atribut-atributnya secara detail.

Tabel 3. 1 *ERD (Entity Relationship Diagram)*

NO	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Entitas		Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dan memiliki makna dalam sebuah sistem, entitas merupakan data inti yang akan disimpan dan bakal tabel pada basis data.

2.	<i>Atribut</i>		Atribut merujuk pada informasi atau karakteristik spesifik yang terkait dengan suatu entitas.
3.	<i>Relasi</i>		Relasi yaitu suatu penghubung antar entitas, yang biasanya diawali dengan kata kerja.
4.	<i>Asosiasi/ association</i>		Penghubung antara relasi dengan entitas yang berbentuk garis.
5.	<i>Partition</i>		Partisi digunakan untuk mengatur elemen aktivitas secara terpisah

3.2.6 UML (*Unified Modeling Language*)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, UML diciptakan oleh *Object Management Group* dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997. UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan *blueprint* sebuah *software*. UML diharapkan mampu mempermudah pengembangan piranti lunak (RPL) serta memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap, dan tepat. Hal itu termasuk faktor-faktor *scalability*, *robustness*, *security*, dan sebagainya[7]



Menurut Rosa 2016 UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifact (bagian dari informasi yang



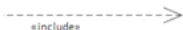
digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak). UML merupakan notasi yang lengkap untuk membuat visualisasi model suatu sistem. Sistem berisi informasi dan fungsi, namun secara normal digunakan untuk pemodelan sistem komputer. UML tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.[7]

A. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah satu jenis dari diagram UML (Unified Modelling Language) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Use Case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Use Case merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Langkah awal untuk melakukan pemodelan perlu adanya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi dalam sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada Use Case Simbol yang digunakan pada use case diagram dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 2 Usecase Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Aktor</i>	Actor yaitu entitas atau pengguna yang berinteraksi dengan sistem. Actor digambarkan sebagai manusia atau objek, tergantung sistem yang dibuat.
2.		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit - unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor

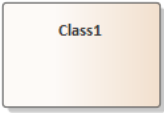


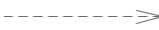
3.		<i>Boundary</i>	Boundary yaitu digunakan untuk mendefinisikan Batasan konsep.
4.		<i>Association</i>	Menghubungkan link antar element atau komunikasi antar aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case yang memiliki interaksi dengan aktor.
6.		<i>Include</i>	Menggambarkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.

b. *Class Diagram*

Class diagram adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan struktur sistem berbasis objek. Diagram ini menampilkan **kelas-kelas** dalam suatu sistem beserta atribut (data) dan metode (fungsi) yang dimiliki oleh kelas tersebut. Selain itu, diagram ini juga menggambarkan hubungan antar kelas, seperti **inheritance** (pewarisan), **association** (asosiasi), **aggregation** (penggabungan), dan **composition** (komposisi).

Tabel 3. 3 Class Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
----	--------	------	------------



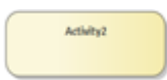


1.		<i>Class</i>	Suatu objek yang mencerminkan struktur dan perilaku objek tersebut dalam sistem
2.		<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3.		<i>Generalisasi</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
4.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.

c. Activity Diagram

Activity diagram adalah jenis diagram dalam **Unified Modeling Language (UML)** yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau proses bisnis dalam sistem. Diagram ini menunjukkan urutan kegiatan atau tindakan yang dilakukan dalam sebuah proses atau operasi. Activity diagram sangat berguna untuk menggambarkan alur kontrol dalam sistem, serta interaksi antara berbagai elemen dalam proses yang lebih kompleks.

Tabel 3. 4 Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
----	--------	------	------------

1.		<i>Initial</i>	Simbol yang digunakan untuk menentukan aliran awal aktivitas yang akan dilakukan.
2.		<i>Final</i>	Simbol yang digunakan untuk menunjukkan selesainya suatu aktivitas.
3.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
4.		<i>Decision</i>	Simbol ini menunjukkan suatu kondisi yang melanjutkan ke satu arah, jika tidak maka ke arah yang lain.
5.		<i>Control Flow</i>	Simbol ini menghubungkan dua elemen dalam diagram aktivitas, memodelkan transisi aktif.
6.		<i>Partition</i>	Simbol ini digunakan untuk mengatur elemen aktivitas secara terpisah.

3.3 Kebutuhan perangkat

3.3.1 Perangkat Lunak (*Software*)

Software atau perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem ini antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Definisi *Laragon*

Laragon adalah lingkungan pengembangan universal yang portabel, terisolasi, cepat, dan kuat untuk PHP, Node.js, Python, Java, Go, dan Ruby. Aplikasi ini cepat, ringan, dan mudah digunakan. Aplikasi ini juga bagus digunakan untuk membangun dan mengelola

suatu aplikasi web modern. Ini juga berfokus pada kinerja yang sudah dirancang dengan mempertimbangkan stabilitas, kesederhanaan, fleksibilitas, dan kebebasan.

2. *PhpMyAdmin*

PhpMyAdmin adalah sebuah aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk mengelola **basis data MySQL** atau **MariaDB**. **phpMyAdmin** memungkinkan pengguna untuk melakukan operasi-operasi basis data seperti membuat, membaca, memperbarui, menghapus (CRUD) data, serta mengelola struktur tabel, basis data, dan pengguna secara visual menggunakan antarmuka berbasis *website*, tanpa perlu menulis perintah SQL secara manual.

3. *Visual Studio Code*

Visual Studio Code (VS Code) adalah **editor kode sumber** yang dikembangkan oleh **Microsoft**. Ini adalah alat pengembangan perangkat lunak yang ringan dan sangat populer di kalangan pengembang karena menyediakan berbagai fitur untuk pemrograman dan pengeditan kode secara efisien. VS Code mendukung banyak bahasa pemrograman dan menawarkan berbagai ekstensi untuk meningkatkan fungsionalitasnya.

4. *Draw Io*

Draw.io (sekarang dikenal dengan nama **diagrams.net**) adalah sebuah aplikasi **berbasis website** yang digunakan untuk membuat diagram dan skema secara visual. Aplikasi ini menyediakan berbagai alat dan fitur untuk membuat berbagai jenis diagram, seperti **flowchart**, **organizational chart**, **UML diagram**, **network diagram**, **ER diagram**, dan berbagai jenis diagram teknis lainnya. Draw.io dapat digunakan secara online maupun offline, tergantung pada preferensi dan kebutuhan pengguna. *Figma*

3.3.2 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan oleh penulis dalam membangun sistem ini antara lain :

1. Laptop ACER TT3J9JSD
2. Intel Core i5
3. RAM 8GB
4. SSD 475GB
5. *Flashdisk*
6. *Operating System Windows 11 Pro 64-bit*

3.4 Metode Praktek Kerja Lapangan

3.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan penulis dalam rangka pencapaian tujuan penelitian yaitu :

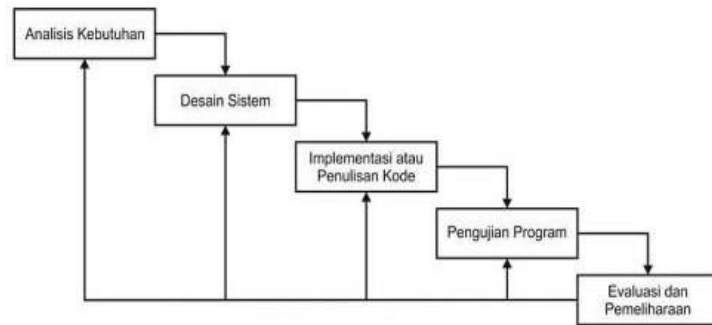
1. Melakukan pengumpulan data untuk menganalisis secara teoritis sistem manajemen dari sekolah ini secara umum dan yang sedang berjalan dalam sekolah lainnya serta mempelajari cara-cara membangun sistem informasi akademik yang baik untuk digunakan dalam membangun sistem informasi akademik yang terkomputerisasi.
2. Melakukan wawancara pada salah satu guru di SD Negeri 1 Pekuncen untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi serta proses sistem yang sedang berjalan di sekolah tersebut.

3.4.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. **Metode penelitian *Waterfall*** adalah salah satu model pengembangan perangkat lunak yang bersifat **linear dan berurutan**. Nama "*Waterfall*" (air terjun) menggambarkan proses yang bergerak dalam urutan langkah-langkah yang jelas, di mana hasil dari setiap tahap menjadi dasar untuk tahap berikutnya. Metode ini sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, tetapi juga dapat diterapkan dalam konteks penelitian dan pengembangan proyek lainnya. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau model *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar

tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE)[8]

Model *waterfall* mempunyai tahapan-tahapan seperti pada Gambar 3.1 berikut :



Gambar 3. 1 *Model Waterfall*

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahapan pertama dari metode SDLC model *waterfall*, pada tahapan ini penulis menganalisa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembangunan sistem.

2. Desain Sistem

Desain sistem merupakan proses perancangan mulai dari *UML* (*Unified Modeling Language*), sampai pembuatan desain *user interface* dari sistem yang akan dibuat. Fungsi dari desain sistem ini adalah agar pada saat proses implementasi atau penulisan kode lebih mudah, karena yang akan dibuat sudah ada gambaran yang jelas.

3. Implementasi atau *Coding*

Tahap implementasi ini merupakan proses dalam pengubahan desain sistem menjadi bentuk kode program, karena dalam penelitian ini sistem dibuat dalam bentuk *website*, maka akan membutuhkan *software* dan hardware pada tahap ini. Penulisan kode program memanfaatkan *framework codeigniter 3* agar dalam pembuatan *website* lebih tertata.

4. Pengujian Program

Tahapan pengujian program dilakukan setelah sistem selesai dibuat, pengujian program dilakukan untuk melihat dan memastikan

bahwa sistem sudah berjalan seperti yang direncanakan. Pengujian sistem menggunakan metode blackbox testing.

