

**ANALISA MEDIA PROMOSI DAN PENDAFTARAN JASA
KURSUS KECANTIKAN PADA LEMBAGA KURSUS
DAN PELATIHAN HERNA MUSLIMAH BEKASI**



LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan untuk memenuhi mata kuliah kerja praktik pada Program Sarjana

MUHAMMAD ATTHALARIQ

2017310042

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Informatika

Universitas Bina Insani

Bekasi

2021

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTIK

Laporan Kerja Praktik ini telah **disetujui** untuk dinilai pada Tahun Akademik 2020/2021 di Semester Tujuh (7).

Dosen Pembimbing Kerja Praktek

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'D' followed by a series of loops and a long horizontal stroke.

(Didik Setiyadi,M.Kom)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji dan Syukur ke Hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan kepada saya, atas terselesaikannya Laporan Kerja Praktik (KP) dengan judul : **“Analisa Media Promosi dan Pendaftaran Jasa Kursus Kecantikan pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslimah Bekasi”**, yang merupakan salah satu syarat kelulusan mata kuliah Kerja Praktik (KP) Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Informatika Universitas Bina Insani.

Selama melaksanakan Praktek Kerja Lapangan dan dalam menyelesaikan laporan ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, pengarahan, petunjuk dan saran, serta fasilitas yang membantu hingga akhir dari penulisan laporan ini. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Bina Insani.
2. Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Bina Insani.
3. Dekan Fakultas Informatika Universitas Bina Insani
4. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Insani.
5. Didik Setiyadi, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyelesaian laporan ini.
6. Ibu Hernawati selaku Pimpinan/Pemilik Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslim Bekasi.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membantu, meskipun dalam laporan ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun tetap penulis harapkan.

Bekasi, 7 Januari 2021

Penulis



Muhammad Atthalariq

ABSTRAK

Muhammad Atthalariq (2017310042). Model Implementasi Media Promosi dan Pendaftaran Jasa Kursus Kecantikan Berbasis Aplikasi *Unity* dengan Teknologi *Augmented Reality*.

Media promosi dan pendaftaran yang digunakan hanya menggunakan media brosur yang bergambar 2D dan pendaftaran yang dilakukan secara manual, sehingga menyebabkan kurangnya dalam mempromosikan jasa kursus kecantikan dan sulitnya mendaftar kursus kecantikan tersebut karena harus datang ke lokasi untuk mengisi formulir pendaftarannya. Media brosur hanya menjelaskan beberapa gambar mengenai kursusnya saja. Model implementasi media promosi dan pendaftaran jasa kursus kecantikan berbasis aplikasi *unity* dengan teknologi *Augmented Reality* dapat digunakan sebagai media promosi yang lebih menarik dan bisa memperluas pengetahuan pengguna atau calon peserta kursus untuk mengetahui profil, lokasi, sosial media, video kursus, dan memudahkan untuk melihat syarat-syarat dalam melakukan kursus serta memudahkan untuk mendaftarnya dengan bantuan aplikasi berbasis *unity*. Kelebihan lainnya dari aplikasi berbasis *unity* adalah dapat menscan brosur yang sebelumnya hanya berbentuk 2D menjadi 3D dengan adanya teknologi *Augmented Reality*.

Kata Kunci: 2D, 3D, *Unity*, *Augmented Reality*.

ABSTRACT

Muhammad Atthalariq (2017310042). *Implementation Model for Media Promotion and Registration of Unity Application-Based Beauty Course Services with Augmented Reality Technology.*

The promotional and registration media used only use brochures with 2D images and manual registration, resulting in a lack of promotion of beauty course services and difficulty registering for beauty courses because they have to come to the location to fill out the registration form. The brochure media only describes a few pictures of the course. The model for implementing promotional media and registration for beauty course services based on unity applications with Augmented Reality technology can be used as a more attractive promotional media and can expand the knowledge of users or potential course participants to find out profiles, locations, social media, video courses, and make it easier to see requirements -conditions for conducting courses and making it easy to register with the help of a unity-based application. Another advantage of the Unity-based application is that it can scan brochures that were previously only 2D into 3D with the presence of Augmented Reality technology.

Keywords: 2D, 3D, Unity, Augmented Reality.











DAFTAR ISI

Lembar Judul Laporan KP	i
Lembar Persetujuan Laporan KP	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR SIMBOL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Perumusan Masalah	4
1.5. Tujuan dan Manfaat Penulisan	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Penelitian Terkait	22
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 25
3.1. Teknik Pengumpulan Data	25
1. Observasi	25
2. Wawancara	25
3. Studi Pustaka	26
3.2. Metode Analisis	26
3.3. Kerangka Pemikiran	28
 BAB IV ANALISA SISTEM BERJALAN	 30
4.1. Tinjauan Perusahaan	30
4.1.1. Sejarah Perusahaan	30
4.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	32
4.2. Prosedur Sistem Berjalan	38


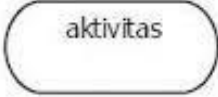



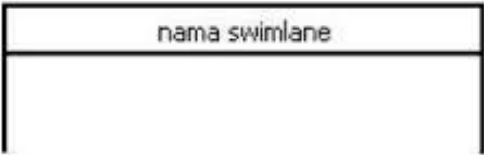
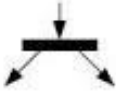

4.3.	Kamus Data Sistem Berjalan	40
4.4.	Spesifikasi Sistem Berjalan	40
4.4.1.	Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan	40
4.4.2.	Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran	42
4.5.	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	44
4.6.	Permasalahan	47
4.7.	Alternatif Pemecahan Masalah	48
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN.....	50
5.1.	Simpulan	50
5.2.	Saran-saran	50
DAFTAR PUSTAKA		52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		54
SURAT KETERANGAN PKL		55
NILAI PKL		56
LAMPIRAN-LAMPIRAN		57

DAFTAR SIMBOL

a. Simbol Use Case

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

b. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
status awal 	status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
aktivitas 	aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
percabangan / <i>decision</i> 	asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
penggabungan / <i>join</i> 	asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
status akhir 	status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
swimlane 	memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
<i>fork,</i> 	digunakan utk menunjukkan kegiatan yg dilakukan secara paralel
<i>join,</i> 	digunakan utk menunjukkan kegiatan yg digabungkan

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Tampilan Visual studio	11
Gambar II.2. Elemen dari Usecase Diagram	15
Gambar II.3. Contoh Usecase Diagram	16
Gambar II.4. Contoh Usecase Narrative	17
Gambar II.5. Contoh Usecase Scenario	18
Gambar II.6. Contoh Activities dan Transition	19
Gambar II.7. Contoh Elemen Decisions	19
Gambar II.8. Contoh Elemen Merge Point	20
Gambar II.9. Contoh Elemen Start Point dan End Point	20
Gambar II.10. Contoh Elemen Concurrency	20
Gambar II.11. Contoh Elemen Synchronization	21
Gambar II.12. Contoh Elemen Swimlines	21
Gambar II.13. Contoh Elemen Sinyal.....	21
Gambar II.14. Contoh Activity Diagram	22
Gambar III.1. Contoh Titik Koordinat Virtual	28
Gambar III.2. Contoh Tracking	29
Gambar III.3. Contoh Contours Extraction dan Corner Detection.....	29
Gambar III.4. Contoh Pattern Normalization dan Template Matching	30
Gambar III.5. Contoh Pose dan Position Estimation	31
Gambar III.6. Contoh Kerangka Pemikiran	32
Gambar IV.1. Contoh Struktur Organisasi LKP Herna Muslimah.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Operator Aritmatika	12
Tabel II.2. Operator Relasional	12
Tabel II.3. Operator Logika	13
Tabel II.4. Operator Assignment	14

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1. Data Brosur LKP Herna Muslimah	57
Lampiran A.2. Data Brosur LKP Herna Muslimah	57
Lampiran A.3. Form Pendaftaran LKP Herna Muslimah	58
Lampiran B.1. Bentuk Brosur LKP Herna Muslimah	58
Lampiran B.2. Bentuk Brosur LKP Herna Muslimah	59
Lampiran B.3. Laporan Pendaftaran LKP Herna Muslimah	59
Lampiran C.1. Gedung Tempat Magang di LKP Herna Muslimah	60
Lampiran C.2. Ruangan Tempat Magang di LKP Herna Muslimah	60
Lampiran C.3. Lokasi Tempat Magang di LKP Herna Muslimah	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang sudah maju seperti ini, media informasi dan teknologi selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Banyak perusahaan yang berlomba-lomba untuk menyajikan teknologi yang semakin modern dan semakin canggih terutama dalam bidang teknologi informasi khususnya yang berguna untuk pemasaran dibidang pendidikan dan pelatihan jasa kursus kecantikan yang ditawarkan kepada calon peserta kursus agar menarik perhatian mereka terhadap pendidikan dan pelatihan tersebut.

Pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslimah Bekasi dalam penggunaan media promosi masih menggunakan brosur gambar 2D. dan dari segi pendaftaran peserta didik masih menggunakan formulir yang tertulis. Seiring berkembangnya teknologi akan menghambat perkembangan LKP karena kurang menarik dari segi promosi dan calon peserta didik yang ingin mendaftar harus meluangkan waktu untuk datang ke lokasi untuk mengisi formulir. Dalam laporan KP ini penulis memberikan solusi atau inovasi dalam pemasaran produk dengan mempromosikan produknya agar lebih efektif dan efisien, yaitu dengan menggunakan aplikasi *Augmented Reality* dengan bantuan *software unity3D* dapat mengubah gambar dalam bentuk 2D menjadi gambar 3D secara *realtime* dan aplikasi berbasis *unity* selain

digunakan untuk *Augmented Reality* dapat juga digunakan sebagai media pendaftaran secara online yang terhubung dengan media pengisian formulir online dengan google form dan menggunakan database firebase untuk menyimpan data calon peserta didik beserta profil dan syarat-syarat pendaftaran LKP, namun aplikasi ini menggunakan brosur sebagai media dalam mengidentifikasi *marker* yang sudah diatur untuk memunculkan produk yang akan dipromosikan dalam gambar 3D dan video, serta mengidentifikasi *marker* bisa menggunakan kamera pada *smartphone android* yang biasa digunakan sehari-hari. dengan demikian calon peserta akan lebih mudah untuk melihat kegiatan yang diadakan oleh lembaga pendidikan dan pelatihan jasa kursus kecantikan tersebut dari profil, lokasi, sosial media, video kursus, dan memudahkan dalam melihat syarat-syarat yang diperlukan untuk melakukan kursus serta memudahkan untuk mendaftarnya sehingga calon peserta menjadi lebih nyaman dan lebih jelas dalam melihat brosur dan menjadi estimasi atau gambaran kegiatan yang dilakukan selama pelatihannya.

Augmented Reality merupakan teknologi yang mampu menggabungkan benda maya lebih dari satu dimensi ke dalam dunia nyata yang diproyeksikannya secara *real time*. Fungsi *Augmented Reality* dapat menampilkan atau memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek. *Augmented Reality* dirancang agar memberikan informasi yang lebih detail pada pengguna dari objek nyata. Media adalah alat yang berfungsi sebagai penghubung antara penerima dan pengirim pesan. Media Pembelajaran sebagai alat perantara antara pendidik dengan peserta didik yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan secara efektif dan efisien. Yang mengakibatkan terjadinya sebuah komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran tidak menggunakan media maka tidak akan terjadi proses pembelajaran. *Augmented Reality* digunakan dalam pembelajaran untuk merangsang pola pikir peserta didik berpikiran kritis pada keseharian, sifat dari media pendidikan membantu proses pembelajaran ada dan tidak adanya pendidik dalam proses pembelajaran,

karena proses tersebut proses pemanfaatan media pendidikan dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* atau disebut dengan AR dapat memberikan pembelajaran dimanapun dan kapanpun peserta didik ingin melaksanakan proses pembelajaran. *Augmented Reality* dapat ditampilkan sebagai sebuah konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek memungkinkan AR sebagai media yang lebih efektif sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran.[Mustaqim, 2016]

Dengan adanya laporan KP “**Analisis Media Promosi dan Pendaftaran Jasa Kursus Kecantikan pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslimah Bekasi**” diharapkan dapat diimplementasikan untuk keperluan promosi dan pendaftaran pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslimah Bekasi, dengan demikian brosur yang dimiliki pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslimah Bekasi yang awalnya berbentuk objek 2D menjadi objek 3D agar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami beserta memudahkan penyimpanan data pendaftaran LKP.

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang sudah dijelaskan pada latar belakang di atas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Brosur yang digunakan untuk memasarkan suatu produk masih berbentuk 2D sehingga mengurangi minat dalam melihat brosur yang diberikan kepada pendaftar atau calon peserta Lembaga Kursus dan Pelatihan tersebut.
2. Keterbatasan pendaftar atau calon peserta dalam mendaftar dan melihat kegiatan Lembaga Kursus dan Pelatihan sehingga tidak memiliki gambaran yang jelas akan

syarat-syarat, profil, dan pelatihan apa saja yang ada di Lembaga Kursus dan Pelatihan tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Sistem informasi sebagai media promosi dan pendaftaran pada LKP mempunyai beberapa batasan masalah, sehingga penulis dapat menghindari persepsi atau maksud yang berbeda dan meluasnya topik yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya mencakup pengelolaan media promosi dan pendaftaran pada LKP Herna Muslimah Bekasi
2. Sistem pendaftaran yang digunakan pada LKP Herna Muslimah Bekasi menggunakan media tertulis yaitu formulir pendaftaran.
3. Media promosi yang digunakan pada LKP Herna Muslimah Bekasi menggunakan brosur.

