

**PERANCANGAN PROGRAM PENERIMA BANTUAN UMKM
GEROBAK CAHAYA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL DAN DATABASE MYSQL
PADA PT KREASI SEJAHTERA
TEKNOLOGI**



Laporan prakerin ini diajukan sebagai salah satu syarat ujian semester ganjil
tahun pelajaran 2022/2023

Disusun Oleh:

NAYLA ZAHRA

NISN: 0057892065

**PROGRAM KEAHLIAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
INFORMATIKA UTAMA**

2022



**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
INFORMATIKA UTAMA
REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

**TANDA PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN LAPORAN PRAKERIN
PADA PT KREASI SEJAHTERA TEKNOLOGI**

Nama : Nayla Zahra
NISN : 0057892065
Program Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak
Bidang Minatan : *Web Programmer*
Judul Laporan : Perancangan Program Penerima Bantuan Gerobak Cahaya
Berbasis *Website* Menggunakan *Framework Laravel*
dan *Database MySQL* Pada PT Kreasi Sejahtera
Teknologi.

Laporan praktik kerja industri ini telah disetujui dan disahkan serta diizinkan
untuk dipresentasikan pada ujian lisan praktik kerja industri periode 2022/2023.

Pembimbing Program Pembimbing Penulisan

Muhammad Ikhwan, S.Kom.

Faiza, S.Pd.


Menyetujui,
Kepala SMK Informatika Utama

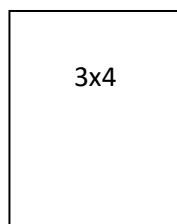
Suherman, S.Si, M.Pd.

PENGUJI PRAKERIN

Laporan praktik kerja industri ini telah dipresentasikan dan diujikan
Di depan tim penguji Prakerin Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak
Sekolah Menengah Kejuruan Informatika Utama
Pada, 08 November 2022

No.	Nama	Tanda Tangan	Jabatan
1.	Harnoko, S.Kom.	<hr/>	Ketua Sidang
2.	Mahmudin, S.Kom.	<hr/>	Penguji I
3.	Faiza, S.Pd.	<hr/>	Penguji II

	<p align="center">LEMBAR KONSULTASI PRAKERIN</p> <p align="center">SMK INFORMATIKA UTAMA</p>
	<p align="center">PROGRAM KEAHLIAN: REKAYASA PERANGKAT LUNAK</p>



NISN : 0057892065
 Nama Lengkap : Nayla Zahra
 Pembimbing I : Muhammad Ikhwan, S.Kom.
 Pembimbing II : Faiza, S.Pd.
 Judul Prakerin : Perancangan Program Penerima Bantuan
 Gerobak Cahaya Berbasis *Website*
 Menggunakan *Framework Laravel 5.4* dan
Database MySQL Pada PT Kreasi Sejahtera
 Teknologi.

No.	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Guru Pembimbing
1.	10 Agustus 2022	Konsultasi <i>interface</i> dan konsultasi <i>database</i>	
2.	12 Agustus 2022	Konsultasi prabab laporan	
3.	25 Agustus 2022	Konsultasi tampilan	
4.	26 Agustus 2022	Konsultasi daftar isi laporan	
5.	02 September 2022	Konsultasi revisi prabab laporan	
6.	09 September 2022	Konsultasi <i>flowchart</i>	

7.	16 September 2022	Konsultasi program	
8.	19 September 2022	Konsultasi revisi bab 1	
9.	23 September 2022	Konsultasi program	
10.	26 September 2022	Konsultasi revisi bab 2	
11.	07 Oktober 2022	Konsultasi program	
12.	14 Oktober 2022	Konsultasi program	
13.	17 Oktober 2022	Konsultasi revisi bab 3	
14.	19 Oktober 2022	Konsultasi <i>project</i> dan <i>flowchart</i>	
15.	24 Oktober 2022	Konsultasi revisi bab 4	
16.	27 Oktober 2022	Konsultasi laporan	
17.	28 Oktober	Konsultasi revisi laporan	

Catatan Untuk Guru Pembimbing

Bimbingan Prakerin

- Dimulai pada tanggal : 10 Agustus 2022
- Diakhiri pada tanggal : 28 Oktober 2022
- Jumlah pertemuan bimbingan : 17 kali

Disetujui oleh,
Guru Pembimbing

Muhammad Ikhwan, S.Kom.

ABSTRAK

NAYLA ZAHRA, NISN: 0057892065, Perancangan Program Penerima Bantuan UMKM Gerobak Cahaya Berbasis *Website* Menggunakan *Framework Laravel* dan *Database MySQL* Pada PT Kreasi Sejahtera Teknologi. Tujuan dari pembuatan laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat ujian semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

Metode yang digunakan dalam laporan praktik kerja industri ini adalah metode *observasi* atau pengamatan, *interview* dimana penyusun bertanya langsung kepada pembimbing, menanyakan bagaimana proses yang dikerjakan oleh bagian-bagian yang terkait serta metode studi pustaka yaitu, penyusun melihat buku referensi yang sesuai dengan kegiatan penyusunan. Kesimpulan perancangan program penerima bantuan UMKM gerobak cahaya ini untuk mempermudah para karyawan untuk mengelola data dari para pedagang UMKM yang menerima bantuan gerobak dari gerobak cahaya.

Kata kunci: Perancangan Program, Penerima Bantuan UMKM

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penyusun sehingga dapat menyelesaikan laporan prakerin ini tepat pada waktunya.

Laporan prakerin yang berjudul **Perancangan Program Penerima Bantuan Umkm Gerobak Cahaya Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel dan Database Mysql pada PT Kreasi Sejahtera Teknologi** dibuat untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti ujian semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Pada kesempatan yang baik ini, izinkanlah penyusun menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang dengan tulus ikhlas telah memberikan bantuan dan dorongan kepada penyusun dalam menyelesaikan laporan prakerin ini, terutama kepada :

1. Suherman, S.Si, M.Pd. selaku kepala SMK Informatika Utama
2. Muhammad Ikhwan, S.Kom. selaku pembimbing program prakerin
3. Faiza, S.Pd. selaku pembimbing teknik
4. Staff/karyawan/guru SMK Informatika Utama
5. Staff/karyawan pada PT Kreasi Sejahtera Teknologi
6. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual
7. Teman–teman kelas XII-RPL SMK Informatika Utama

Penyusun menyadari bahwa laporan prakerin ini masih banyak kekurangannya, baik bentuk, isi, maupun penyajiannya, oleh sebab itu kritikan

yang bersifat membangun dari berbagai pihak penyusun terima dengan tangan terbuka. Semoga kehadiran laporan prakerin ini dapat bermanfaat bagi masyarakat.

Depok, 29 Oktober 2022

Penyusun

DAFTAR ISI

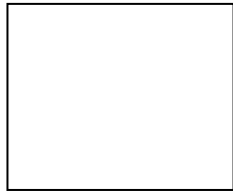
LEMBAR JUDUL PRAKERIN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGUJI.....	iii
LEMBAR KONSULTASI PRAKERIN.....	iv
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Metode Pengumpulan Data	3
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Sistematika Penyusunan Laporan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Perancangan	6

2.2 Program.....	6
2.3 Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)	6
2.4 Internet	7
2.5 Website	7
2.6 Database	8
2.7 MySQL	9
2.8 HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>).....	9
2.9 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	9
2.10 CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>)	10
2.11 Xampp.....	10
2.12 JavaScript	11
2.13 Framework	11
2.14 Bootstrap	12
2.15 Laravel	12
2.16 Flowchart	13
2.17 JQuery	13
2.18 Visual Studio Code	14
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	15
3.1 Sejarah Perusahaan	15
3.1.1 Visi dan Misi.....	15

3.1.2 Struktur dan Fungsi.....	16
3.2 Rancangan DataBase	19
3.3 Flowchart Program	20
3.4 Rancangan Layar Aplikasi (<i>Interface</i>).....	24
BAB IV PENUTUP	32
4.1 Kesimpulan	32
4.2 Saran-saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA.....	34
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	36

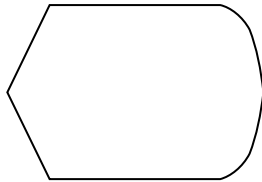
DAFTAR SIMBOL

a. Simbol Konfigurasi Komputer



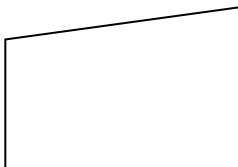
PROCESS

Digunakan untuk menggambar proses pengolahan data yang dilakukan.



