

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBANGUNAN APLIKASI DATA KEPENDUDUKAN
DI KELURAHAN NYENGSERET

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Matakuliah TIF335 Kerja Praktek

Oleh :

Inka Meilany Julviliani/ 301180038



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG

2022

LEMBAR PENGESAHAN

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

PEMBANGUNAN APLIKASI DATA KEPENDUDUKAN
DI KELURAHAN NYENGSERET

Oleh:
INKA MEILANY JULVILIANI (301180038)

Disetujui dan disahkan sebagai
LAPORAN KERJA PRAKTEK

Bandung, 12 Maret 2022
Koordinator Kerja Praktek



Yusuf Muharam, M.Kom

NIK: 04104820003

LEMBAR PENGESAHAN

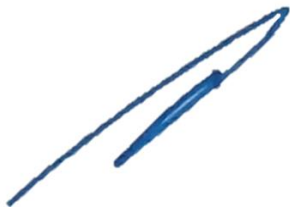
KELURAHAN NYENGSERET

PEMBANGUNAN APLIKASI KEPENDUDUKAN
DI KELURAHAN NYENGSERET

Oleh:
INKA MEILANY JULVILIANI (301180038)

Disetujui dan disahkan sebagai
LAPORAN KERJA PRAKTEK

Bandung, 12 Maret 2022
Sekretaris Kelurahan Nyengseret



Bahrum Ramdhan.M.S.H.,M.I.P

NIP: 197609182000121001

ABSTRAKSI

Data Kependudukan yang terbaru sangat dibutuhkan untuk kegiatan pelayanan masyarakat pada suatu pemerintahan baik di daerah maupun pusat. Proses input data dari pihak kelurahan yang masih manual dan penyimpanan berkas yang semakin banyak membuat ruang penyimpanan semakin sempit dan mengakibatkan hilang atau rusaknya berkas lama.

Selama pembangunan aplikasi tersebut, metodologi yang digunakan adalah Metodologi Waterfall. Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan perangkat lunak, tahap kedua yaitu desain, tahap ketiga pembuatan kode program, tahap keempat yaitu pengujian, dan tahap terakhir yaitu pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance). Aplikasi Data kependudukan berbasis Web di Kelurahan Nyengseret Kecamatan AstanaAnyar Kota Bandung ini dirancang menggunakan PHP dan MySQL yang akan menunjang efektifitas kerja dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Kemudian melakukan uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan tujuan mengetahui kebenaran hasil dari pemrosesan data, sehingga dengan adanya aplikasi kependudukan ini dapat mempermudah dalam aktivitas pelayanan kependudukan ditingkat Kelurahan.

Kata Kunci : *Aplikasi Kependudukan, Informasi, Pelayanan, Waterfall, Website*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan KP (Kerja Praktek) ini.

Di kesempatan ini, Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait KP (Kerja Praktek) yang telah memberi dukungan moral. Dan juga bimbingannya pada kami. Ucapan terima kasih ini kami tunjukan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya selama proses pengerjaan laporan ini.
2. Bapak Yudi Herdiana, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Bale Bandung.
3. Bapak Yusuf Muharam, M.Kom., selaku Ketua Prodi Teknik Informatika, Universitas Bale Bandung sekaligus Pembimbing Kerja Praktek .
4. Bapak Suparno, selaku Lurah di Kelurahan Nyengseret.
5. Bapak Bahrum Ramdhan M, SH, selaku Sekretaris di Kelurahan Nyengseret, sekaligus Pembimbing Kerja Praktek Lapangan
6. Orang Tua dan teman-teman kami yang ikut mendukung proses Kerja Praktek ini sampai selesai.

Penyusun menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan penyusun terima dengan baik. Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Salam,

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI	I
LEMBAR PENGESAHAN INSTANSI.....	II
ABSTRAKSI.....	III
KATA PENGANTAR	IV
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR	VII
DAFTAR TABEL	IX
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 LATAR BELAKANG.....	1
I.2 LINGKUP	2
I.3 TUJUAN	8
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTEK.....	9
II.1 STRUKTUR ORGANISASI.....	9
II.2 LINGKUP PEKERJAAN.....	15
II.3 DESKRIPSI PEKERJAAN	15
II.4 JADWAL KERJA	16
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTEK	19
III.1 TEORI PENUNJANG	19
III.2 PERALATAN PEMBUATAN APLIKASI DATA KEPENDUDUKAN	25
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK.....	33
IV.1 INPUT.....	33
IV.2 PROSES	34
IV.2.1 Eksplorasi	40

IV.2.2 Pembuatan Perangkat Lunak.....	41
IV.2.3 Perancangan User Interface	50
IV.2.4 Pelaporan Hasil Kerja Praktek	55
IV.3 PENCAPAIAN HASIL	55
BAB V PENUTUP.....	63
V.1 KESIMPULAN DAN SARAN MENGENAI PELAKSANAAN	63
V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktek	63
V.1.2 Saran Pelaksanaan KP	63
V.2 KESIMPULAN DAN SARAN MENGENAI SUBSTANSI	64
V.2.1 Kesimpulan Pembuatan Aplikasi data kependudukan	64
V.2.2 Saran Mengenai Aplikasi data kependudukan	64
DAFTAR PUSTAKA.....	X
LAMPIRAN A TOR (TERM OF REFERENCE)	LAMPIRAN A - 1
LAMPIRAN B	LAMPIRAN B - 1

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Struktur Organisasi	9
Gambar IV. 1 Tampilan install XAMPP	35
Gambar IV. 2 Tampilan select components	35
Gambar IV. 3 Tampilan Installation folder	36
Gambar IV. 4 Tampilan bitnami for XAMPP	36
Gambar IV. 5 Tampilan proses instalasi XAMPP	37
Gambar IV. 6 Tampilan finish instalasi XAMPP	37
Gambar IV. 7 Tampilan control panel XAMPP	38
Gambar IV. 8 Tampilan select folder.....	38
Gambar IV. 9 Tampilan additional tasks	39
Gambar IV. 10 Tampilan instal sublime text 3.....	39
Gambar IV. 11 Tampilan selesai instal sublime text 3	40
Gambar IV. 12 Use Case Diagram	42
Gambar IV. 13 Activity Data Warga	43
Gambar IV. 14 Activity Data Kartu Keluarga	44
Gambar IV. 15 Activity Data User	45
Gambar IV. 16 Relasi Basis Data	50
Gambar IV. 17 Perancangan Form Login	50
Gambar IV. 18 Perancangan Dashboard	51
Gambar IV. 19 Perancangan Data Warga	51
Gambar IV. 20 Perancangan Form Tambah Data Warga	52
Gambar IV. 21 Perancangan Data Kartu Keluarga	52
Gambar IV. 22 Perancangan Form Tambah Data Kartu Keluarga.....	53
Gambar IV. 23 Perancangan Data User	53
Gambar IV. 24 Perancangan Form Tambah Data User	54
Gambar IV. 25 Perancangan Data Mutasi	54
Gambar IV. 26 Tampilan Form Login	55

Gambar IV. 27 Tampilan Dashboard Aplikasi Kependudukan	56
Gambar IV. 28 Tampilan Data Warga.....	56
Gambar IV. 29 Tampilan Tambah Data Warga 1	57
Gambar IV. 30 Tampilan Tambah Data Warga 2.....	57
Gambar IV. 31 Tampilan Tambah Data Warga 3.....	58
Gambar IV. 32 Tampilan Data Kartu Keluarga	58
Gambar IV. 33 Tampilan Tambah Data Kartu Keluarga 1	59
Gambar IV. 34 Tampilan Tambah Data Kartu Keluarga 2	59
Gambar IV. 35 Tampilan Data User.....	60
Gambar IV. 36 Tampilan Tambah Data User 1	60
Gambar IV. 37 Tampilan Tambah Data User 2.....	61
Gambar IV. 38 Tampilan Data Mutasi.....	61
Gambar IV. 39 Tampilan Cetak Data Warga	62
Gambar IV. 40 Tampilan Cetak Data Kartu Keluarga	62

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Use Case Diagram.....	22
Tabel III. 2 Activity Diagram	23
Tabel III. 3 Class Diagram	24
Tabel IV. 1 Kebutuhan Perangkat Lunak	41
Tabel IV. 2 Warga	46
Tabel IV. 3 Kartu Keluarga.....	47
Tabel IV. 4 User	47
Tabel IV. 5 Mutasi	48
Tabel IV. 6 Galeri	49
Tabel IV. 7 warga yang mempunyai kartu keluarga	49

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Data Kependudukan adalah data perseorangan atau data agregat yang terstruktur sebagai hasil kegiatan pendaftaran penduduk dan pencatatan sipil. Dengan demikian data kependudukan adalah segala tampilan data penduduk dalam bentuk resmi maupun tidak resmi yang diterbitkan oleh badan-badan pencatatan kependudukan (pemerintah maupun non pemerintah) .

Di Kelurahan, masih banyak yang melakukan proses pengolahan data secara manual. Pengolahan data yang dilakukan secara manual menyebabkan beberapa permasalahan dan kendala seperti kesalahan-kesalahan yang tidak sengaja yang dapat menyebabkan kebenaran dari data kurang terjamin dan banyak lagi permasalahan lainnya yang timbul dari pengolahan data secara manual.

Akibat dari hal tersebut, kendala yang dihadapi oleh pihak Kelurahan dalam urusan pengolahan data adalah perekapan data secara manual, serta input data warga memerlukan waktu yang cukup lama. Maka satu diantara beberapa aspek penting dalam pengolahan data kependudukan yang baik adalah pengelolaan data warga dan data kartu keluarga yang rapi dan efisien. Berdasarkan pertimbangan tersebut, aplikasi data kependudukan berbasis web berperan penting dalam menunjang kualitas instansi Kelurahan.

Disini akan dirancang dan dibangun sebuah Aplikasi Data Kependudukan untuk pegawai Kelurahan, Perancangan dan pembuatan tersebut dimaksudkan untuk memudahkan Pegawai di Kantor Kelurahan Nyengseret ini dalam mengelola data serta perluasan informasi kepadaInstansi maupun pihak terkait. Dengan adanya aplikasi data kependudukan ini tentu saja akan

memberikan kemudahan, diantaranya perekapan data akan menjadi lebih mudah dan informasi yang dihasilkan menjadi lebih efisien. Media yang digunakan adalah komputer sebagai syarat utama agar aplikasi data penduduk berbasis web dapat diakses.

I.2 Lingkup

Lingkup materi kerja praktek yang dilaksanakan di Kelurahan Nyengseret adalah pembangunan aplikasi data kependudukan. Aplikasi data kependudukan ini menangani semua data yang menyangkut tentang data penduduk yang hanya bisa diakses oleh admin di Kelurahan Nyengseret ini. Data aplikasi data kependudukan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Data login admin

Data login admin digunakan oleh pegawai Kelurahan Nyengseret untuk bisa masuk ke aplikasi data kependudukan, dimana pegawai harus memasukan username dan password. Setelah memasukan username dan password dengan benar pegawai bisa mengakses dashboard yang berisi data warga dan data kartu keluarga di aplikasi data kependudukan tersebut.

2. Dashboard

Setelah masuk ke aplikasi data kependudukan, pegawai akan melihat dashboard yang berisi Data warga dan Data kartu keluarga.

3. Data Warga

Setelah masuk ke aplikasi data kependudukan, pegawai juga akan melihat laporan data warga yang telah di input, dimana dilaporan data tersebut terdapat tabel yang berisi :

A. Data Pribadi

- 1) NIK
- 2) Nama Warga
- 3) Tempat Lahir
- 4) Tanggal Lahir
- 5) Jenis Kelamin

B. Data Alamat

- 1) Alamat KTP
- 2) Alamat
- 3) Desa/Kelurahan
- 4) Kecamatan
- 5) Kabupaten/kota
- 6) Provinsi
- 7) Negara
- 8) RT
- 9) RW

C. Data Lain-lain

- 1) Agama
- 2) Pendidikan
- 3) Pekerjaan
- 4) Status Perkawinan
- 5) Status Tinggal

D. Data Aplikasi

- 1) Diinput oleh
- 2) Tanggal input
- 3) Diperbaharui

Pegawai juga dapat menambah data warga, dimana pegawai dapat menginputkan data warga sesuai tabel yang berada dilaporan data warga yaitu:

A. Data Pribadi

- 1) NIK
- 2) Nama Warga
- 3) Tempat Lahir
- 4) Tanggal Lahir
- 5) Jenis Kelamin

B. Data Alamat

- 1) Alamat KTP
- 2) Alamat
- 3) Desa/Kelurahan
- 4) Kecamatan
- 5) Kabupaten/Kota
- 6) Provinsi
- 7) Negara
- 8) RT
- 9) RW

C. Data lain-lain

- 1) Agama
- 2) Pendidikan terakhir
- 3) Pekerjaan
- 4) Status perkawinan
- 5) Status tinggal

Selanjutnya pegawai dapat melakukan aksi yaitu melihat detail data warga, mencetak data warga, mengubah data warga, mutasi data warga dan menghapus data warga.

4. Data Kartu Keluarga

Setelah masuk ke aplikasi data kependudukan, pegawai juga akan melihat laporan data kartu keluarga yang telah di input, dimana di laporan data kartu keluarga tersebut terdapat tabel yang berisi :

A. Data Pribadi

- Nomor Kartu Keluarga
- Kepala Keluarga
- NIK Kepala Keluarga

B. Data Alamat

- Alamat
- RT
- RW
- Desa/Kelurahan
- Kecamatan
- Kabupaten/Kota
- Provinsi
- Negara
- Kode Pos

C. Data Aplikasi

- Diinput oleh
- Tanggal input
- Diperbaharui

Pegawai juga dapat menambah data kartu keluarga, dimana pegawai dapat menginputkan data kartu keluarga sesuai tabel yang berada dilaporan data kartu keluarga yaitu :

A. Data Pribadi

- 1) Nomor Kartu Keluarga
- 2) ID Kepala Keluarga

D. Data Alamat

- 1) Alamat
- 2) Desa/Kelurahan
- 3) Kecamatan
- 4) Kabupaten/kota
- 5) Provinsi
- 6) Negara
- 7) RT
- 8) RW
- 9) Kode pos

Selanjutnya pegawai dapat melakukan aksi yaitu melihat detail data kartu keluarga, mencetak data kartu keluarga, mengubah data kartu keluarga dan menghapus data kartu keluarga.

5. User

Setelah masuk ke aplikasi data kependudukan, pegawai juga akan melihat laporan data user yang telah di input, dimana di laporan user tersebut terdapat tabel yang berisi :

A. Data Pribadi

- 1) Nama user
- 2) Username
- 3) Keterangan
- 4) Status

B. Data Alamat

- 1) Desa/Kelurahan
- 2) Kecamatan
- 3) Kabupaten/Kota
- 4) Provinsi
- 5) Negara

6) RT

7) RW

C. Data Aplikasi

1) Tanggal input

2) Diperbaharui

Pegawai juga dapat menambah data user, dimana pegawai dapat menginputkan data user sesuai tabel yang berada dilaporan data user yaitu :

A. Data Pribadi

1) Nama user

2) Username

3) Password

4) Keterangan

5) Status

B. Data Alamat

1) Kecamatan

2) Kabupaten/kota

3) Provinsi

4) Negara

5) RT

6) RW

Selanjutnya pegawai dapat melakukan aksi yaitu melihat detail data user, mengubah data user dan menghapus data user.