5. Evaluasi dan Pemeliharaan

Tahapan terakhir pada metode SDLC model *waterfall* yaitu evaluasi dan pemeliharaan, pada tahapan ini sistem sudah diterapkan secara langsung. Tahap evaluasi ini akan melibatkan admin yang bertugas dalam mengelola *website* ini, apabila ditemukan ketidaksesuaian pada sistem maka akan dilakukan perbaikan terhadap sistem agar dapat berfungsi seperti yang seharusnya

3.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan tahap yang menentukan apakah sistem yang telah dirancang dan dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan pengujian sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pengujian User Acceptance Testing (UAT). User Acceptance Testing (UAT) adalah tahap pengujian terakhir dalam siklus pengembangan perangkat lunak yang dilakukan oleh pengguna akhir (end user) untuk memastikan bahwa perangkat lunak atau sistem yang telah dikembangkan memenuhi kebutuhan dan persyaratan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan utama dari UAT adalah untuk memverifikasi bahwa aplikasi atau sistem yang dikembangkan siap digunakan dalam lingkungan nyata dan dapat berfungsi sesuai dengan ekspektasi pengguna.

BAB IV

PELAKSANAAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

4.1 Pengumpulan data

Untuk mendapatkan sebuah informasi dan gambaran umum untuk membangun sebuah sistem dan implementasi sistem yang baik, diperlukan diskusi dan komunikasi dengan pihak instansi SD Negeri 1 Pekuncen.

Adapun metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah Kesimpulan untuk membangun sistem informasi jurnal guru berbasis *website* adalah mewawancarai dan mengobservasi pegawai atau guru. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa masih banyak kekurangan dan sering kali terjadi kesalahan saat penginputan absensi siswa dan penginputan kegiatan belajar mengajar. Observasi yaitu mengamati berkas atau dokumen pengarsipan absensi yang menumpuk. Hal itu menyebabkan pelaporan sering terjadi terlambat dan hilang. [8]

4.2 Perancangan Sistem

4.2.1 Analisis Kebutuhan

Konsep perancangan sistem merupakan konsep dasar atau Gambaran sistem aplikasi yang dirancang atau dibuat. Konsep perancangan sistem ini

juga mampu memberikan informasi kepada pemakai tentang sistem umum yang digunakan.

Menurut Meleod (2007:238), perancangan sistem merupakan penentuan proses data yang diperlukan oleh sistem yang baru, jika sistem berbasis computer, perancangan dapat dinyatakan spesifikasi peralatan yang digunakan

Perancangan adalah sebuah proses yang menafsirkan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan Teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Perancangan sistem ialah suatu kondisi Dimana pengembang membuat skema aplikasi yang akan dibangun, yang didasarkan pada hasil dari analisis.

1. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional sistem bertujuan agar sistem yang dibangun dapat sesuai dengan alur sistem yang dibuat. Adapun perencanaan kebutuhan fungsional untuk sistem yang dibangun yaitu:

1. Sistem dapat melakukan login
2. Sistem dapat melakukan input data master
3. Sistem dapat melakukan input jurnal
4. Sistem dapat melakukan input data kehadiran guru

2. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat keras/*hardware* dan analisis perangkat lunak/*software*.

1. Analisis Perangkat Keras/*Hardware*

Spesifikasi perangkat keras komputer yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Laptop	: ACER
RAM	: 8 GB

Processor : Intel Core i5

SSD : 475 GB

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak/*Software*

- a. *Windows 11 Pro*
- b. *Framework Yii*
- c. *Visual Studio Code*
- d. Laragon
- e. Web Browser
- f. Draw io

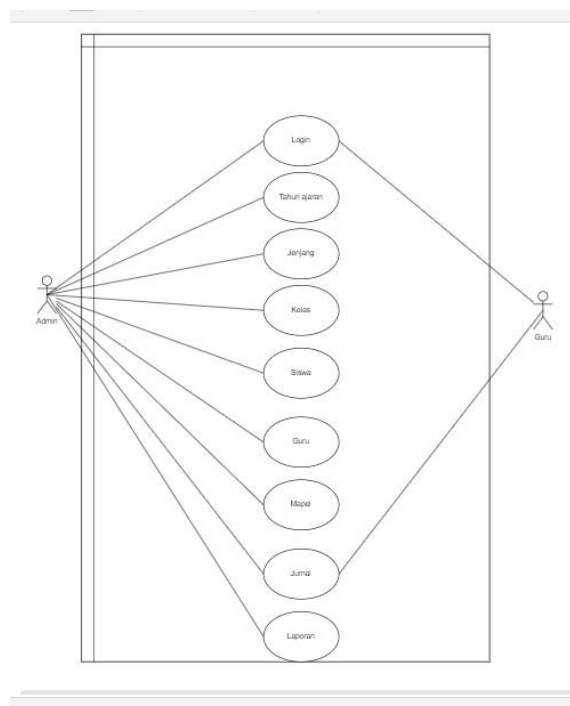
4.2.2 Desain Sistem

Desain sistem yang akan dirancang yaitu meliputi pemodelan sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, perancangan basisdata (*database*), dan perancangan antarmuka (*user interface*).

1. Perancangan *Unified Modelling Language (UML)*

a. *Use Case Diagram*

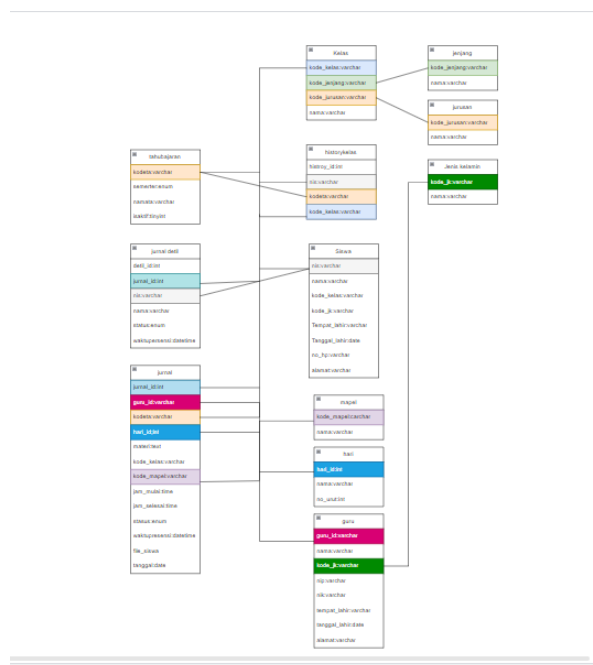
Gambar *Use Case Diagram* di dalam sistem hanya terdiri dari 3 aktor yaitu admin, guru, siswa. *Use Case Diagram* Dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4.1 Use Case

b. Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada dalam sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan, *class diagram* memberikan gambaran mengenai relasi-relasi yang terdapat pada sistem. Berikut rancangan *class diagram* pada sistem pengelolaan gudang dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut:



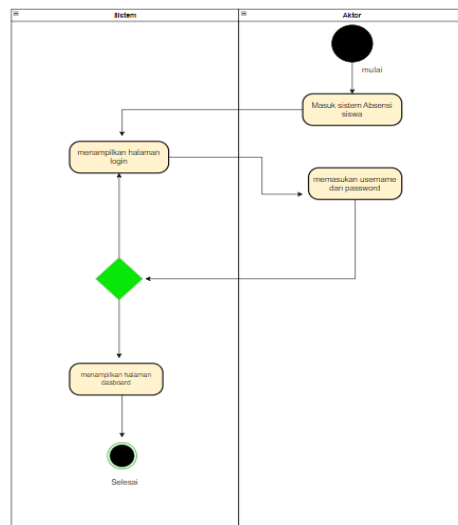
Gambar 4.2 Diagram Class

c. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan sebuah diagram di mana dalam diagram tersebut terdapat semua aktivitas dalam sistem Jurnal guru. Berdasarkan *use case diagram* yang telah dibuat, maka *activity diagram* dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Activity Diagram Login Login

Activity diagram login pada sistem jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut :



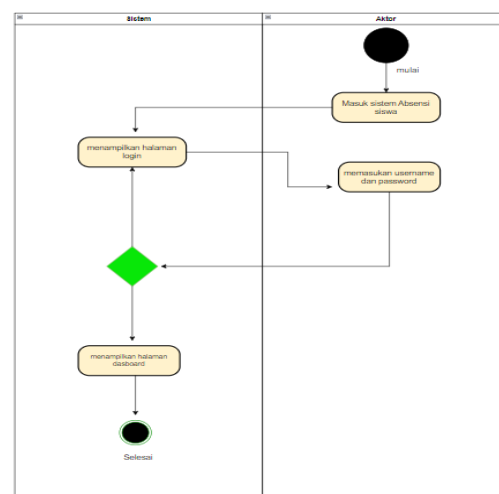
Gambar 4.3 Activity Diagram Login

Keterangan Gambar 4.3:

- Sebelum ke dalam menu utama admin harus melakukan login terlebih dahulu.
- Ketika sudah masuk ke menu login, aktor harus mengisi user dan password terlebih dahulu, jika salah memasukan user atau password maka akan di arahkan kembali ke menu login dan jika berhasil maka akan masuk ke menu utama

2. Activity Diagram Login Guru

Activity diagram data master pada sistem pengelolaan gudang dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut :

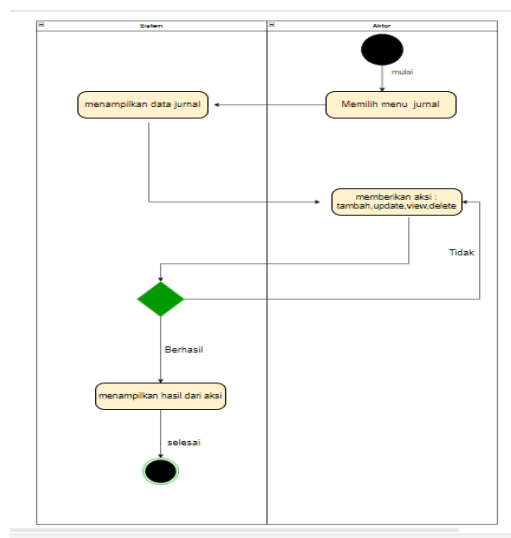


Gambar 4.4 Activity Diagram Login Guru

Keterangan Gambar 4.4

- a. Sebelum guru masuk kedalam sistem,guru harus melakukan login terlebih dahulu.
 - b. Ketika sudah masuk kedalam menu login, maka guru harus mengisi user dan password terlebih dahulu, jika salah memasukan user atau password maka diarahkan ke dalam menu login,seandainya jika benar maka bisa langsung masuk ke menu utama
3. Activity Diagram jurnal Admin

Activity Jurnal, guru menginput data guru dan siswa ke dalam sistem informasi absensi, dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut :



Gambar 4.5 Activity Diagram jurnal pada admin

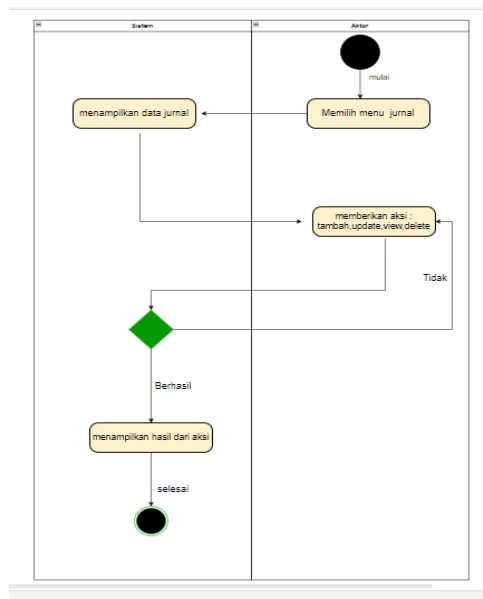
Keterangan Gambar 4.5

- a. Setelah admin berhasil login sistem akan masuk ke halaman utama
- b. Admin memilih menu jurnal, kemudian sistem akan menampilkan data jurnal yaitu: jurnal id,guru,kodeta,tanggal.hari,jam ke,materi,kode kelas,kode mapel,jam mulai,jam selesai,status,waktu presensi.

c. Pilih Tambah untuk menambahkan data pada jurnal, setelah menambahkan data jurnal, selanjutnya pilih update untuk menambahkan materi pada jurnal dan menabsen siswa yang telah di tambahkan pada saat membuat jurnal.

4. Activity Diagram jurnal Guru

Activity Jurnal, guru menginput data guru dan siswa ke dalam sistem informasi absensi, dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut :



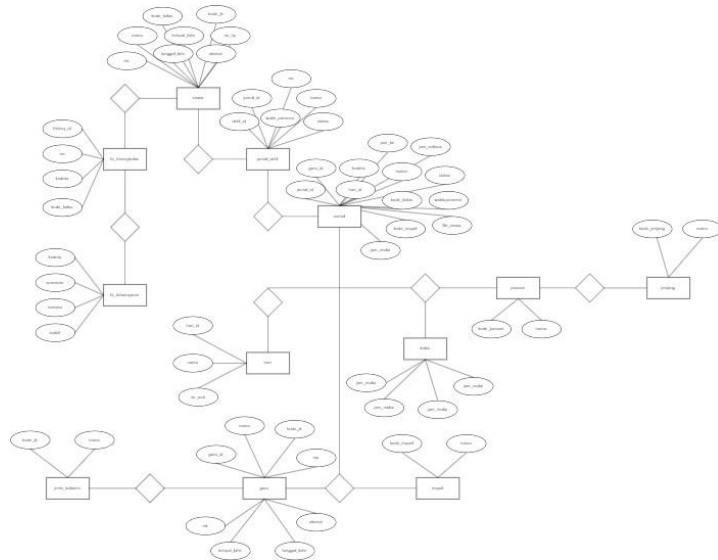
Gambar 4.6 Activity Diagram jurnal Guru

Keterangan 4.6:

- Setelah guru berhasil login pada sistem maka akan masuk ke halaman utama.
- Guru memilih menu jurnal kemudian sistem akan menampilkan data yang sudah di masukan oleh admin yaitu: jurnal id, guru, kodeta, tanggal, hari, jam ke, materi, kode kelas, kode mapel, jam mulai, jam selesai, status, waktu presensi.
- Setelah itu guru memilih aksi/fitur update untuk memasukan materi yang sedang di ajarkan dan menabsen siswa yang hadir

2. Perancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entitas relasi diagram pada sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.7 berikut :



Gambar 4. 7 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

3. Perancangan basisdata (*database*)

Database merupakan komponen penting dalam suatu sistem informasi sebagai kumpulan data yang disimpan pada perangkat komputer sehingga proses penambahan, pengambilan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan mudah. Berikut perancangan database dalam perancangan sistem informasi jurnal guru.

1. Tabel Guru

Struktur tabel guru memiliki 8 atribut yang digunakan untuk menyimpan data guru. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut :

Tabel 4. 1 Tabel Guru

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id_guru	varchar	20	Primary Key
nama	varchar	255	
kode_jk	varchar	11	Foreign Key
nip	varchar	50	
nik	varchar	50	
tempat_lahir	varchar	255	

tanggal_lahir	date		
alamat	varchar	255	

2. Tabel Hari

Struktur tabel hari memiliki 3 atribut yang digunakan untuk menyimpan data hari. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut :

Tabel 4. 2 Tabel Hari

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id_hari	int		Primary Key
nama	varchar	20	
no_urut	int		

3. Tabel Jenis kelamin

Struktur tabel jenis kelamin memiliki 2 atribut yang digunakan untuk menyimpan data jenis kelamin. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut :

Tabel 4. 3 Tabel Jenis kelamin

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Kode_jk	varchar	1	Primary Key
nama	varchar	20	

4. Tabel Jenjang

Struktur Tabel jenjang memiliki 2 atribut yang digunakan untuk menyimpan data jenjang. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut :

Tabel 4. 4 Tabel Jenjang

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Kode_jenjang	varchar	20	Primary Key
nama	varchar	20	

5. Tabel Jurnal

Struktur tabel jurnal memiliki 14 atribut yang digunakan untuk menyimpan data jurnal. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5 Tabel Jurnal

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Jurnal_id	int		Primary Key

Guru_id	varchar	20	Foreign Key
kodeata	varchar	20	Foreign Key
Hari_id	int		Foreign Key
Jam_ke	int		
materi	text		
Kode_kelas	varchar	20	Foreign Key
Kode_mapel	varchar	20	Foreign Key
Jam_mulai	time		
Jam_selesai	time		
status	enum		
waktupresensi	datetime		
File_siswa	varchar	255	
tanggal	date		

6. Tabel Kelas

Struktur tabel kelas memiliki 4 atribut yang digunakan untuk menyimpan data kelas. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.6 Tabel Kelas

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Kode_kelas	varchar	20	Primary Key
Kode_jenjang	varchar	20	Foreign Key
Kode_jurusan	varchar	20	Foreign Key
nama	varchar	20	

7. Tabel Laporan

Struktur tabel laporan memiliki 5 atribut yang digunakan untuk menyimpan data laporan. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut :

Tabel 4.7 Tabel Laporan

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id	int		Primary Key
Tanggal	date		
Kode_jenjang	varchar	50	
Kode_kelas	varchar	50	
Kode_mapel	varchar	225	

8. Tabel Mapel

Struktur tabel mapel memiliki 2 atribut yang digunakan untuk menyimpan data mapel. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut :

Tabel 4.8 Tabel Mapel

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
-------------------	------------------	---------------	-------------------

Kode_mapel	varchar	20	Primary Key
nama	varchar	50	

9. Tabel Siswa

Struktur tabel siswa memiliki 8 atribut yang digunakan untuk menyimpan data siswa. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut :

Tabel 4.9 Tabel Siswa

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
nis	varchar	20	Primary Key
nama	varchar	255	
Kode_kelas	varchar	20	
Kode_jk	varchar	1	
Tempat_lahir	varchar	255	
Tanggal_lahir	date		
No_hp	varchar	20	
alamat	varchar	255	

2. Tabel Tahun ajaran

Struktur tabel tahun ajaran memiliki 4 atribut yang digunakan untuk menyimpan data tahun ajaran. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.10 berikut :

Tabel 4.10 Tabel Tahun ajaran

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
kode_tahun	varchar	20	Primary Key
semester	enum		
nama_tahun	varchar	20	
isaktif	tinyint	1	

3. Tabel User

Struktur tabel user memiliki 13 atribut yang digunakan untuk menyimpan data user. Struktur tabel dapat dilihat pada Tabel 4.11 berikut :

Tabel 4.11 Tabel User

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
id	int		Primary Key
username	varchar	255	
Auth_key	varchar	32	
Password_hash	varchar	255	

Confirmation_token	varchar	255	
status	int		
Superadmin	smallint		
Created_at	int		
Update_at	int		
Registration_ip	varchar	15	
Bind_to_ip	varchar	255	
email	varchar	128	
Email_confirmed	smallint		

4. Perancangan antarmuka (*user interface*)

Perancangan antarmuka (*user interface*) pada sistem informasi pengelolaan gudang adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Desain Antarmuka *home*

Desain antarmuka utama pada sistem informasi absensi siswa dapat dilihat pada Gambar 4.8 berikut :



Gambar 4.8 Rancangan Desain Antarmuka *Home*

2. Rancangan Desain Antarmuka Login

Rancangan antarmuka awal ketika Login seperti pada Gambar 4.9 berikut :