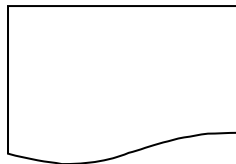
DISPLAY

Digunakan untuk menggambarkan kegiatan menampilkan data melalui Monitor atau CRT (*Cathode Ray Tube*).



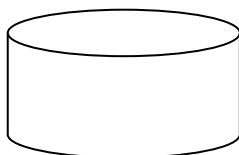
MANUAL INPUT

Digunakan untuk menggambarkan kegiatan memasukkan data dengan menggunakan terminal (*Keyboard*)



LINE PRINTER

Digunakan untuk menggambarkan pengeluaran data pada mesin pencetak (*Printer*)



HARD DISK DRIVE

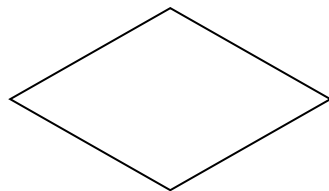
Digunakan untuk menggambarkan pembacaan data dengan media *hard disk*

b. Symbol bagan alir (*flowchart*)



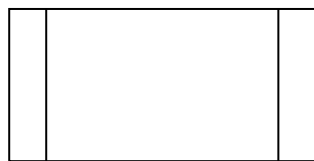
TERMINAL

Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir suatu program.



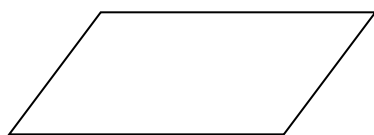
DECISION

Digunakan untuk menggambarkan pengujian suatu kondisi yang ada.



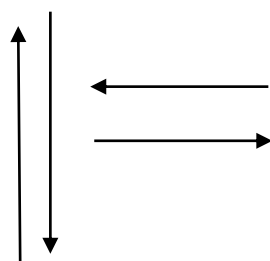
SUBROUTINE

Digunakan untuk menggambarkan proses pengambilan sub program dan *main* program.



INPUT/OUTPUT

Digunakan untuk menggambarkan proses input maupun output



FLOW DIRECTION

Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari suatu proses ke proses lainnya.

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 <i>Flowchart From Login</i>	20
Gambar III.3 <i>Flowchart Form Pemohon</i>	21
Gambar III.4 <i>Flowchart Form Survey</i>	22
Gambar III.5 <i>Flowchart Form Galeri</i>	23
Gambar III.6 Rancangan Layar Halaman <i>Login</i>	24
Gambar III.7 Rancangan Layar Halaman <i>Dashboard</i>	25
Gambar III.8 Rancangan Layar Halaman Pemohon.....	25
Gambar III.9 Rancangan Layar Tambah Data Pemohon.....	26
Gambar III.10 Rancangan Layar Detail Data Pemohon	27
Gambar III.11 Rancangan Layar Bukti Cetak Laporan Data Pemohon	28
Gambar III.12 Rancangan Layar Halaman <i>Survey</i>	28
Gambar III.13 Rancangan Layar Tambah Data <i>Survey</i>	29
Gambar III. 15 Rancangan Layar Halaman Galeri.....	30
Gambar III. 16 Rancangan Tambah Data Galeri.....	31

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ekonomi merupakan faktor pendukung pembangunan nasional dimana sektor ekonomi selalu menjadi fokus bagi YBM PLN dalam melaksanakan pembangunan baik jangka pendek maupun jangka panjang. Pembangunan ekonomi tidak dapat dilepaskan dari Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yang memiliki peran penting dalam pertumbuhan stabilitas ekonomi.

Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pengangguran dimana-mana, maka YBM PLN memberikan perhatian khusus bagi para wirausaha dengan cara memberikan bantuan gerobak cahaya dan mendirikan usaha baru sehingga mengurangi para pengangguran. Dan di era serba teknologi ini dapat memudahkan para wirausaha untuk mendaftarkan dirinya sebagai penerima bantuan UMKM gerobak cahaya.

Laporan penerima bantuan UMKM gerobak cahaya ini salah satu contoh dari perkembangan teknologi. Laporan ini dibuat dalam bentuk sebuah *website* yang akan digunakan untuk mengelola data-data calon penerima bantuan. Adapun definisi dari laporan penerima bantuan UMKM gerobak cahaya ini, yaitu mempermudah para karyawan mengelola data-data dari calon penerima bantuan umkm gerobak cahaya.

Dalam era serba digital seperti saat ini, laporan yang dibuat menggunakan *Microsoft Word* atau *Microsoft Excel* rasanya kurang efisien untuk membantu kinerja para admin dalam mengelola suatu data. Untuk itu, penyusun mengangkat permasalahan dengan menggunakan Bahasa PHP, dan *database* MySQL, dalam mengembangkan cara mengelola data suatu laporan agar menjadi lebih praktis, mudah, dan dapat menghemat waktu.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dari itu penyusun membuat laporan praktik kerja industri dan mengangkat permasalahan dengan memberi judul:

**PERANCANGAN PROGRAM PENERIMA BANTUAN UMKM
GEROBAK CAHAYA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL 5.4 DAN DATABASE MYSQL
PADA PT KREASI SEJAHTERA
TEKNOLOGI**

1.2 Maksud dan Tujuan

Penyusun bermaksud merancang Program Penerima Bantuan UMKM Gerobak Cahaya menggunakan *framework laravel* dan *database* MySQL *Front*.

Adapun tujuan penulisan laporan prakerin ini yaitu untuk:

- 1) Untuk memudahkan para pedagang umkm dalam memperbaiki usaha yang sedang berjalan atau memulai usaha baru.

- 2) Memudahkan *admin* dalam mengelola data Laporan Penerima Bantuan UMKM Gerobak Cahaya pada PT Kreasi Sejahtera Teknologi.

1.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan prakerin ini, penyusun menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam menyelesaikan laporan ini. Adapun metode-metode yang digunakan sebagai berikut:

- a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu aktivitas mengamati sebuah objek secara langsung dan mendetail guna menemukan informasi. Tahap *observasi* atau pengamatan yang penyusun lakukan adalah dengan cara pengamatan secara langsung selama praktik kerja industri pada PT Kreasi Sejahtera Teknologi.

- b. Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan yang dilakukan antara dua orang atau lebih, yaitu pewawancara dan narasumber yang bertujuan untuk menggali informasi.

Metode wawancara yang dilakukan penyusun adalah dengan cara menanyakan secara langsung kepada pihak terkait selama melakukan praktik kerja industri pada PT Kreasi Sejahtera Teknologi guna memperoleh informasi terkait data-data apa saja yang diperlukan untuk membangun sebuah aplikasi laporan penerima bantuan umkm gerobak cahaya.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan cara pengumpulan data dengan tinjauan pustaka ke perpustakaan dengan mengumpulkan buku-buku untuk menggali informasi dengan membaca. Penyusun melakukan metode ini dengan cara mempelajari dan membaca buku-buku, literatur serta referensi-referensi yang relevan terkait bantuan UMKM dan pemrograman.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada aplikasi laporan penerima bantuan UMKM gerobak cahaya saya buat dibatasi ketika akses masuk aplikasi (*Form Login*), masuk ke menu utama (*Form Dashboard*), dan pada penginputan data-data (*Form Pemohon*, *Form Survey*, serta *Form Foto Galeri*).

1.5 Sistematika Penyusunan Laporan

Untuk memudahkan penyusunan laporan ini, penyusun membagi laporan ini dalam tiga bab pokok pembahasan yang di dalamnya terdapat sub-sub yang akan diuraikan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan uraian-uraian yang akan dibahas dalam penulisan laporan prakerin ini antara lain Latar Belakang, Maksud dan Tujuan, Metode Penelitian, Ruang Lingkup dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori dan juga hasil penelitian yang berasal dari studi kepustakaan. Terdapat sub-sub yang digunakan dalam pembuatan *website* yaitu, *Internet*, *Bootstrap*, Bagan alir/*Flowchart*, *Database*, *MySQL*, *PHP*, *HTML*, *CSS*, *Apache*, *Javascript*, dan *Laravel*.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai sejarah, visi misi, serta struktur organisasi yang ada di PT Kreasi Sejahtera Teknologi dan membahas hal-hal yang berkaitan dengan perancangan program selama melakukan prakerin di PT Kreasi Sejahtera Teknologi.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi sekumpulan kesimpulan yang telah penyusun simpulkan dari bab-bab yang telah dibahas dan saran yang mengacu pada kesimpulan-kesimpulan yang telah penyusun tarik.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan

Menurut Rusdi Nur, dkk (2018:5) menyatakan bahwa “perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.”