1.4 Perumusan Masalah

Dalam laporan KP kali ini memiliki beberapa rumusan masalah yang akan dibahas atau dikaji, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem media promosi dan pendaftaran yang digunakan saat ini pada LKP Herna Muslimah Bekasi?

2. Bagaimana sebuah sistem yang memudahkan calon peserta didik dalam mendaftar dan menarik minat calon peserta didik untuk mengikuti pelatihan kursus kecantikan pada LKP Herna Muslimah Bekasi?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Adapun tujuan dari penulisan laporan KP ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan analisis terhadap media promosi yang digunakan pada LKP Herna Muslimah Bekasi.
2. Melakukan analisis terhadap sistem pendaftaran yang digunakan pada LKP Herna Muslimah Bekasi.

Adapun manfaat dari penulisan laporan KP ini adalah sebagai berikut :

1. Dari hasil analisis media promosi dapat dijadikan dasar dalam perancangan dan implementasi dengan menggunakan *Augmented Reality* sebagai teknologi yang digunakan untuk media promosi pada LKP Herna Muslimah Bekasi.
2. Dari hasil analisis sistem pendaftaran dapat dijadikan dasar dalam perancangan dan implementasi dengan menggunakan *Unity* sebagai teknologi yang digunakan untuk media pendaftaran pada LKP Herna Muslimah Bekasi dan datanya akan disimpan dalam *database firebase*.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun pada penulisan tugas ini, terdiri dari 3 (tiga) bab dengan sistematika penulisan, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tinjauan pustaka yang meliputi pembahasan suatu penelitian yang bersifat umum dan penelitian terkait meliputi pembahasan yang mengacu pada penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi teknik pengumpulan data, model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian serta kerangka pemikiran.

BAB IV ANALISA SISTEM BERJALAN

Pada bab ini berisi sistem yang berjalan atau sistem yang digunakan pada perusahaan saat ini.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulis dan saran yang diharapkan agar laporan ini lebih bermanfaat bagi orang lain.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 *Augmented Reality*

Augmented Reality atau realitas tambahan merupakan sebuah teknik yang menggabungkan benda maya dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkup nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Dalam kehidupan sehari-hari AR sudah mulai digunakan sebagai sarana dalam berbisnis dan media promosi sebuah produk.[Pamoedji et al., 2017: 2]

2.1.2 *Unity 3D*

Unity 3D merupakan *tool* yang digunakan untuk pengembangan *video game*, visualisasi arsitektur, dan instalasi media interaktif. Jadi bisa disimpulkan dapat membantu orang dalam mengembangkan *game* atau arsitektur di *environment 3D*. Dan biasanya *Unity 3D* berjalan pada platform windows maupun mac os.[Asmiatun and Putri, 2017: 56-58]. Berikut beberapa fitur yang ada pada *Unity 3D*:

1. *Click to Look*

Tanpa harus mengunci dan melepaskan mousenya pada tombol klik, karena alat ini memiliki pengaturan *click to look* jadi latar tidak berubah kecuali menginginkannya.[Asmiatun and Putri, 2017: 57]

2. *Scene Switch*

Memuatkan beberapa model, dan biarkan pilihan pengunjung memilih antara pilihan yang ada dengan hanya menekan tombol karena memuat beberapa pilihan untuk sebuah proyek desain yang sedang dikerjakan.[Asmiatun and Putri, 2017: 57]

3. *waypoints*

Persiapkan beberapa titik mula pada latar dan bisa juga mengakses lokasi yang diinginkan dengan hanya menekan tombol. Sehingga pengunjung dapat cepat mengakses tanpa berkeliaran di sekitar model mencarinya.[Asmiatun and Putri, 2017: 57]

4. *View Switching*

Membantu dalam penjelasan desainnya karena dengan fitur ini dapat mempersiapkan pandangan tersebut, dan memungkinkan pengunjung proyek untuk memilih diantara pilihan.[Asmiatun and Putri, 2017: 57]

5. *Quality Toggle*

Fitur yang dapat mengatur sesuai dengan kemampuan computer sendiri. Tetapi kita tetap bisa mengaturnya sampai ke titik rendah untuk memungkinkan menjadi lebih cepat kemudian tidak akan mengalami banyak keterlambatan dan menikmati kualitas tertinggi yang ada.[Asmiatun and Putri, 2017: 57]

6. *Detailed Tutorial Documentation*

Dapat melakukan drag and drop terhadap prefab ke dalam latar serta dapat menggali lebih dalam, mempelajari cara kerja, dan dapat diatur untuk memenuhi syarat spesifikasi suatu proyek.[Asmiatun and Putri, 2017: 57]

2.1.3 Vuforia

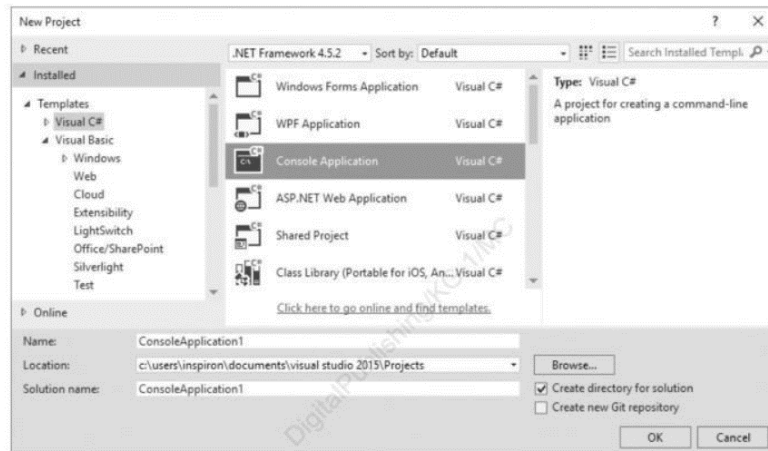
Vuforia adalah salah satu plugin yang berfungsi untuk membantu dalam membuat sebuah aplikasi Augmented Reality. Vuforia juga merupakan plugin yang dapat digunakan secara gratis tetapi bisa juga membelinya dan akan mendapatkan beberapa fitur tambahan yang disediakan oleh vuforia seperti fitur *remove watermark* dan cloud recognition service. Tetapi sebelum menjalankan plugin vuforia diharapkan menginstall *Unity 3D* versi 5.0 ke atas agar plugin vuforia bisa berjalan dengan baik pada *Unity 3D*. [Pamoedji et al., 2017: 4]

2.1.4 Firebase

Firebase merupakan layanan dari google yang dapat digunakan untuk memudahkan para *developer* atau pengembang aplikasi dalam mengembangkan aplikasi yang dibuat. Sehingga dengan menggunakan firebase sebagai databasenya pengembang aplikasi dapat fokus mengembangkan aplikasi tanpa harus memberikan usaha yang besar. Dalam firebase memiliki dua fitur seperti *remote config*, *realtime database* dan fitur pendukung seperti notifikasi. [Ramadhan and K Saputra, 2020: 19]

2.1.5 Visual Studio

Visual Studio merupakan software atau aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan suatu aplikasi *mobile app*. Dengan adanya visual studio dapat menuliskan kode-kode program, menjalankan kode-kode program, pengujian, debugging, dll. Visual studio biasa disebut dengan IDE (*Integrated Development Environment*) yang dibuat oleh Microsoft. [Enterprise, 2019: 3-4]



Gambar II.1.
Tampilan Visual Studio.[Enterprise, 2019: 62]

Dalam visual studio terdapat bahasa pemrograman C# yang dilengkapi dengan berbagai operator yang dapat dibedakan menjadi operator aritmatika, operator relasional, operator logika, dan operator *assignment*. [Enterprise, 2019: 79-87]. Berikut pembahasan operator yang digunakan selama menulis kode-kode program menggunakan bahasa C#:

1. Operator Aritmatika

Operator yang digunakan untuk ekspresi matematik pada operasi aljabar. Berikut daftar operator aritmatika yang diasumsikan variable A = 10, B = 20:

Tabel II.1.
Operator Aritmatika.[Enterprise, 2019: 80]

Operator	Deskripsi	Contoh
+	Penjumlahan - Menambahkan nilai-nilai yang ada di kedua sisi operator	A + B hasilnya 30
-	Pengurangan - Mengurangkan nilai operan di sebelah kiri dengan nilai operan di sebelah kanan	A - B hasilnya -10
*	Perkalian - Mengalikan nilai-nilai yang ada di kedua sisi operator	A * B hasilnya 200
/	Pembagian - Membagi nilai operan di sebelah kiri dengan nilai operan di sebelah kanan	B / A hasilnya 2
%	Modulus - Mengurangkan nilai operan di sebelah kiri dengan nilai operan di sebelah kanan dan mengembalikan sisa nilainya	B % A hasilnya 0
++	Peningkatan - Menambahkan 1 pada nilai operan	B++ hasilnya 21
--	Penurunan - Mengurangkan 1 dari nilai operan	B-- hasilnya 19

2. Operator Relasional

Berikut daftar operator relasional yang diasumsikan variable A = 10, B = 20 yang didukung dalam pemrograman C#:

Tabel II.2.
Operator Relasional.[Enterprise, 2019: 82-83]

Operator	Deskripsi	Contoh
==	Memeriksa apakah nilai kedua operan sama atau tidak, jika sama maka kondisi bernilai benar	(A == B) adalah tidak benar.
!=	Memeriksa apakah nilai kedua operan sama atau tidak, jika tidak sama maka kondisi bernilai benar	(A != B) adalah benar.
>	Memeriksa apakah nilai operan di sebelah kiri lebih dari nilai operan di sebelah kanan, jika ya maka kondisi bernilai benar	(A > B) adalah tidak benar.
<	Memeriksa apakah nilai operan di sebelah kiri kurang dari nilai operan di sebelah kanan, jika ya maka kondisi bernilai benar	(A < B) adalah benar.

>=	Memeriksa apakah nilai operan di sebelah kiri lebih dari atau sama dengan nilai operan di sebelah kanan, jika ya maka kondisi bernilai benar	(A >= B) adalah tidak benar.
<=	Memeriksa apakah nilai operan di sebelah kiri kurang dari atau sama dengan nilai operan di sebelah kanan, jika ya maka kondisi bernilai benar	(A <= B) adalah benar.

3. Operator Logika

Berikut daftar operator logika yang diasumsikan bahwa nilai Boolean variable

A = true , B = false:

Tabel II.3.
Operator Logika.[Enterprise, 2019: 85]

Operator	Deskripsi	Contoh
&&	Operator logika AND. Jika kedua operan bukan nol, maka kondisi bernilai benar	(A && B) adalah tidak benar.
	Operator logika OR. Jika ada operan yang bukan nol, maka kondisi bernilai benar	(A B) adalah benar.
!	Operator logika NOT. Digunakan untuk membalik keadaan logika dari operan. Jika kondisi bernilai benar maka operator NOT akan membuatnya menjadi tidak benar	!(A && B) adalah benar.

4. Operator Assignment

Berikut daftar operator assignment dalam pemrograman C#:

Tabel II.4.
Operator Assignment.[Enterprise, 2019: 87]

Operator	Deskripsi	Contoh
=	Memasukkan nilai pada operan di sebelah kanan ke dalam operan di sebelah kiri	$C = A + B$ akan memasukkan nilai $A + B$ ke dalam C
+=	Menjumlahkan nilai operan di sebelah kiri dengan nilai operan di sebelah kanan dan memasukkan hasilnya ke dalam operan di sebelah kiri	$C += A$ hasilnya sama dengan $C = C + A$
-=	Mengurangkan nilai operan di sebelah kiri dengan nilai operan di sebelah kanan dan memasukkan hasilnya ke dalam operan di sebelah kiri	$C -= A$ hasilnya sama dengan $C = C - A$
*=	Mengalikan nilai operan di sebelah kiri dengan nilai operan di sebelah kanan dan memasukkan hasilnya ke dalam operan di sebelah kiri	$C *= A$ hasilnya sama dengan $C = C * A$
/=	Membagi nilai operan di sebelah kiri dengan nilai operan di sebelah kanan dan memasukkan hasilnya ke dalam operan di sebelah kiri	$C /= A$ hasilnya sama dengan $C = C / A$
%=	Menggunakan operasi modulus terhadap kedua operan dan memasukkan hasilnya ke dalam operan di sebelah kiri	$C \% = A$ hasilnya sama dengan $C = C \% A$

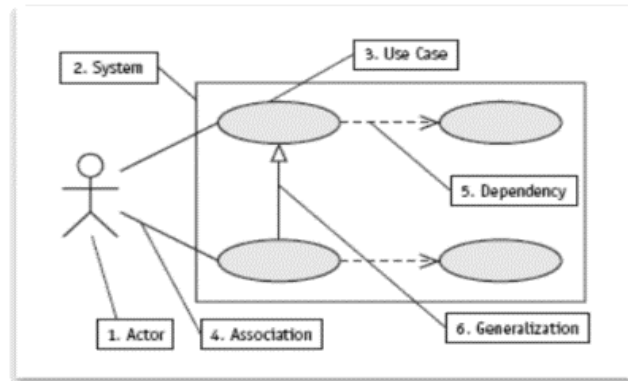
2.1.6 UML (*Unified Modeling Language*)