Authorization

Username

Password

☐ Remember me

Login

Gambar 4.9 Rancangan Desain Antarmuka Login

3. Rancangan Desain Antarmuka Tahun Ajaran

Desain antarmuka Tahun Ajaran pada sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.10 berikut :

Jurnal Guru Home Data Sekolah Data Jurnal Laporan User Management Logout (superadmin)

Home / Tahunajaran

Tahunajaran

[Tambah](#) [Export](#)

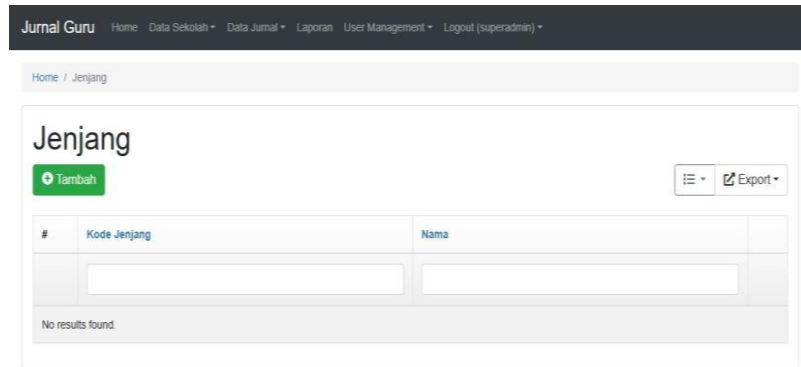
#	Kodeta	Semester	Namata	Isaktif

No results found.

Gambar 4.10 Rancangan Desain Antarmuka Tahun Ajaran

4. Rancangan Desain Antarmuka Jenjang

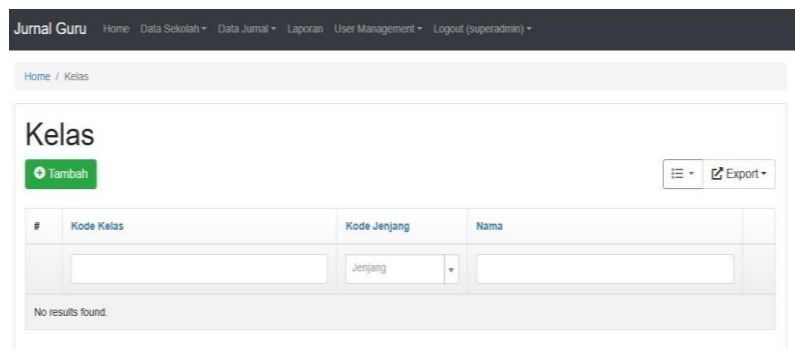
Desain antarmuka jenjang pada sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.11 berikut :



Gambar 4.11 Rancangan Desain Antarmuka Jenjang

5. Rancangan Desain Antarmuka Kelas

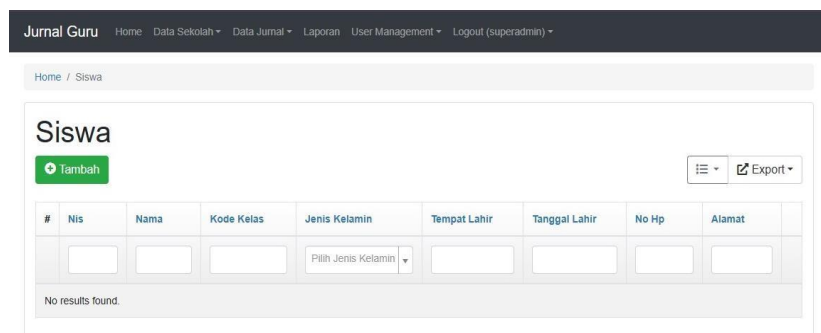
Desain antarmuka kelas pada sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.12 berikut :



Gambar 4.12 Rancangan Desain Antarmuka Kelas

6. Rancangan Desain Antarmuka Siswa

Desain antarmuka siswa pada sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.13 berikut :



Gambar 4.13 Rancangan Desain Antarmuka Absensi Siswa

7. Rancangan Desain Antarmuka Guru

Desain antarmuka guru pada sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.14 berikut :

Gambar 4.14 Rancangan Desain Antarmuka Guru

8. Rancangan Desain Antarmuka Mapel (mata pelajaran)

Desain antarmuka mapel (mata pelajaran) pada sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.15 berikut :

Gambar 4.15 Rancangan Desain Antarmuka Mapel (mata pelajaran)

9. Rancangan Desain Antarmuka Jurnal

Desain antarmuka jurnal pada sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.16 berikut :

Jurnal

[Tambah](#) [Export](#)

#	Jurnal ID	Guru	Kodeta	Tanggal	Hari	Jam Ke	Materi	Kode Kelas	Kode Mapel	Jam Mulai	Jam Selesai
	<input type="text"/>	<input type="text" value="Guru"/>	<input type="text" value="Tahunajaran"/>	<input type="text" value="dd/mm/yyyy"/>	<input type="text" value="Pilih Hari"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="Kelas"/>	<input type="text" value="Mapel"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

No results found.

Gambar 4.16 Rancangan Desain Antarmuka Jurnal

10. Rancangan Desain Antarmuka Laporan Kehadiran Guru

Desain antarmuka laporan kehadiran guru pada sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.17 berikut :

Laporan Kehadiran Guru

Tanggal:

Kode Kelas:

Kode Mapel:

[Filter](#) [Reset](#)

Daftar Laporan

No	Tanggal	Nama Guru	Kode Kelas	Kode Mapel	Status	Waktu Presensi
----	---------	-----------	------------	------------	--------	----------------

[Excel](#)

Gambar 4.17 Rancangan Desain Antarmuka Laporan Kehadiran Guru

4.2.3 Implementasi *Coding*

Tahap implementasi *coding* merupakan tahap pada pengembangan sistem yang dilakukan setelah tahap analisis dan tahap desain atau perancangan. Desain yang telah dibuat kemudian diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman sehingga sistem dapat digunakan dengan baik sesuai dengan fungsinya. Dalam perancangan sistem informasi pengelolaan

gudang ini dibagi menjadi dua tahap implementasi, yaitu implementasi *database* dan implementasi fungsi.

A. Implementasi *Database*

Rancangan basis data yang telah dibuat pada tahap desain kemudian diimplementasikan menggunakan *database MySQL*. Implementasi basis data tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Tabel Guru

Implementasi tabel Guru pada perancangan sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.18 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 guru_id	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 nama	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 kode_jk	varchar(1)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 nip	varchar(50)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 nik	varchar(50)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6 tempat_lahir	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7 tanggal_lahir	date			Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	8 alamat	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More

Gambar 4.18 Tabel Guru

2. Tabel Hari

Implementasi tabel hari pada perancangan sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.19 berikut :

Table structure Relation view									
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 hari_id	int			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 nama	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 no_urut	int			No	None			Change Drop More

Gambar 4. 19 Tabel Hari

3. Tabel Jenis kelamin

Implementasi tabel Jenis kelamin pada perancangan sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.20 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	kode_jk	varchar(1)	utf8mb4_unicode_ci	No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2	nama	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More

☐ Check all
 With selected: [Browse](#) [Change](#) [Drop](#) [Primary](#) [Unique](#) [Index](#) [Spatial](#) [Full](#)

Gambar 4.20 Tabel Jenis kelamin

4. Tabel Jenjang

Implementasi tabel Jenjang pada perancangan sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.21 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	kode_jenjang	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2	nama	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More

☐ Check all
 With selected: [Browse](#) [Change](#) [Drop](#) [Primary](#) [Unique](#) [Index](#) [Spatial](#) [Full](#)

Gambar 4. 21 Tabel Jenjang

5. Tabel Jurnal

Implementasi tabel Jurnal pada perancangan sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.22 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	jurnal_id	int		No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2	guru_id	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3	kode_tk	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4	hari_id	int		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5	jam_ke	int		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6	materi	text	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7	kode_kelas	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	8	kode_mapel	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	9	jam_mulai	time		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	10	jam_selesai	time		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	11	status	enum('HADIR', 'SAKIT', 'ALPA', 'IZIN')	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	12	waktupresensi	datetime		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	13	file_siswa	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	14	tanggal	date		Yes	NULL			Change Drop More

Gambar 4. 22 Tabel Jurnal

6. Tabel Kelas

Implementasi tabel Kelas pada perancangan sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.23 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	kode_kelas	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2	kode_jenjang	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3	kode_jurusan	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4	nama	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More

Gambar 4. 23 Tabel kelas

7. Tabel Laporan

Implementasi tabel Laporan pada perancangan sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.24 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	id	int		No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2	tanggal	date		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3	kode_jenjang	varchar(50)	utf8mb4_unicode_ci	No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4	kode_kelas	varchar(50)	utf8mb4_unicode_ci	No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5	kode_mapel	varchar(225)	utf8mb4_unicode_ci	No	None			Change Drop More

Gambar 4.24 Tabel Laporan

8. Tabel Mapel (mata pelajaran)

Implementasi tabel Mapel pada perancangan sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.25 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1	kode_mapel	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci	No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2	nama	varchar(50)	utf8mb4_unicode_ci	Yes	NULL			Change Drop More

Gambar 4. 25 Tabel Mapel

9. Tabel Siswa

Implementasi tabel Siwa pada perancangan sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.26berikut :

Table structure									
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 nis	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 nama	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 kode_kelas	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 kode_jk	varchar(1)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 tempat_lahir	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6 tanggal_lahir	date			Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7 no_hp	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	8 alamat	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More

Gambar 4.26 Tabel Siswa

10. Tabel Tahun ajaran

Implementasi tabel Tahun ajaran pada perancangan sistem informasi jurnal guru dapat dilihat pada Gambar 4.27 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 kodeta	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 semester	enum('GASAL', 'GENAP')	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 namata	varchar(20)	utf8mb4_unicode_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 isaktif	tinyint(1)			Yes	0			Change Drop More