6. Keluar

Keluar digunakan pegawai untuk keluar dari aplikasi data kependudukan setelah aplikasi tersebut selesai digunakan.

Aplikasi data kependudukan ini merupakan aplikasi yang dibuat di Kelurahan Nyengseret untuk mendukung proses pengolahan data penduduk

I.3 Tujuan

Kerja Praktek yang dilakukan di Kelurahan Nyengseret ini bertujuan untuk :

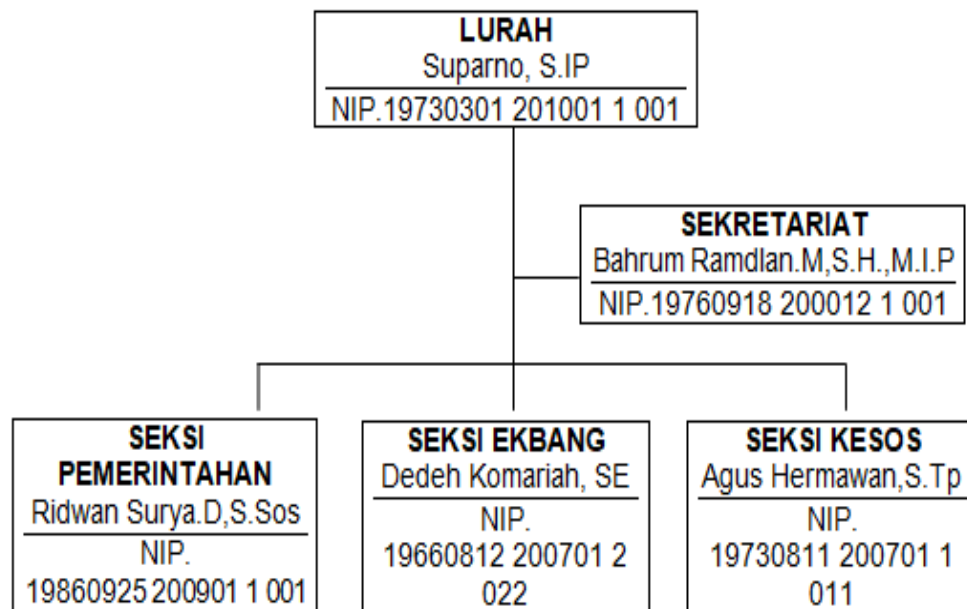
1. Membuat aplikasi data kependudukan untuk perekapan data penduduk di Kelurahan Nyengseret
2. Mempermudah akses untuk mendapatkan informasi lengkap data-data penduduk yang terdaftar di aplikasi kependudukan di Kelurahan Nyengseret.

BAB II

LINGKUNGAN KERJA PRAKTEK

II.1 Struktur Organisasi

Berikut Struktur Organisasi yang ada di Kelurahan Nyengseret. Dalam melaksanakan kerja praktek, didapatkan bimbingan secara langsung dari Bapak Bahrum Ramdhan.M,S.H.,M.I.P selaku Sekretariat di Kelurahan Nyengseret. Adapun detail keseluruhan struktur organisasi berada pada lampiran B-1.



Gambar II. 1 Struktur Organisasi

Tugas pokok dan fungsi pengelola Kelurahan

1. Lurah

- a. Menyusun program kerja kegiatan di tingkat Kelurahan
- b. Menyusun usulan rencana anggaran belanja Kelurahan
- c. Mempelajari dan menelaah peraturan Perundang-undangan, petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis yang berlaku

- d. Melaksanakan koordinasi dengan Seksi-seksi pada unit Kerja maupun SKPD/Instansi terkait sesuai dengan bidang tugasnya dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas
- e. Mengatur dan mendistribusikan pekerjaan kepada bawahan
- f. Menyelenggarakan ketatausahaan kelurahan dalam menunjang kinerja organisasi
- g. Menyelenggarakan pelayanan umum kepada masyarakat sesuai peraturan yang berlaku
- h. Menyelenggarakan pemeliharaan prasarana dan fasilitas pelayanan umum untuk menunjang kegiatan masyarakat
- i. Menyelenggarakan tugas-tugas umum pemerintahan, kesejahteraan rakyat, pembinaan ketentraman dan ketertiban, serta ekonomi pembangunan dan pemberdayaan masyarakat
- j. Memantau, dan mengevaluasi pelaksanaan tugas bawahan
- k. Memberikan penilaian dan menandatangani Sasaran Kinerja Pegawai
- l. Memberikan saran, pendapat dan pertimbangan kepada atasan sesuai dengan bidang tugasnya
- m. Melaporkan pelaksanaan program dan kegiatan kepada atasan
- n. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan atasan sesuai tugas dan fungsinya.

2. Sekretariat

- a. Menyusun program kerja dan rencana kegiatan kesekretariatan
- b. Menyusun usulan rencana anggaran belanja kegiatan kesekretariatan
- c. Menghimpun dan mempelajari petunjuk teknis, peraturan perundang-undangan yang berlaku yang berhubungan dengan bidang tugasnya sebagai pedoman dan landasan kerja

- d. Melaksanakan koordinasi dengan seksi-seksi pada unit kerja maupun SKPD/instansi terkait sesuai dengan bidang tugasnya dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas
- e. Mengatur dan mendistribusikan pekerjaan kepada bawahan
- f. Menyelia pelaksanaan tugas inventarisasi data kesekretariatan
- g. Melaksanakan ketatausahaan guna tertib administrasi
- h. Melaksanakan pelayanan KTP, pindah tempat, kelahiran dan kematian
- i. Melaksanakan urusan umum, kepegawaian, keuangan untuk terwujudnya tertib administrasi
- j. Memantau, dan mengevaluasi pelaksanaan tugas bawahan
- k. Memberikan penilaian dan menandatangani Sasaran Kinerja Pegawai
- l. Memberikan saran, pendapat dan pertimbangan kepada atasan sesuai dengan bidang tugasnya
- m. Melaporkan pelaksanaan program dan kegiatan kepada atasan
- n. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan atasan sesuai tugas dan fungsinya

3. Seksi Pemerintahan

- a. Menyusun program kerja dan rencana kegiatan di bidang pemerintahan
- b. Menyusun usulan rencana anggaran belanja kegiatan pemerintahan
- c. Menghimpun dan mempelajari petunjuk teknis, peraturan perundang-undangan yang berlaku yang berhubungan dengan bidang tugasnya sebagai pedoman dan landasan kerja

- d. Melaksanakan koordinasi dengan seksi-seksi kelurahan dan lembaga kelurahan
- e. Mengatur dan mendistribusikan pekerjaan kepada bawahan
- f. Menyusun program dan pembinaan penyelenggaraan ketertiban, keamanan dan pemerintahan umum di kelurahan
- g. Membantu penyelenggaraan administrasi kegiatan kesatuan bangsa dan perlindungan masyarakat
- h. Menyusun program dan pembinaan administrasi kependudukan dan catatan sipil
- i. Melaksanakan pembinaan dan fasilitasi tentang pemilu, kependudukan, transmigrasi keamanan dan ketertiban di tingkat kelurahan
- j. Memproses perijinan Ijin Mendirikan Bangunan (IMB), Ijin Gangguan (HO), kawasan perumahan, keramaian, SKCK, ijin terbang dan pengangkutan kayu
- k. Memantau, dan mengevaluasi pelaksanaan tugas bawahan
- l. Memberikan penilaian dan menandatangani Sasaran Kinerja Pegawai
- m. Memberikan saran, pendapat dan pertimbangan kepada atasan sesuai dengan bidang tugasnya
- n. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan atasan sesuai tugas dan fungsinya.

4. Seksi Ekbang

- a. Menyusun program kerja dan rencana kegiatan di bidang pembangunan dan pemberdayaan masyarakat

- b. Menyusun usulan rencana anggaran belanja kegiatan di bidang pembangunan dan pemberdayaan masyarakat
- c. Menghimpun dan mempelajari petunjuk teknis, peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan bidang tugasnya sebagai pedoman dan landasan kerja
- d. Melaksanakan koordinasi dengan seksi-seksi kelurahan dan lembaga masyarakat di kelurahan
- e. Mengatur dan mendistribusikan pekerjaan kepada bawahan
- f. Melakukan kegiatan pembinaan terhadap perkoperasian, pengusaha ekonomi lemah dan kegiatan perekonomian lainnya dalam meningkatkan kehidupan perekonomian
- g. Melakukan kegiatan dalam rangka swadaya dan partisipasi masyarakat dan meningkatkan perekonomian serta pelaksanaan pembangunan
- h. Melaksanakan pembinaan pemberdayaan adat dan pengembangan kehidupan social budaya masyarakat
- i. Melaksanakan pembinaan dan fasilitasi pemberdayaan masyarakat dalam pengelolaan sumber daya alam dan teknologi tepat guna
- j. Memantau, dan mengevaluasi pelaksanaan tugas bawahan
- k. Memberikan penilaian dan menandatangani Sasaran Kinerja Pegawai
- l. Memberikan saran, pendapat dan pertimbangan kepada atasan sesuai dengan bidang tugasnya
- m. Melaporkan pelaksanaan program dan kegiatan kepada atasan
- n. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan atasan sesuai tugas dan fungsinya

5. Seksi Kesejahteraan Sosial

- a. Menyusun program kerja dan rencana kegiatan di bidang kesejahteraan masyarakat
- b. Menyusun usulan rencana anggaran belanja kegiatan di bidang kesejahteraan masyarakat
- c. Menghimpun dan mempelajari petunjuk teknis, peraturan perundang-undangan yang berlaku yang berhubungan dengan bidang tugasnya sebagai pedoman dan landasan kerja
- d. Melaksanakan koordinasi dengan seksi-seksi pada unit kerja maupun skpd/instansi terkait sesuai dengan bidang tugasnya dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas
- e. Mengatur dan mendistribusikan pekerjaan kepada bawahan
- f. Melaksanakan pembinaan kehidupan keagamaan, keluarga berencana, kesejahteraan dan pendidikan masyarakat;
- g. Melaksanakan Pembinaan PKK, Karang Taruna, Pramuka Dan Organisasi kemasyarakatan lainnya
- h. Memproses perijinan Nikah, Talak, Cerai, Rujuk (NTCR) sesuai peraturan perundang-undangan
- i. Memantau, dan mengevaluasi pelaksanaan tugas bawahan
- j. Memberikan penilaian dan menandatangani Sasaran Kinerja Pegawai
- k. Memberikan saran, pendapat dan pertimbangan kepada atasan sesuai dengan bidang tugasnya
- l. Melaporkan pelaksanaan program dan kegiatan kepada atasan
- m. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan atasan sesuai tugas dan fungsinya

II.2 Lingkup Pekerjaan

Tempat peserta kerja praktek melakukan pekerjaan adalah di Kelurahan Nyengseret.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Pekerjaan yang telah dilakukan dapat dibagi dalam 3 tahap :

1. Eksplorasi, baik metodologi pembuatan aplikasi data kependudukan maupun tools software dan hardware yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi tersebut.
2. Pembuatan aplikasi data kependudukan dengan memanfaatkan hasil eksplorasi
 - a. Merancang pembuatan website.
 - b. Pembuatan aplikasi kependudukan dengan menggunakan tools yang dapat dilihat pada bab III.
 - c. Pengujian aplikasi data kependudukan.
3. Pelaporan kegiatan dan hasil kerja praktek

Pelaporan ini dilakukan melalui pembuatan laporan kerja praktek.

Deskripsi pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktek di Kelurahan Nyengseret adalah pembuatan aplikasi data kependudukan yang menangani hal berikut :

- a. Pembuatan halaman login
- b. Pembuatan dashboard
- c. Pembuatan laporan data warga
- d. Pembuatan tambah data warga
- e. Pembuatan cetak data warga
- f. Pembuatan detail data warga

- g. Pembuatan ubah data warga
- h. Pembuatan mutasi data warga
- i. Pembuatan hapus data warga
- j. Pembuatan laporan data kartu keluarga
- k. Pembuatan tambah data kartu keluarga
- l. Pembuatan cetak data kartu keluarga
- m. Pembuatan detail data kartu keluarga
- n. Pembuatan ubah data kartu keluarga
- o. Pembuatan hapus data kartu keluarga
- p. Pembuatan laporan data user
- q. Pembuatan tambah data user
- r. Pembuatan detail data user
- s. Pembuatan ubah data user
- t. Pembuatan hapus data user
- u. Pembuatan halaman keluar

Deskripsi pekerjaan yang dilakukan sesuai dengan kesepakatan antara peserta kerja praktek dengan pihak Kelurahan Nyengseret yang dicantumkan di dalam TOR (Term Of Reference) yang dapat dilihat pada lampiran A.

II.4 Jadwal Kerja

Kerja praktek dilaksanakan dari tanggal 11 Oktober 2021 sampai dengan 03 Desember 2021. Waktu kerja praktek adalah dari hari Senin dan Jumat pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 12.00 WIB . Secara umum, kegiatan yang dilakukan selama kerja praktek adalah sebagai berikut :

1. Minggu pertama
 - a. Pengenalan lingkungan kerja praktek dan eksplorasi tentang aplikasi
 - b. Pengenalan tools yang akan digunakan
2. Minggu kedua
 - a. Installasi tools yang akan digunakan
 - b. Merancang aplikasi
3. Minggu ketiga
 - a. Melanjutkan proses merancang aplikasi
 - b. Eksplorasi bootstrap
4. Minggu keempat
 - a. Eksplorasi database
 - b. Eksplorasi code atau script
 - c. Pembuatan database warga
5. Minggu kelima
 - a. Pembuatan database kartu keluarga
 - b. Pembuatan database user
6. Minggu keenam
 - a. Melanjutkan proses pembuatan database
 - b. Melanjutkan proses code atau script
7. Minggu ketujuh
 - a. Melakukan proses pelaporan dan evaluasi kerja praktek
 - b. Penyusunan laporan kerja praktek
8. Minggu kedelapan
 - a. Finishing fitur

Secara keseluruhan, realisasi jadwal kerja praktek sesuai dengan rencana yang telah disusun. Selama kerja praktek, pembuatan aplikasi kependudukan dilakukan oleh penyusun. Dari mulai eksplorasi tools software dan hardware,

eksplorasi script, eksplorasi database, serta eksplorasi penulisan laporan kerja praktek.