Unified Modeling Language atau UML merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk dokumentasi dalam melakukan spesifikasi pada sistem. UML memiliki banyak diagram yang dapat digunakan contohnya *Use Case Model* (memiliki 3 diagram) dan *Activity Diagram*. [Mulyani, 2017: 42-60]. Berikut contohnya:

1. *Use Case Diagram*

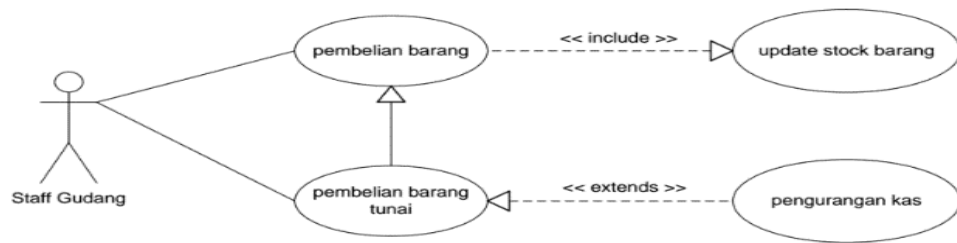
Use Case Diagram merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor. Diagram ini hanya bisa menggambarkan secara

global. Karena *use case* diagram hanya menggambarkan sistem secara global maka dari itu elemen-elemen yang digunakan sangat sedikit.[Mulyani, 2017: 42]



Gambar II.2.
Elemen dari *Use Case* Diagram.[Mulyani, 2017: 43]

- a. Sistem, adalah batasan-batasan proses yang sudah kita deskripsikan dalam sebuah sistem.
- b. Aktor, elemen yang menjadi pemicu system. Aktor bisa berupa orang, mesin atau system lain yang berinteraksi dengan *use case*.
- c. *Use Case*, potongan proses yang merupakan bagian dari sebuah sistem.
- d. *Association*, menggambarkan interaksi antara *use case* dan aktor.
- e. *Depedency*, menggambarkan relasi antara dua *use case*.
- f. *Generalization*, gambaran pewarisan antara dua aktor atau *use case*.



Gambar II.3.
Contoh *Use Case Diagram*. [Mulyani, 2017: 44]

2. *Use Case Narrative*

Use Case Narrative dapat diartikan sebagai uraian deskripsi dari *Use Case* diagram sehingga pengguna UML bisa mengetahui detail dari proses yang ada pada *use case* diagram. [Mulyani, 2017: 44]. Berikut elemen-elemennya:

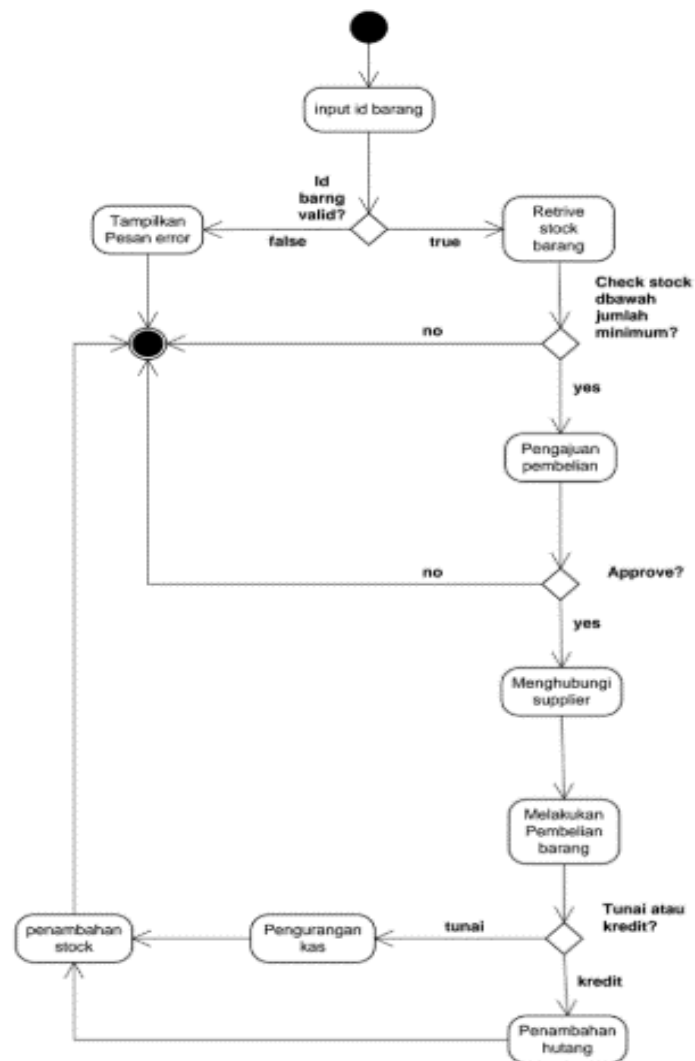
- a. *Assumption*, merupakan asumsi-asumsi yang harus bernilai *true*.
- b. *Pre-Conditions*, merupakan identik dari *assumption* tetapi harus sudah di periksa sebelum *use case* melakukan pekerjaannya agar kondisi bernilai *true*.
- c. *Use case initiation*, merupakan *trigger* (pemicu) sehingga *use case* mulai bekerja.
- d. *Process or dialog*, merupakan urutan langkah deskripsi dari *use case*.
- e. *Use case termination*, hal yang membuat *use case* berhenti bekerja.
- f. *Post-conditions*, merupakan asumsi-asumsi yang harus bernilai *true*.

Fields Name	Description
Assumptions	Aktor mempunyai <i>authority</i> untuk melakukan pembelian barang
Pre-conditions	1. Stok barang dibawah atau sama dengan jumlah minimum 2. <i>Approve</i> oleh kepala gudang pembelian
Use case initiation	Pemeriksaan stok barang.
Dialog	1. <i>Input</i> id barang 2. Periksa stok barang 3. Aktor melakukan pengajuan pembelian barang
	4. Menghubungi <i>supplier</i> 5. Melakukan pembelian barang
Use case termination	1. Aktor membatalkan pembelian barang 2. Pembelian barang selesai dilakukan
Post-conditions	Normal termination : 1. Stok barang digudang bertambah 2. Adanya pengurangan kas untuk pembelian tunai Cancel termination : 1. Stok barang tetap.

Gambar II.4.
Contoh *Use Case Narrative*. [Mulyani, 2017: 45-46]

3. *Use Case Scenario*

Use Case Scenario merupakan diagram yang menggambarkan logika-logika dari *use case narrative* dengan memecahkan beberapa kemungkinan kejadian yang ada pada *use case narrative* menjadi beberapa scenario. [Mulyani, 2017: 46]



Gambar II.5.
Contoh Use Case Scenario.[Mulyani, 2017: 47]

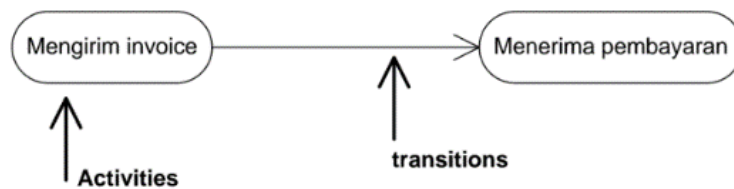
4. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (aktivitas) pada *use case* (proses), logika, proses bisnis dan hubungan antara

actor dengan alur-alur kerja *use case*. [Mulyani, 2017: 47]. Berikut elemen-elemen pada

Activity Diagram:

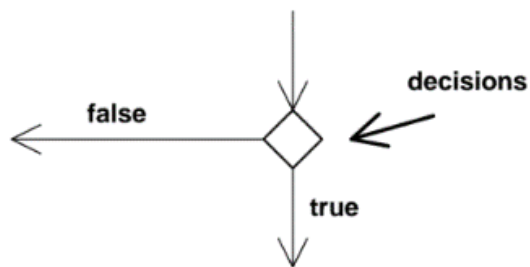
- a. *Activities*, merupakan elemen yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas.
- b. *Transition*, digunakan untuk menggambarkan transisi dari elemen satu ke elemen lainnya.



Gambar II.6.

Contoh Elemen *Activities* dan *Transition*. [Mulyani, 2017: 55]

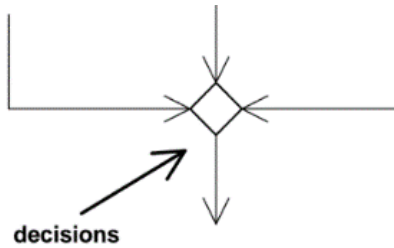
- c. *Decisions*, merupakan elemen yang digunakan untuk percabangan logika.



Gambar II.7.

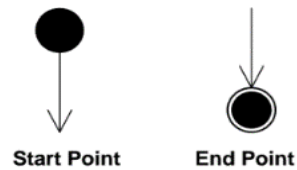
Contoh Elemen *Decisions*. [Mulyani, 2017: 56]

- d. *Merge Point*, merupakan elemen yang digunakan untuk menggabungkan percabangan proses.



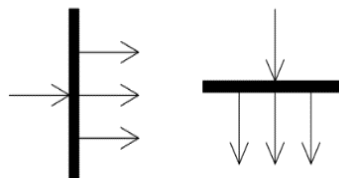
Gambar II.8.
Contoh Elemen *Merge Point*. [Mulyani, 2017: 56]

- e. *Start Point*, merupakan elemen yang digunakan untuk memulai *activity diagram*.
- f. *End Point*, merupakan elemen yang digunakan untuk mengakhiri *activity diagram*.



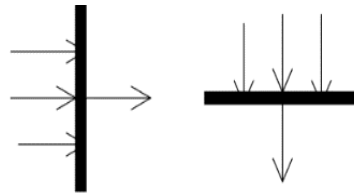
Gambar II.9.
Contoh Elemen *Start Point* dan *End Point*. [Mulyani, 2017: 57]

- g. *Concurency*, yaitu elemen yang digunakan untuk percabangan proses.



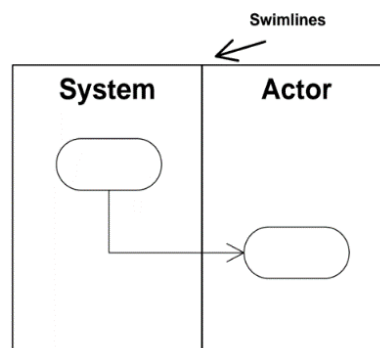
Gambar II.10.
Contoh Elemen *Concurency*. [Mulyani, 2017: 57]

- h. *Synchronization*, merupakan elemen yang digunakan untuk menggabungkan proses yang dipisahkan oleh *concurency*.



Gambar II.11.
Contoh Elemen *Synchronization*. [Mulyani, 2017: 58]

- i. *Swimlines*, merupakan elemen yang digunakan untuk memisahkan antara aktor dan sistem.



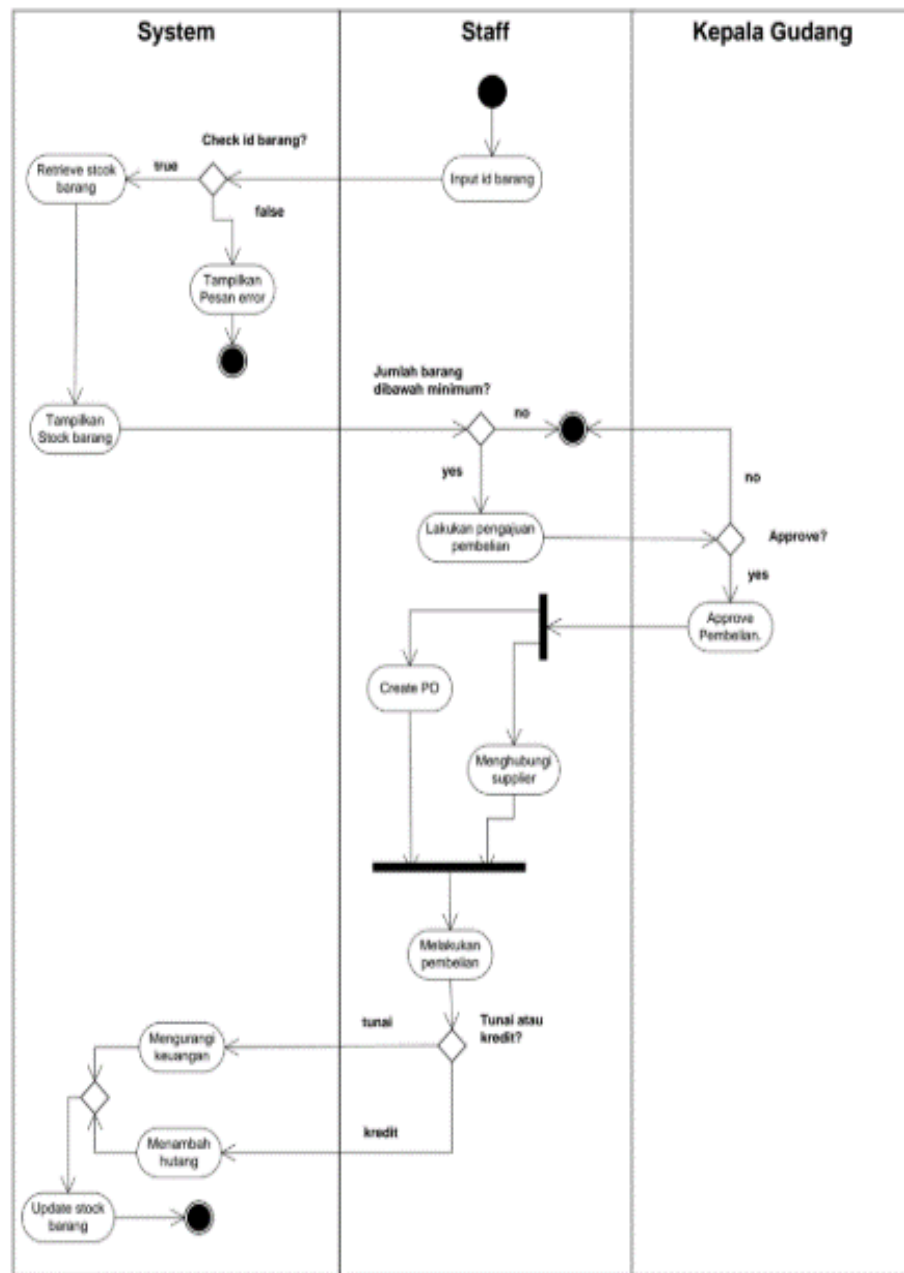
Gambar II.12.
Contoh Elemen *Swimlines*. [Mulyani, 2017: 58]

- j. Sinyal, merupakan elemen yang digunakan untuk acuan waktu yang bisa dijadikan *trigger* (pemicu) untuk aktivitas tertentu.