Gambar 4. 27 Tabel Tahun ajaran

11. Tabel User

Implementasi tabel User pada perancangan sistem informasi Absensi siswa dapat dilihat pada Gambar 4.28 berikut :

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 id	int			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/>	2 username	varchar(255)	utf8mb3_general_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	3 auth_key	varchar(32)	utf8mb3_general_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	4 password_hash	varchar(255)	utf8mb3_general_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	5 confirmation_token	varchar(255)	utf8mb3_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	6 status	int			No	1			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	7 superadmin	smallint			Yes	0			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	8 created_at	int			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	9 updated_at	int			No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	10 registration_ip	varchar(15)	utf8mb3_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	11 bind_to_ip	varchar(255)	utf8mb3_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	12 email	varchar(128)	utf8mb3_general_ci		Yes	NULL			Change Drop More
<input type="checkbox"/>	13 email_confirmed	smallint			No	0			Change Drop More

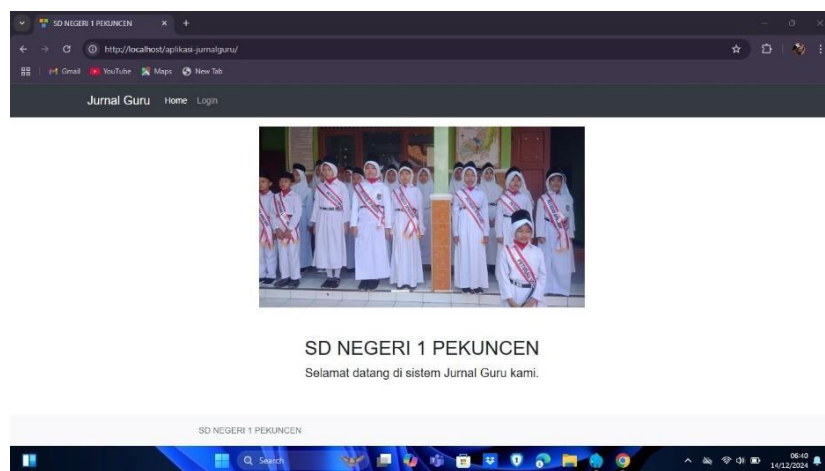
Gambar 4. 28 Tabel User

B. Perancangan antarmuka (*user interface*)

Perancangan antarmuka (*user interface*) pada sistem informasi jurnal guru dibuat kemudian diimplementasikan dengan menggunakan *framework* Yii dan bahasa pemrograman PHP adalah sebagai berikut :

1. Implementasi Antarmuka Halaman Home

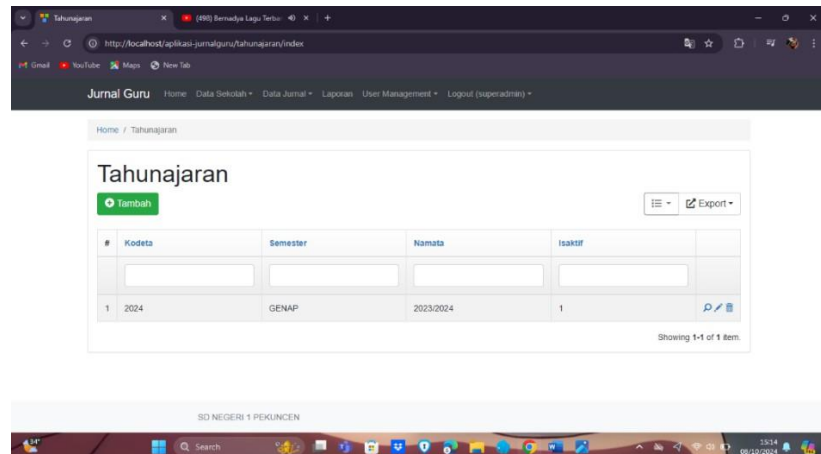
Berikut adalah implementasi tampilan antarmuka sistem informasi jurnal guru.



Gambar 4. 29 Tampilan Implementasi Antarmuka
halaman Home

2. Implementasi Antarmuka Halaman Tahun Ajaran

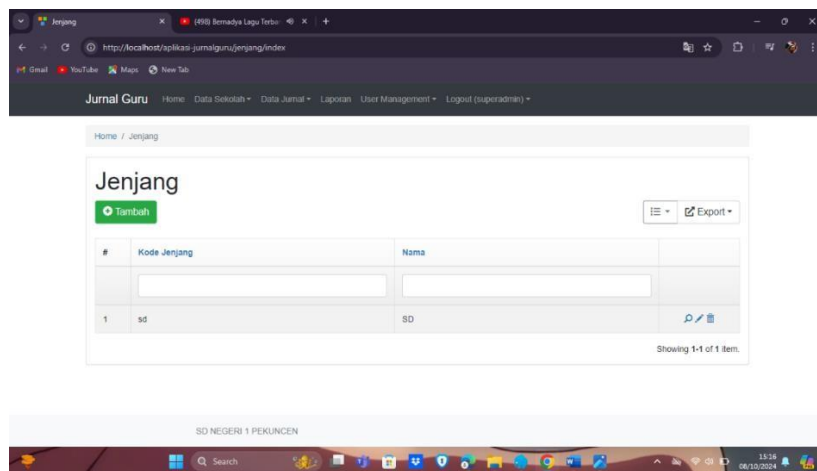
Implementasi antarmuka halaman ini menampilkan Tahun Ajaran, admin bisa mengakses halaman ini jika ada perubahan atau penambahan data tahun ajaran



Gambar 4.30 Tampilan Implementasi Antarmuka halaman Tahun Ajaran

3. Implementasi Antarmuka Halaman Jenjang

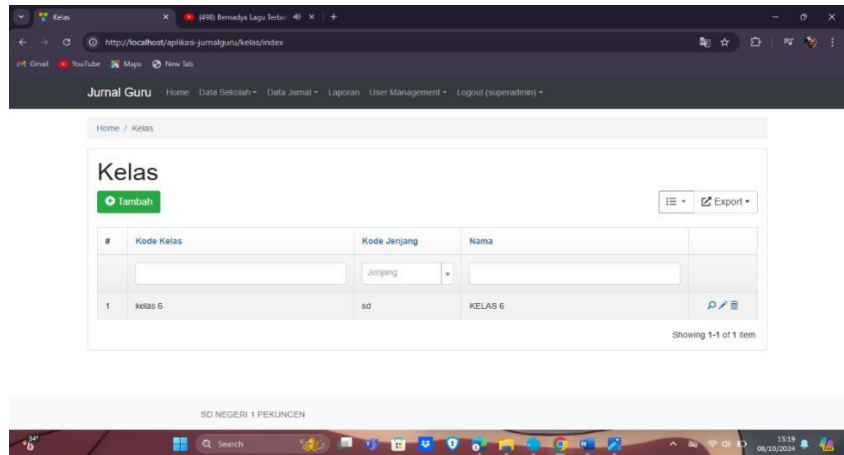
Implementasi halaman ini menampilkan Jenjang, admin bisa mengakses halaman ini jika ada perubahan atau penambahan data Jenjang



Gambar 4. 31 Tampilan Implementasi Antarmuka halaman jenjang

4. Implementasi Antarmuka Halaman kelas

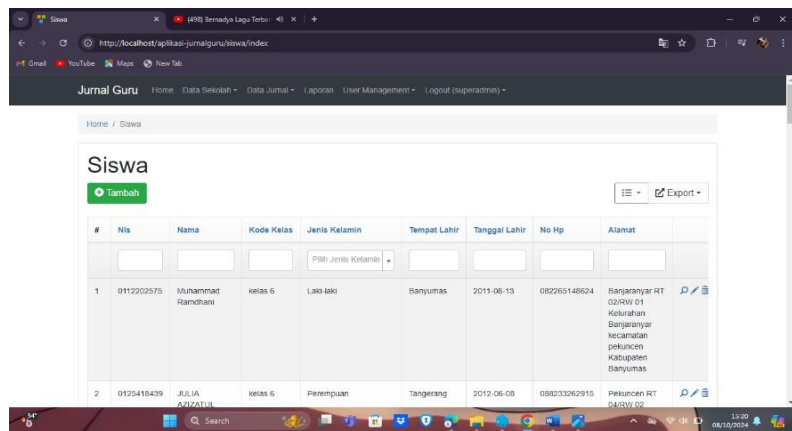
Implementasi Di halaman kelas ini berisi data kelas 1 sampai kelas 6, ini untuk mempermudah admin untuk melihat data siswa sesuai kelasnya.



Gambar 4. 32 Tampilan Implementasi Antarmuka halaman kelas

5. Implementasi Antarmuka Halaman Siswa

Implementasi halaman siswa ini berisi data siswa mulai dari NIS, nama, kelas, Alamat, jenis kelamin, tanggal lahir, dan no telp. Admin dapat mengakses halaman ini jika ada perubahan atau penambahan.



Gambar 4. 33 Tampilan Implementasi Antarmuka halaman siswa

6. Implementasi Antarmuka Halaman Guru

Implementasi Halaman ini berisi data guru yang berisi Guru ID, nama, jenis kelamin, NIP, NIK Tanggal lahir, Alamat. Admin dapat mengakses halaman ini jika ada perubahan atau penambahan.