BAB III

TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTEK

III.1 Teori Penunjang

Selama pelaksanaan kerja praktek, peserta kerja praktek menggunakan pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliahan sebagai landasan teori pembuatan aplikasi data kependudukan. Pengetahuan dan teori yang digunakan antara lain:

1. Pengenalan, Konsep dan Metode Pemrograman

Teori tentang pengenalan pemrograman diperoleh di mata kuliah TIF301 yaitu Algoritma dan Pemrograman 1 serta Konsep dan Metode pemrograman diperoleh di mata kuliah TIF302 yaitu Algoritma dan Pemrograman 2.

2. Interaksi Manusia dan Komputer

Teori tentang konsep manusia dan komputer diperoleh di mata kuliah TIF317 yaitu Interaksi Manusia dan Komputer.

3. Konsep Database Management System

Teori tentang Konsep Database management diperoleh di mata kuliah TIF310 yaitu Basis Data dan di mata kuliah TIF311 yaitu Sistem Basis Data.

4. Konsep Dasar Aplikasi Web

Konsep dasar aplikasi web diperoleh di mata kuliah TIF319 yaitu Pemrograman Internet.

Berikut adalah materi penunjang kerja praktek untuk pembuatan aplikasi data kependudukan :

1. Metode Penelitian

Metode yang dipilih berhubungan erat dengan prosedur, alat, serta desain penelitian yang digunakan. Jenis penelitian yang digunakan disini

merupakan penelitian kualitatif dimana data yang diperoleh berdasarkan observasi dan wawancara serta didukung dengan penggunaan studi pustaka. Data-data yang diperoleh, nantinya akan digunakan dalam pengembangan sistem. Pengembangan sistem dapat berarti menyusun sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah dengan metode SDLC, yaitu waterfall model. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Berikut adalah tahapan metode waterfall :

a. Analisis kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

c. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus kepada perangkat lunak secara logic dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji untuk meminimalisir error dan keluaran harus sesuai. Pemilihan cara pengujian dilakukan

dengan menggunakan data-data yang sering digunakan untuk pengolahan data, mulai dari data operasional, data input dan output.

e. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

Dikarenakan adanya perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan dapat terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

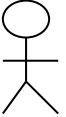
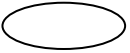
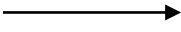
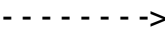
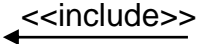
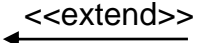
2. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) 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*.

a. Use Case Diagram

Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis 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. Tentunya, use case diagram merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Langkah awal untuk melakukan pemodelan, tentu perlunya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada use case diagram. Simbol-simbol yang digunakan pada use case diagram bisa dilihat pada tabel III.1.

Tabel III. 1 Use Case Diagram



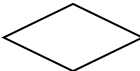


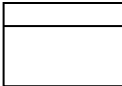
No	Simbol	Keterangan
1		Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
2		Use Case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
3		Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dan use case
4		Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
5		Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
6		Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

b. Activity Diagram

Activity diagram, dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas.

Simbol-simbol yang digunakan pada activity diagram bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel III. 2 Activity Diagram



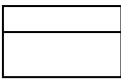


No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Percabangan/Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu
4		Penggabungan/Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
5		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6		Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

c. Class Diagram

Pengertian class diagram menurut para ahli secara umum adalah alur jenis diagram yang bisa dengan jelas memetakan suatu struktur sistem tertentu dengan cara memodelkan kelas, atribut, operasi dan juga hubungan antar objek satu sama lain.

Simbol-simbol yang digunakan pada class diagram bisa dilihat pada Tabel 3.

Tabel III. 3 Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor)
2		Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dai 2 objek
3		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
4		Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
6		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri
7		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

III.2 Peralatan Pembuatan Aplikasi data kependudukan

Peralatan atau tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi kependudukan antara lain :

1. Software

a. XAMPP

Definisi sederhana dari Xampp adalah perangkat lunak berbasis web server yang bersifat *open source* (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. Xampp digunakan sebagai *standalone server* (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan *localhost*. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi.

XAMPP tersusun atas kependekan dari beberapa kata berikut ini:

- 1) X = Maksudnya ialah Xampp dapat dijalankan di berbagai perangkat sistem operasi yang ada, misalnya Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris.
- 2) A = Apache merupakan aplikasi web server yang bertugas untuk menciptakan halaman website yang benar berdasarkan kode program PHP yang ditulis oleh pengembang web (developer).
- 3) M = MySQL merupakan salah satu aplikasi *database server* yang menerapkan bahasa pemrograman SQL (*Structured Query Language*). Fungsi dari MySQL sendiri adalah untuk mengelola dan membuat sistem basis data secara terstruktur dan sistematis.
- 4) P = PHP adalah bahasa pemrograman khusus berbasis web untuk kebutuhan pada sisi server (*back end*). Sehingga, PHP sangat memungkinkan untuk membuat suatu halaman website menjadi lebih dinamis dengan menerapkan *server-side scripting*.
- 5) P = Perl merupakan bahasa pemrograman untuk segala kebutuhan (*cross platform*) yang berfungsi sebagai penunjuk eksistensi dari

PHP. Perl biasanya banyak digunakan untuk *website development* pada sistem berbasis CMS (*Content Management System*) seperti WordPress.

Fungsi dari XAMPP :

- 1) Mengkonfigurasi pengaturan database pada PhpMyAdmin
 Dengan PhpMyAdmin, anda bebas untuk melakukan beberapa perubahan seperti mengedit, menghapus, mengupdate, dan menambahkan *user* pada *database*.
- 2) Menjalankan Laravel melalui perangkat komputer
 Laravel merupakan salah satu *framework* milik PHP yang berfungsi untuk mempermudah *programmer* dalam mengembangkan tampilan website.
- 3) Menginstall WordPress secara offline
 Jika anda ingin belajar WordPress, maka anda dapat memanfaatkan penggunaan dari Xampp tanpa membutuhkan koneksi internet. Sehingga, sangat memudahkan dalam proses pengerjaan *front end* maupun *back end*.

Terdapat tiga komponen penting penyusun Xampp, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Control Panel
Control panel merupakan layanan yang digunakan untuk mengelola Xampp mulai dari mengatur penggunaan *database*, mengupload file, melakukan konfigurasi terkait proyek website, dan fungsionalitas fitur yang lainnya.
- 2) HTDocs
 Htdocs merupakan nama sebuah folder yang menjadi bagian dalam Xampp yang berfungsi sebagai penyimpan file dan dokumen

yang nantinya akan ditampilkan pada *browser* dalam bentuk website.

3) PhpMyAdmin

Peran atau tugas dari PhpMyAdmin adalah sebagai pengatur proses konfigurasi pada MySQL. Untuk membuka akses PhpMyAdmin, anda dapat memasukkan perintah pada *web browser* dengan menuliskan alamat URL <http://localhost/phpmyadmin>.

b. Sublime Text

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform *operating system* dengan menggunakan teknologi Phyton API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan powerfull. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublime-packages. Sublime Text bukanlah aplikasi *opensource* dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi aplikasi gratis.

Sublime Text mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur *syntax highlight* hampir di semua bahasa pemrogramman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti; C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, Java, JavaScript, LaTeX, Lisp, Lua, Markdown, MATLAB, OCaml, Perl, PHP, Python, R, Ruby, SQL, TCL, Textile and XML. Biasanya bagi bahasa pemrograman yang didukung ataupun belum terdukung secara *default* dapat lebih

dimaksimalkan atau didukung dengan menggunakan *add-ons* yang bisa didownload sesuai kebutuhan *user*.

c. Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja CSS yang bersifat *open source* dan digunakan untuk kebutuhan pembuatan tampilan desain visual dari aplikasi web atau situs website. Kerangka kerja yang digunakan berbentuk *template* desain berbasis HTML dan CSS untuk kebutuhan pengembangan navigasi, tombol, tipografi, formulir, dan komponen antarmuka yang lainnya.

Selain itu, Bootstrap juga memiliki fitur yang mencakup *library* dari JavaScript. Untuk penggunaan dari *framework* ini digunakan untuk membantu dalam menyusun program aplikasi pada sisi *front end (client – side)*. Untuk sekarang, Bootstrap sangat diminati oleh berbagai pengembang web melalui *platform* Github untuk membantu proses pembuatan desain aplikasi atau website yang lebih komprehensif dan modern.

d. Pencil

Aplikasi ini awalnya adalah untuk menggambar di perangkat desktop dan mobile, yang dimaksud disini adalah sebuah software open source yang biasanya digunakan untuk membuat sebuah prototype, desain UI (*User Interface*) ataupun rancangan dari sebuah aplikasi. Akan tetapi Pencil ini dapat pula digunakan untuk membuat diagram-diagram seperti flowchart dan diagram-diagram lainnya. Selain untuk windows, Pencil juga tersedia untuk versi Mac OS dan Linux.

Aplikasi Pencil ini memiliki 10 jenis kategori shape yang berbeda-beda, dimana pada setiap kategori nya berisi banyak gambar atau shape. Selain ini ada juga gambar clip art yang dapat pengguna download

dari servernya. Salah satu keunggulan aplikasi ini yaitu dapat mendukung pembuatan beberapa flowchart sekaligus. Untuk file gambar tersimpan, aplikasi Pencil dapat menyimpan dengan file gambar secara umum seperti PNG, HTML, PDF, SVG dan lain sebagainya.

e. Microsoft Word

Pengertian Microsoft Word adalah sebuah program yang merupakan bagian dari paket instalasi Microsoft Office, berfungsi sebagai perangkat lunak pengolah kata meliputi membuat, mengedit, dan memformat dokumen. Perangkat lunak pengolah kata atau *word processing* adalah program yang digunakan untuk mengolah dokumen berupa teks misalnya surat, kertas kerja, brosur, kartu nama, buku, jurnal, dan lain-lain.

f. CSS

CSS adalah kepanjangan dari *Cascading Style Sheets* yang berguna untuk menyederhanakan proses pembuatan website dengan mengatur elemen yang tertulis di bahasa markup. CSS dipakai untuk mendesain halaman depan atau tampilan website (*front end*).

Ada banyak hal yang dapat Anda lakukan menggunakan CSS dibandingkan dengan bahasa pemrograman inti seperti HTML dan PHP. Ketika menggunakan CSS, Anda dapat mengatur warna teks, jenis font, baris antar paragraf, ukuran kolom, dan jenis *background* yang dipakai. Tidak hanya itu CSS juga bisa untuk mendesain *layout*, variasi tampilan di berbagai perangkat yang berbeda, dan berbagai efek yang dipakai di dalam website.

CSS sangat mudah dipelajari, tapi juga *powerful* karena dapat mengontrol penyajian tampilan dari dokumen HTML. Mulai dari yang simpel sampai kompleks. Tidak heran jika saat ini CSS hampir dipakai di berbagai website untuk dikombinasikan dengan HTML maupun PHP.

g. WEB Browser

Web browser merupakan aplikasi yang bisa menjelajahi, menyajikan, maupun mengambil konten yang ada di berbagai sumber informasi pada jaringan internet atau WWW. Pengertian dari web browser juga sering disebut dengan suatu perangkat lunak dengan fungsi yang dimilikinya sebagai penerima, pengakses, penyaji berbagai informasi di internet.

Disinilah pengguna internet berselancar dan mencari apa saja informasi serta data yang mereka perlukan. Browser menjadi dasar dari setiap pencarian informasi di seluruh dunia sebagai tempat pertama kali yang menampung dan menampilkan semua pencarian yang diminta.

Jenis-jenis Web Browser :

- 1) Google Chrome
- 2) UC Browser
- 3) Mozilla Firefox
- 4) Opera Mini
- 5) Opera
- 6) Internet Explorer

h. WEB Server

Web server adalah sebuah *software* (perangkat lunak) yang memberikan layanan berupa data. Berfungsi untuk menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien atau kita kenal dengan web browser (Chrome, Firefox). Selanjutnya ia akan mengirimkan respon atas permintaan tersebut kepada *client* dalam bentuk halaman web.

WEB Server berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien atau kita kenal dengan web browser (Chrome, Firefox). Ia juga akan mengirimkan respon atas permintaan kepada client dalam bentuk halaman web yang umumnya HTML.

Jenis-jenis WEB Server :

1) WEB Server Apache

Pada awalnya Apache didesain guna mendukung penuh sistem operasi UNIX. Selain cukup mudah dalam implementasinya, Apache juga memiliki beberapa program pendukung sehingga memberikan layanan yang lengkap, seperti PHP, SSI dan kontrol akses. Berikut detailnya:

a. PHP (*Personal Home Page* atau *PHP Hypertext Processor*)

Program semacam CGI, berfungsi memproses teks yang bekerja di server. Apache sangat mendukung PHP dengan menempatkannya sebagai salah satu modulnya (*mod_php*). Hal tersebut membuat PHP bekerja lebih baik.

b. SSI (Server Side Include)

Perintah yang bisa disertakan dalam bekas HTML. Kemudian ia dapat diproses oleh web server ketika pengguna mengaksesnya.

c. Access Control

Kontrol Akses dapat dijalankan berdasarkan nama *host* atau nomor IP CGI (Common Gateway Interface). Lalu yang paling umum untuk digunakan adalah perl (*Practical Extraction and Report Language*), disupport oleh Apache dengan menempatkannya sebagai modul (mod_perl).

2) WEB Server Nginx

Nginx dikenal mampu melayani segala macam permintaan, seperti request pada dengan tingkat kepadatan lalu lintas atau *traffic* yang sangat padat. Nginx memang lebih unggul dari segi kualitas, kecepatan, dan dalam hal performanya.

3) WEB Server IIS

Web server IIS (*Internet Information Services*) adalah web server yang bekerja pada jenis protokol seperti DNS, TCP/IP, atau beragam software lainnya yang berguna untuk merangkai sebuah situs.

4) WEB Server Lighttpd

Bila dilihat dari segi keunggulan, web server yang satu ini memiliki beberapa keunggulan berdasarkan fitur tambahan yang tersedia. Seperti *FastCGI*, *Output-Compression*, *FastCGI*, dan *URL Writing*. Jika kamu menggunakan web server Lighttpd, kamu akan merasakan performa yang lebih cepat dan efektif.

2. Hardware

Hardware yang digunakan selama melakukan pembuatan aplikasi data kependudukan adalah Laptop.

BAB IV

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

IV.1 Input

Secara keseluruhan, dasar teori yang dipelajari selama perkuliahan menjadi input yang berharga dalam proses pelaksanaan kerja praktek. Dasar teori ini menjadi hal yang sangat penting untuk mempelajari teknologi yang baru.

