

**PERANCANGAN APLIKASI POSYANDU BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL 5.4
DAN DATABASE MYSQL PADA
PT HIJAU SOLUSI UTAMA**



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

Disusun Oleh:

INDAH KUSUMA PUTRI

NISN: 0046070043

**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 HIJAU SOLUSI UTAMA

Nama : Indah Kusuma Putri

NISN : 0046070043

Program Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Bidang Keahlian : Web Programmer

Judul Laporan : Perancangan Aplikasi Posyandu Berbasis *Website*
Menggunakan *Framework Laravel 5.4* dan
Database MySQL pada PT Hijau Solusi Utama.

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

Harnoko, 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 Senin, 7 November 2022

No.	Nama	Tanda Tangan	Jabatan
1.	Harnoko, S.Kom.	_____	Ketua Sidang
2.	Dewi Santika, S.Kom.	_____	Penguji I
3.	M. Ikhwan, S.Kom.	_____	Penguji II



LEMBAR KONSULTASI PRAKERIN

SMK INFORMATIKA UTAMA

PROGRAM KEAHLIAN: REKAYASA PERANGKAT LUNAK

3x4

NISN : 0046070043

Nama Lengkap : Indah Kusuma Putri

Pembimbing I : Harnoko, S.Kom.

Pembimbing II : Faiza, S.Pd.

Judul Prakerin : Perancangan Aplikasi Posyandu Berbasis

Website Menggunakan Framework

Laravel 5.4 dan Database MySQL

pada PT Hijau Solusi Utama.

No.	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Guru Pembimbing
1.	12 Agustus 2022	Konsultasi <i>database</i> dan <i>table</i>	
2.	12 Agustus 2022	Membuat dan membahas prabab	
3.	26 Agustus 2022	Konsultasi <i>form</i> data master	
4.	26 Agustus 2022	Membuat dan membahas daftar isi	
5.	02 September 2022	Konsultasi validasi <i>form</i>	
6.	02 September 2022	Membuat dan membahas bab I	
7	12 September 2022	Konsultasi <i>form</i> dan validasi <i>form</i>	
8.	12 September 2022	Membuat dan membahas bab II	

9.	26 September 2022	Konsultasi <i>form</i> transaksi	
10.	03 Oktober 2022	Konsultasi program dan bab II	
11.	03 Oktober 2022	Revisi Bab II	
12.	12 Oktober 2022	Konsultasi program dan bab III	
13.	12 Oktober 2022	Revisi Bab III	
14.	27 Oktober 2022	Konsultasi Program	
15.	28 Oktober 2022	Membahas Semua Bab	
16.	29 Oktober 2022	Konsultasi Laporan dan program	
17.	31 Oktober 2022	Revisi Laporan	

Catatan untuk guru pembimbing

Bimbingan Prakerin

- Dimulai pada Tanggal : 12 Agustus 2022
- Diakhiri pada Tanggal : 31 Oktober 2022
- Jumlah pertemuan bimbingan : 17 Kali

Disetujui oleh,
Guru Pembimbing

Harnoko, S.Kom.

ABSTRAK

INDAH KUSUMA PUTRI, NISN: 0046070043, Perancangan Aplikasi Posyandu Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel 5.4 dan Database MySQL pada PT Hijau Solusi Utama. Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan laporan prakerin ini adalah sebagai salah satu syarat mengikuti 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 pihak yang terkait, 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 dari perancangan aplikasi posyandu ini yaitu untuk mengembangkan sistem yang masih manual sehingga menjadi sistem informasi posyandu berbasis web yang dapat memudahkan para petugas posyandu dalam proses pengolahan, pencarian, dan pelaporan data kegiatan Posyandu. Serta menghasilkan rancangan sistem yang dapat digunakan oleh kader posyandu untuk membantu pemantauan orang tua dalam melihat tumbuh kembang balitanya dengan lebih mudah.

Kata Kunci: Perancangan Aplikasi, Posyandu

KATA PENGANTAR

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

Laporan prakerin yang berjudul *Perancangan Aplikasi Posyandu Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel 5.4 dan Database MySQL* pada PT Hijau Solusi Utama 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 penyusun dalam menyelesaikan laporan prakerin ini, terutama kepada:

1. Suherman, S.Si.,M.Pd. selaku kepala SMK Informatika Utama
2. Harnoko, S.Kom. selaku pembimbing program prakerin
3. Faiza, S.Pd. selaku pembimbing Teknik
4. Staff/Karyawan/Guru SMK Informatika Utama
5. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual
6. Teman-teman kelas XI-RPL SMK Informatika Utama.