#	Guru ID	Nama	Kode Jk	Nip	NIK	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Alamat
1	0239763664130143	DEWI IRYANAH.S Pd SD	PEREMPUAN	198509072023212015	3302164709650004	Tangerang	Jul 9, 1985	PEKUI RT 2 R
2	2549743646300043	SITI KHASANAH.S Pd	PEREMPUAN	196512171985082002	3302165712650002	Brebes	Dec 17, 1965	TUBU RT 1 E
3	2850748649200002	IDA ROSIDAH.S Pd SD	PEREMPUAN	197005182005012007	3302165806700002	Banyumas	May 18, 1970	PEKUI RT 1 E

Gambar 4. 34 Tampilan Implementasi Antarmuka halaman guru

7. Implementasi Antarmuka Halaman Mapel (mata pelajaran)

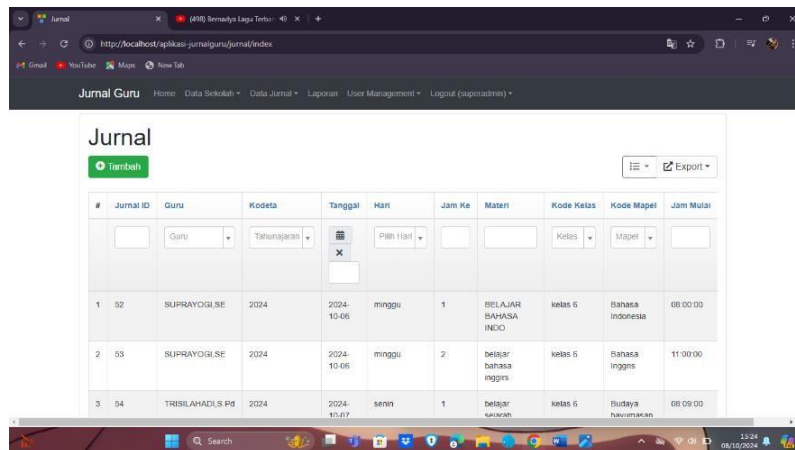
Implementasi Halaman mapel (mata pelajaran) atau mata pelajaran ini berisi kode mapel dan nama mapel, Admin dapat mengakses halaman ini jika ada perubahan atau penambahan.

#	Kode Mapel	Nama
1	Etns Indo	Bahasa Indonesia
2	Etns Inggris	Bahasa Inggris
3	Etns Jawa	Bahasa Jawa
4	Bud BIAS	Budaya banyumasan
5	IPAS	ilmu pengetahuan alam dan sosial

Gambar 4. 35 Tampilan Implementasi Antarmuka halaman mapel (Mata Pelajaran)

8. Implementasi Antarmuka Halaman Jurnal

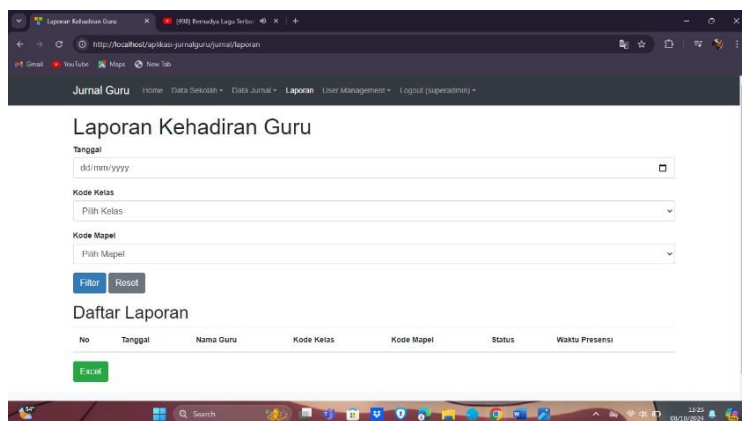
Implementasi Di halaman jurnal ini sedikit berbeda dengan halaman halaman yang lain karna bukan hanya admin saja yang bisa mengakses halaman ini tetapi guru juga bisa mengakses halaman ini. Halaman jurnal berisi Jurnal ID, guru kode tahun ajaran, tanggal, hari, jam ke, materi, kode kelas, jam mulai, jam selesai. Di halaman inilah guru bisa mengabsen siswa.



Gambar 4. 36 Tampilan Implementasi Antarmuka halaman jurnal

9. Implementasi Antarmuka halaman Laporan Kehadiran guru

Implementasi Halaman Laporan kehadiran guru ini bisa diakses oleh guru juga untuk absen, halaman ini berisi tanggal, kode kelas, kode mapel, status, dan waktu presensi.



Gambar 4. 37 Tampilan Implementasi Antarmuka halaman laporan kehadiran guru

4.2.4 Pengujian Sistem

Pengujian User Acceptance Testing (UAT). User Acceptance Testing (UAT) adalah tahap pengujian terakhir dalam siklus pengembangan perangkat lunak yang dilakukan oleh pengguna akhir (end user) untuk memastikan bahwa perangkat lunak atau sistem yang telah dikembangkan memenuhi kebutuhan dan persyaratan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan utama dari UAT adalah untuk memverifikasi bahwa aplikasi atau sistem yang dikembangkan siap digunakan dalam lingkungan nyata dan

dapat berfungsi sesuai dengan ekspektasi pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada guru atau responden untuk mengetahui tanggapan responden terhadap sistem yang telah dibuat. Jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari beberapa tingkatan yang dapat dipilih dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut :

Jawaban	Bobot
Sangat Baik (SB)	7
Baik (B)	6
Cukup Baik (CB)	5
Sangat Mudah (SM)	4
Mudah (M)	3
Cukup Mudah (CM)	2
Sulit (S)	1

Angket ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem informasi jurnal guru berbasis web ini dengan mengisi atau menjawab dari beberapa pertanyaan yang diajukan.

Pertanyaan tersebut dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut :

No	Pertanyaan	S	CM	M	SM	CB	B	SB
1.	Apakah sistem absensi ini mudah digunakan?							
2.	Apakah fitur pencatatan absensi berjalan dengan baik?							
3.	Apakah tampilan sistem ini jelas dan mudah dipahami							
4.	Apakah sistem bekerja dengan cepat dan tanpa hambatan?							
5.	Bagaimana Tingkat kepuasan anda terhadap							

	sistem absensi ini secara keseluruhan?							
6.	Seberapa efektif sistem ini dalam meminimalisir kesalahan pencatatan kehadiran?							

Table 4.14 Data jawaban kuisioner

No	Pertanyaan	S	CM	M	SM	CB	B	SB
1.	Apakah sistem absensi ini mudah digunakan?			4		13	11	4
2.	Apakah fitur pencatatan absensi berjalan dengan baik?	4		5		9	5	10
3.	Apakah tampilan sistem ini jelas dan mudah dipahami	3		6		9	3	11
4.	Apakah sistem bekerja dengan cepat dan tanpa hambatan?		3	5		5	11	9
5.	Bagaimana Tingkat kepuasan anda terhadap sistem absensi ini secara keseluruhan?		3	3		3	11	13
6.	Seberapa efektif sistem ini dalam meminimalisir kesalahan pencatatan kehadiran?	3		3		4	8	11

Tabel 4.15 Olah Data Pengujian UAT

No	Jawaban
----	---------

	Pertanyaan	S x1	CM x2	M x3	SM x4	CB x5	B x6	SB x7	Total
1.	Apakah sistem absensi ini mudah digunakan?	0x1	0x2	4x3	0x4	13x5	11x6	4x7	171
2.	Apakah fitur pencatatan absensi berjalan dengan baik?	4x1	0x2	5x3	0x4	9x5	5x6	10x7	164
3.	Apakah tampilan sistem ini jelas dan mudah dipahami	3x1	0x2	6x3	0x4	9x5	3x6	11x7	161
4.	Apakah sistem bekerja dengan cepat dan tanpa hambatan?	0x1	3x2	5x3	0x4	5x5	11x6	9x7	175
5.	Bagaimana Tingkat kepuasan anda terhadap sistem absensi ini secara keseluruhan?	0x1	3x2	3x3	0x4	3x5	11x6	13x7	187
6.	Seberapa efektif sistem ini dalam meminimalisir kesalahan pencatatan kehadiran?	3x1	0x2	3x3	0x4	4x5	8x6	11x7	157

Tabel 4.16 Hasil Analisa Pengujian UAT

No	Analisa	Hasil Analisa
1.	Analisa pertanyaan pertama	Berdasarkan pertanyaan pertama dari 33 responden diperoleh total nilai 171. Nilai

		rata-ratanya adalah $171/33 = 5,18$. Presentase nilainya adalah $5,18/7 \times 100 \% = 74\%$
2.	Analisa pertanyaan kedua	Berdasarkan pertanyaan pertama dari 33 responden diperoleh total nilai 164. Nilai rata-ratanya adalah $164/33 = 4,96$. Presentase nilainya adalah $4,96/7 \times 100 \% = 70\%$
3.	Analisa pertanyaan ketiga	Berdasarkan pertanyaan pertama dari 33 responden diperoleh total nilai 161. Nilai rata-ratanya adalah $161/33 = 4,87$. Presentase nilainya adalah $4,87/7 \times 100 \% = 68\%$
4.	Analisa pertanyaan keempat	Berdasarkan pertanyaan pertama dari 33 responden diperoleh total nilai 175. Nilai rata-ratanya adalah $175/33 = 5,30$. Presentase nilainya adalah $5,30/7 \times 100 \% = 75\%$
5.	Analisa pertanyaan kelima	Berdasarkan pertanyaan pertama dari 33 responden diperoleh total nilai 187. Nilai rata-ratanya adalah $187/33 = 5,66$. Presentase nilainya adalah $5,66/7 \times 100 \% = 80\%$
6.	Analisa pertanyaan keenam	Berdasarkan pertanyaan pertama dari 31 responden diperoleh total nilai 157. Nilai rata-ratanya adalah $157/31 = 5,06$. Presentase nilainya adalah $5,06/7 \times 100 \% = 72\%$

Berdasarkan data hasil dari Analisa dapat disimpulkan bahwa sistem informasi jurnal guru mempunyai tampilan yang cukup menarik dengan presentase nilai sebesar 74%. Selanjutnya fitur pencatatan absensi pada

sistem informasi jurnal guru bisa digunakan dengan baik dengan nilai presentase 70%. Selanjutnya sistem informasi jurnal guru mempunyai tampilan sistem yang jelas dan mudah dipahami dengan nilai presentase 68%. Selanjutnya sistem informasi jurnal guru ini bekerja dengan cepat dan tanpa hambatan dengan nilai presentase 75%. Selanjutnya Tingkat kepuasan responden terhadap sistem absensi ini secara keseluruhan dengan nilai presentase 80%. Kemudian keefektif sistem ini dalam meminimalisir kesalahan pencatatan kehadiran dengan nilai presentase 72%.