Pembuatan aplikasi data kependudukan ini menangani inputan pengolahan perekapan data yang menyangkut hal berikut :

1. Halaman login
2. Dashboard
3. Laporan data warga
4. Tambah data warga
5. Cetak data warga
6. Detail data warga
7. Ubah data warga
8. Mutasi data warga
9. Hapus data warga
10. Laporan data kartu keluarga
11. Tambah data kartu keluarga
12. Cetak data kartu keluarga
13. Detail data kartu keluarga
14. Ubah data kartu keluarga
15. Hapus data kartu keluarga
16. Laporan data user

- 17. Tambah data user
- 18. Detail data user
- 19. Ubah data user
- 20. Hapus data user
- 21. Halaman keluar

IV.2 Proses

Setelah melakukan pengenalan lingkungan kerja dan pemberian tugas pada awal pelaksanaan kerja praktek, kerja praktek tersebut adalah pembuatan aplikasi data kependudukan. selanjutnya proses kerja praktek dapat dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu eksplorasi, pembuatan aplikasi dan pelaporan hasil kerja praktek.

Eksplorasi yang dilakukan selain pengenalan lingkungan adalah beradaptasi dan menyesuaikan pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai kelurahan, tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan aplikasi data kependudukan berbasis *web*, kemudian tahap yang ketiga adalah pelaporan hasil kerja praktek, tahap ini dilakukan oleh peserta selama kerja praktek berlangsung.

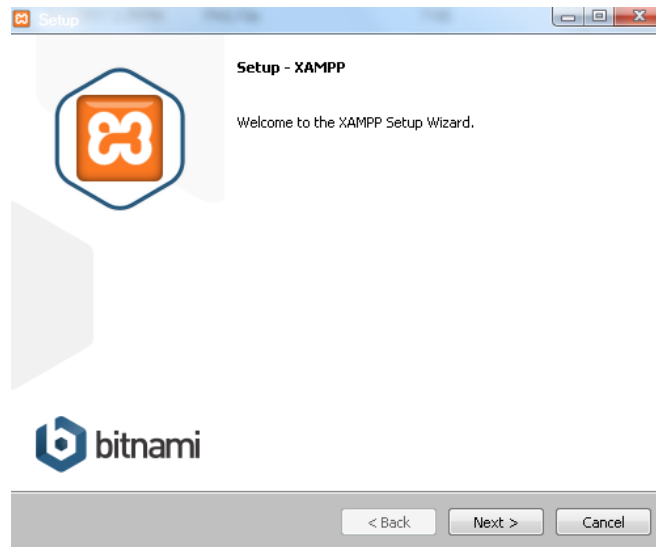
1. Instalasi Perangkat Lunak

Sebelum membuat aplikasi perpustakaan penyusun melakukan instalasi perangkat lunak yang akan dibutuhkan pada saat pembuatan aplikasi di antaranya adalah :

a. Instalasi XAMPP

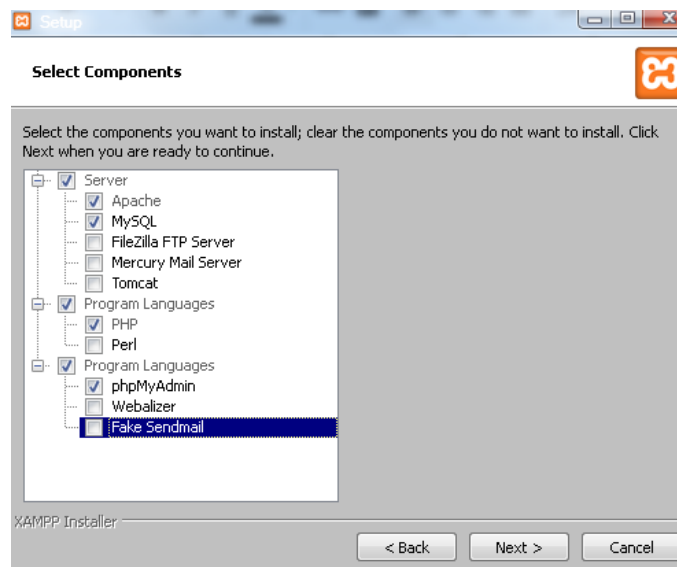
Selama proses instalasi mungkin Anda akan melihat pesan yang menanyakan apakah Anda yakin akan menginstalnya. Silakan tekan **Yes** untuk melanjutkan instalasi.

1) Klik tombol Next



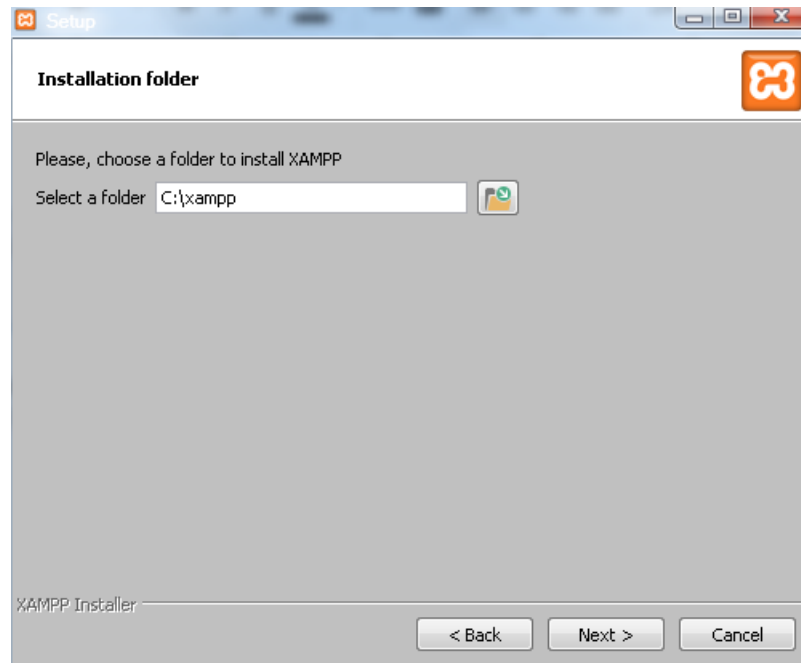
Gambar IV. 1 Tampilan install XAMPP

2) Pada tampilan selanjutnya ada beberapa pilihan seperti Apache dan PHP adalah bagian penting untuk menjalankan website dan akan otomatis diinstal. Silakan centang MySQL dan phpMyAdmin, untuk pilihan lainnya biarkan saja.



Gambar IV. 2 Tampilan select components

- 3) Berikutnya silahkan pilih folder tujuan dimana XAMPP ingin ada instal



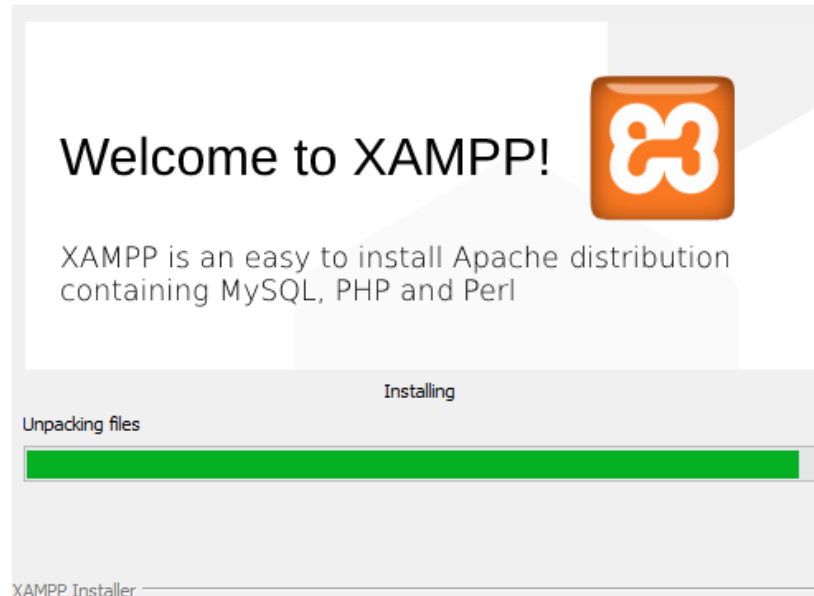
Gambar IV. 3 Tampilan Installation folder

- 4) Pada halaman selanjutnya, akan ada pilihan apakah Anda ingin menginstal Bitnami untuk XAMPP.



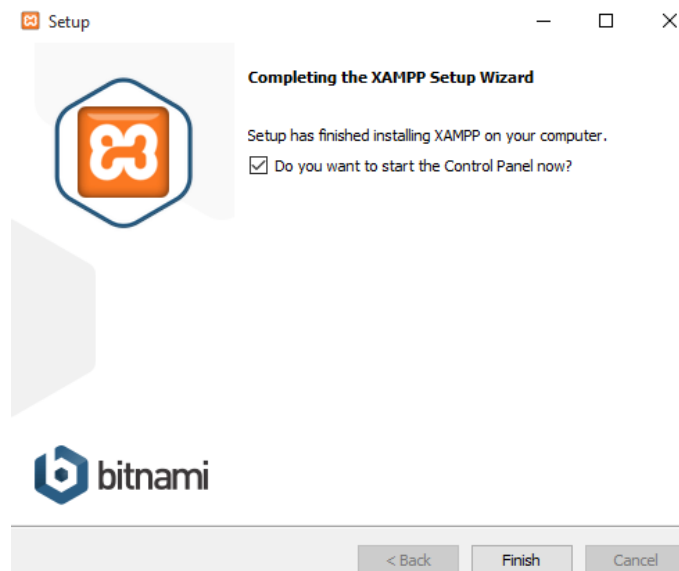
Gambar IV. 4 Tampilan bitnami for XAMPP

- 5) Pada langkah ini proses instalasi XAMPP akan dimulai. Silakan klik tombol **Next**.



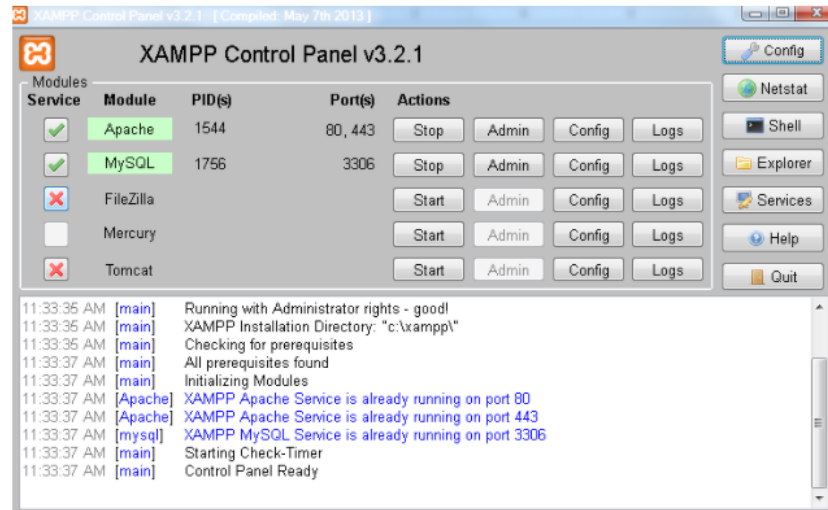
Gambar IV. 5 Tampilan proses instalasi XAMPP

- 6) Setelah berhasil diinstal, akan muncul notifikasi untuk langsung menjalankan control panel. Silakan klik **Finish**.



Gambar IV. 6 Tampilan finish instalasi XAMPP

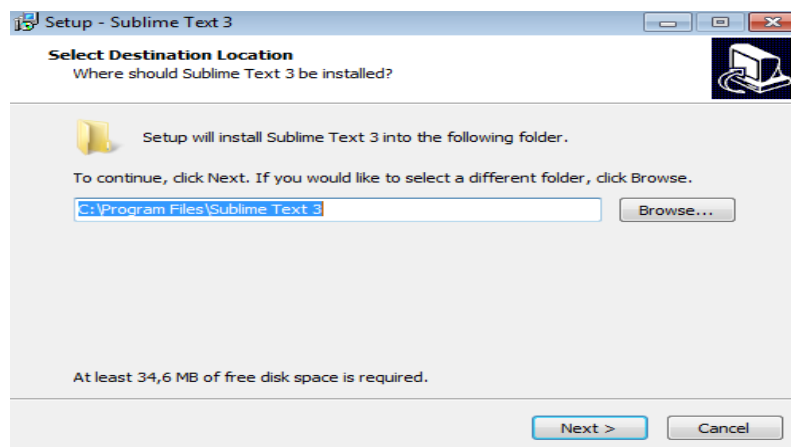
Setelah selesai instalasi, jalankan XAMPP dengan cara klik start pada Apache dan MySQL.



Gambar IV. 7 Tampilan control panel XAMPP

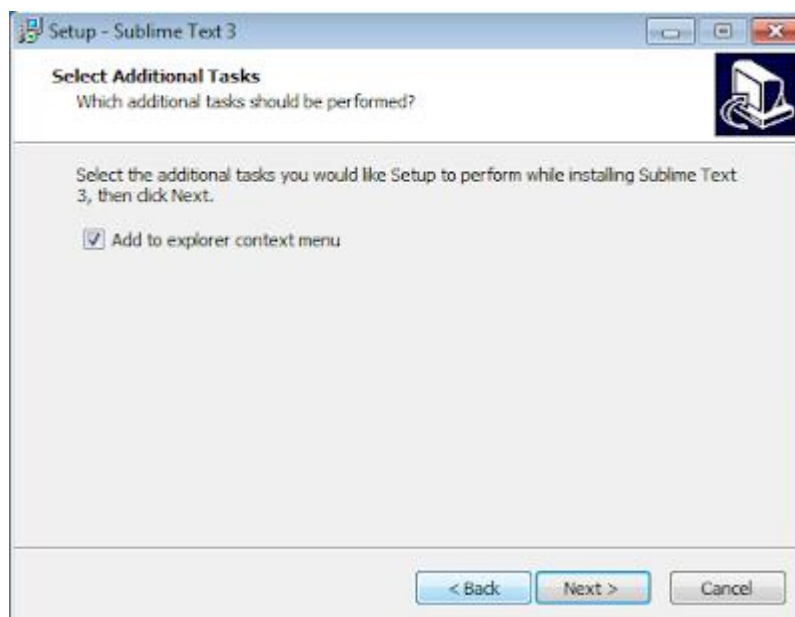
b. Instalasi Sublime Text 3

- 1) Download aplikasinya terlebih dahulu
- 2) Klik 2x pada file setup, kemudian next
- 3) Selanjutnya kalian dapat memilih di mana direktory aplikasi yang akan di instal mau default atau di disk C, lalu next