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem adalah sebuah proses setelah analisis dari siklus pengembangan sistem untuk merancang suatu sistem.

2.2 Program

Menurut Raharjo dalam (Yulia, 2017) menyatakan bahwa “program adalah perangkat lunak *software* yang sebenarnya merupakan tuntunan instruksi yang ditulis dalam bentuk kode-kode menggunakan bahasa pemrograman tertentu dan telah dikompilasi dengan *compiler* yang sesuai.”

Dari pengertian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa program merupakan instruksi yang digunakan untuk melaksanakan perintah-perintah yang dikerjakan oleh komputer.

2.3 Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

UMKM merupakan singkatan dari Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. Pada dasarnya, UMKM adalah arti usaha atau bisnis yang dilakukan oleh individu, kelompok, badan usaha kecil, maupun rumah tangga. Indonesia sebagai negara berkembang menjadikan UMKM sebagai pondasi

utama sektor perekonomian masyarakat, hal ini dilakukan untuk mendorong kemampuan kemandirian dalam berkembang pada masyarakat khususnya dalam sektor ekonomi.

Perkembangan UMKM di Indonesia terus meningkat dari segi kualitasnya, hal ini dikarenakan dukungan kuat dari pemerintah dalam pengembangan yang dilakukan kepada para pegiat usaha UMKM, yang mana hal tersebut sangat penting dalam mengantisipasi kondisi perekonomian ke depan serta menjaga dan memperkuat struktur perekonomian nasional.

2.4 Internet

Hidayatullah dan Kawistara (2017:1) menyatakan bahwa “*Internet* adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia. Dengan *internet* sebuah komputer bisa mengakses data yang terdapat pada komputer lain di benua yang berbeda.”

Simarmata (dikutip dalam Arizona, 2017:107) menyatakan bahwa, “*Internet* adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan komputer untuk mendapatkan informasi dari komputer yang ada di dalam kelompok tersebut dengan asumsi bahwa pemilik komputer memberikan izin akses.”

2.5 Website

Zufria & Hasan Azhari, n.d. (2017:52) menyatakan bahwa “*Website* adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur *internet* sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan

internet.” *Website* adalah sebuah komponen yang terdiri dari *text*, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain.

Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat simpulkan bahwa *website* adalah informasi yang dapat di akses dengan jalur *internet* dimana di dalam sebuah *website* memiliki beberapa komponen *text*, gambar, *audio*, dan animasi.

2.6 Database

Hidayatullah dan Kawistara (2017:141) menyatakan bahwa “Basis data (*database*) adalah himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah merupakan definisi dari Basis Data. secara lengkap pemanfaatan basis data dilakukan untuk memenuhi tujuan kecepatan, kemudahan, efisien ruang penyimpanan, keakuratan, ketersediaan, kelengkapan, keamanan dan pemakaian bersama.”

Berdasarkan pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa basis data (*database*) adalah kelompok data yang berisi informasi dan disimpan secara sistematis agar terorganisasi dengan sedemikian rupa agar nanti dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

2.7 MySQL

Menurut Faisal dalam (Risdiyansyah, 2017) menyatakan bahwa “*MySQL* merupakan *database server* yang bersifat *multiuser* dan *multi-threaded*. *SQL* adalah bahasa *database* standar yang memudahkan penyimpanan, pengubah dan akses informasi. Pada *MySQL* dikenal istilah *database* dan *table*. *Table* adalah sebuah struktur data dua dimensi yang terdiri dari baris-baris *record* dan kolom.”

2.8 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Hidayatullah dan Kawistara (2017:15) menyatakan bahwa “HTML (*Hyper Markup Language*) adalah sebuah bahasa markah untuk membuat halaman web dan bahasa yang digunakannya masih sangat standar seperti salah satu fungsinya untuk membuat tabel, menambahkan objek suara, video dan animasi.”

Dari pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa HTML adalah sebuah dokumen yang berisikan tag, beberapa elemen dan atribut untuk menampilkan halaman pada *web browser*.

2.9 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut (Setiawan, 2017) menyatakan bahwa “PHP merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan sebuah bahasa *script* tingkat tinggi yang di pasang pada dokumen HTML. Sebagian besar *sintaks* PHP mirip dengan bahasa C, *java*, dan *perl*. Namun, PHP terdapat

beberapa fungsi yang lebih *spesifik*. PHP digunakan untuk merancang yang sifatnya dinamis dan dapat bekerja secara otomatis.”

2.10 CSS (*Cascading Style Sheets*)

Menurut Didik Setiawan (2017:116) menyatakan bahwa “CSS merupakan salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan/*layout* halaman web supaya lebih elegan dan menarik.”

Menurut wahyudi menyatakan bahwa “CSS adalah suatu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan terlihat lebih rapih, terstruktur, dan seragam.”

2.11 Xampp

Menurut Winarno dkk, dalam jurnal prosiding Yamin Nuryamin (2018) menyatakan bahwa “xampp adalah *Software web server* yang bisa dipakai untuk mengakomodasi sistem operasi yang dipakai (X), Apache (A), MySQL (M), PHP (P), dan Perl (P).”

Sihotang, H. T. (2018) menyatakan bahwa “Xampp merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk menjalankan *website* dengan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan menggunakan pengolahan data *MySQL*, sehingga dapat digunakan tanpa harus terkoneksi dengan *internet*.”

2.12 JavaScript

Menurut Nugroho (dikutip dalam kesuma & Rahmawati, 2017:3) menyatakan bahwa “*Javascript* merupakan bahasa pemrograman berbasis *client*, artinya bahasa ini berjalan di sisi pengguna, bukan pada *server*.”

Dari pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa *javascript* merupakan bahasa pemrograman berbasis *client* yang digunakan agar dokumen HTML yang di tampilkan dalam *browser* menjadi lebih *interaktif*, tidak sekedar indah saja.

2.13 Framework

Menurut Yudho Yudhanto dan Helmi Adi Prasetyo (2019:10) menyatakan bahwa “*Framework* dapat diartikan sebagai kumpulan *script* (terutama *class* dan *function*) yang dapat membantu *developer/programmer* dalam menangani berbagai masalah-masalah dalam pemograman, seperti koneksi ke *database*, pemanggilan *variabel*, *file*, dan lain-lain sehingga pekerjaan *developer* lebih fokus dan lebih cepat dalam membangun aplikasi.”

Berdasarkan pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa *framework* adalah kumpulan potongan program yang dipandukan menjadi satu kerangka kerja yang digunakan untuk membantu dalam pembuatan sebuah aplikasi.

2.14 Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah pustaka *open source* yang merupakan *framework* CSS dan *Javascript* untuk membuat *website* yang responsif. *Bootstrap*, yang awalnya bernama *Twitter Blueprint*, dikembangkan oleh Mark Otto, dan Jacob Thornton di *Twitter* sebagai kerangka kerja untuk mendorong konsistensi internal.

Menurut Nugroho & Setiyawati , *Bootstrap* adalah *framework* css untuk membuat tampilan web. *Bootstrap* menyediakan *class* dan komponen yang sudah siap dipakai.

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa *bootstrap* adalah tampilan untuk membuat halaman web menjadi lebih bagus dan mempercepat seseorang dalam mendesain program.

2.15 Laravel

Menurut Sitepoint (2017) menyatakan bahwa “*Laravel* merupakan kerangka kerja aplikasi web berbahasa PHP yang bersifat *open source* yang pertama kali dirilis pada tahun 2011. *laravel* menggunakan pola arsitektur *Model-View-Controller* dan dikembangkan dibawah naungan lisensi MIT (Laravel.com, 2018). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Sitepoint*, *laravel* merupakan *framework* yang paling banyak digunakan oleh *developer*.”

2.16 Flowchart

Menurut Wibawanto (2017, hlm. 20) menyatakan bahwa “*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program”. Diagram alur dapat menunjukkan secara jelas, arus pengendalian suatu algoritma yakni bagaimana melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara logis dan sistematis.

Sedangkan Tiara dkk dalam Jurnalnya (2017:100) menyatakan bahwa “jika *Flowchart* berisikan urutan prosedur dari suatu sistem dan bisa digambarkan kedalam bentuk grafik”.

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan pengertian *flowchart* merupakan gambaran berupa simbol yang menjelaskan suatu langkah berurutan dalam sebuah sistem/ program.