Perhitungan rata_rata hasil total presentase pengujian UAT seluruh pertanyaan berdasarkan responden kuisioner adalah sebagai berikut :

$$(74\% + 70\% + 68\% + 75\% + 80\% + 72\%)/6 = 73,16\%$$

Dari hasil perhitungan presentase nilai pengujian UAT dapat disimpulkan apakah sistem informasi jurnal guru dapat diterima dan bermanfaat bagi pengguna serta menganalisa kelemahan/kekurangan dalam sistem informasi jurnal guru ini agar bisa diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan kebutuhan sistem informasi jurnal guru, dengan presentase nilai 73,16% sistem ini dapat diterima dengan baik dan tergolong kriteria cukup baik.

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah aplikasi telah berhasil dirancang dan dibangun dengan berbasis *website*. Sistem informasi jurnal guru dapat mempermudah dan meningkatkan kecepatan guru dan karyawan dalam mengelola, sistem ini telah diuji dengan menggunakan metode Pengujian User Acceptance Test (UAT). Berdasarkan metode pengujian terhadap sistem ini dapat disimpulkan dalam pengujian UAT menunjukan bahwa tampilan menu dan fitur sistem informasi jurnal guru bisa diterima dan cukup baik.

Sistem informasi jurnal guru yang dikembangkan telah berhasil memfasilitasi proses pencatatan dan pengelolaan data absensi siswa dan penginputan catatan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien. Sistem ini telah membantu mengurangi kesalahan dan ketidaktepatan dalam pencatatan absensi siswa dan penginputan catatan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan sistem informasi jurnal guru juga telah memudahkan guru dan admin dalam memantau dan menganalisis data absensi siswa dan pencatatan jurnal. Sistem ini telah meningkatkan akurasi dan kecepatan

dalam pengolahan data absensi siswa dan penginputan catatan kegiatan belajar mengajar.

5.2 Saran

Aplikasi yang dikembangkan masih memiliki kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis mengajukan saran untuk pengembangan selanjutnya pada sistem informasi jurnal guru yang dapat dipertimbangkan sehingga aplikasi lebih baik lagi dan memberikan manfaat yang lebih maksimal. Adapun saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan pemeliharaan dan pembaruan sistem secara berkala untuk meningkatkan kinerja dan keamanan.
2. Perlu ditambahkan fitur notifikasi untuk mengingatkan guru tentang absensi siswa.
3. Perlu dilakukan pelatihan bagi guru dan admin untuk meningkatkan kemampuan menggunakan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Perspektif Kebijakan Publik.”
- [2] “UNIKOM_FahmiFajarAtqiya_BAB II”.
- [3] “Siklus Hidup Pengembangan Sistem Informasi.”
- [4] D. Untuk, M. Persyaratan Kelulusan Mata Kuliah Praktek, K. Lapangan, dan M. N. Ajimi, “LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN RANCANG BANGUN APLIKASI PELAYANAN POSYANDU BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: POSYANDU DESA CINANAS).”
- [5] “178160079 - Dewi Ramadhani - LKP”.
- [6] “LAPORAN KERJA PRAKTEK.”
- [7] W. Zhang, M. Xu, Y. Feng, Z. Mao, dan Z. Yan, “The Effect of Procrastination on Physical Exercise among College Students—The Chain Effect of Exercise Commitment and Action Control,” *International Journal of Mental Health Promotion*, vol. 26, no. 8, hlm. 611–622, 2024, doi: 10.32604/ijmhp.2024.052730.
- [8] R. P. Ganesha, M. Medan, dan S. Utara, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Penerapan Aplikasi Mobil dan Persediaan Barang Pada Bengkel Turbo Otomotif,” *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 3, no. 1, 2018, doi: 10.33395/remik.v4i1.10847.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kerangka Acuan

Nama Pembimbing Lapangan	: Aribawa Julinanto I.S., S.E
Jabatan	: Direktur
Telepon/Email	: 0852-27212895/aribawajis@gmail.com
Nama Mahasiswa	: Sri Maylani Putrisari (42321038) Adam Muhammad Iqbal Fahrizal (42321041)
Dosen Pembimbing	: Danar Ardian Pramana, S.Si., M.Sc.
Judul/Topik/Tema	: Rancang Bangun Sistem Informasi Jurnal Guru Berbasis <i>Website</i> .
Uraian Singkat	: Sistem Informasi Jurnal Guru ini dibangun untuk meminimalisir kesalahan dalam proses absensi siswa dan pencatatan jurnal pada SD Negeri 1 Pekuncen.
Perkiraan Jangka Waktu	: 1 Agustus 2024 s/d 30 September 2024

Lampiran 2

Formulir Penilaian Praktek Kerja Lapangan



FORM PENILAIAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN TAHUN 2024

Nama Lengkap : Sri Maylani Putrisari
NIM : 42321038
Nama Instansi/Perusahaan : CV Prabu Bima Tech
Alamat Instansi/Perusahaan : Perum Saphire Estate Blok E No.7 Sumampir, kec.
Purwokerto Utara, kab. Banyumas, Jawa Tengah
53125

Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan kualitas dan kompetensi mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Peradaban yang telah diterima melaksanakan PKL. Bapak/Ibu/Saudara dimohon untuk mengisi kuesioner ini dengan memberi tanda silang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban :

- Sangat Baik = SB (range nilai 81 – 100)
- Baik = B (range nilai 66 – 80)
- Cukup = C (range nilai 50 – 65)
- Kurang = K (range nilai 30 – 49)
- Sangat Kurang = SK (range nilai < 30)

1. ADAPTASI (Penyesuaian Diri)

NO	ASPEK PENILAIAN	SB	B	C	K	SK
1	Interaksi dengan rekan kerja dan pimpinan Instansi		✓			
2	Keterlibatan dalam kegiatan Instansi	✓				
3	Kesiapan menggunakan perangkat kerja		✓			

4	Pemahaman terhadap tugas – tugas yang diberikan		√			
5	Kesediaan menerima peraturan Instansi	√				

2. KEDISIPLINAN

NO	ASPEK PENILAIAN	SB	B	C	K	SK
1	Ketaatan pada aturan jadwal/jam kerja	√				
2	Presensi dan perizinan	√				
3	Kemampuan melaksanakan tugas secara tepat	√				

3. INISIATIF

NO	ASPEK PENILAIAN	SB	B	C	K	SK
1	Memiliki inisiatif dalam melaksanakan pekerjaan	√				
2	Kesediaan bertanya untuk tugas yang tidak dipahami	√				
3	Melaksanakan tugas dengan segera	√				

4. KERJASAMA

NO	ASPEK PENILAIAN	SB	B	C	K	SK
1	Mampu membina hubungan baik dengan pembina	√				
2	Mampu membina hubungan baik dengan rekan kerja	√				

FORM PENILAIAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN TAHUN 2024

Nama Lengkap : Adam Muhammad Iqbal Fahrizal
 NIM : 42321041
 Nama Instansi/Perusahaan : CV Prabu Bima Tech
 Alamat Instansi/Perusahaan : Perum Sapphire Estate Blok E No.7 Sumampir, kec. Purwokerto Utara, kab. Banyumas, Jawa Tengah 53125

Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan kualitas dan kompetensi mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Peradaban yang telah diterima melaksanakan PKL. Bapak/Ibu/Saudara dimohon untuk mengisi kuesioner ini dengan memberi tanda silang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban :

- Sangat Baik = SB (range nilai 81 – 100)
- Baik = B (range nilai 66 – 80)
- Cukup = C (range nilai 50 – 65)
- Kurang = K (range nilai 30 – 49)
- Sangat Kurang = SK (range nilai < 30)

1. ADAPTASI (Penyesuaian Diri)

NO	ASPEK PENILAIAN	SB	B	C	K	SK
1	Interaksi dengan rekan kerja dan pimpinan Instansi		√			
2	Keterlibatan dalam kegiatan Instansi	√				
3	Kesiapan menggunakan perangkat kerja		√			
4	Pemahaman terhadap tugas – tugas yang diberikan		√			

5	Kesediaan menerima peraturan Instansi	√				
---	---------------------------------------	---	--	--	--	--

2. KEDISIPLINAN

NO	ASPEK PENILAIAN	SB	B	C	K	SK
1	Ketaatan pada aturan jadwal/jam kerja	√				
2	Presensi dan perizinan	√				
3	Kemampuan melaksanakan tugas secara tepat	√				

3. INISIATIF

NO	ASPEK PENILAIAN	SB	B	C	K	SK
1	Memiliki inisiatif dalam melaksanakan pekerjaan	√				
2	Kesediaan bertanya untuk tugas yang tidak dipahami	√				
3	Melaksanakan tugas dengan segera	√				

4. KERJASAMA

NO	ASPEK PENILAIAN	SB	B	C	K	SK
1	Mampu membina hubungan baik dengan pembina	√				
2	Mampu membina hubungan baik dengan rekan kerja	√				

Lampiran 3

Jadwal Kegiatan Praktek Kerja Lapangan

Nama Pembimbing Lapangan : Aribawa Julinanto I.S., S.E

Jabatan : Direktur

Nama/NIM : Sri Maylani Putrisari/42321038

Adam Muhammad Iqbal

Fahrizal/42321041

Instansi : CV Prabu Bima Tech

Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Jurnal
Guru Berbasis *Website*.