Sampai akhir jam kerja

Gambar II.13.
Contoh Elemen *Sinyal*. [Mulyani, 2017: 59]



Gambar II.14.
Contoh Activity Diagram.[Mulyani, 2017: 60]

2.1.7 *Rapid Application Development (RAD)*

Rapid Application Development (RAD) merupakan model perkembangan *software* sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan sangat pendek. Maka dari itu RAD mengadaptasi kecepatan tinggi dari model sekuensial linier yang dicapai menggunakan pendekatan konstruksi berbasis komponen.[Habibi and Aprilian, 2020: 69]

2.2 Penelitian Terkait

Berikut ini penjelasan dari beberapa referensi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan pada laporan ini, antara lain :

Di zaman sekarang ini sangat kurang media tempat untuk memperkenalkan warisan budaya yang seperti Pakaian adat Toutemboan di Minahasa. Di zaman ini untuk memperkenalkan warisan budaya masih menemukan kendala, dimana tidak ada media khusus untuk memperkenalkannya. Diperlukan media yang mudah diakses dan berbasis android seperti memanfaatkan teknologi *Augmented Reality User Defined Target* yang memungkinkan kita menambah objek virtual pada lingkungan nyata sehingga dapat mudah digunakan. Metode tersebut adalah *Multimedia Development Life Cycle*. Dari metodenya akan menghasilkan sebuah aplikasi *Augmented Reality* Pakaian adat Tountemboan yang dapat membantu masyarakat umum, dan khususnya masyarakat Sulawesi Utara untuk mengenal Pakaian adat Tountemboan.[Rawis et al., 2018]

Bisnis properti semakin merebak di kota-kota saat ini, terutama di kota Bengkulu sendiri. Seperti banyaknya kebutuhan rumah, banyak produsen yang menjalani bisnis ini. Perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti mobile android, media pemasaran yang interaktif bisa dimanfaatkan perkembangan teknologi ini khusus nya pemasaran rumah. *Augmented Reality* merupakan perkembangan teknologi saat ini. Yang dimanan penelitian ini menerapkan teknologi AR pada katalog rumah berbasis android. Teknologi tersebut menggunakan masukkan atau input berupa video yang diambil dari kamera, dan aplikasi ini akan melacak dan mendeteksi *marker* (penanda) dengan sistem tracking, setelah *marker* dideteksi, model rumah berbentuk 3D muncul di atas *marker* yang membuat terasa nyata. Dalam membuat model rumah ini, model dibuat terlebih dahulu menggunakan perangkat lunak atau

software untuk membuat objek berbentuk 3D, dalam kasus ini menggunakan *sweethome3D*. Pengujian terhadap perangkat lunak tersebut dilakukan dengan menggunakan kamera *handphone* yang berukuran 5MP, menggunakan 2 jenis *marker*, dan proses dari pembuatan aplikasi ini menggunakan *Unity 3D*. Aplikasi ini akan berjalan ketika jarak 27cm dengan sudut pandang 45° dan memiliki cahaya yang cukup. Proses tersebut merupakan proses *tracking* yang ideal.[Muntahanah et al., 2017]

Proses pembelajaran yang baik harus sesuai dengan bakat dan minat siswa seperti interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, pengembangan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat siswa. Bagi siswa SMK diutamakan pembelajaran praktikum yang menarik. Diperlukan pertimbangan dalam pemilihan media yang efektif, mudah diperoleh, tidak kaku, biaya, dan kualitas. Contoh media pembelajaran yang baru dengan menggunakan *Augmented Reality*, dimana metode tersebut merupakan penggabungan dunia nyata dan dunia maya dalam bentuk lebih dari satu dimensi yang diproyeksikan ke dalam lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan. Disamping itu *Augmented Reality* dapat juga digunakan sebagai hiburan, kedokteran, mekanik, dan pembelajaran. *Augmented Reality* dapat dibuat menggunakan bantuan software *Vuforia* dan *Unity 3D*. Dan menciptakan hasil akhir berupa media pembelajaran interaktif dengan *Augmented Reality*. [Mustaqim and Kurniawan, 2017]

Metode pelacakan (*tracking*) pada teknologi *augmented reality* ada dua yaitu *marker based tracking* dan *markerless*. Metode tersebut memiliki persamaan dalam memunculkan suatu objek yaitu dipengaruhi oleh jarak pendeteksian dan intensitas cahaya. Dalam Penelitian ini disarankan untuk menganalisa pengaruh jarak dan integritas cahaya tersebut metode *marker based tracking* dan *markerless*. Metode jarak yang digunakan bervariasi yaitu 5cm, 10cm, 20cm, 30cm, 40cm, 50cm, dan 80cm sedangkan untuk intensitas cahaya digunakan sumber cahaya matahari, lampu berwarna (kuning, merah, hijau, biru, dan putih). Pengujian yang digunakan berdasarkan jarak minimum dan maksimum serta menentukan besarnya intensitas cahaya untuk memunculkan suatu objek. [Apriyani et al., 2016]

Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang telah dilakukan memiliki tujuan untuk membuat metode suatu pemasaran yang digabungkan dengan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi), yang nantinya membuat produk menjadi lebih menarik dengan Implementasi AR (*Augmented Reality*) kedalam teknik pemasarannya dengan

media brosur sebagai marker dari produk yang dapat discan melalui smartphone sehingga kita dapat melihat produk yang ditawarkan dalam berbentuk objek 3D. Dengan adanya implementasi ini diharapkan dapat memudahkan konsumen dalam melihat produk yang ditawarkan tanpa harus melihat produk aslinya secara langsung karena objek 3D yang ditawarkan melalui AR sesuai dengan produk aslinya dan memudahkan calon peserta didik dari segi mendaftar karena dengan aplikasi berbasis unity dapat menggabungkan antara promosi dengan pendaftarannya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan sebuah penelitian dibutuhkan beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan proses yang kompleks sehingga prosesnya tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang paling penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berhubungan dengan proses kerja yang diamati tidak terlalu besar.[Anggito and Setiawan, 2018: 109]

Observasi yang dilakukan dengan cara menganalisis media yang digunakan sebagai alat promosi dan pendaftaran jasa kursus kecantikan pada lembaga kursus dan pelatihan herna muslimah bekasi melalui brosur dan formulir pendaftaran yang dibagikan. Hasil observasi adalah data yang dibutuhkan untuk penulisan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik dalam mengumpulkan informasi atau data. Proses wawancara dianggap bentuk dari percakapan yang sedang dilakukan dalam kegiatan sehari-hari atau sering dilakukan dalam keseharian, karena wawancara

merupakan metode yang pertama digunakan sebagai perbandingan alat lain dalam penelitian.[Sarwo Edi, 2016: 1-2]

Penulis melakukan wawancara dengan pimpinan atau pemilik lembaga kursus dan pelatihan herna muslimah bekasi. Kegiatan wawancara yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan data tambahan yang belum diperoleh pada saat observasi.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka atau *literature review* merupakan bagian dari sebuah karya tulis ilmiah atau penelitian yang memuat pembahasan-pembahasan penelitian terdahulu dan referensi ilmiah terkait penelitiannya sehingga memberikan gambaran kuat tentang penelitian tersebut.[Hermawan, 2019: 17]

Pengumpulan data dilakukan dalam keseluruhan proses penelitian sejak awal hingga akhir penelitian dengan cara mempelajari dan mengumpulkan informasi melalui buku-buku literatur, jurnal dan internet. Serta memanfaatkan berbagai macam pustaka yang relevan dengan penelitian untuk memperoleh data penunjang.

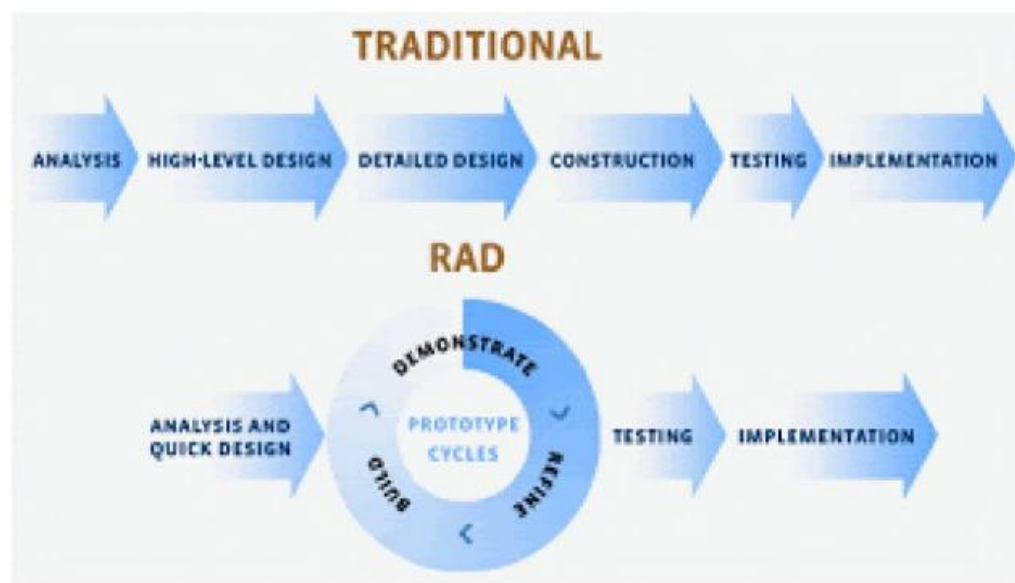
3.2 Metode Analisis

Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis, metode yang digunakan dalam pengembangan *Augmented Reality* adalah metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode tersebut merupakan model perkembangan *software* sekuensial linier yang menekankan siklus perkembangan sangat pendek. Maka dari itu RAD mengadaptasi kecepatan tinggi dari model sekuensial linier yang dicapai menggunakan

pendekatan konstruksi berbasis komponen. RAD biasa digunakan pada aplikasi sistem konstruksi yang menekankan tiga fase yaitu [Habibi and Aprilian, 2020: 69]:

1. *Requirement Planning*

Merupakan tahap yang mengetahui apa saja kebutuhan sistem dengan mengidentifikasi kebutuhan informasi dan masalah yang dihadapi untuk menentukan tujuannya, batasan sistem, kendala, serta alternatif pemecahan masalah. Dan analisis untuk mengetahui perilaku sistem dan dapat mengetahui aktivitas dalam sistem tersebut.[Habibi and Aprilian, 2020: 70]



Gambar III.1.