2.17 JQuery

Menurut Setiawan (2017:210) menyatakan bahwa “*JQuery* adalah sebuah *library javascript*. Dalam dunia pemrograman, *library* adalah kumpulan dari berbagai fungsi ‘siapa pakai’ untuk memudahkan pembuatan sebuah aplikasi. *JQuery* adalah kumpulan fungsi-fungsi *javascript* yang memudahkan penulisan kode *javascript*.”

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa *JQuery* merupakan pustaka *Javascript* yang berisikan kumpulan kode atau fungsi

program *Javascript*. fungsi-fungsi inilah yang memudahkan programmer aplikasi web akan lebih mudah membuat antarmuka aplikasi web yang lebih interaktif. Kode-kode program yang dihasilkan lebih ringkas dan sederhana sehingga mudah dipahami.

2.18 Visual Studio Code

Visual studio Code merupakan aplikasi *cross platform* yang dapat digunakan berbagai sistem operasi seperti *windows*, *Linux*, dan *Mac OS*. VSCode termasuk *software* yang ringan namun kuat editor sumbernya dengan desktop. Menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman seperti *Java*, *JavaScript*, *Go*, *C++*, dan masih banyak yang lainnya. Komponen dari *Visual Studio* juga sama seperti yang digunakan di *Azure DevOps*.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Sejarah Perusahaan

Sejahtera Group adalah grup perusahaan yang berdiri sejak tahun 1984. Kami menjadi salah satu distributor IBM dan *Apple* pertama di Indonesia. Pada tahun 1996, kami menjadi *Internet Service Provider* (ISP) pertama di Indonesia-membangun *fiber optic* dan *data center* hingga saat ini. Sejak awal, dan bahkan lebih nyata hingga hari ini, komitmen kami adalah membantu mendigitalkan bisnis dan organisasi di Indonesia. Kami ingin melihat Indonesia di mana pengetahuan digital meningkat dan kesenjangan digital berkurang. Dengan kantor kami yang berlokasi di seluruh Indonesia, kami hadir untuk melayani klien kami dan bermitra dengan bisnis baik untuk teknologi kami atau portofolio kami yang beragam.

3.1.1 Visi dan Misi

1) Visi

Visi Menjadi perusahaan terintegrasi berorientasi pelanggan yang melampaui standar yang ditetapkan dalam operasi bisnis, tanggung jawab sosial perusahaan, perlindungan lingkungan, dan kesejahteraan para pemangku kepentingannya.

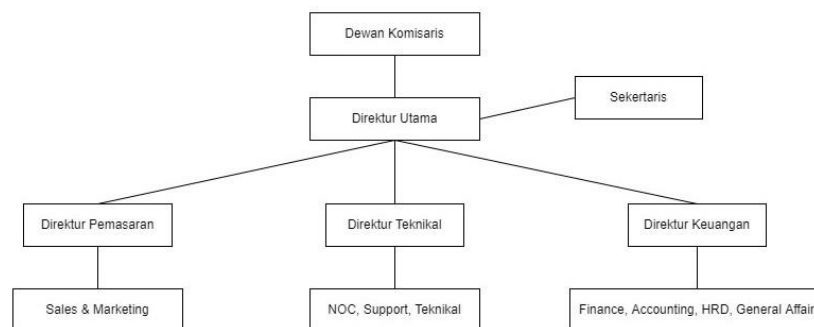
2) Misi

Untuk mendigitalkan bisnis dan organisasi di seluruh Indonesia.

3.1.2 Struktur dan Fungsi

Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI PT KREASI SEJAHTERA TEKNOLOGI



Gambar III.1 Struktur Organisasi

Fungsi Organisasi

- 1) **Dewan Komisaris** : Mengawasi Direksi dalam menjalankan kegiatan perusahaan serta memberikan nasihat kepada Direksi. Melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan Rencana Jangka Panjang Perusahaan (RJPP) dan Rencana Kerja dan Anggaran Perusahaan (RKAP). Mengawasi dan mengevaluasi kinerja Direksi.
- 2) **Direktur Utama**: Mengkoordinasikan, mengawasi serta memimpin manajemen Perseroan dan memastikan semua kegiatan usaha Perseroan dijalankan sesuai dengan visi, misi dan nilai Perseroan; mengawasi dan menelaah manajemen risiko, sistem pengendalian internal Perseroan, tata kelola perusahaan untuk kepentingan Pemegang Saham minoritas dan pemangku kepentingan lainnya,

kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku, serta memimpin Departemen Legal, Sumber Daya Manusia, Teknik dan Komunikasi Perusahaan.

- 3) **Sekretaris:** Membantu Direktur dalam melaksanakan rumusan rencana program dan kegiatan,. Penerimaan dan pengiriman surat, Penerimaan dan pengiriman telepon, Penyelesaian surat-surat yang berkaitan dengan kegiatan organisasi sehari-hari.
- 4) **Direktur Pemasaran:** Mengelola dan mengawasi tim internal, serta pembuatan promosi suatu produk. Mempublikasikan dan mendistribusikan produk ke publik melalui media, iklan, atau media sosial. Menetapkan posisi dan identifikasi target *audience*, serta mengembangkan rencana pemasaran dengan tujuan secara spesifik.
- 5) **Sales & Marketing:** Pekerjaan untuk menjual suatu produk ataumempromosikan barang dengan argumen dan deskripsi yang jelas., Rutin Mencari Target, Merekap Hasil Penjualan, Mengelola Tim Pemasaran dengan Baik., Menyusun Strategi Penjualan, Menganalisa Pasar.
- 6) **Direktur Teknikal:** Mengatur, memimpin, mengawasi, mengendalikan dan mengkoordinasikan kegiatan-kegiatan dibagian Perencanaan Teknik.
- 7) **NOC, Support, Teknikal :** Layanan yang diberikan oleh suatu perusahaan untuk membantu mengatasi masalah client dalam

penerapan, pemakaian, dan konfigurasi perangkat keras atau perangkat lunak.

8) Direktur Keuangan : Memimpin Departemen Keuangan untuk memastikan Perseroan memenuhi seluruh kewajiban pelaporan, ketentuan akuntansi dan audit yang ditetapkan oleh peraturan pasar modal; serta menyusun dan membuat anggaran dasar tahunan, anggaran lainnya dan rencana keuangan Perseroan; dan memimpin Departemen Pengembangan Usaha, Proses Bisnis, Hubungan *Investor*, Teknologi Komunikasi & Informasi dan Manajemen Rantai Pasokan.

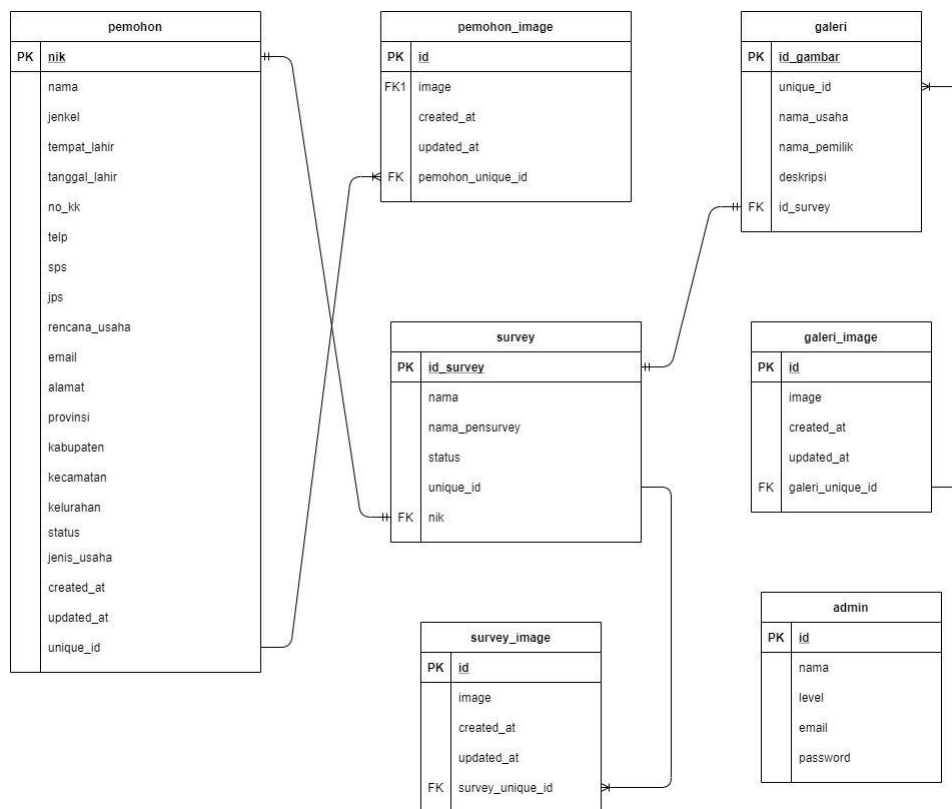
9) Finance & Accounting : Bertanggung jawab atas pembuatan jurnal dan laporan keuangan, Melakukan koordinasi dengan departemen lain untuk pembuatan budget tahunan, Membuat proyeksi *cashflow* mingguan dan bulanan ke Direktur Keuangan, Melakukan *control* kas perusahaan (*cash flow*) terutama piutang dan hutang, Melakukan analisa keuangan, Melakukan fungsi perpajakan & Melakukan fungsi pengawasan transaksi keuangan.