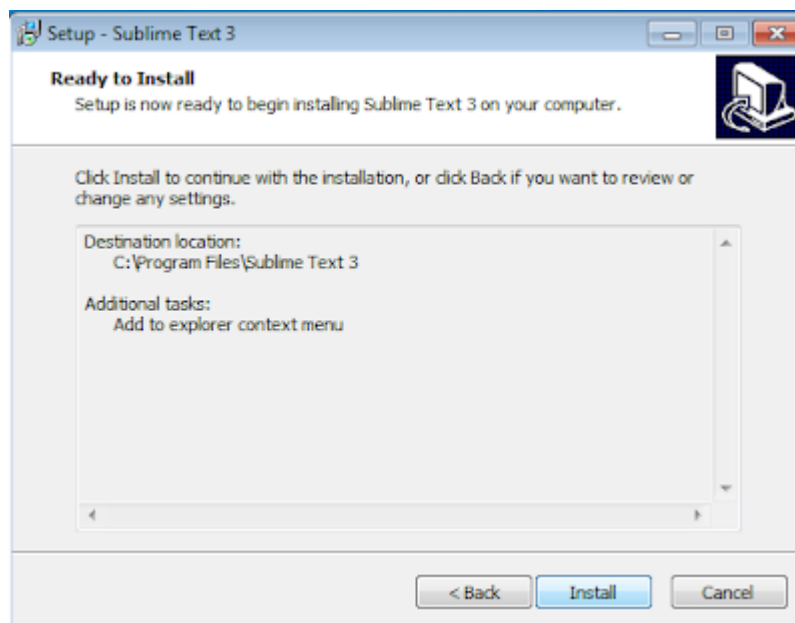
Gambar IV. 8 Tampilan select folder

4) Akan muncul seperti gambar, kemudian klik next



Gambar IV. 9 Tampilan additional tasks

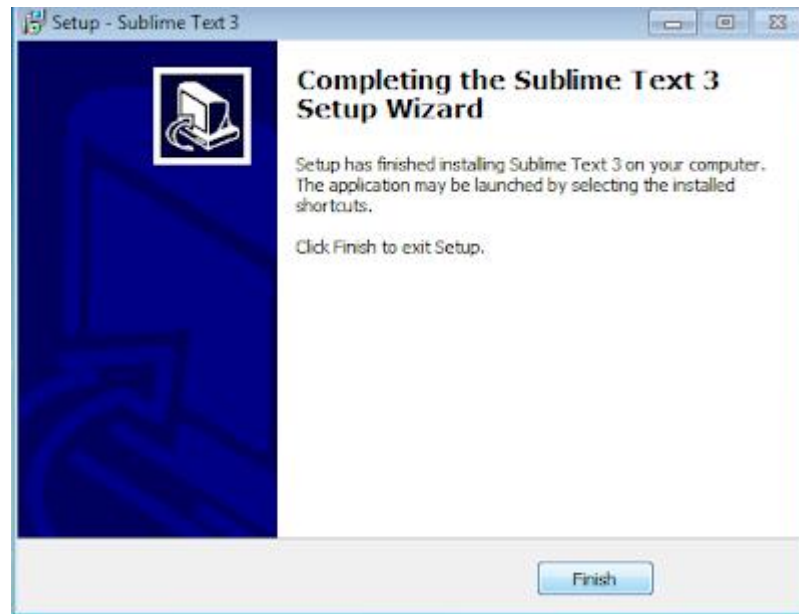
5) Lalu klik instal



Gambar IV. 10 Tampilan instal sublime text 3

6) Tunggu proses penginstalan selesai

7) Setelah selesai penginstalan klik finish



Gambar IV. 11 Tampilan selesai instal sublime text 3

IV.2.1 Eksplorasi

Tahap eksplorasi dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi data kependudukan berbasis *web*. Untuk mendukung pelaksanaan metodologi Waterfall, diperlukan pula pengetahuan mengenai pemodelan dengan menggunakan Unified Modelling Language (UML). Dengan demikian, pendalaman terhadap pemodelan dengan UML pun dilakukan.

Proses eksplorasi masih berlangsung selama pembuatan aplikasi data kependudukan berbasis *web*. Hal ini dimaksudkan untuk menyelaraskan antara hasil eksplorasi dengan penerapannya pada aplikasi yang sedang dibuat.

1. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk pembuatan aplikasi data kependudukan berbasis *web* ini, penyusun menggunakan *laptop*

2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah perangkat-perangkat tambahan berupa sistem yang digunakan untuk menjalankan dan membuat aplikasi data kependudukan ini. Berikut adalah perangkat lunak yang digunakan penyusun untuk membuat aplikasi data kependudukan ini:

Tabel IV. 1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Sistem Operasi	Windows 10
Database	XAMPP
Aplikasi Pembuatan	Sublime Text
Bootstrap Template	Bootstrap 4
Browser	Opera

Data diatas adalah perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi data kependudukan, pada saat penggunaan nantinya hanya dibutuhkan *web browser* sebagai perangkat lunak utama dalam menjalankan aplikasi data kependudukan berbasis *web* tersebut.

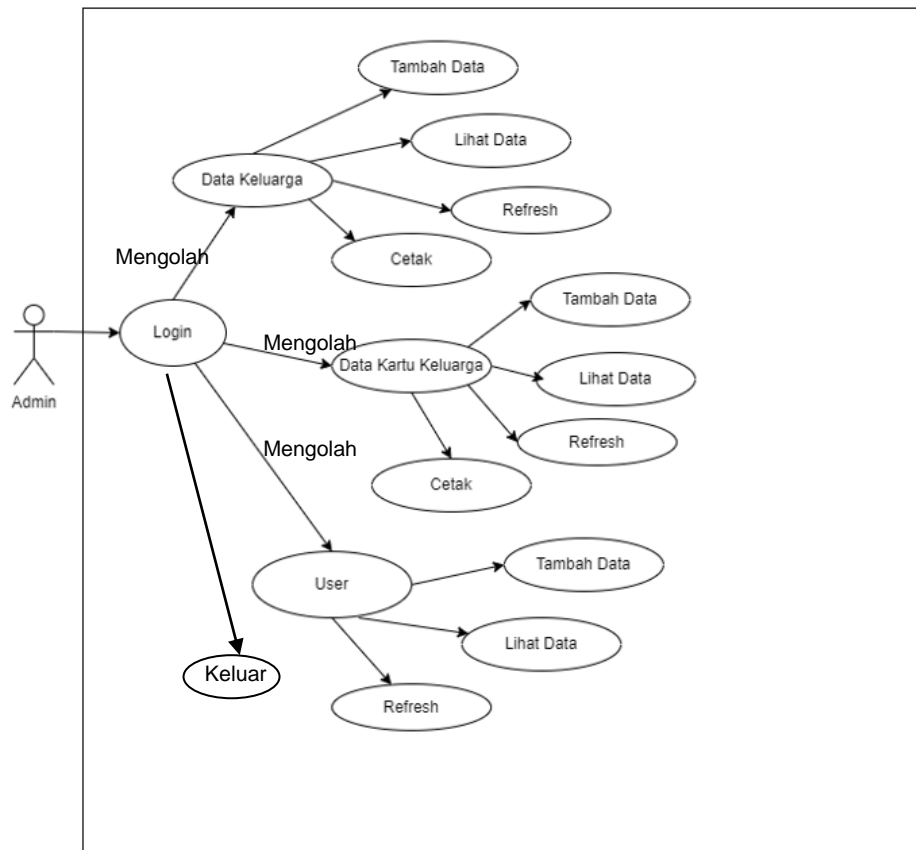
IV.2.2 Pembuatan Perangkat Lunak

1. Pembuatan Aplikasi data kependudukan

Pembuatan Aplikasi data kependudukan yang dilakukan dimulai dengan eksplorasi perangkat lunak yang akan dibutuhkan. Selanjutnya, berdasarkan kebutuhan tersebut, dilakukan pembuatan aplikasi data kependudukan. Pembuatan aplikasi data kependudukan ini dilakukan berdasarkan perancangan tersebut. Untuk memastikan aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan berfungsi dengan baik.

2. Use Case Diagram

Untuk lebih lengkap nya rancangan Use Case Diagram dapat dilihat pada Gambar IV.13 Use Case Diagram.



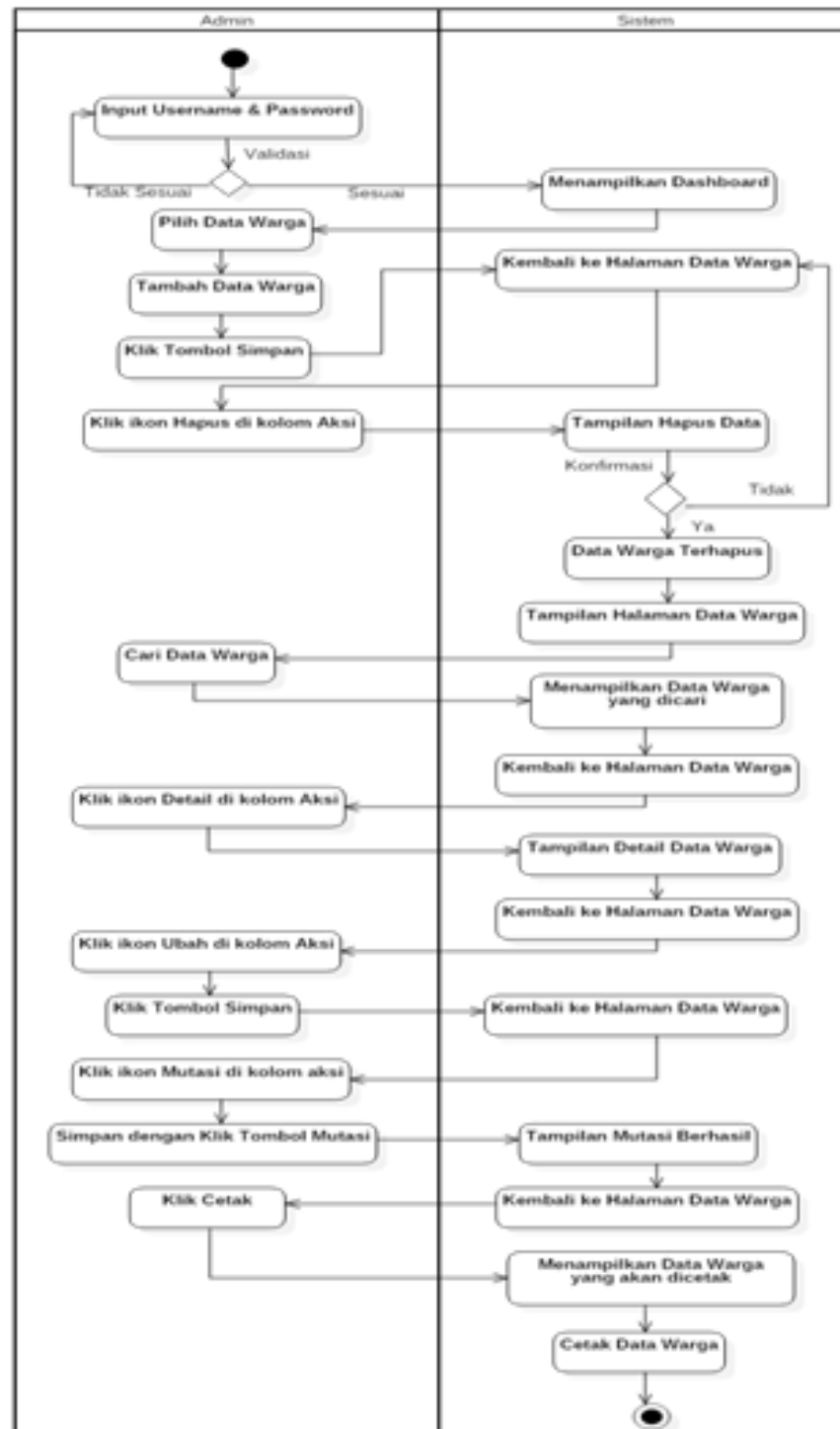
Gambar IV. 12 Use Case Diagram

3. Activity Diagram

Activity diagram Activity daigram yaitu penggambaran berbagai alur aktifitas data aplikasi yang sedang di rancang. Aktifitas menggambarkan proses berjalan, use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktifitas.

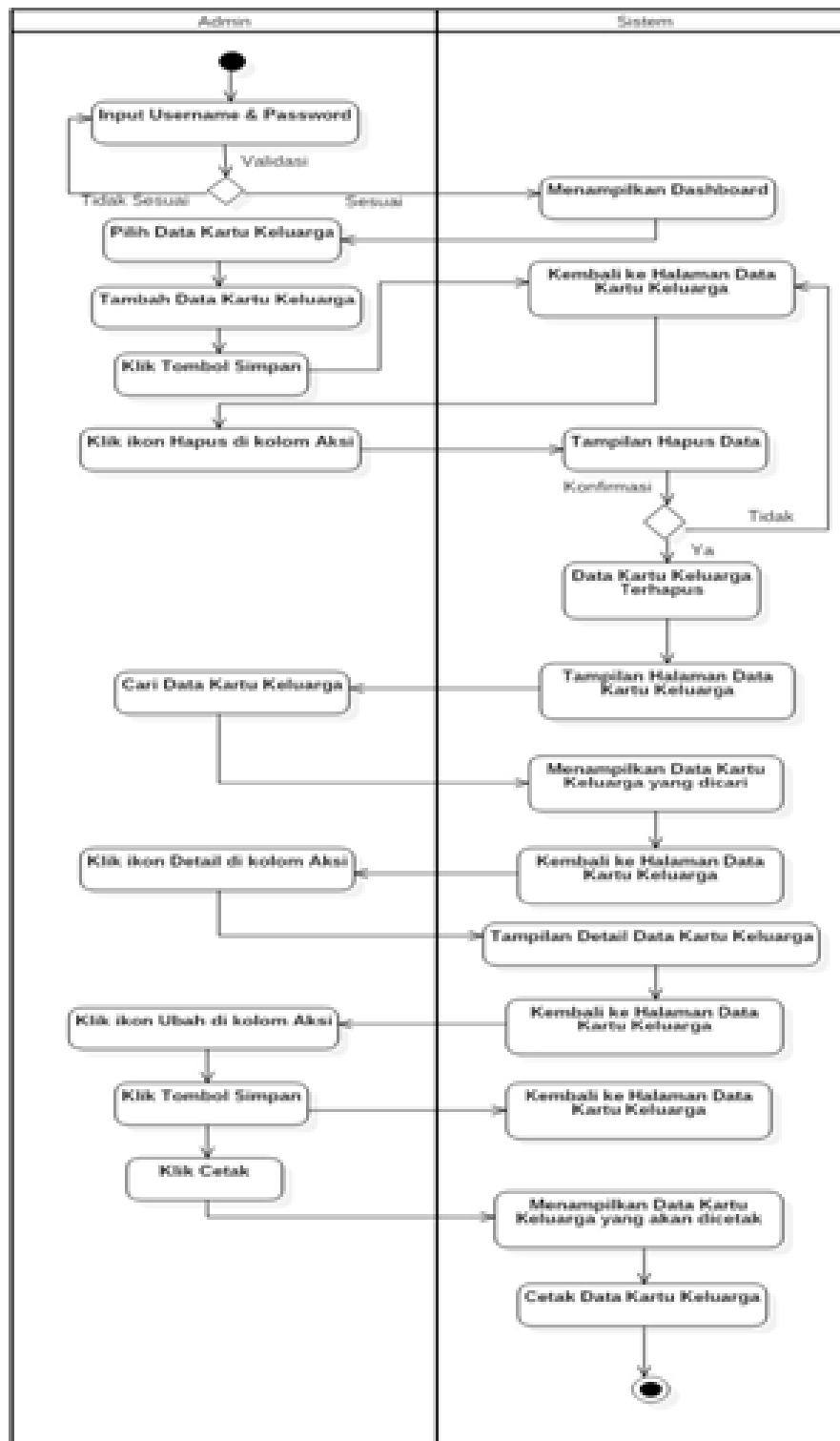
Berikut adalah diagram activity pada data warga, data kartu keluarga, dan data user aplikasi data kependudukan di Kelurahan Nyengseret:

a. Data Warga



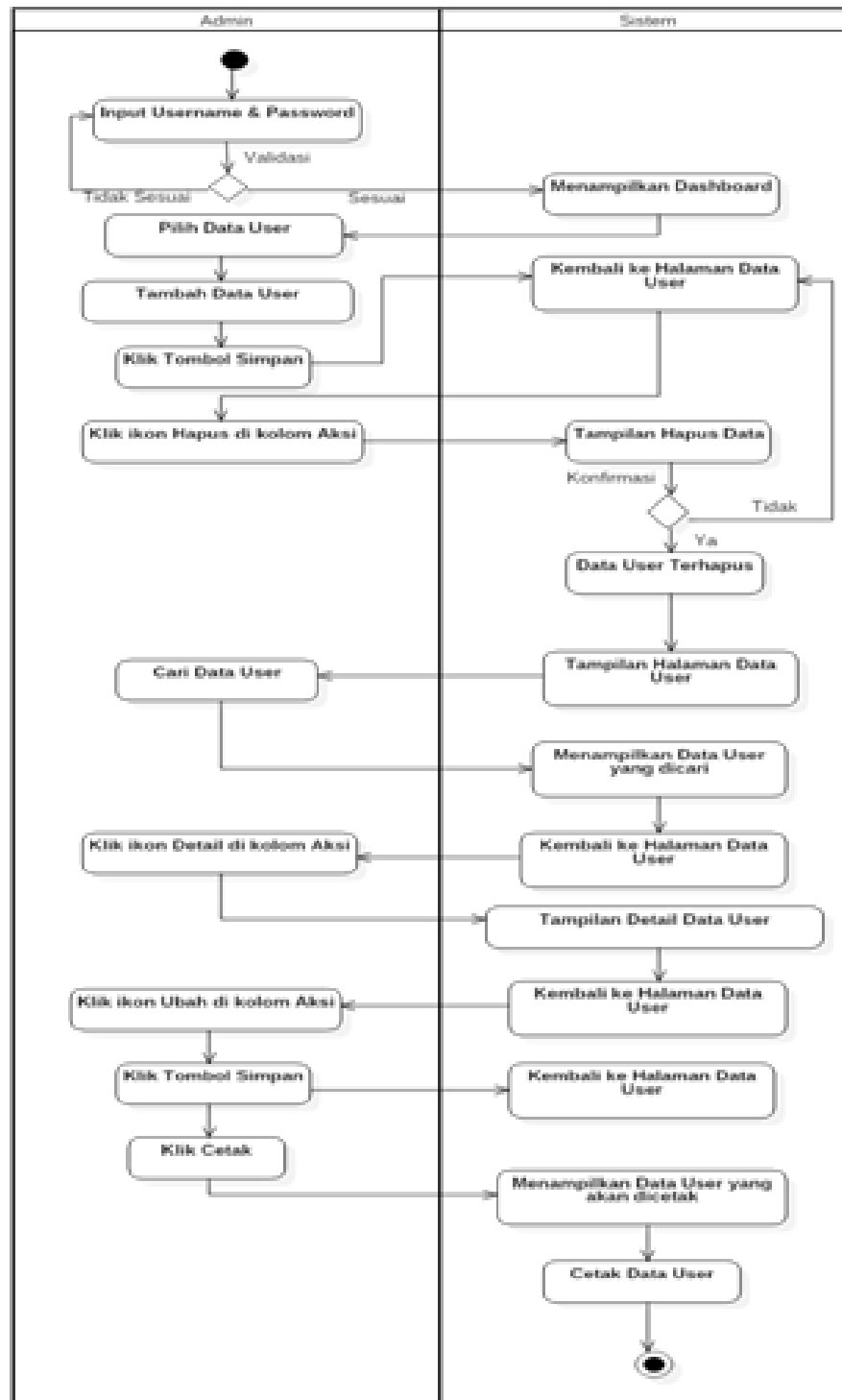
Gambar IV. 13 Activity Data Warga

b. Data Kartu Keluarga



Gambar IV. 14 Activity Data Kartu Keluarga

c. Data User



Gambar IV. 15 Activity Data User

4. Perancangan Basis Data dan Spesifikasi Basis Data

Perancangan Basis Data adalah proses untuk menemukan isi dan pengaturan yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rencana aplikasi dan menyimpan semua data pokok yang dijadikan untuk informasi yang ditampilkan pada aplikasi data kependudukan. Berikut adalah spesifikasi basis data pada aplikasi perpustakaan berbasis web:

a. Tabel Warga

Tabel IV. 2 Warga

Nama Field	Type	Keterangan
id_warga	Int(11)	No Tabel
nik_warga	Varchar(16)	NIK
nama_warga	Varchar(45)	Nama Warga
tempat_lahir_warga	Varchar(30)	Tempat Lahir
tanggal_lahir_warga	Date	Tanggal Lahir
jenis_kelamin_warga	Enum('L','P')	Jenis Kelamin
alamat_ktp_warga	Text	Alamat KTP
alamat_warga	Text	Alamat
desa_kelurahan_warga	Varchar(30)	Desa/Kelurahan
kecamatan_warga	Varchar(30)	Kecamatan
kabupaten_kota_warga	Varchar(30)	Kabupaten/Kota
provinsi_warga	Varchar(30)	Provinsi
negara_warga	Varchar(30)	Negara
rt_warga	Varchar(3)	RT
rw_warga	Varchar(3)	RW
agama_warga	Enum('islam','Kristen','Katholik','Hindu','Budha','Konghucu')	Agama
pendidikan_terakhir_warga	Varchar(20)	Pendidikan Terakhir
pekerjaan_warga	Varchar(20)	Pekerjaan

status_perkawinan_warga	Enum('Kawin','Tidak Kawin')	Status Perkawinan
status_warga	Enum('Tetap','Kontrak')	Status Tinggal

b. Tabel Kartu Keluarga

Tabel IV. 3 Kartu Keluarga

Nama Field	Type	Keterangan
id_keluarga	Int(11)	No Tabel
nomor_keluarga	Varchar(16)	Nomor Kartu Keluarga
id_kepala_keluarga	Int(11)	ID Kepala Keluarga
alamat_keluarga	Text	Alamat
desa_kelurahan_keluarga	Varchar(30)	Desa/Kelurahan
kecamatan_keluarga	Varchar(30)	Kecamatan
kabupaten_kota_keluarga	Varchar(30)	Kabupaten/Kota
provinsi_keluarga	Varchar(30)	Provinsi
negara_keluarga	Varchar(30)	Negara
rt_keluarga	Varchar(3)	RT
rw_keluarga	Varchar(3)	RW
kode_pos_keluarga	Varchar(5)	Kode Pos

c. Tabel User

Tabel IV. 4 User

Nama Field	Type	keterangan
Id_user	Int(11)	No Tabel
Nama_user	Varchar(45)	Nama user
Username_user	Varchar(20)	Username
Password_user	Varchar(32)	Password
Keterangan_user	Text	Keterangan
Status_user	Enum('Admin','RT','RW')	Status
Desa_kelurahan_user	Varchar(30)	Kelurahan

Kecamatan_user	Varchar(30)	Kecamatan
Kabupaten_kota_user	Varchar(30)	Kabupaten/Kota
Provinsi_user	Varchar(30)	Provinsi
Negara_user	Varchar(30)	Negara
Rt_user	Varchar(3)	RT
Rw_user	Varchar(3)	RW

d. Tabel Mutasi

Tabel IV. 5 Mutasi

Nama Field	Type	keterangan
id_mutasi	Int(11)	No Tabel
nik_mutasi	Varchar(16)	NIK
nama_mutasi	Varchar(45)	Nama Warga
tempat_lahir_mutasi	Varchar(30)	Tempat Lahir
tanggal_lahir_mutasi	Date	Tanggal Lahir
jenis_kelamin_mutasi	Enum('L','P')	Jenis Kelamin
alamat_ktp_mutasi	Text	Alamat KTP
alamat_mutasi	Text	Alamat
desa_kelurahan_mutasi	Varchar(30)	Desa/Kelurahan
kecamatan_mutasi	Varchar(30)	Kecamatan
kabupaten_kota_mutasi	Varchar(30)	Kabupaten/Kota
provinsi_mutasi	Varchar(30)	Provinsi
negara_mutasi	Varchar(30)	Negara
rt_mutasi	Varchar(3)	RT
rw_mutasi	Varchar(3)	RW
agama_mutasi	Enum('Islam','Kristen','Katholik','Hindu','Budha','Konghucu')	Agama
pendidikan_terakhir_mutasi	Varchar(20)	Pendidikan Terakhir
pekerjaan_mutasi	Varchar(20)	Pekerjaan

status_perkawinan_mutasi	Enum('Kawin','Tidak Kawin')	Status Perkawinan
status_mutasi	Enum('Tetap','Kontra k')	Status Tinggal

e. Tabel Galeri

Tabel IV. 6 Galeri

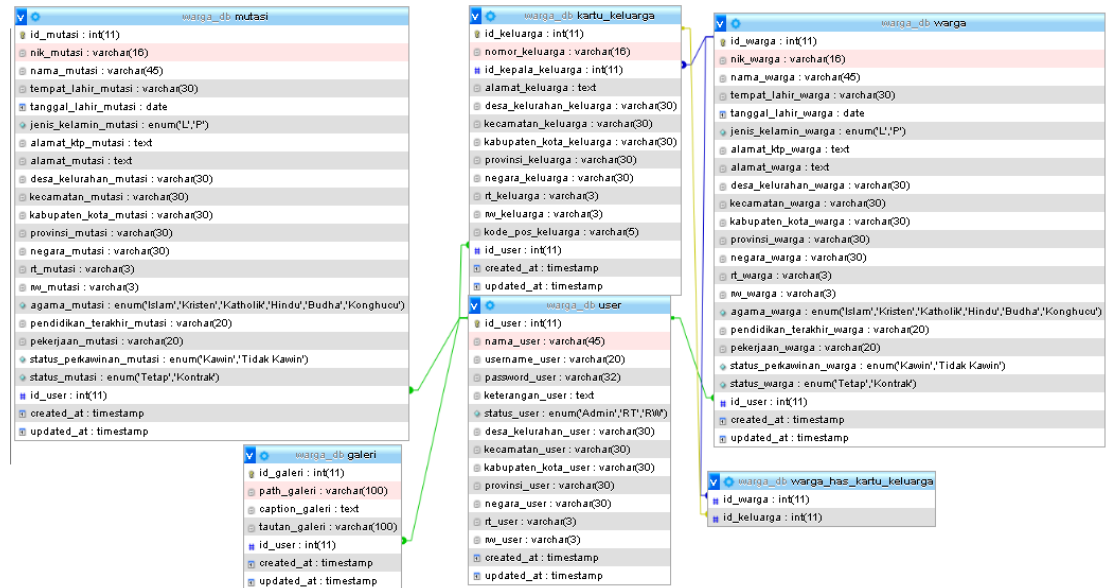
Nama field	Type	Keterangan
id_galeri	Int(11)	No Tabel
path_galeri	Varchar(100)	Jalur galeri
caption_galeri	Text	Keterangan galeri
tautan_galeri	Varchar(100)	Tautan galeri
id_user	Int(11)	No tabel user
created_at	timestamp	dibuat
updated_at	timestamp	diperbarui

f. Tabel warga yang mempunyai kartu keluarga

Tabel IV. 7 warga yang mempunyai kartu keluarga

Nama field	Type	Keterangan
id_warga	Int(11)	Id warga
id_keluarga	Int(11)	Id kartu Keluarga

g. Relasi Basis Data



Gambar IV. 16 Relasi Basis Data

IV.2.3 Perancangan User Interface

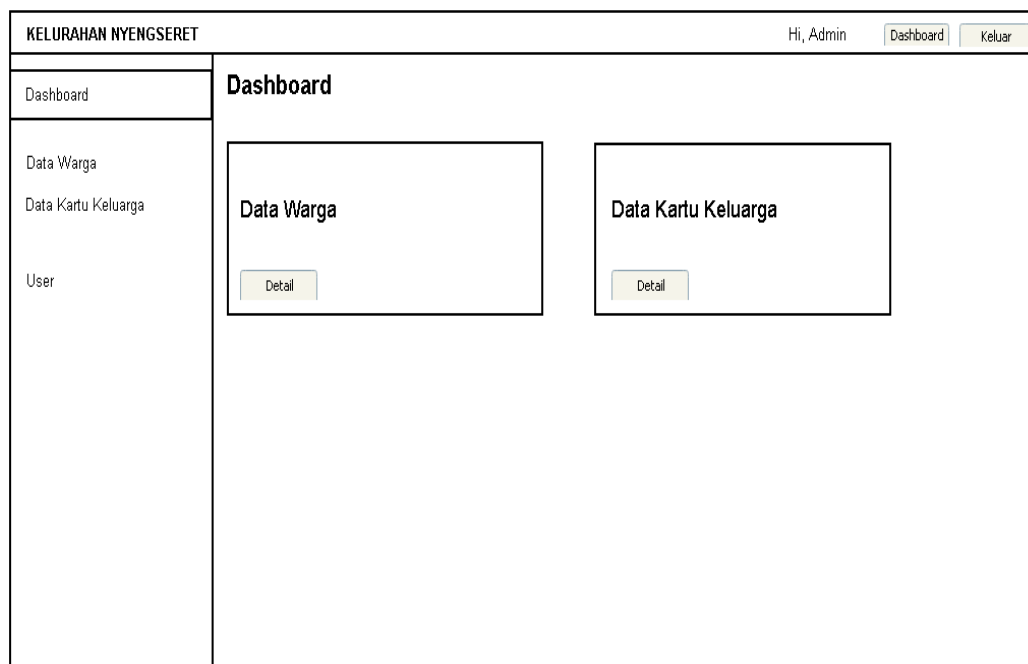
Untuk perancangan user interface menggunakan Pencil, ada beberapa user interface yang dibuat, diantaranya:

1. Perancangan Form Login

The image shows a login form titled 'Pendataan Warga Nyengseret'. At the top is a pentagon logo. Below the logo, the title is displayed. The form contains two input fields: 'Username' and 'Password'. At the bottom of the form is a 'Login' button.