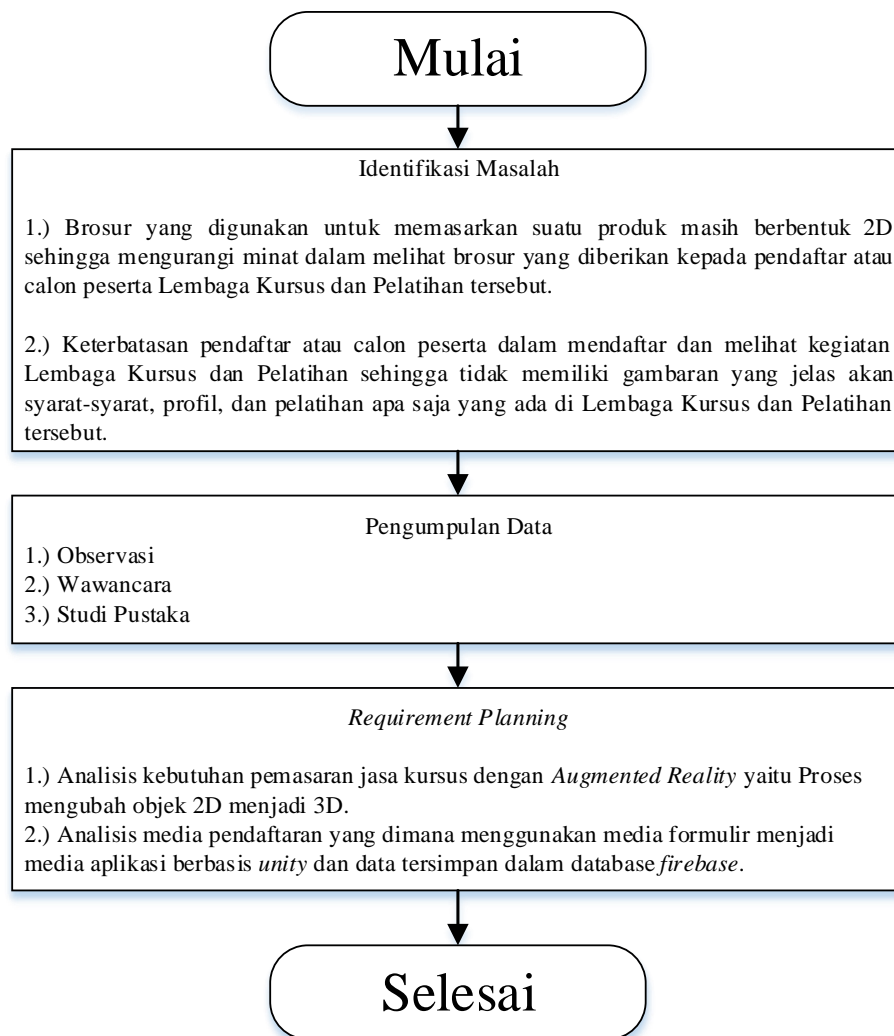
Contoh Langkah Penerapan Metode RAD. [Habibi and Aprilian, 2020]

Pada gambar langkah penerapan metode RAD tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya sampai pada tahapan requirement planning saja.

3.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan penjelasan secara singkat objek dari suatu penelitian yang diteliti dari awal (mulai) hingga akhir (selesai), kerangka pemikiran yang dibuat dalam penelitian ini dimulai dari identifikasi masalah hingga analisis.

Berikut adalah hasil kerangka pemikiran dari penelitian yang dilakukan yaitu:



Gambar III.6.
Contoh Kerangka Pemikiran.[Hasil Penelitian, 2020]

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah digambarkan di atas, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan. Dengan demikian, peneliti dapat menemukan kendala-kendala dan permasalahan yang terjadi pada proses pemasaran dalam bidang jasa kursus kecantikan berbasis brosur dan proses pendaftaran pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Henna Muslimah Bekasi sehingga peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan tersebut.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dengan Studi Pustaka mengumpulkan informasi terkait aplikasi Augmented Reality dalam bidang promosi perumahan melalui buku-buku, literatur, jurnal, dan internet.

3. *Requirement planning*

Menganalisis kebutuhan aplikasi sehingga sesuai dengan tujuannya sehingga pengguna akan mendapatkan manfaat yang didapat dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB IV

ANALISA SISTEM BERJALAN

4.1 Tinjauan Perusahaan

Didirikannya LKP Herna Muslimah tak lain untuk mempersiapkan dan meningkatkan keahlian sumber daya manusia yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja, dengan pola belajar langsung praktek dan jadwal kedatanganpun disesuaikan dengan waktu yang dipunyai oleh warga belajar. Pada tahun 2010 baru mendapat Surat Ijin Operasional dari DIKNAS –PNFI Kabupaten Bekasi.

4.1.1 Sejarah Perusahaan

Berawal dari sebuah salon rumahan tahun 2004 yang berlokasi di Jl. Kusuma Barat XI Blok XI/2 Wisma Jaya.Bekasi, kemudian pada tahun 2005 pindah ke Ruko Roxy Blok D3/33, Villa Mutiara Gading 2 Kecamatan Tambun Utara.

Dengan banyaknya pengangguran dan anak putus sekolah di lingkungan LKP tergerak hati untuk membuka program kursus kecantikan yang dapat menjadi salah satu pilihan bagi yang tidak bisa melanjutkan sekolah atau bagi masyarakat yang memerlukan bekal keterampilan.

Didirikan pada 6 Agustus 2008 ini semula merupakan kursus tata kecantikan reguler. Saat itu didirikannya LKP Herna Muslimah tak lain untuk mempersiapkan dan meningkatkan keahlian sumber daya manusia yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja,

dengan pola belajar langsung praktek dan jadwal kedatanganpun disesuaikan dengan waktu yang dipunyai oleh warga belajar. Pada tahun 2010 baru mendapat Surat Ijin Operasional dari DIKNAS –PNFI Kabupaten Bekasi.

Seiring berjalannya waktu LKP Herna Muslimah menjadi wadah bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang mengacu pada pengembangan wawasan dan ketrampilan. Untuk mendukung seluruh kegiatan financial LKP HERNA MUSLIMAH dibentuk Bagian Usaha di bidang Salon dan Spa dengan total pegawai sebanyak 4 orang, 1 orang Instruktur tetap, 3 orang Instruktur ahli, dengan dipimpin oleh Ibu Hernawati, menjadikan LKP HERNA MUSLIMAH lembaga yang solid dan penuh percaya diri.

Visi

Menjadi Lembaga Kursus dan Pelatihan yang terbaik dan ternyaman di Indonesia yang dilandasi ikut serta dalam Membangun dan Mencerdaskan Bangsa.

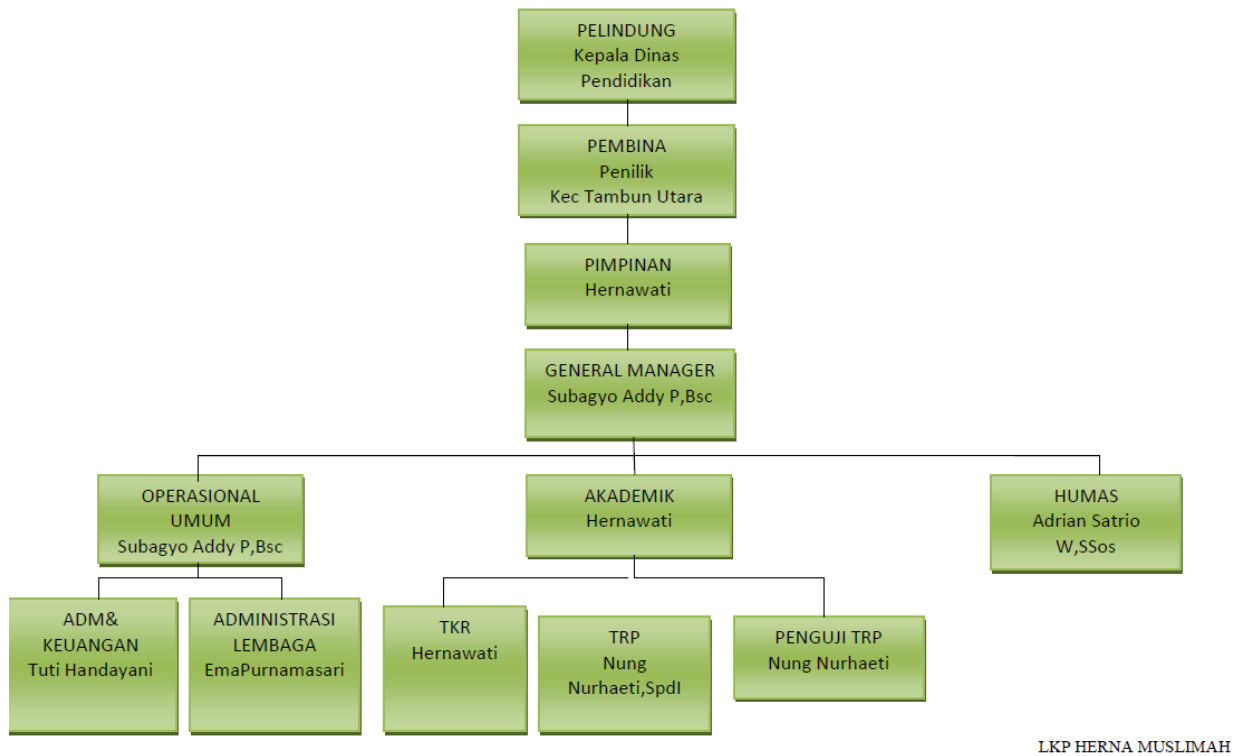
Misi

1. Beribadah.
2. Memberikan pendidikan Etika dan Ahlak dalam melaksanakan pekerjaan jabatan.
3. Memberi manfaat pendidikan keterampilan tata kecantikan.
4. Menciptakan lapangan kerja yang layak bagi wanita.

4.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi

Struktur organisasi pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslimah

Bekasi sebagai berikut:



Gambar IV.1.
Contoh Struktur Organisasi LKP Herna Muslimah.[Hasil Penelitian, 2020]

Berikut ini uraian tugas jabatan pada struktur organisasi LKP Herna Muslimah

Bekasi sebagai berikut:

1. Pimpinan

Pimpinan pada LKP Herna Muslimah Bekasi memiliki tugas yaitu:

- a. Menyusun dan melaksanakan program kerja.

- b. Memimpin, mengarahkan, membina, mengkoordinasikan pelaksanaan tugas dibidang Kesiswaan, Belajar mengajar, Pencapaian kurikulum, Ketenagaan (SDM), Administrasi Keuangan, Sarana dan Prasarana.
- c. Melaksanakan pengawasan, evaluasi terhadap seluruh kegiatan, mengambil kebijakan dan keputusan di LKP.
- d. Menjalin hubungan lembaga dengan masyarakat (du/di) dalam hal penyaluran lulusan atau kerjasama lain dan hubungan baik dengan dinas terkait.

2. Ketua Umum

Ketua Umum pada LKP Herna Muslimah Bekasi memiliki tugas yaitu:

- a. Bertanggung jawab dalam pencapaian target pemasaran yang telah ditetapkan manajemen, menjamin terlaksananya Akademik dan seluruh bentuk kerjasama yang telah terjalin bersama instansi pendidikan lain.
- b. Membuat perencanaan, melakukan monitoring dan mengontrol jalannya program akademik serta operation dan umum secara baik untuk mencapai target renstra.
- c. Melakukan pelaporan, evaluasi dan reviewing secara berkala kepada Direktur dan para Kordinator terkait.
- d. Bertanggungjawab terhadap atasan langsung yang ditunjuk oleh management, dan berjalannya seluruh program studi serta bertanggung jawab atas kondisi keuangan lembaga serta menjaga kesehatan keuangan lembaga/perusahaan.
- e. Bertanggung jawab atas kualitas jasa dan pelayanan serta kualitas pendidikan termasuk hasil lulusan serta para pengajarnya serta bertanggung jawab untuk menjaga nama baik perusahaan/ lembaga.

3. Operasional Umum

Operasional Umum pada LKP Herna Muslimah Bekasi memiliki tugas yaitu:

- a. Menyiapkan dan melayani kebutuhan perlengkapan, sarana prasarana peserta kursus.
- b. Menerima tugas lain yang relevan dari pimpinan.

4. Akademik

Akademik pada LKP Herna Muslimah Bekasi memiliki tugas yaitu:

- a. Bertanggung jawab dalam membuat, memonitoring silabus/materi pelajaran sesuai dengan standar Departemen Pendidikan Nasional Indonesia dan LKP Herna Muslimah. Melakukan *updating* silabus serta metode pengajaran jika dibutuhkan.
- b. Melakukan perencanaan *costing* untuk setiap program pendidikan bersama-sama dengan bagian Akuntansi dan keuangan.
- c. Menjamin serta menjaga standar kualitas kelulusan peserta didik serta pelayanan terhadap para customer, serta memonitoring dan mengontrol standar operation LKP Herna Muslimah dan alat-alat

5. Humas/Pemasaran

Humas/Pemasaran pada LKP Herna Muslimah Bekasi memiliki tugas yaitu:

- a. Melaksanakan dan mengerjakan tugas yang berhubungan langsung dengan pemasaran, melalui aktivitas *Public Relation*, *direct promotion* ke *customer* dan *consumer*.

- b. Menyediakan materi promosi untuk kebutuhan *above the line activity* dan *below the line activity* serta pembinaan dan menjaga loyalitas *customer* melalui seminar-seminar.
- c. Bertanggungjawab kepada atasan langsung yang ditunjuk oleh manajemen, untuk aktivitas pemasaran jasa baik secara *corporate*, ke sekolah-sekolah, departemen pemerintah terkait.

6. Administrasi dan Keuangan

Administrasi dan Keuangan pada LKP Herna Muslimah Bekasi memiliki tugas yaitu:

- a. Menerima dan mengelola pembayaran kursus/biaya administrasi dari kasir.
- b. Membuat laporan pembukuan/laporan keuangan, laporan/usulan peserta kursus yang mendapat bantuan/ keringanan.
- c. Melayani dan mengelola pembayaran honorarium instruktur dan pegawai setian bulan dengan tertib serta mengelola berkas/arsip laporan keuangan kursus dengan tertib dan baik.
- d. Melaksanakan tugas lain yang relevan dari ketua langsung.

7. Administrasi Lembaga

Administrasi Lembaga pada LKP Herna Muslimah Bekasi memiliki tugas yaitu:

- a. Mengelola berkas kehadiran peserta kursus dengan tertib, berkas dokumen peserta kursus yang telah lulus, mengarsipkan berkas surat masuk dan keluar, mengadminstrasikan dengan baik dan benar.