10) HRD & General Affair: HRD berperan dalam pengelolaan dan pengembangan SDM perusahaan. *General Affair* (GA) pengelolaan pengadaan barang serta fasilitas operasional perusahaan. Seorang *general affair* perlu mengetahui barang-barang apa saja yang perlu dibeli agar kegiatan perusahaan dapat berjalan dengan lancar.

Mengkordinasikan pengelolaan serta pengadaan kendaraan dinas (bila memang ada).

3.2 Rancangan DataBase

Rancangan *database* ini merupakan rancangan dari tahapan dalam pembuatan program yang penyusun buat.



Gambar III.2 Rancangan Database dan Relasi

Keterangan:

* = Primary Key

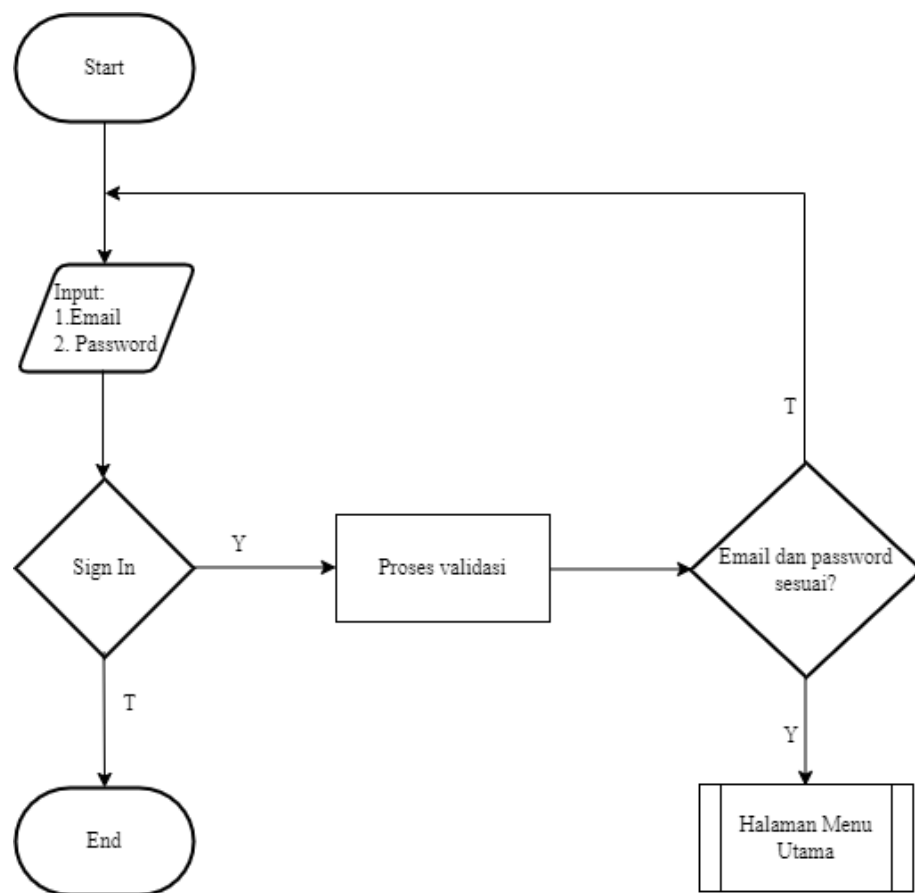
** = Foreign Key

++ = One To One

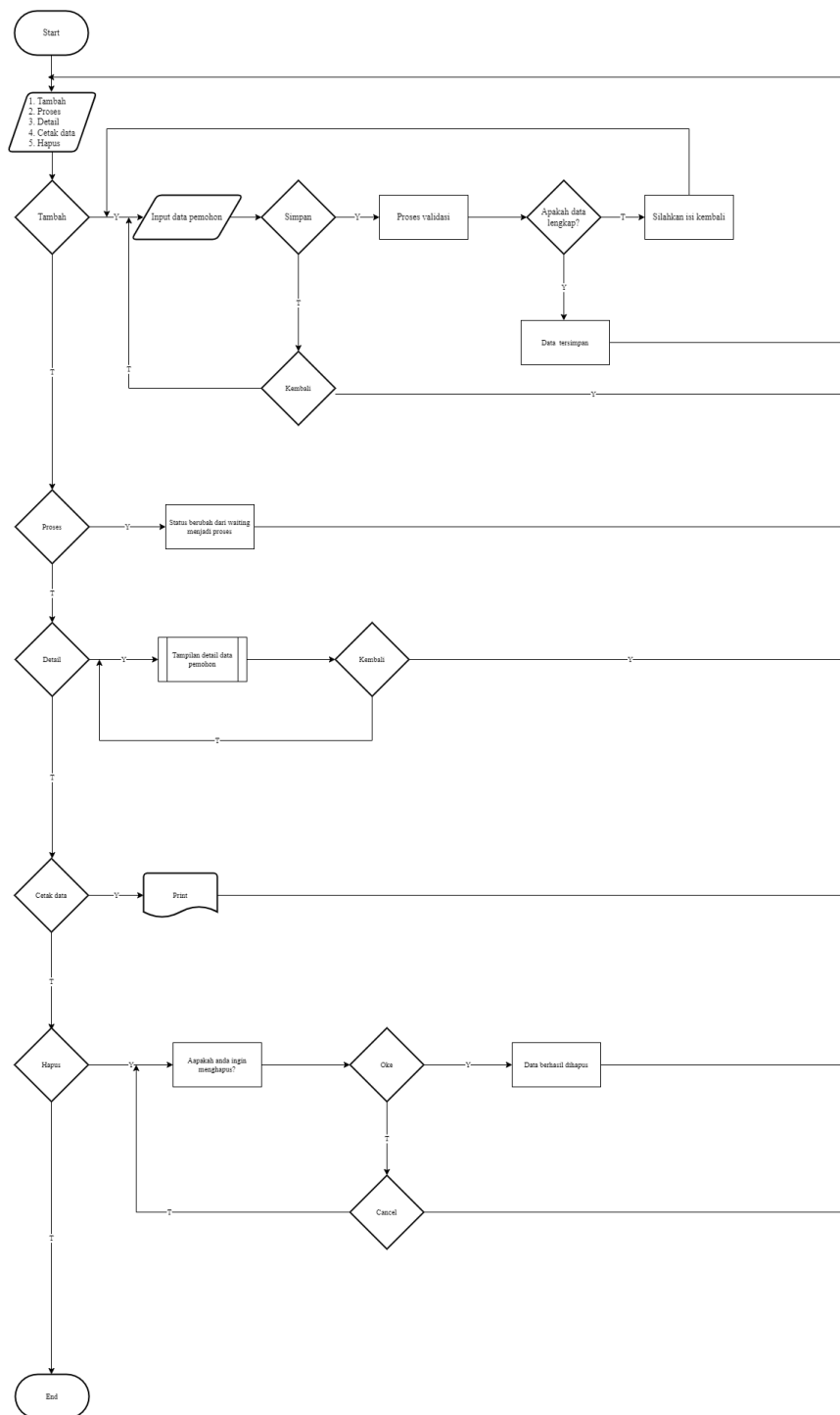
—> = One To Many

3.3 Flowchart Program

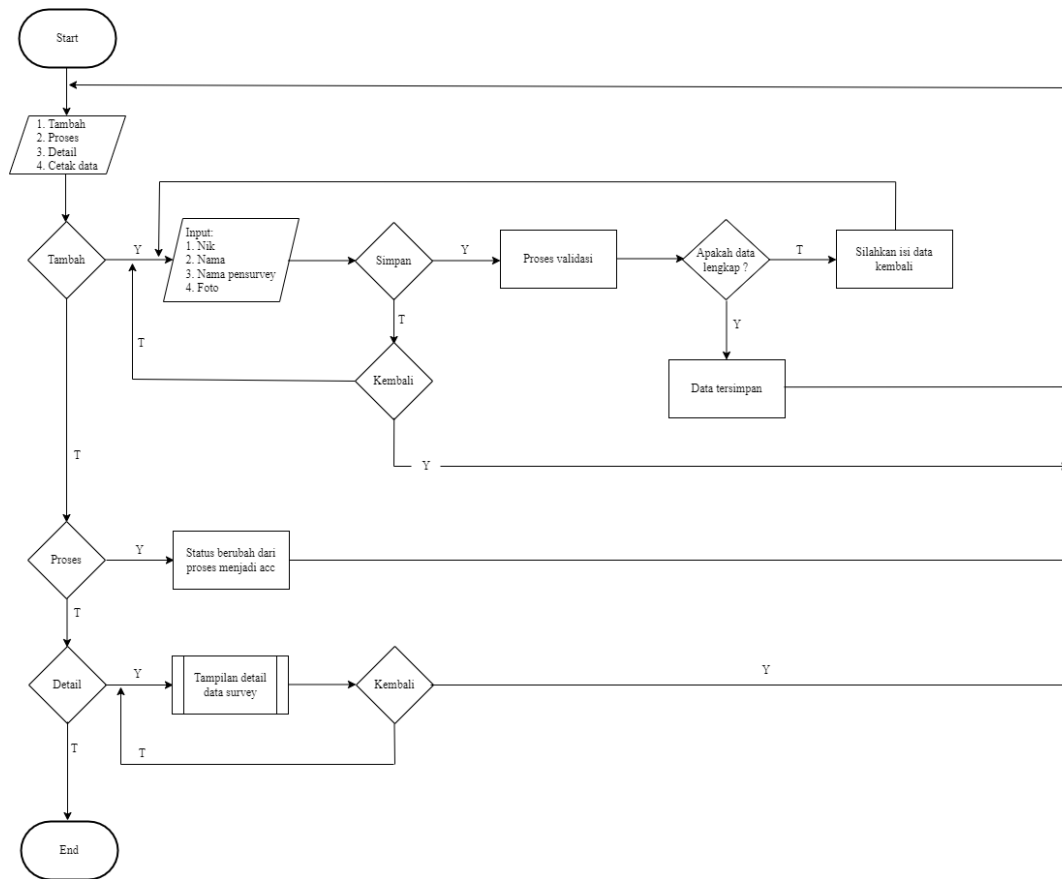
Flowchart digunakan untuk menggambarkan alir jalannya suatu program. Maka dari itu, untuk mempermudah melihat jalannya program ini penyusun membuat *flowchart* sebagai berikut:



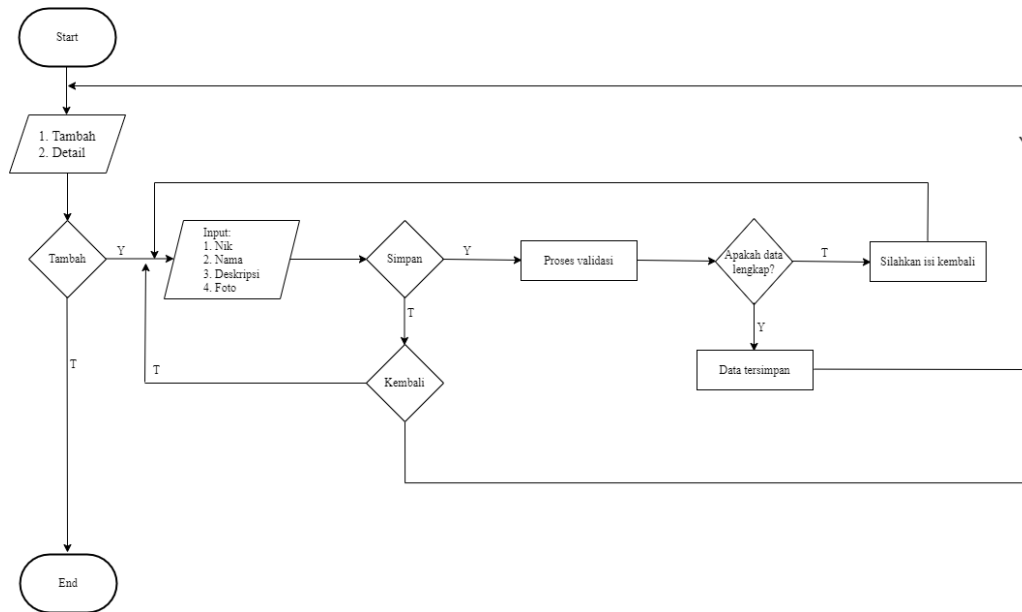
Gambar III.1 *Flowchart From Login*



Gambar III.2 Flowchart Form Pemohon



Gambar III.3 Flowchart Form Survey