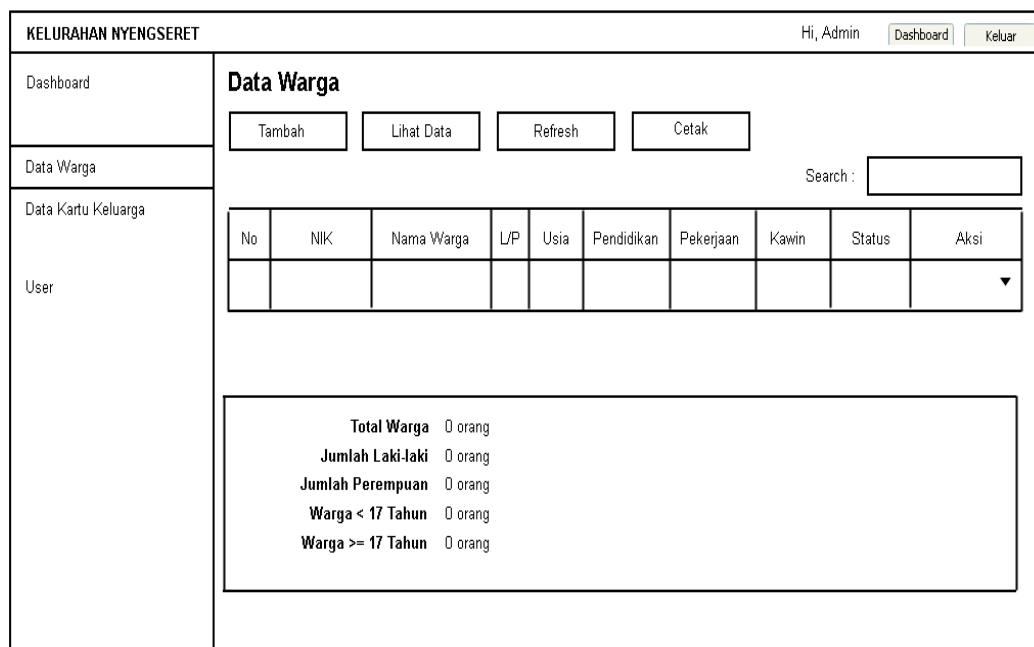
Gambar IV. 17 Perancangan Form Login

2. Perancangan Dashboard



Gambar IV. 18 Perancangan Dashboard

3. Perancangan Data Warga



Gambar IV. 19 Perancangan Data Warga

4. Perancangan Form Tambah Data Warga

KELURAHAN NYENGSERET

Hi, Admin

Dashboard

Keluar

Dashboard

Data Warga

Data Kartu Keluarga

User

Tambah

Lihat Data

Refresh

Cetak

A. Data Pribadi

NIK

Nama Warga

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Jenis Kelamin

B. Data Alamat

Alamat KTP

Alamat

Desa/Kelurahan

Kecamatan

Kabupaten/Kota

Provinsi

Negara

RT

RW

C. Data Lain-lain

Agama

Pendidikan Terakhir

Pekerjaan

Status Perkawinan

Status Tinggal

Simpan

Gambar IV. 20 Perancangan Form Tambah Data Warga

5. Perancangan Data Kartu Keluarga

KELURAHAN NYENGSERET

Hi, Admin

Dashboard

Keluar

Dashboard

Data Warga

Data Kartu Keluarga

User

Data Kartu Keluarga

Tambah

Lihat Data

Refresh

Cetak

Search :

No	Nomor KK	Kepala Keluarga	NIK Kepala	Jml.Anggota	Alamat	RT	RW	Aksi

Total Kartu Keluarga

0 Keluarga

Gambar IV. 21 Perancangan Data Kartu Keluarga

6. Perancangan Form Tambah Data Kartu Keluarga

KELURAHAN NYENGSERET

Hi, Admin

Dashboard

Keluar

Dashboard

Data Warga

Data Kartu Keluarga

User

Data Kartu Keluarga

Tambah

Lihat data

Refresh

Cetak

A. Data Pribadi

Nomor Kartu Keluarga

ID Kartu Keluarga

B. Data Alamat

Alamat

Desa/Kelurahan

Kecamatan

Kabupaten/Kota

Provinsi

Negara

RT

RW

Kode Pos

Simpan

Gambar IV. 22 Perancangan Form Tambah Data Kartu Keluarga

7. Perancangan Data User

KELURAHAN NYENGSERET

Hi, Admin

Dashboard

Keluar

Dashboard

Data Warga

Data Kartu Keluarga

User

Data User

Tambah

Cetak

Search :

No	Nama	Username	Keterangan	Status	Aksi
					▼

Gambar IV. 23 Perancangan Data User

8. Perancangan Form Tambah Data User

KELURAHAN NYENGSERET

Hi, Admin

Dashboard

Keluar

Dashboard

Data Warga

Data Kartu Keluarga

User

Data User

Tambah

Lihat data

Refresh

A. Data Pribadi

Nama User

Username

Password

Keterangan

Status

B. Data Alamat

Kecamatan

Kabupaten/Kota

Provinsi

Negara

RT

RW

Simpan

Gambar IV. 24 Perancangan Form Tambah Data User

9. Perancangan Data Mutasi

KELURAHAN NYENGSERET

Hi, Admin

Dashboard

Keluar

Dashboard

Data Warga

Data Kartu Keluarga

User

Data Mutasi

Lihat Data

Refresh

Cetak

Search :

No	NIK	Nama Mutasi	L/P	Usia	Pendidikan	Pekerjaan	Kawin	Status	Aksi
									▼

Total Mutasi 0 orang

Jumlah Laki-laki 0 orang

Jumlah Perempuan 0 orang

Warga < 17 Tahun 0 orang

Warga >= 17 Tahun 0 orang

Gambar IV. 25 Perancangan Data Mutasi

IV.2.4 Pelaporan Hasil Kerja Praktek

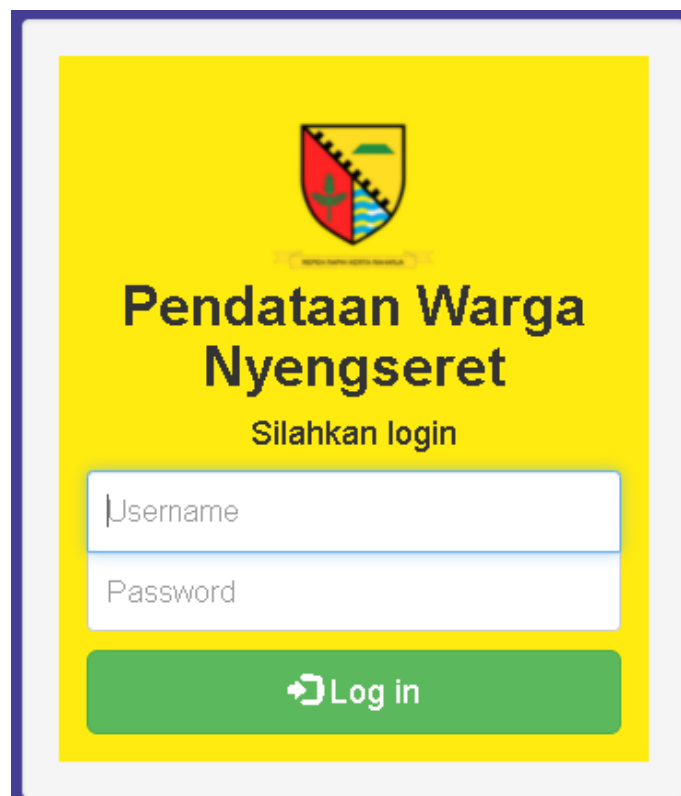
Proses pelaporan hasil kerja praktek dilakukan pada tahap akhir. Pelaporan kerja praktek di Kelurahan Nyengseret, dilakukan dengan persentasi dihadapan penguji kampus. Pelaporan hasil kerja praktek dilakukan pula dengan pembuatan laporan kerja praktek.

IV.3 Pencapaian Hasil

Adapun hasil yang dicapai dari kerja praktek di Kelurahan Nyengseret ini berupa Aplikasi data kependudukan. Untuk tampilan interface didapatkan dari hasil Screenshoot aplikasi.

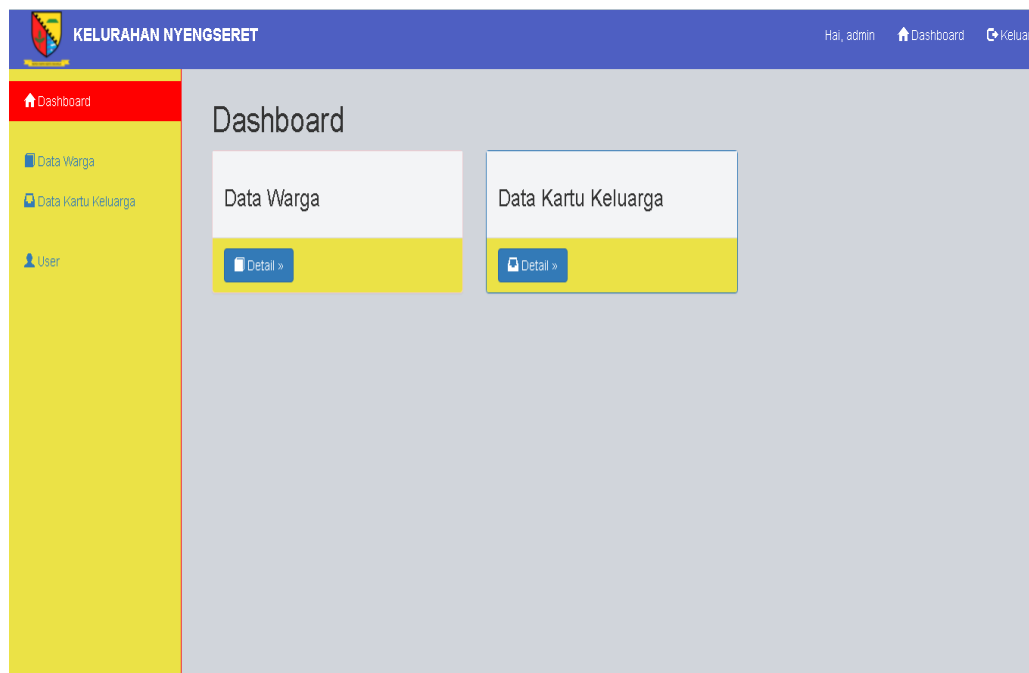
Berikut tampilan aplikasi data kependudukan yang sudah dibuat:

1. Tampilan Form Login



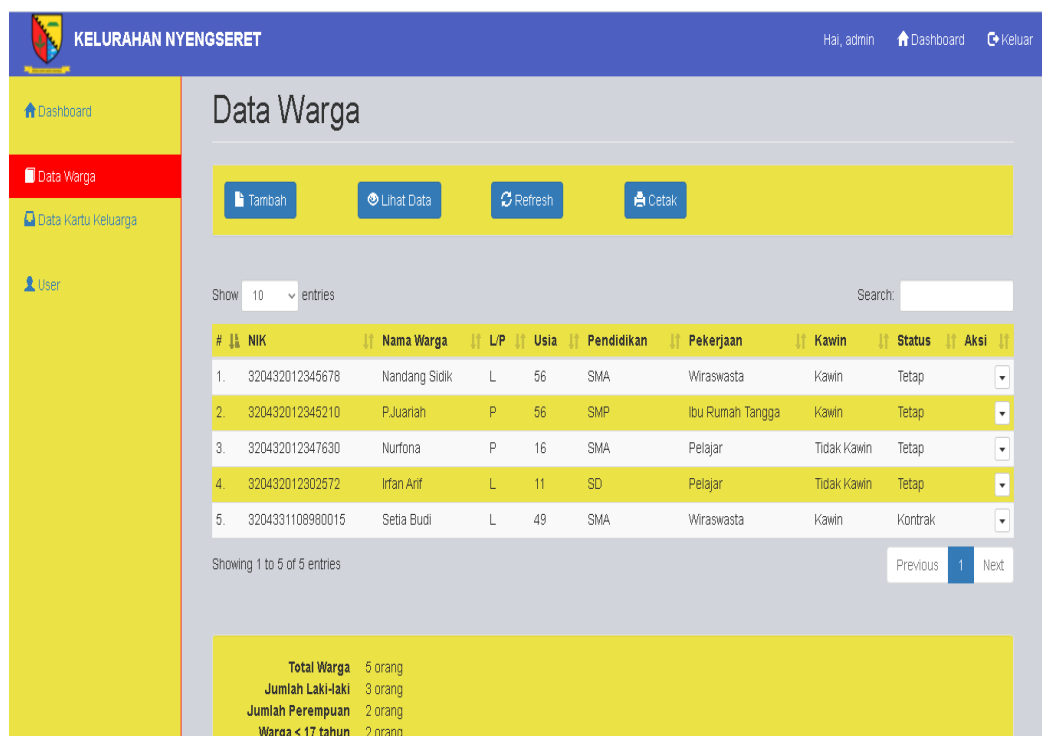
Gambar IV. 26 Tampilan Form Login

2. Tampilan Dashboard Aplikasi Kependudukan



Gambar IV. 27 Tampilan Dashboard Aplikasi Kependudukan

3. Tampilan Data Warga



Gambar IV. 28 Tampilan Data Warga

4. Tampilan Tambah Data Warga

KELURAHAN NYENGSERET

Hai, admin | Dashboard | Keluar

Dashboard

Data Warga

Data Kartu Keluarga

User

Tambah | Lihat Data | Refresh | Cetak

A. Data Pribadi

NIK :

Nama Warga :

Tempat Lahir :

Tanggal Lahir : 2022-01-01

Jenis Kelamin : - pilih -

B. Data Alamat

Gambar IV. 29 Tampilan Tambah Data Warga 1

KELURAHAN NYENGSERET

Hai, admin | Dashboard | Keluar

Dashboard

Data Warga

Data Kartu Keluarga

User

B. Data Alamat

Alamat KTP :

Alamat :

Desa/Kelurahan :

Kecamatan :

Kabupaten/Kota :

Provinsi :

Negara :

RT :

RW :

C. Data Lain-lain

Gambar IV. 30 Tampilan Tambah Data Warga 2

KELURAHAN NYENGSERET

Hal, admin Dashboard Keluar

Dashboard

Data Warga

Data Kartu Keluarga

User

Negara :

RT :

RW :

C. Data Lain-lain

Agama : - pilih -

Pendidikan Terakhir : - pilih -

Pekerjaan :

Status Perkawinan : - pilih -

Status Tinggal : - pilih -

Simpan

Gambar IV. 31 Tampilan Tambah Data Warga 3

5. Tampilan Data Kartu Keluarga

KELURAHAN NYENGSERET

Hal, admin Dashboard Keluar

Dashboard

Data Warga

Data Kartu Keluarga

User

Data Kartu Keluarga

Tambah Lihat Data Refresh Cetak

Show 10 entries Search:

#	Nomor KK	Kepala Keluarga	NIK Kepala	Jml. Anggota	Alamat	RT	RW	Aksi
1.	3204321234567890	Nandang Sidik	320432012345678	0	Kp.Neglasari	001	010	
2.	3204331108982315	Setia Budi	3204331108980015	0	Kp.Cimuncang	009	012	