No	Hari,Tanggal	Kegiatan
Minggu Ke 1		
1.	Kamis, 1-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none">- Perkenalan di tempat PKL- Membuat desain perkenalan diri sendiri dan di upload di instagram PrabubimaTech
2.	Jumat, 2-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none">- Perkenalan dasar tentang cara membuat sistem
3.	Sabtu,3-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none">- perkenalan dasar tentang cara membuat sistem
4.	Senin,5-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none">- Mengerjakan tugas dari Prabu Bima Tech tentang membuat rancangan sistem dengan Framework Yii
5.	Selasa,6-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none">- Membuat rancangan tentang perancangan sistem nilai dan akademik.
6.	Rabu,7-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none">- Membuat database dan direlasikan
Minggu ke 2		
7.	Senin,12-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none">- Mengitik perancangan sistem nilai dan akademik di Microsft word
8.	Selasa,13-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none">- Menyelesaikan perancangan sistem- Membuat <i>website</i> pemilu untuk latihan menggunakan <i>framework</i> Yii

9.	Rabu, 14-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Pengajuan judul PKL kepada dosen pembimbing - Menampilkan halaman home dari <i>website</i> pemilu - Pembagian mentor pada anak PKL/Magang
10.	Kamis, 15-agustus-2024	- Prabu Bima Tech mengadakan lomba-lomba dan acara syukuran
11.	Jumat, 16-agustus-2024	- Memasukan databe dan koneksikan dengan PHP
- Minggu ke 3		
12.	Senin, 19-agustus-2024	- Menambahkan halaman setting pada <i>website</i> pemilu
13.	Selasa, 20-agustus-2024	- Memperbaiki kesalahan di halaman setting
14.	Rabu, 21-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan tombol entri dan mencoba memasukan data - Menampilkan data di halaman setting.
15.	Kamis, 22-agustus-2024	- Menambahahkan tombol update dan tombol hapus
16.	Jumat, 23-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki tampilan update pada halaman setting - Acara rutin dari Prabu bima tech agenda ngaji bareng
Minggu ke 4		
17.	Senin, 26-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan halaman kandidat - Memunculkan tombol tambah kandidat dan menambahkan data kandidat agar bisa tampil di halaman kandidat - menambahkan tombol view, update dan delete
18.	Selasa, 27-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - memperbaiki tombol view - menambahkan fitur agar data bisa di expor ke excel
19.	Rabu, 28-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - menambahkan halaman visi kandidat - menambahkan tombol tambah visi, menambahkan visi agar muncul di halaman visi - memunculkan nama kandidat pada halaman visi - menambahkan halaman misi dan memunculkan visi dan nama kandidat pada tampilan halaman misi

19.	Kamis,29-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - membuat halaman pemilihan dan halaman pemilihan detail - menambahkan halaman token
20.	Jumat,30-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - agenda ngaji bareng
Minggu ke 5		
21.	Senin,2-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - melanjutkan latihan membuat <i>website</i> pemilu - memperbaiki halaman pemilihan
22.	Selasa,3-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - memperbaiki halaman pemilihan dan menampilkan token di halaman token
22.	Rabu,4-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - mengubah tampilan halaman home
23.	Kamis,5-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - menyelesaikan <i>website</i> pemilu dan menambahkan fitur memasukan token pada halaman home
24.	Jumat,6-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - agenda ngaji bareng
Minggu ke 6		
25.	Senin,9-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - mempresentasikan <i>website</i> pemilu pada mentor
26.	Selasa,10-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - mengimport database dari mentor dan membuat project baru
27.	Rabu,11-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - meminta data dari studi kasus Project PKL ke SD Negeri 1 pekuncen - menambahkan dibagian menu guru (jenis kelamin) - merubah Navbar (nama menu dibuat huruf pertamanya kapital semua) - halaman jenjang (menghapus input kelas pada relasi) - halaman jenis kelamin (menghapus input guru dari relasi) - halaman tahun ajaran (menghapus input history kelas dari relasi) - halaman mapel (menghapus input jurnal dari relasi)
28.	Kamis,12-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - bisa menginput jurnal beserta siswanya
29.	Jumat,13-agustus-2024	<ul style="list-style-type: none"> - agenda ngaji bareng
Minggu ke 6		

30.	Selasa,17-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - pada menu jurnal menambahkan, jam mulai dan jam akhir di buat 24 jam dan untuk jurnal detainya diconcat - untuk pada bagian guru menambahkan fitur dropdown dan menampilkan kode_pegawai-nama guru - pada hari menambahkan no_urut - menghapus status dan waktu pada saat membuat jurnal
31.	Rabu,18-september 2024	<ul style="list-style-type: none"> - memperbaiki tampilan halaman jurnal
32.	Kamis, 19-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - memperbaiki tahun ajaran pada bagian controller
33.	Jumat,20-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - presentasi awal project PKL
Minggu ke 7		
34.	Senin,23-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - memperbaiki revisi halaman dan membuat halaman laporan
35.	Selasa,24-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - memperbaiki halaman laporan dan mendapatkan nama hari berdasarkan tanggal
34.	Rabu,25-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - memperbaiki halaman laporan dan mendapatkan nama hari berdasarkan tanggal dan menambahkan vitur all pada saat memilih kode kelas dan kode mapel - menambahkan tombol reset dan filter pada halaman laporan - menambahkan fitur data bisa di jadikan excel
35.	Kamis,26-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - memasukan query pada database
36.	Jumat,27-september-2024	<ul style="list-style-type: none"> - presentasi akhir dan menampilkan project kepada seluruh karyawan dan juga mentor

Lampiran 4

Kartu Bimbingan PKL








PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS SAINS DAN
TEKNOLOGI UNIVERSITAS PERADABAN

KARTU BIMBINGAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)

Nama : Sri Maylani Putrisari
Adam Muhammad Iqbal Fahrizal
NIM : 42321038
42321041
Dosen Pembimbing : Danar Ardian Pramana, S.Si., M.Sc.
Pembimbing Lapangan : Aribawa Julianto I.S., S.E
Tempat Kerja Praktek : CV Prabu Bima Tech
Judul PKL : Rancang Bangun Sistem Informasi Jurnal Guru
Berdasarkan *Website*

CATATAN BIMBINGAN PKL

No.	Tanggal	Catatan Bimbingan	Tanda Tangan
1	19-Agustus-2024	Pengajuan judul dan penjelasan alur sistem	
2	3-Oktober-2024	Bimbingan sistem (revisi dibagian is aktif)	
3	11-Desember-2024	Bimbingan Laporan (revisi dibagian spasi)	
4	11-Desember-2024	Penjelasan sistem yang sudah direvisi	
5	18-Desember-2024	ACC	

Bumiayu, 19 Agustus 2024

Pembimbing



Danar Ardian Pramana, S.Si., M.Sc.

Lampiran 5

Surat Keterangan Telah Mengikuti PKL



The grade sheet is titled "PRABU BIMA TECH" and contains a table of scores for various subjects. The table has two columns: the subject name and the score. The subjects and their scores are: Fundamental PHP (81), Fundamental My SQL (80), Fundamental Framework Yii (81), Pendalaman Framework Yii (81), Kedisiplinan (94), and Rata-rata (84). Below the table, there is a legend explaining the score ranges: 60 - 74 : Cukup, 75 - 89 : Baik, and 90 - 100 : Sangat Baik. The grade sheet also features a decorative border with red and black geometric shapes.

Subject	Score
Fundamental PHP	81
Fundamental My SQL	80
Fundamental Framework Yii	81
Pendalaman Framework Yii	81
Kedisiplinan	94
Rata - rata	84

Keterangan :
60 - 74 : Cukup
75 - 89 : Baik
90 - 100 : Sangat Baik



The grade sheet lists scores for various subjects and a final average. The scores are: Fundamental PHP (83), Fundamental My SQL (81), Fundamental Framework Yii (84), Pendalaman Framework Yii (82), Kedisiplinan (90), and Rata-rata (84). A legend explains the rating scale: 60-74 is 'Cukup' (Enough), 75-89 is 'Baik' (Good), and 90-100 is 'Sangat Baik' (Very Good).

Subject	Score
Fundamental PHP	83
Fundamental My SQL	81
Fundamental Framework Yii	84
Pendalaman Framework Yii	82
Kedisiplinan	90
Rata - rata	84

Keterangan :
60 - 74 : Cukup
75 - 89 : Baik
90 - 100 : Sangat Baik

Lampiran 6

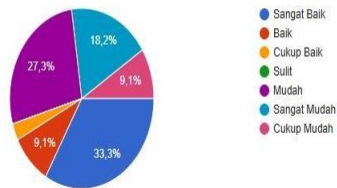
Pengujian UAT Kuisisioner



3. Apakah tampilan sistem ini jelas dan mudah dipahami?

[Salin diagram](#)

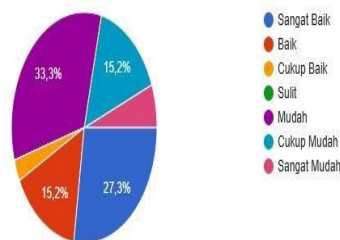
33 jawaban



4. Apakah sistem bekerja dengan cepat dan tanpa hambatan?

[Salin diagram](#)

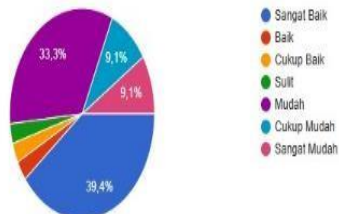
33 jawaban



5. Bagaimana tingkat kepuasan Anda terhadap sistem absensi ini secara keseluruhan?

[Salin diagram](#)

33 jawaban



6. Seberapa efektif sistem ini dalam meminimalisir kesalahan pencatatan kehadiran?

[Salin diagram](#)

31 jawaban