Gambar III.4 Flowchart Form Galeri

3.4 Rancangan Layar Aplikasi (*Interface*)

Berikut adalah rancangan layar dari program laporan penerima bantuan UMKM gerobak cahaya:

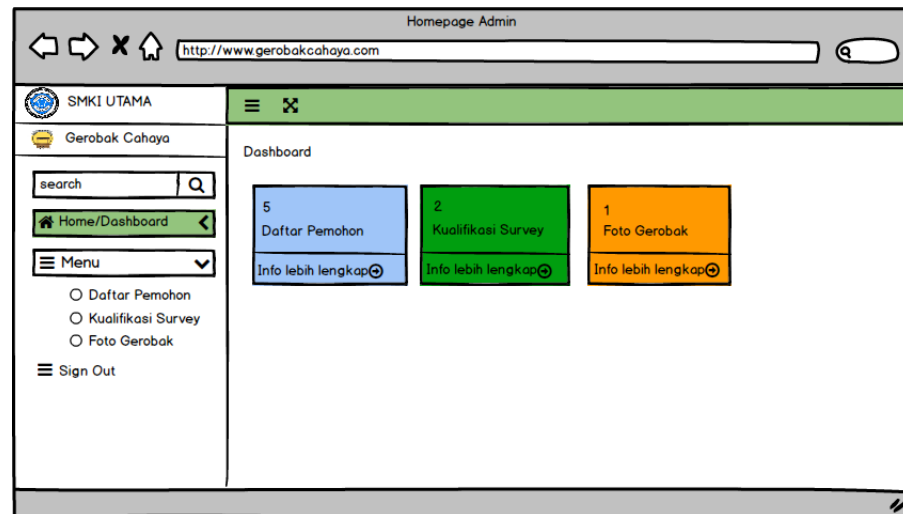
1) Halaman *Login*

The image shows a hand-drawn mockup of a web browser window. The browser's address bar contains the URL 'http://www.gerobakcahaya.com/Login'. The page title is 'Login'. The main heading of the page is 'GerobakCahaya'. Below the heading, there is a prompt 'Sign in untuk masuk ke halaman website'. There are two input fields: the first is for an email address, containing 'nayla@gmail.com', and the second is for a password, containing six asterisks '*****'. To the right of each input field is a small icon (an envelope for email and a padlock for password). Below the input fields is a blue button labeled 'Sign In'.

Gambar III.5 Rancangan Layar Halaman *Login*

Pada halaman *login* berfungsi untuk mengakses halaman *dashboard* atau halaman utama dari aplikasi laporan penerima bantuan UMKM gerobak cahaya PT Kreasi Sejahtera Teknologi, pada halaman *login* terdapat dua *field* yaitu *email* dan *password*.