- b. Melayani/menggendakan modul untuk peserta kursus dalam persiapan kursus setiap hari serta membuat dan mengelola data statistic keadaan peserta kursus dengan tertib.
- c. Merekap kehadiran peserta kursus dan melaporkan setiap akhir bulan.
- d. Membantu mengerjakan jasa pengetikan.

8. Instruktur TKR

Instruktur TKR pada LKP Herna Muslimah Bekasi memiliki tugas yaitu:

- a. Membantu membersihkan dan mempersiapkan ruang kursus sebelum dan sesudah kursus selesai.
- b. Mempersiapkan diri secara fisik dan mental, bahan ajar sesuai kurikulum.
- c. Melaksanakan program pengajaran dan menggunakan metode yang relevan.
- d. Mengadakan evaluasi/penilaian, mengisi daftar hadir siswa, mengisi daftar hadir instruktur.
- e. Melaporkan pencapaian target kurikulum, membuat catatan-catatan khusus bagi peserta yang perlu mendapat perhatian, mempunyai target peningkatan mutu siswa.
- f. Membimbing peserta kursus dengan aktif.
- g. Merencanakan soal-soal/latihan dan modul bagi peserta, merencanakan calon peserta ujian.
- h. Memberikan laporan berkala kepada Akademik Manajer bagi peserta kursus yang kurang aktif dan peserta yang berprestasi.

- i. Membantu tugas-tugas karyawan pada saat dibutuhkan, dan melaksanakan tugas lain yang relevan dari Akademik Manajer.

9. Instruktur TRP

Instruktur TRP pada LKP Herna Muslimah Bekasi memiliki tugas yaitu:

- a. Membantu membersihkan dan mempersiapkan ruang kursus sebelum dan sesudah kursus selesai.
- b. Mempersiapkan diri secara fisik dan mental mempersiapkan bahan ajar sesuai kurikulum.
- c. Melaksanakan program pengajaran dan menggunakan metode yang relevan dalam mengadakan evaluasi/penilaian.
- d. Mengisi daftar hadir siswa, dan daftar hadir instruktur.
- e. Melaporkan pencapaian target kurikulum, membuat catatan-catatan khusus bagi peserta yang perlu mendapat perhatian.
- f. Mempunyai target peningkatan mutu siswa, membimbing peserta kursus dengan aktif.
- g. Merencanakan soal-soal/latihan dan modul bagi calon peserta ujian.
- h. Memberikan laporan berkala kepada Akademik Manajer bagi peserta kursus yang kurang aktif dan peserta yang berprestasi serta membantu tugas-tugas karyawan pada saat dibutuhkan.
- i. Melaksanakan tugas lain yang relevan dari Akademik Manajer.

10. Penguji TRP

Penguji TRP pada LKP Herna Muslimah Bekasi memiliki tugas yaitu:

- a. Merekomendasikan peserta didik yang sudah kompeten dan belum kompeten terhadap standar kompetensi yang dinilai.
- b. Mengarahkan peserta uji kompetensi untuk dapat menampilkan seluruh kemampuan terbaik yang dimilikinya dalam memenuhi bukti bukti yang dipersyarkan pada jenjang atau sekelompok unit uji kompetensi tertentu.

Fungsi dari Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslimah Bekasi sebagai berikut:

1. Mempersiapkan anggota masyarakat untuk mencari nafkah. Dengan bekal keterampilan yang diperoleh maka seseorang siap untuk bekerja.
2. Mengembangkan bakat perseorangan demi kepuasan pribadi dan bagi kepentingan masyarakat.
3. Melestarikan kebudayaan masyarakat. Lembaga Kursus dan Pelatihan mengajarkan beragam kebudayaan dalam masyarakat.
4. Menanamkan ketrampilan dengan lulusan yang kompeten pada bidangnya.
5. Menanamkan pendidikan karakter bangsa agar menjadi tenaga profesional.

4.2 Prosedur Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslimah Bekasi untuk sistem promosi dan pendaftaran kursus kecantikan, penulis memproses sistem yang terjadi. Proses sistem LKP Herna Muslimah akan

diuraikan menjadi prosedur sistem berjalan. Prosedur tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Media Promosi berupa brosur

Orang yang mendaftar ke LKP Herna Muslimah sebelumnya mendapatkan info yang berupa selebaran kertas brosur yang berisikan gambar dan info kegiatan kursus kecantikan yang berbentuk 2D.

2. Menyiapkan Persyaratan Pendaftaran

Calon peserta didik yang ingin mendaftar ke LKP Herna Muslimah Bekasi harus berpakaian rapih dan menyiapkan beberapa persyaratan seperti foto ukuran 3x4 cm 2 buah, fotocopy ktp, dan biaya untuk pendaftarannya.

3. Melakukan Pendaftaran

Calon peserta didik yang ingin mendaftar ke LKP Herna Muslimah Bekasi mengisi formulir pendaftaran yang telah disediakan oleh LKP Herna Muslimah dan menyerahkan persyaratannya.

4. Pendataan calon peserta didik LKP

Calon peserta didik yang telah mengisi formulir akan di data oleh staf LKP Herna Muslimah Bekasi.

5. Melakukan Pembayaran

Setelah di data calon peserta didik akan melakukan pembayaran untuk biaya kursus kecantikan yang dimana akan diberikan nomor induk peserta.

6. Menerima kwitansi pembayaran

Calon peserta didik akan mendapatkan kwitansi bukti bahwa telah membayar biaya kursus kecantikan dan telah resmi menjadi peserta didik LKP Herna Muslimah Bekasi.

4.3 Kamus Data Sistem Berjalan

Dokumen-dokumen yang masuk ke dalam sistem dan dikeluarkan oleh sistem jasa kursus kecantikan lkp herna muslimah akan diuraikan secara rinci menggunakan kamus data dan menyerupai spesifikasi file. Adapun uraian tersebut terbagi menjadi dua (2), yaitu: spesifikasi data masukan dan spesifikasi data keluaran.

4.4 Spesifikasi Sistem Berjalan

Dalam spesifikasi sistem berjalan ini akan dijelaskan mengenai dokumen-dokumen yang terdapat dalam proses pencatatan datanya, dokumen tersebut terdiri dari dokumen masukan dan dokumen keluaran.

4.4.1 Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan

1. Nama Masukan : Data Brosur LKP Herna Muslimah Bekasi
- Fungsi : Memberikan gambaran kegiatan kursus kecantikan kepada orang yang ingin mendaftar ke LKP Herna Muslimah sebagai bahan brosur LKP.
- Sumber : LKP Herna Muslimah
- Tujuan : Gambaran kegiatan LKP

Media : File gambar

Frekuensi : Setiap melakukan kegiatan promosi

Bentuk :



2. Nama Masukan : Form Pendaftaran LKP Herna Muslimah Bekasi

Fungsi : Mengisi data pribadi calon peserta didik yang ingin mendaftar ke LKP Herna Muslimah beserta mencantumkan foto 3x4 cm.

Sumber : LKP Herna Muslimah

Tujuan : Calon Peserta didik

Media : Formulir

Frekuensi : Setiap ada orang yang ingin mendaftar kursus kecantikan

Bentuk :

LKP HERNA MUSLIMAH
AKREDITASI B. KEMERIA : B
Ruko Paksiu Blok BUKA, Via MawarGading 2,
Tamban Ujara, KabupatenBekasi, 17110

FORMULIR PENDAFTARAN
PROGRAM PENDIDIKAN KECAK
BIDANG : TATA KECANTIKAN RAMBUT I
DIREKTORAT PEMBINAAN KURS
DITJEN PAUD DAN DIKMAS, KEM

**PEMERINTAH DAERAH BANTEN
KOTA BEKASI**

NIK : 327504201010008

NAMA LENGKAP : Amelia Husna Sanjani
TEMPAT/TGL : Bekasi, 02 Januari 2001
ALAMAT : Jl. Kartini Rt. 004 Rw. 003 Kel. Mangrove
Kel. Bekasi Timur
08961703403
TELEPON/HP :
JENIS KELAMIN : ☒ 1. LAKI LAKI 2. PEREMPUAN
NIK : 3275019201010008
AGAMA : Islam
STATUS : ☒ 1. NIKAH 2. LAJANG 3. SINGLE PARENT
KEWARGANEGARAAN : Indonesia
PENDIDIKAN TERAKHIR : SMP
NAMA IBU : Dinda
TEMPAT /TGL LAHIR : Bekasi, 01-01-1978
PEKERJAAN IBU : Ibu Rumah Tangga
PENGHASILAN IBU :
NAMA AYAH : Dinda Sanjani
TEMPAT /TGL LAHIR : Bekasi, 22-07-1973
PEKERJAAN AYAH : Wiraswasta
PENGHASILAN AYAH :
NAMA WALI : Dinda Sanjani
HUBUNGAN DENGAN : Ayah
PESERTA DIDIK (Suami/Keponakan/Adik/Anak Asuh/dll) :
TEMPAT /TGL LAHIR :
PEKERJAAN WALI :
PENGHASILAN WALI :
TELEPON/HP WALI : 08577734034
PENERIMA KPS : ☒ 1. YA 2. TIDAK
NO KPS :
BEKASI, 14 Desember 2018
Lampirkan :
1. Fc KTP
2. Fc Kartu Keluarga
3. Fc Kartu KPS
PESERTA DIDIK
JHS

4.4.2 Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran

- Nama Keluaran** : Brosur LKP Herna Muslimah Bekasi

Fungsi : Sebagai media informasi untuk mempromosikan kegiatan LKP agar orang berminat dalam mendaftar kursus kecantikan di LKP Herna Muslimah

Sumber : LKP Herna Muslimah

Tujuan : Pimpinan atau pemilik LKP Herna Muslimah

Media : Kertas Brosur

Frekuensi : Setiap melakukan kegiatan promosi

Bentuk

:





2. Nama Keluaran : Laporan Pendaftaran LKP Herna Muslimah Bekasi
- Fungsi : Sebagai informasi orang yang telah mendaftar kursus kecantikan di LKP Herna Muslimah
- Sumber : LKP Herna Muslimah
- Tujuan : Pimpinan atau pemilik LKP Herna Muslimah
- Media : Kertas Buku
- Frekuensi : Setiap 1 bulan sekali
- Bentuk :

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK
HARIAN
 PENDIDIKAN KECAKAPAN KERJA TKR LEVEL II
 TAHUN 2018

Hari: SENIN Tanggal: 17-12-2018

NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Setiwa Nurva - R.	1
2	Gessy Paramitha	2
3	Puri Andina Perizqi	3
4	Silva Tunjungah	4
5	Gendis Legiarti	5
6	KULIH-DA'AH	6
7	Yulika Krawati	7
8	Mardiyani	8
9	Amalia Nurma Sangani	9
10	Yula Ponda	10
11	Neni Rahani	11
12	Farizanti	12
13	Murhalimah	13
14	Ferranda Yulianti	14
15	Hadisjah Nurma Kelma	15
16	Arjindaya	16
17	Karolina Sugiswari	17
18	Hilma	18
19	Hani	19
20	Fekris	20
21	Widi Eka P	21
22	Bunga Andia Hakimah	22
23	Sri Setiari	23
24	ARILITA JACHINE	24
25	DIJAJIN SEYANITI	25