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous 1 Next

Total Kartu Keluarga 2 keluarga

Gambar IV. 32 Tampilan Data Kartu Keluarga

6. Tampilan Tambah Data Kartu Keluarga

KELURAHAN NYENGSERET Hai, admin Dashboard Keluar

Dashboard Data Warga **Data Kartu Keluarga** User

Data Kartu Keluarga

Tambah Lihat Data Refresh Cetak

A. Data Pribadi

Nomor Kartu Keluarga :

ID Kepala Keluarga :

B. Data Alamat

Alamat :

Desa/Kelurahan :

Kecamatan :

Gambar IV. 33 Tampilan Tambah Data Kartu Keluarga 1

KELURAHAN NYENGSERET Hai, admin Dashboard Keluar

Dashboard Data Warga **Data Kartu Keluarga** User

Alamat :

Desa/Kelurahan :

Kecamatan :

Kabupaten/Kota :

Provinsi :

Negara :

RT :

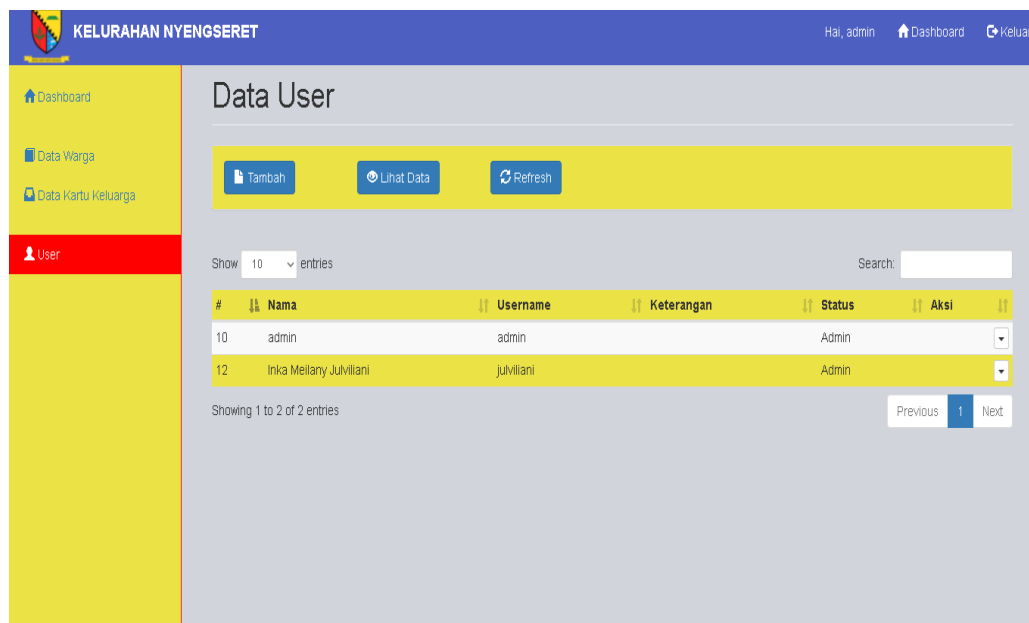
RW :

Kode Pos :

Simpan

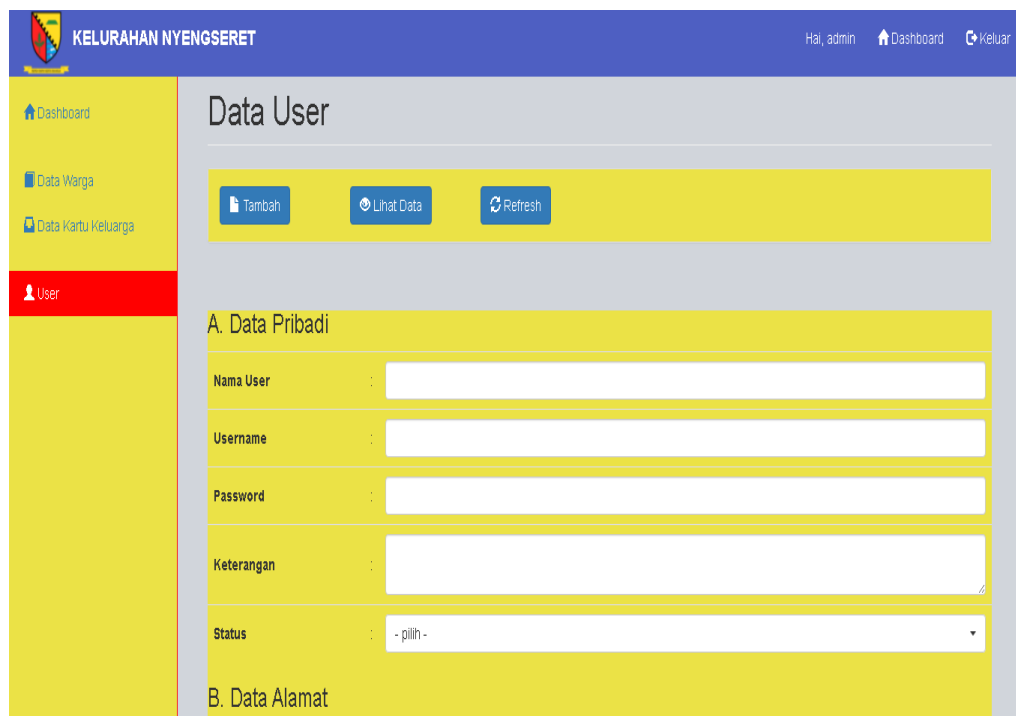
Gambar IV. 34 Tampilan Tambah Data Kartu Keluarga 2

7. Tampilan Data User



Gambar IV. 35 Tampilan Data User

8. Tampilan Tambah Data User



Gambar IV. 36 Tampilan Tambah Data User 1

KELURAHAN NYENGSERET

Hal, admin | Dashboard | Keluar

Dashboard | Data Warga | Data Kartu Keluarga | **User**

Keterangan :

Status : - pilih -

B. Data Alamat

Kecamatan :

Kabupaten/Kota :

Provinsi :

Negara :

RT :

RW :

Simpan

Gambar IV. 37 Tampilan Tambah Data User 2

9. Tampilan Data Mutasi

KELURAHAN NYENGSERET

Hal, admin | Dashboard | Keluar

Dashboard | Data Warga | Data Kartu Keluarga | **User**

Data Mutasi

Lihat Data **Refresh** **Cetak**

Show: 10 entries Search:

#	NIK	Nama Mutasi	L/P	Usia	Pendidikan	Pekerjaan	Kawin	Status	Aksi
1.	3204331108980015	Setia Budi	L	49	SMA	Wiraswasta	Kawin	Kontrak	<input type="button" value="Edit"/>

Showing 1 to 1 of 1 entries **Previous** **1** **Next**

Total Mutasi 1 orang
Jumlah Laki-laki 1 orang
Jumlah Perempuan 0 orang
Warga < 17 tahun 0 orang
Warga >= 17 tahun 1 orang

Gambar IV. 38 Tampilan Data Mutasi

10. Tampilan Cetak Data Warga

KELURAHAN NYENGSERET
KECAMATAN ASTANA ANYAR
BANDUNG

DATA WARGA

NO.	NIK	NAMA	TEMPAT LHR	TGL. LHR	JK	U	ALAMAT	RT	RW	AGAMA	PERNIKAHAN	PDDKN	KERJA	STATUS
1.	320432012345678	NANDANG SIDIK	BANDUNG	08-02-1965	L	56	KP.NEGLASARI	001	010	ISLAM	KAWIN	SMA	WIRASWASTA	TETAP
2.	320432012345210	PJUARIAH	BANDUNG	01-01-1966	P	56	KP.NEGLASARI	001	010	ISLAM	KAWIN	SMP	IRT	TETAP
3.	320432012347630	NURFONA	BANDUNG	20-03-2005	P	16	KP.NEGLASARI	001	010	ISLAM	TIDAK KAWIN	SMA	PELAJAR	TETAP
4.	320432012302572	IRFAN ARIF	BANDUNG	03-01-2011	L	11	KP.NEGLASARI	001	010	ISLAM	TIDAK KAWIN	SD	PELAJAR	TETAP
5.	3204331108980015	SETIA BUDI	BANDUNG	02-02-1972	L	49	KP.CIMUNCANG	009	012	KRISTEN	KAWIN	SMA	WIRASWASTA	KONTRAK

Gambar IV. 39 Tampilan Cetak Data Warga

11. Tampilan Cetak Data Kartu Keluarga

KELURAHAN NYENGSERET
KECAMATAN ASTANA ANYAR
BANDUNG

DATA WARGA

NO.	NO. KK	KEPALA KELUARGA	NIK	JML. ANGGOTA	ALAMAT	RT	RW
1.	3204321234567890	NANDANG SIDIK	320432012345678	0	KP.NEGLASARI	001	010
2.	3204331108982315	SETIA BUDI	3204331108980015	0	KP.CIMUNCANG	009	012

Gambar IV. 40 Tampilan Cetak Data Kartu Keluarga

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan

Berdasarkan Penjelasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktek

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
2. Mahasiswa dapat mengetahui ilmu dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja di era globalisasi, seperti:
3. Ilmu dasar mengenai bidang spesifik yang diperoleh selama perkuliahan. Misalnya ilmu dasar di bidang informatika dan sebagainya.
4. Keterampilan menganalisis permasalahan untuk dicari solusinya.
5. Keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
6. Keterampilan mempelajari hal yang baru dalam waktu relatif singkat.

V.1.2 Saran Pelaksanaan KP

Adapun saran mengenai pelaksanaan kerja praktek antara lain:

1. Perlu adanya bimbingan secara lebih intensif bagi mahasiswa kerja praktek.
2. Perlu adanya kemampuan mahasiswa untuk menggabungkan seluruh ilmu yang pernah didapat di perkuliahan dalam proses pembangunan perangkat lunak.
3. Perlu ditumbuhkan kebiasaan belajar secara mandiri (self-learning) di kalangan mahasiswa, khususnya dalam mempelajari teknologi secara aplikatif. Salah satu fasilitas yang tersedia yang mendukung proses

pembelajaran secara mandiri ini adalah koneksi internet yang cukup cepat.

V.2 Kesimpulan dan Saran Mengenai Substansi

Berikut Kesimpulan dan Saran mengenai substansi yang digeluti selama kerja praktek di Kelurahan Nyengseret:

1. Aplikasi data kependudukan ini dapat dikembangkan dengan seiring berkembangnya zaman.
2. Kedepannya Kelurahan dapat mengembangkan aplikasi data kependudukan menjadi lebih baik.

V.2.1 Kesimpulan Pembuatan Aplikasi data kependudukan

Setelah melalui proses pembuatan aplikasi data kependudukan, kesimpulan yang didapat sebagai berikut:

1. Hasil kegiatan kerja praktek ini adalah dengan dibuatnya sebuah aplikasi data kependudukan.
2. Dengan adanya aplikasi data kependudukan dapat memberikan informasi yang cepat terutama dalam menyajikan data buku dan anggota serta mempermudah dalam pengaksesan data dan perekapan data.

V.2.2 Saran Mengenai Aplikasi data kependudukan

Berdasarkan hasil aplikasi data kependudukan, saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya penambahan fitur aplikasi data kependudukan ini semakin lengkap.
2. Perlu adanya optimasi secara lebih lanjut, misalnya dengan menggunakan bahasa pemrograman yang berbeda.

3. Perlu adanya survei pasar untuk menentukan fungsi apa saja yang perlu diterapkan pada aplikasi data kependudukan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2021, April 21). *Cara Menggunakan Framework Bootstrap dan Keunggulan yang Dimiliki*. Retrieved from <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-bootstrap/>
- Adani, M. R. (2021, April 26). *Memahami Konsep Penggunaan Xampp untuk Kebutuhan Development*. Retrieved from <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-xampp/>
- Afriady, D. (2018). *MEMBANGUN WEBSITE PT. SINAR SOSRO CABANG BATURAJA MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL* , 17-26.
- Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen*. (2021, Maret 10). Retrieved from <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- Apa itu UML?* (2021, Mei 12). Retrieved from <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- Aplikasi Pencil dan Bagaimana Cara Menginstalnya*. (2020, Mei 15). Retrieved from Waskhas: <http://www.waskhas.com/2020/05/aplikasi-pensil-dan-instalasinya.html>
- Atmadja, A. T. (2013). PERGULATAN METODOLOGI DAN PENELITIAN KUALITATIF DALAM RANAH ILMU AKUNTANSI. *Jurnal Akuntansi Profesi* , 3 (2).
- Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasannya*. (2021, Mei 19). Retrieved from <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG. *jurnal katulistiwa informatika* , 1.

- Ibrahim. (2016). *JSI: Jurnal Sistem Informasi*. Retrieved 1 24, 2022, from <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/article/view/3628/1905>
- intern, d. (n.d.). *dicoding*. Retrieved January 27, 2021, from <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- K, Y. (2020, Mei 7). *Pengertian CSS dan Cara Kerjanya*. Retrieved from <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-css/>
- Kom, T. S. (n.d.). *Komputer Aplikasi IT-5 Membangun Aplikasi E-Government*. 13.
- Kurniawan, T. (2018). *Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Nur, H. (2019). *Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. Generation Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 3.
- Tarmizi, H. (2017, April 26). *Pengertian Sublime Text*. Retrieved from <https://hasantarmizi.blogspot.com/2017/04/pengertian-sublime-text.html>
- Utomo, D., & Mulyanto, E. (2010). *ELECTRONIC GOVERNMENT PEMBERDAYAAN PEMERINTAHAN DAN POTENSI DESA BERBASIS WEB*, 14.
- Waryanto. (2021, Mei 11). *Cara Instal XAMPP di Windows*. Retrieved from <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-instal-xampp/>

LAMPIRAN A
TOR (Term Of Reference)

Sebelum melakukan kerja praktek penulis melakukan beberapa metode penelitian yaitu diantaranya adalah observasi, interview dan studi pustaka. Setelah mengamati dan mempelajari lokasi kerja praktek kemudian ditentukan serta disetujui oleh instansi tempat kerja praktek selanjutnya penulis menjelaskan bahwa selama kerja praktek memiliki tugas yang harus dikerjakan yaitu Menyelesaikan pembuatan aplikasi data kependudukan yaitu perancangan data warga dan data kartu keluarga.

Bandung, 12 Maret 2022

Disetujui Oleh

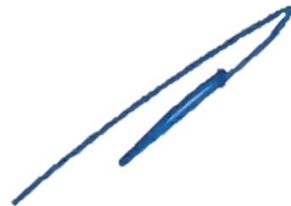
Peserta Kerja Praktek



Inka Meilany Julviliani

NIM: 301180038

Pembimbing Lapangan



Bahrum Ramdhan.M.S.H.,M.I.P

NIP: 197609182000121001

LAMPIRAN B