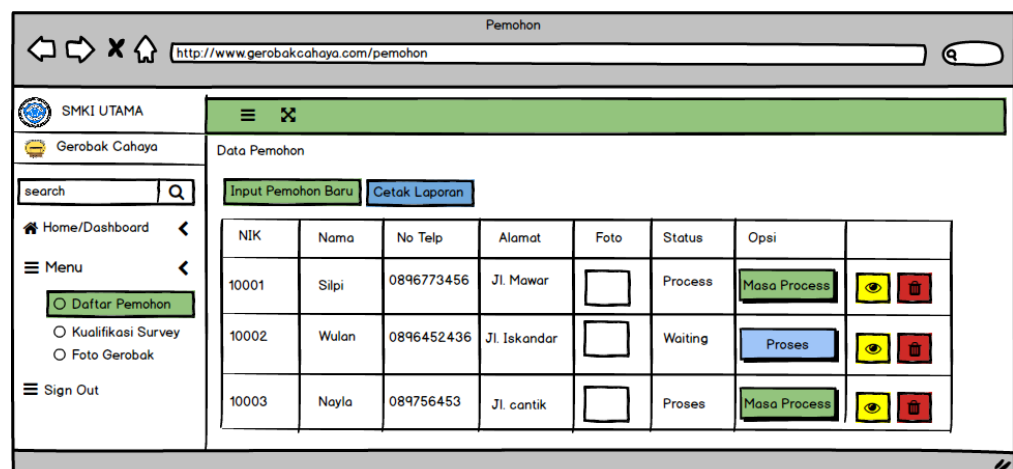
2) Halaman Dashboard



Gambar III.6 Rancangan Layar Halaman Dashboard

Pada halaman *dashboard* berfungsi agar admin dapat mengakses *form* yang terdapat pada menu halaman *dashboard*, menu yang berada pada halaman *dashboard* adalah data pemohon, data *survey*, dan data foto gerobak, tetapi untuk pemohon tidak dapat mengakses semua *form* yang berada pada halaman *dashboard*, pemohon hanya dapat mengakses satu *form* saja yaitu : form pemohon.

3) Halaman Pemohon



Gambar III.7 Rancangan Layar Halaman Pemohon

Pada halaman *view* pemohon berfungsi untuk melihat data yang sudah di input oleh *admin*, selain itu pada halaman pemohon terdapat beberapa tombol yaitu tambah data, detail, dan hapus, dimana masing-masing tombol tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda.

4) Halaman Tambah Data Pemohon

The screenshot shows a web application for adding applicant data. The interface includes a sidebar with navigation options and a main form area. The form is divided into sections for personal information and economic data. The 'Daftar Pemohon' option in the sidebar is currently selected.

Gambar III.8 Rancangan Layar Tambah Data Pemohon

Pada halaman input pemohon berfungsi untuk menginput data pemohon PT Kreasi Sejahtera Teknologi dimana data yang diinput berupa data diri dan data ekonomi pemohon.

5) Halaman Detail Data Pemohon

The screenshot shows a web application interface for 'Gerobak Cahaya'. The browser address bar displays 'http://www.gerobakcahaya.com/detail'. The page title is 'Pemohon'. The sidebar on the left includes the logo 'SMKI UTAMA', a search bar, and navigation links: 'Home/Dashboard', 'Menu', 'Daftar Pemohon' (highlighted), 'Kualifikasi Survey', 'Foto Gerobak', and 'Sign Out'. The main content area is titled 'Data Pemohon' and contains a 'Data Detail Pemohon' form. The form fields are as follows:

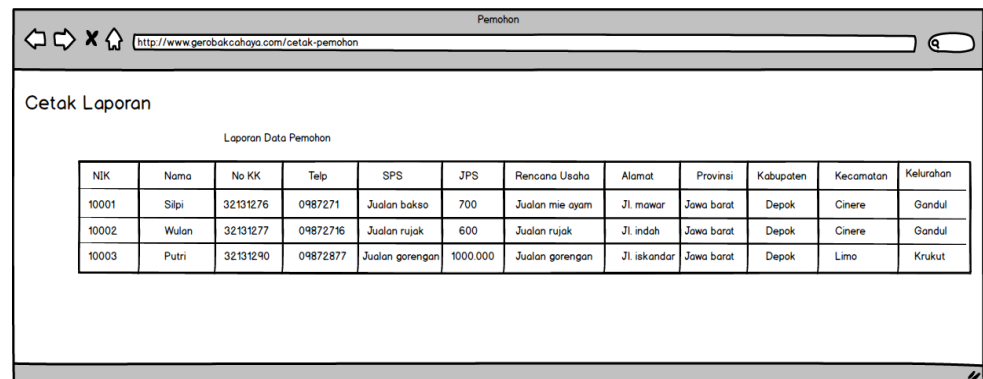
NIK Pemohon	10001
Nama Pemohon	Silpi
Jenis Kelamin	Perempuan
Tempat Lahir	Depok
Tanggal Lahir	2002-10-1
No KK	12437879885643
Telephone	0896773456
Sumber Penghasilan Sebelumnya	Jualan bakso
Jumlah Penghasilan Sebelumnya	700
Rencana Usaha	Jualan mie ayam
Email	Bismillah3771@gmail.com
Alamat	Jl. mawar Rt.001/Rw.004 Gandul, Cinere, depok, Jawa barat
Provinsi	Jawa barat
Kabupaten	Depok
Kecamatan	Cinere
Kelurahan	Gandul
Jenis Usaha	Baru
Foto	

At the bottom left of the form area is a blue button labeled 'Kembali'.

Gambar III.9 Rancangan Layar Detail Data Pemohon

Pada halaman *detail* pemohon berfungsi untuk melihat *detail* data dari form pemohon.

6) Bukti Cetak Laporan Pemohon

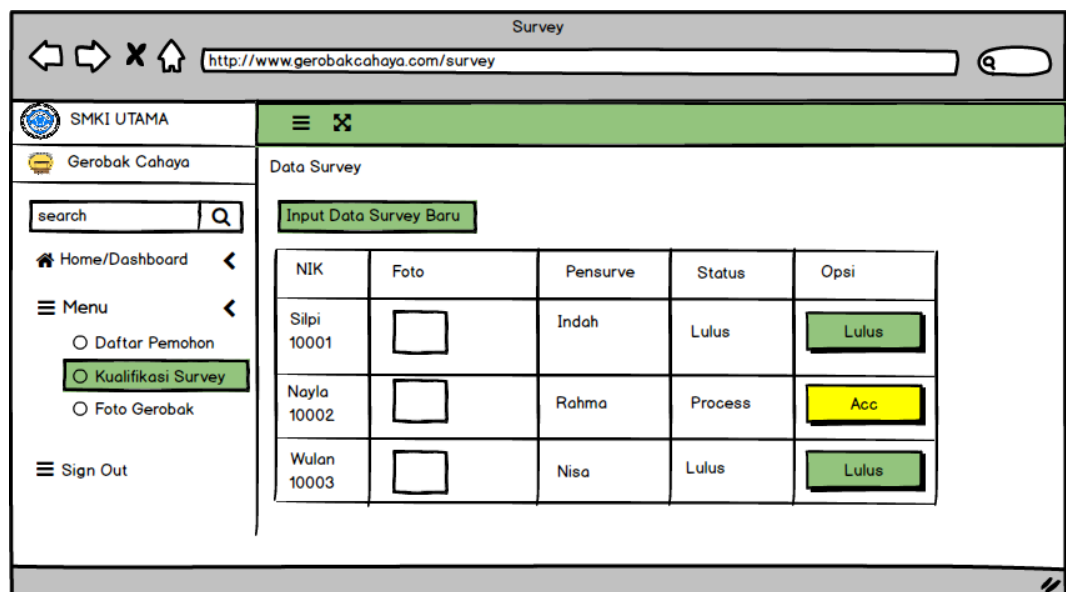





NIK	Nama	No KK	Telp	SPS	JPS	Rencana Usaha	Alamat	Provinsi	Kabupaten	Kecamatan	Kelurahan
10001	Silpi	32131276	0987271	Jualan bakso	700	Jualan mie ayam	Jl. mawar	Jawa barat	Depok	Cinere	Gandul
10002	Wulan	32131277	09872716	Jualan rujak	600	Jualan rujak	Jl. indah	Jawa barat	Depok	Cinere	Gandul
10003	Putri	32131290	09872877	Jualan gorengan	1000.000	Jualan gorengan	Jl. iskandar	Jawa barat	Depok	Limo	Krukut

Gambar III.10 Rancangan Layar Bukti Cetak Laporan Data Pemohon

Pada halaman ini adalah bukti cetak setelah pemohon mengisi *form* pemohon dan mengklik tombol simpan dan cetak.