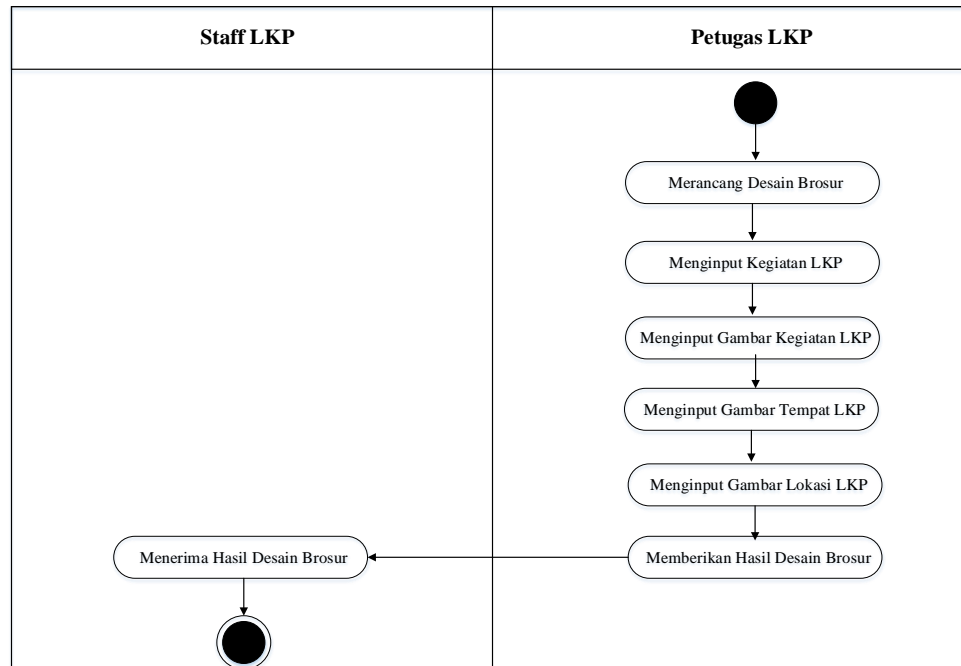
Mengetahui

 (Hernawati SPd)
 Ketua LKP

LKP Herna Muslimah

 Instruktur

4.5 Activity Diagram Sistem Berjalan

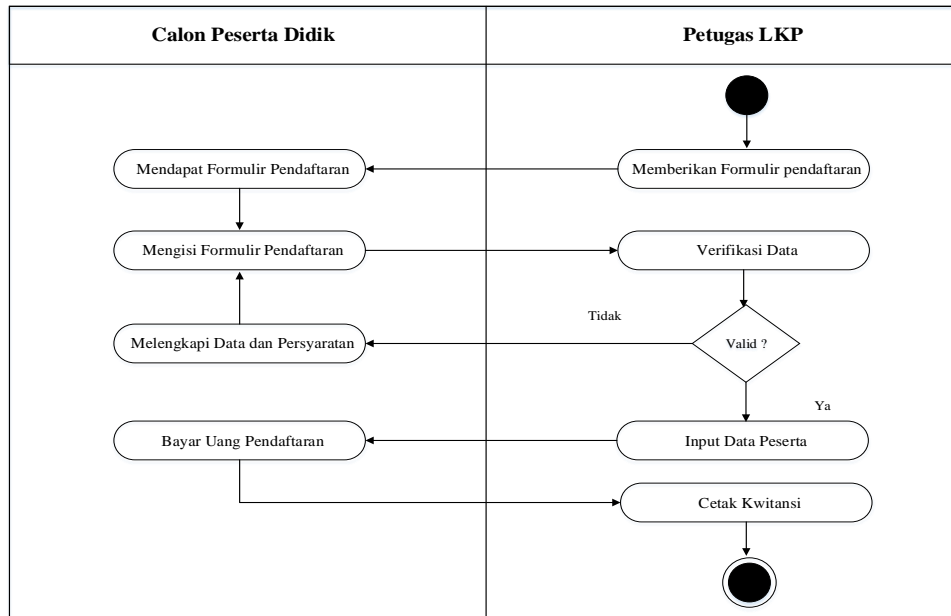
1. Activity Diagram Data Brosur

Activity diagram data brosur menjelaskan proses atau tahapan dalam pembuatan brosur sebagai media pemasaran LKP Herna Muslimah. Berikut gambar activity diagram data brosur:



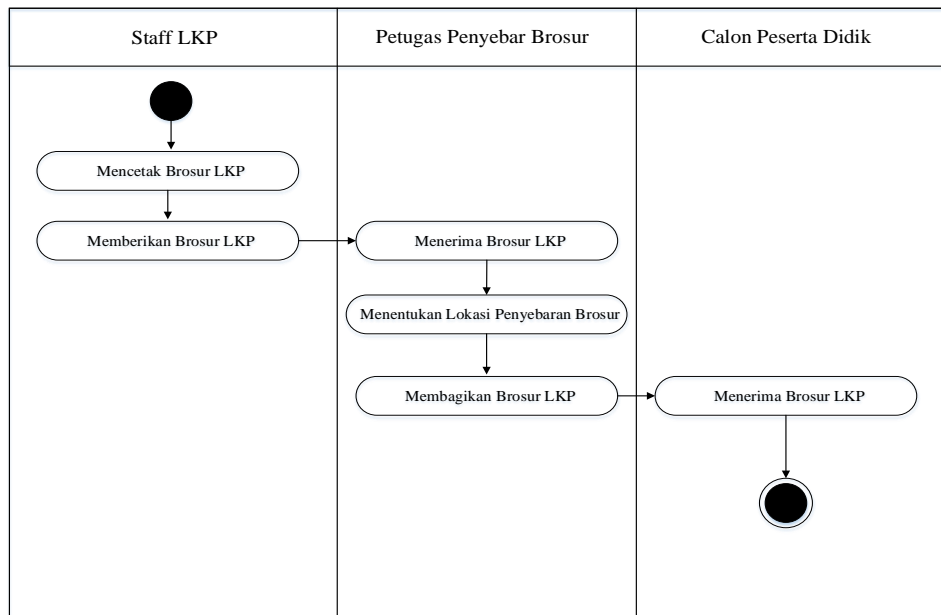
2. *Activity Diagram* Form Pendaftaran

Activity diagram form pendaftaran menjelaskan proses atau tahapan dalam pendistribusian, verifikasi data, dan input data pada form pendaftaran LKP Herna Muslimah. Berikut gambar activity diagram form pendaftaran:



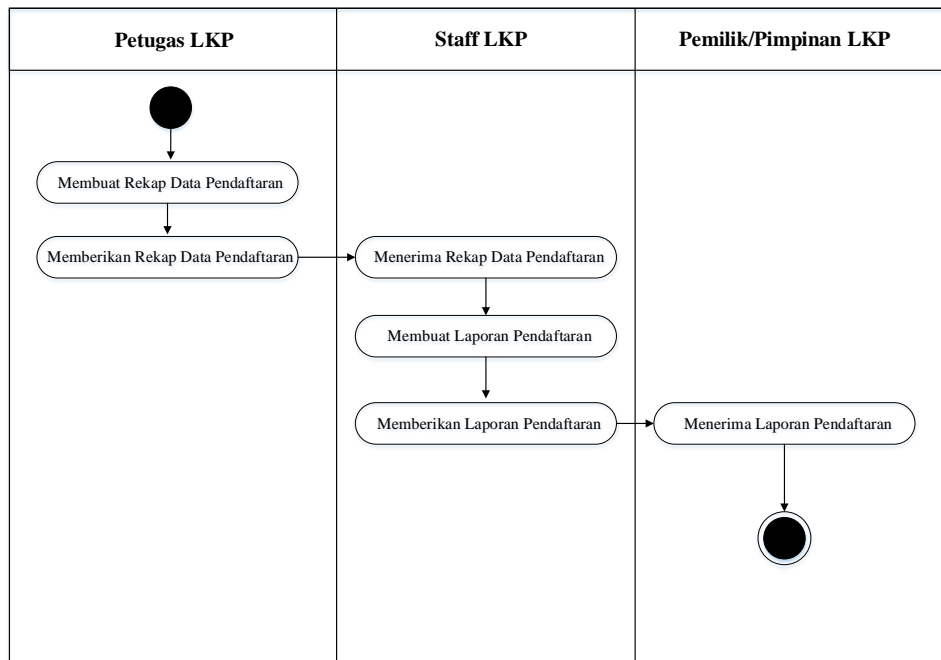
3. Activity Diagram Brosur

Activity diagram brosur menjelaskan proses atau tahapan dalam mencetak, dan pendistribusian pada brosur LKP Herna Muslimah. Berikut gambar activity diagram form pendaftaran:



4. Activity Diagram Laporan Pendaftaran

Activity diagram form pendaftaran menjelaskan proses atau tahapan dalam rekap data, dan pembuatan laporan pada laporan pendaftaran LKP Herna Muslimah. Berikut gambar activity diagram form pendaftaran:



4.6 Permasalahan

Berdasarkan hasil riset pada LKP Herna Muslimah Bekasi untuk sistem informasi kursus kecantikan, penulis menemukan beberapa permasalahan yang memperlambat proses atau kinerja LKP Herna Muslimah.

Permasalahan yang terjadi lebih fokus pada media promosi dan pendaftaran yang dimana media promosi hanya berbentuk gambar 2D untuk menjelaskan kegiatan

LKP sehingga membuat media promosi kurang menarik dan dalam media pendaftarannya masih menggunakan media kertas formulir.

Selain itu karena pendaftaran masih menggunakan formulir kertas maka dari itu orang yang ingin mendaftar ke LKP Herna Muslimah harus datang ke tempat untuk mengisi pendaftarannya dan menyerahkan persyaratan seperti foto 3x4 cm dan fotocopy ktp.

4.7 Alternatif Pemecahan Masalah

Setelah penulis menguraikan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada LKP Herna Muslimah untuk sistem informasi bagian promosi dan pendaftaran, penulis memberikan ide/solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Sebaiknya LKP Herna muslimah menggunakan sistem informasi bagian promosi dan pendaftaran dengan menggunakan aplikasi berbasis unity. Menggunakan aplikasi berbasis unity dapat digunakan sebagai media promosi LKP Herna Muslimah yang menggunakan teknologi Augmented Reality yang dapat mengubah media promosi brosur 2D menjadi 3D dengan begitu dapat menarik minat orang dalam melihat kegiatan LKP dan menjadi ingin mendaftar ke LKP Herna Muslimah Bekasi.

Tidak hanya Augmented Reality bahkan aplikasi berbasis unity dapat digunakan sebagai media untuk menghubungkan dengan media sosial, google maps, dan digunakan untuk melakukan pendaftaran yang memudahkan orang yang ingin mendaftar tanpa harus datang ke lokasi.

Aplikasi berbasis unity dapat terhubung dengan database firebase yang digunakan untuk menyimpan data peserta didik LKP dan profil beserta persyaratan LKP.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan pada LKP Herna Muslimah Bekasi, serta pembahasan yang dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Sistem informasi yang digunakan untuk promosi dan pendaftaran kursus kecantikan pada LKP Herna Muslimah Bekasi masih menggunakan media brosur yang berbentuk 2D untuk promosi dan menggunakan formulir pendaftaran sebagai media pendaftaran calon peserta didik.
2. Sistem informasi ini sudah cukup baik tetapi belum terintegrasi dengan aplikasi sehingga mengurangi minat pendaftar atau calon peserta Lembaga Kursus dan Pelatihan tersebut dalam melihat brosur dan tidak efektif dalam melakukan pendaftaran karena harus datang langsung ke lokasi untuk mengisi formulir pendaftarannya.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang dikemukakan diatas, maka penulis memberikan beberapa saran dan masukan, antara lain:

1. Untuk menarik minat dan memudahkan calon peserta didik LKP Herna Muslimah Bekasi dalam mendaftar kursus kecantikan dengan menggunakan aplikasi berbasis

unity yang didalamnya terdapat teknologi *Augmented Reality* untuk mengubah tampilan brosur yang sebelumnya berbentuk 2D menjadi 3D aplikasi ini juga bisa digunakan untuk melakukan pendaftaran dan promosi lainnya seperti profil, social media, lokasi dan syarat-syarat dalam mendaftar LKP.

2. Untuk menampung data tersebut maka diperlukan database vuforia untuk marker *Augmented Reality* dan database firebase untuk data peserta didik beserta profilnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Profil LKP Herna Muslimah Bekasi. 2018. Tentang Sistem Penjaminan Mutu Lembaga Kursus dan Pelatihan LKP Herna Muslimah.
- Anggito A, Setiawan J. 2018. Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher). 268 p.
- Apriyani ME, Huda M, Prasetyaningsih S. 2016. Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah. J. Infotel - Inform. Telekomun. Elektron. 8: 71–77.
- Asmiatun S, Putri AN. 2017. Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity. Deepublish. 196 p.
- Asmiatun S, Wakhidah N, Putri AN. 2020. Penerapan Teknologi Augmented Reality Dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan Rusak. Deepublish. 104 p.
- Enterprise J. 2019. Belajar Pemrograman dengan Visual Studio. Elex Media Komputindo. 212 p.
- Habibi R, Aprilian R. 2020. Buku Tutorial dan penjelasan aplikasi e-office berbasis web menggunakan metode RAD. Kreatif. 200 p.
- Hermawan I. 2019. Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method). Hidayatul Quran. 200 p.
- Mulyani S. 2017. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML). Abdi

Sistematika. 398 p.

Muntahanah, Toyib R, Ansyori M. 2017. PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID. J. Pseudocode 4: 81–89.

Mustaqim I. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru. 13: 174–183.

Mustaqim I, Kurniawan N. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. J. Edukasi Elektro 1: 36.

Pamoedji AK, Maryuni, Ridwan S. 2017. Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D. Elex Media komputindo. 205 p.

Ramadhan N, K Saputra MH. 2020. Buku Teknis Pengantar Aplikasi Helpdesk Internal Berbasis Website dan Mobile. Kreatif. 203 p.

Rawis ZC, Tulenan V, Sugiarto BA. 2018. Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan. E-Journal Tek. Inform. 13: 30–37.

Sarwo Edi FR. 2016. Teori Wawancara Psikodignostik. Yogyakarta: LeutikaPrio. 136 p.