7) Halaman Survey



NIK	Foto	Pensurve	Status	Opsi
Silpi 10001		Indah	Lulus	<input type="button" value="Lulus"/>
Nayla 10002		Rahma	Process	<input type="button" value="Acc"/>
Wulan 10003		Nisa	Lulus	<input type="button" value="Lulus"/>

Gambar III.11 Rancangan Layar Halaman Survey

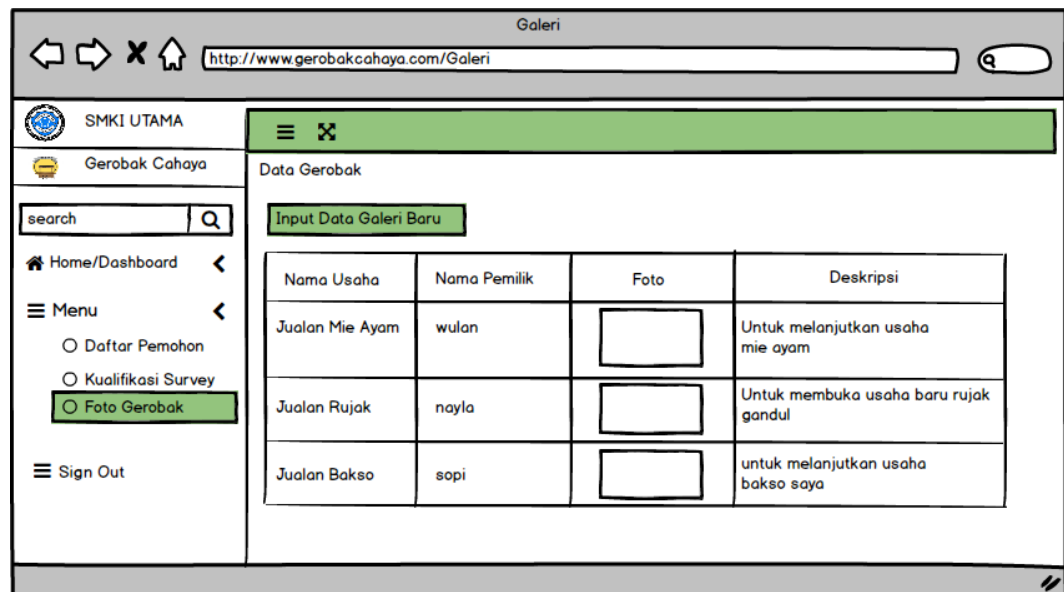
Pada halaman *view survey* berfungsi untuk melihat data yang sudah di input oleh admin, selain itu pada halaman *survey* terdapat beberapa tombol yaitu tambah data, dan detail, dimana masing-masing tombol tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda.

8) Halaman Tambah Data Survey

Gambar III.12 Rancangan Layar Tambah Data Survey

Pada halaman input Survei berfungsi untuk menginput data survei PT Kreasi Sejahtera Teknologi dimana data yang diinput berupa nik, nama, nama pensurvey, dan foto.

9) Halaman Galeri



Gambar III. 13 Rancangan Layar Halaman Galeri

Pada halaman galeri *view* galeri berfungsi untuk melihat data yang sudah di input oleh admin, selain itu pada halaman galeri terdapat tombol yaitu tambah data, dimana tombol tersebut memiliki fungsi untuk menginput data.

10) Halaman Tambah Data Galeri

Gambar III. 14 Rancangan Tambah Data Galeri

Pada halaman input galeri berfungsi untuk menginput data galeri PT Kreasi Sejahtera Teknologi dimana data yang diinput berupa nik, gambar gerobak, dan deskripsi.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Selama penyusun melakukan Praktik Kerja Industri (Prakerin) di PT Kreasi Sejahtera Teknologi dan berdasarkan pembahasan yang sudah dibahas pada bab-bab sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa Perancangan Program Penerima Bantuan UMKM Gerobak Cahaya pada PT Kreasi Sejahtera Teknologi Berbasis Website menggunakan *Framework Laravel* dan *database MySQL* yang dibuat untuk mempermudah para admin/staf YBM PLN.

Dalam program ini terdapat data calon penerima bantuan, dan data penerima bantuan, serta fitur untuk mencetak data penerima dan calon penerima dalam format PDF.

Dengan adanya itu semua dalam program ini tentunya dapat mempermudah para admin untuk mengelola data-data calon penerima bantuan.

4.2 Saran-saran

Dalam hal ini, penyusun mencoba untuk memberikan beberapa saran terkait program yang penyusun rancang, yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk YBM PLN alangkah baiknya program ini dapat dikembangkan agar lebih baik, mengingat penyusun masih dalam tahap belajar sehingga program ini masih jauh dari kata sempurna.
- 2) Untuk YBM PLN alangkah baiknya program ini dapat terus dimanfaatkan agar para admin dapat mengelola data-data dengan mudah.

- 3) Untuk siswa SMK Informatika Utama yang ingin membuat aplikasi
Penerima Bantuan UMKM Gerobak Cahaya sebelumnya harus memahami
konsep program serta *script code* yang ingin dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Nur, R., & Suyuti, M. A. 2018. *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Yogyakarta:Deepublish.
- Heru Sulistiono. 2018. *Coding Mudah Dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable*. Jakarta: PT Gramedia
- Hidayatullah, Priyanto dan Jauhari Khairul Kawistara. (2017). *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika Bandung.
- Setiawan, (2017). *Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, Mysql, dan Javascript*. Yogyakarta: Start Up.
- Yudho Yuhdanto & Helmi Adi Prasetya. (2019). *Mudah Menguasai Framework Laravel*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Internet:

- Arizona, N. D. (2017). Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBDES) Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawai Berbasis Web, 01(02), 105-199. Retrieved from <https://scholar.google.com.id/citations?user=knAhUEAAAAAJ&hl=id>
- Faisal. “*pengertian mysql*”. Dalam <https://creatormedia.my.id/pengertian-menurut-para-ahli-mysql-adalah-fungsi-mysql/>. Di unduh pada 23 Oktober 2022.Pukul:13.00 WIB
- Kesuma, C., & Rahmawati, L. (2017). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SMK Purnama 2 Bayumas. *Journal on Networking and Security*, vol 7(no 3), 1-9
- Nugroho & Setiyawati. “*pengertian bootstrap*”. Dalam <https://creatormedia.my.id/pengertian-bootstrap-menurut-para-ahli/>. Di unduh pada 23 Oktober 2022.Pukul:13.00 WIB

Nuryamin, Yamin., & Hermawan, H. 2018. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Voucher Telekomunikasi PT. Telefast Indonesia dengan Gamu 1.30 Menggunakan Metode Waterfall. Simnasiptek 2017.

“*pengertian umkm*”. Dalam <https://www.gramedia.com/literasi/umkm/>. Di unduh pada 23 Oktober 2022.Pukul:13.00 WIB

“*pengertian visual studio code*”. Dalam <https://www.gamelab.id/news/468-mengena-visual-studio-code>. Di unduh pada 23 Oktober 2022.Pukul:13.00 WIB

Raharjo. “*pengertian programl*”. Dalam <https://creatormedia.my.id/pengertian-program-menurut-para-ahli/>. Di unduh pada 23 Oktober 2022.Pukul:13.00 WIB

Sihotang, (2018). Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan. Journal of Informatic Pelita Nusantara.

Sitepoint, 2017. The State of PHP MVC Frameworks in 2017. [Online] Tersedia di: [Diakses 23 Oktober 2022]

Tiara. “*pengertian flowchart*”. Dalam <https://eprints.umpo.ac.id/311/>. Di unduh pada 23 Oktober 2022.Pukul:13.00 WIB

Wahyudi. “*pengertian css*”. Dalam <https://creatormedia.my.id/pengertian-css-menurut-para-ahli/>. Di unduh pada 23 Oktober 2022.Pukul:13.00 WIB

Wibawanto. “*pengertian flowchart*”. Dalam <https://serupa.id/flowchart-diagram-alir-pengertian-jenis-simbol-notasi/>. Di unduh pada 23 Oktober 2022.Pukul:13.00 WIB

Zufria, & Hasan Azhari, M. (n.d.).(2017). Web-Based Applications in Calculation of Family Heritage (Science of Faroidh).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Siswa

NISN : 0057892065
Nama Lengkap : Nayla Zahra
Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 27 Januari 2005
Alamat Lengkap : Jl.Sawo III, RT/RW. 013/005,
No.113 D, gg.Delima,
Kelurahan Gandul,
Kecamatan Cinere, Kota Depok
Telp : 088298504913
Email : naylazahraaa2005@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

1. SDN Pondok Labu 010, lulus tahun 2017
2. SMP Negeri 37 Jakarta, lulus tahun 2020
3. SMK Informatika Utama, kelas XII tahun 2022

C. Riwayat Berorganisasi

1. 2017-2018: Anggota PMR di SMP Negeri 37 Jakarta
2. 2018-2019: Anggota Tim Basket di SMP Negeri 37 Jakarta
3. 2020 : Anggota Tim Tari SMP Negeri 37 Jakarta

3x4

Depok, 29 Oktober 2022

Nayla Zahra