Satria B, Prihandoko. 2018. IMPLEMENTASI METODE MARKER BASED TRACKING PADA APLIKASI BANGUN RUANG BERBASIS AUGMENTED REALITY. 5.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Mahasiswa

N.P.M : 2017310042
Nama Lengkap : Muhammad Atthalariq
Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 04 November 1999
Alamat Lengkap : Perumahan BJI Danita II Blok D15/1A RT 007/RW
13 Kode Pos: 17112 Kota Bekasi
Telepon (hp) : 089528327502

B. Riwayat Pendidikan Formal & Non-Formal

a) Formal

- | | |
|---------------------------------|-----------------------|
| 1. SDN Bekasi Jaya Indah IX | Lulus Pada Tahun 2011 |
| 2. SMP Negeri 3 Kota Bekasi | Lulus Pada Tahun 2014 |
| 3. SMK Karya Guna 2 Kota Bekasi | Lulus Pada Tahun 2017 |

b) Non-Formal

1. Beasiswa di Universitas Bina Insani pada Tahun 2018

C. Riwayat Pengalaman Berorganisasi Atau Pekerjaan

1. Anggota HIMA STMIK pada Tahun 2017
2. Anggota UKM Bulu Tangkis pada Tahun 2017
3. Anggota UKM Computer Club pada Tahun 2017



Bekasi, 7 Januari 2021
Saya yang bersangkutan

Muhammad Atthalariq

SURAT KETERANGAN PKL



LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN HERNA MUSLIMAH

Komplek Ruko Roxy Blok D3/33 Villa Mutiara Gading 2, Desa Karang
Satria, Kecamatan Tambun Utara, Kabupaten Bekasi 17510 Nomor
Telp. 081318560071 Email. hernamuslimah@yahoo.com

Nomor : 0001/PKL/X/2020

Perihal : Surat Keterangan Selesai Riset/PKL

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hernawati, SKom

Jabatan : Pimpinan/Pemilik LKP Herna Muslimah

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini :

Nama : Muhammad Atthallariq

N P M : 2017310042

Program Studi : Teknik Informatika

Adalah benar telah melakukan Riset/PKL pada Lembaga Kursus & Pelatihan Herna Muslimah Bekasi terhitung sejak 1 Oktober 2020 sampai dengan 31 Oktober 2020, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bekasi, 31 Oktober 2020



Hernawati, SKom



Pimpinan/Pemilik LKP Herna Muslimah

NILAI KULIAH KERJA PRAKTIK

FORMULIR PENILAIAN KERJA PRAKTIK (KP)

1	Nama	Muhammad Atthalariq
2	Nomor Pokok Mahasiswa (NPM)	2017310042
3	Kelas	Teknik Informatika 17 A
4	Perguruan Tinggi	Universitas Bina Insani
5	Jurusan/Program Studi	Teknik Informatika
6	Tanggal PKL (minimal 1 bulan)	1 Oktober sd 31 Oktober 2020
7	Nama Instansi/Perusahaan	Lembaga Kursus & Pelatihan Herna Muslimah
8	Unit Kerja	Developer Aplikasi Unity AR LKP Herna Muslimah
9	Alamat instansi/ perusahaan	Villa Mutiara Gading 2, Komplek Roxy Blok D3/33, Bekasi
10	Telepon	081318560071
11	Pembimbing PKL di Instansi/Perusahaan	Ibu Hernawati, SKom

No	Unsur Penilaian	Nilai	
		Angka	Huruf
Kedisiplinan			
1	Ketepatan waktu/disiplin	85	A
2	Sikap kerja/prosedur kerja	85	A
3	Tanggung jawab terhadap tugas	86	A
4	Kehadiran/absensi	85	A
Prestasi kerja			
1	Kemampuan kerja	85	A
2	Keterampilan kerja	87	A
3	Kualitas hasil kerja	86	A
Kemampuan beradaptasi			
1	Kemampuan berkomunikasi	86	A
2	Kerjasama	85	A
3	Kerajinan/inisiatif	85	A
Lain-lain			
1	Memiliki rasa percaya diri	85	A
2	Mematuhi aturan dan tata tertib PKL	87	A
3	Penampilan/kerapian	87	A
Nilai Rata-rata		85,69	A

Persetujuan Penilaian			
Judul Laporan: Analisa Media Promosi dan Pendaftaran Jasa Kursus Kecantikan Pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslimah Bekasi			
Tgl. Pengesahan	7 Januari 2021	Tgl. Penilaian	3 November 2020
Nama Dosen Seminar dan Proposal TA	Didik Setiyadi, M.Kom	Nama Penilai	Hernawati, SKom
		Jabatan	Pemilik/Pimpinan LKP Herna Muslimah
Tanda Tangan		Tanda Tangan (stempel instansi/ perusahaan)	

- Keterangan Penilaian : A=85 – 100 B=74 – 84,99 C=56 – 73,99 D=45 – 55,99 E=< 45

Catatan:

- Formulir Penilaian ini WAJIB dilampirkan dalam laporan Magang beserta Surat Keterangan PKL, dan harus asli.
- Formulir penilaian ini wajib dicetak dalam 1 halaman yang tidak terpisah.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran-lampiran dokumen promosi dan pendaftaran pada proses bisnis sistem berjalan yang terdapat pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Herna Muslimah Bekasi.



Lampiran A.1.
Data Brosur LKP Herna Muslimah.[Hasil Penelitian, 2020]



Lampiran A.2.
Data Brosur LKP Herna Muslimah.[Hasil Penelitian, 2020]

FORMULIR PENDAFTARAN
PROGRAM PEMERIKSAAN KECAKATAN
BIDANG : TATA KECANTIKAN RAMBUT
DIREKTORAT PEMBINAAN KURSUS
DITEN PAUD DAN DIKMAS, KEMDIKTI

DATA PESERTA

NAMA LENGKAP : Andrius Marjani Saengul
 TEMPAT/TGL : Banyuwangi, 02 Desember 2003
 ALAMAT : Jl. Raya Kertawati, RT. 001, Desa Kertawati, Kec. Bener, Kabupaten Tegal
 TELEPON/HP : 08561190000
 JENIS KELAMIN : ☒ 1. LAKI-LAKI ☐ 2. PEREMPOAN
 NIK : 333801940010100008
 AGAMA : Islam
 STATUS : ☒ 1. NIKAH ☐ 2. LAJANG ☐ 3. SINGLE PARENT
 KEWARGANEGARAAN : Indonesia
 PENDIDIKAN TERAKHIR : SMP
 NAMA IBU : Sumarti
 TEMPAT /TGL LAHIR : 01-01-1978
 PEKERJAAN IBU : Usaha Kecil, Mandiri
 NAMA AYAH : Ukhoni Saengul
 TEMPAT /TGL LAHIR : Bekasi 23-02-1975
 PEKERJAAN AYAH : Karyawan
 PENGHASILAN AYAH : Ukuran Saengul
 NAMA WALI : Ukuran Saengul
 HUBUNGAN DENGAN : Pegawai
 PESERTA DIDIK (Suami/Kepemilikan/Adik/Anak Adik/Adi)
 TEMPAT /TGL LAHIR :
 PENGHASILAN WALI :
 PENGHASILAN WALI : 08577777777
 TELEPON/HP WALI :
 PENERIMA KPS : ☒ 1. YA ☐ 2. TIDAK
 NO KPS :
 BEKAS : VA Diklat KPS

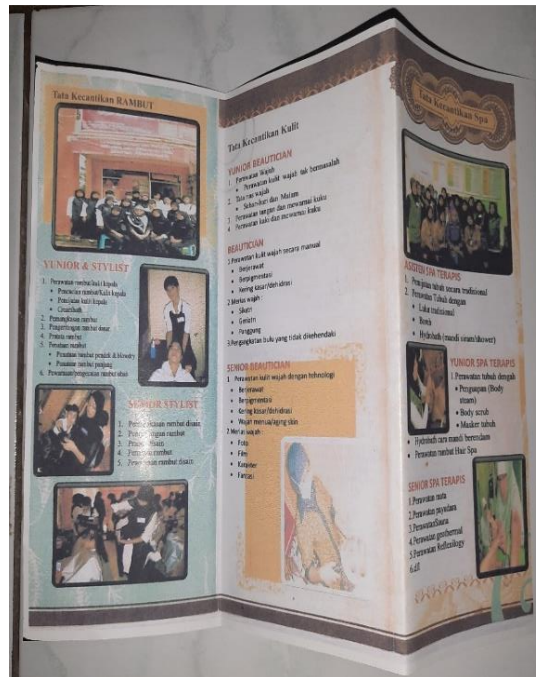
PEMERIKSAAN
 LKP KPS :
 1. Ya
 2. Tidak
 3. Ya KPS

PESERTA DIDIK
Andrius Marjani Saengul

Lampiran A.3.
Form Pendaftaran LKP Herna Muslimah.[Hasil Penelitian, 2020]



Lampiran B.1.
Bentuk Brosur LKP Herna Muslimah.[Hasil Penelitian, 2020]



Lampiran B.2.
Bentuk Brosur LKP Herna.[Hasil Penelitian, 2020]

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK
HARIAN
PENDIDIKAN KECAKAPAN KERJA TKR LEVEL II
TAHUN 2018

Mari: (SENTRI) Tanggal: 17-12-2018

NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Gedek, Herman - 9 -	1
2	Gessy Paramitha	2
3	Dian Asmara Permana	3
4	Silva Tunasari	4
5	Gedek, Liliarti	5
6	AKUBHAYAH	6
7	Yulha, Wicakanti	7
8	Pradipati	8
9	Amalia Riana Tampara	9
10	Yulio, Anisa	10
11	Nani, Rahma	11
12	Fitri, Nurul	12
13	Fitri, Nurul	13
14	Fitri, Nurul	14
15	Fitri, Nurul	15
16	Fitri, Nurul	16
17	Fitri, Nurul	17
18	Fitri, Nurul	18
19	Fitri, Nurul	19
20	Fitri, Nurul	20
21	Fitri, Nurul	21
22	Fitri, Nurul	22
23	Fitri, Nurul	23
24	Fitri, Nurul	24
25	Fitri, Nurul	25

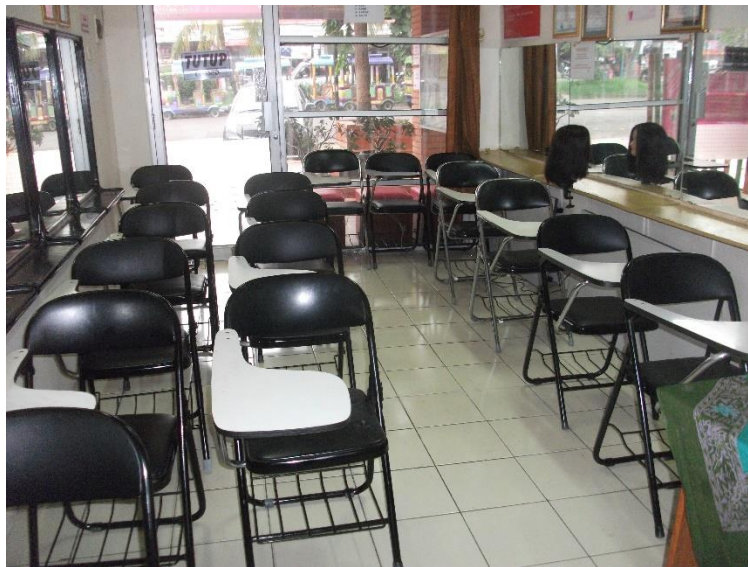
Mengetahui
(Dianawati SPd)
Ketua LKP

LKP Herna Muslimah
Instruktur

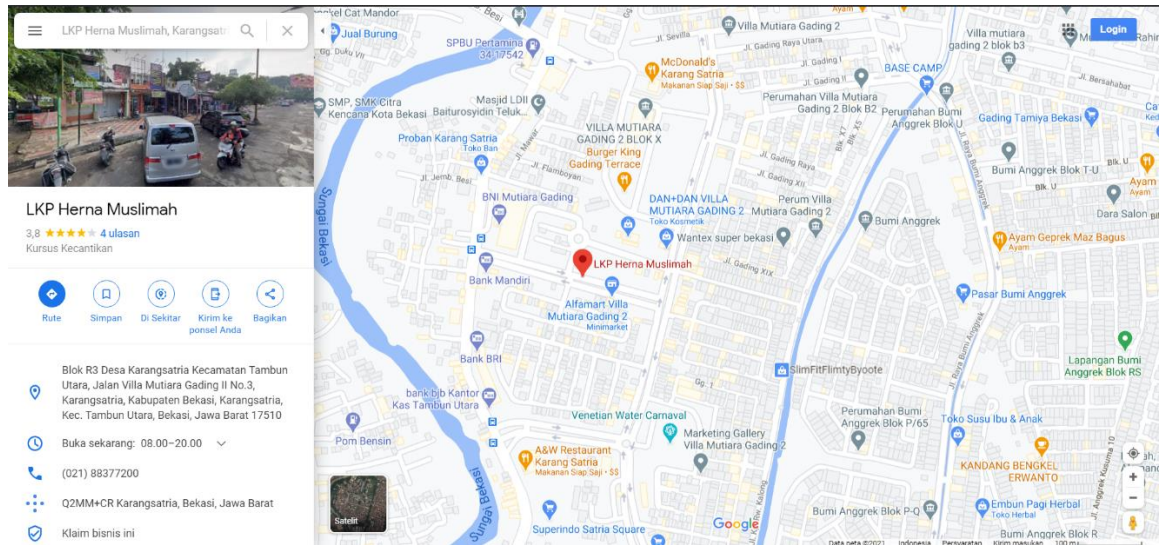
Lampiran B.3.
Laporan Pendaftaran LKP Herna Muslimah.[Hasil Penelitian, 2020]



Lampiran C.1.
Gedung Tempat Magang di LKP Herna Muslimah.[Hasil Penelitian, 2020]



Lampiran C.2.
Ruangan Tempat Magang di LKP Herna Muslimah.[Hasil Penelitian, 2020]



Link Map LKP Herna Muslimah:

<https://www.google.co.id/maps/place/LKP+Herna+Muslimah/@6.2164888,107.0345625,17z/data=!4m12!1m6!3m5!1s0x2e698ec9169fa67f:0xc8639566afefbb0!2sLKP+Herna+Muslimah!8m2!3d6.2164732!4d107.0345512!3m4!1s0x2e698ec9169fa67f:0xc8639566afefbb0!8m2!3d-6.2164732!4d107.0345512>

Lampiran C.3. Lokasi Tempat Magang di LKP Herna Muslimah.[Hasil Penelitian, 2020]