Penyusun menyadari bahwa laporan prakerin ini masih banyak kekurangannya, baik bentuk, isi, maupun penyajiannya, oleh sebab itu kritikan bersifat membangun dari berbagai pihak penyusun terima dengan tangan terbuka.

Depok, 30 Oktober 2022

Penyusun

DAFTAR ISI

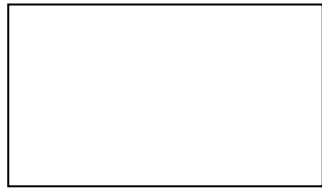
LEMBAR JUDUL PRAKERIN	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PRAKERIN	ii
LEMBAR PENGUJI PRAKERIN	iii
LEMBAR KONSULTASI PRAKERIN.....	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Metode Pengumpulan Data.....	2
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Sistematika Penyusunan Laporan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Perancangan.....	6
2.2 Aplikasi	6
2.3 Posyandu	7
2.4 <i>Framework</i>	8
2.5 Internet	9

2.6	<i>Website</i>	9
2.7	<i>XAMPP</i>	10
2.8	<i>MySQL</i>	12
2.9	<i>Database</i>	12
2.10	<i>DataTable</i>	13
2.11	<i>Laravel</i>	14
2.12	<i>Visual Studio Code</i>	15
2.13	<i>PHP (Hyper Text Preprocessing)</i>	16
2.14	<i>HTML (Hypertext Markup Language)</i>	16
2.15	<i>CSS (Cascading Style Sheet)</i>	18
2.16	<i>Javascript</i>	18
2.17	<i>JQuery</i>	19
2.18	<i>Bootstrap</i>	19
2.19	<i>Flowchart</i>	20
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		22
3.1	<i>Sejarah Perusahaan</i>	22
3.2	<i>Visi dan Misi</i>	24
3.3	<i>Struktur Organisasi dan Fungsi</i>	25
3.4	<i>Rancangan Database dan Relasi</i>	29
3.5	<i>Flowchart Program</i>	30
3.6	<i>Perancangan Antar Muka (Interface)</i>	36
BAB IV PENUTUP		50
4.1	<i>Kesimpulan</i>	50

4.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		52
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		54
SURAT KETERANGAN PRAKERIN		55

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol Konfigurasi Komputer



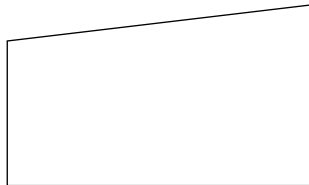
PROCESS

Digunakan untuk menggambarkan proses pengolahan yang dilakukan.



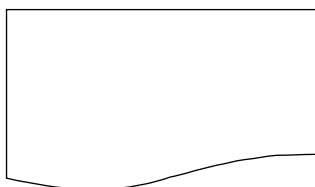
DISPLAY

Digunakan untuk menggambarkan kegiatan menampilkan data melalui monitor atau CRT (*Cathode ray tube*).



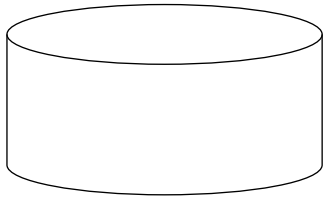
MANUAL INPUT

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



LINE PRINTER

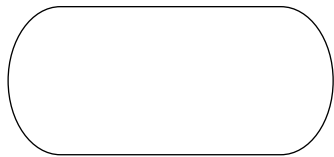
Digunakan untuk menggambarkan pengeluaran data pada mesin pencetak (*Printer*).



HARD DISK DRIVE

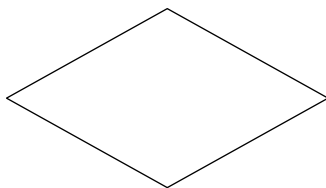
Digunakan untuk menggambarkan proses pembacaan data dan penyimpanan data dengan media hard disk.

B. Simbol Program Flowchart



TERMINAL

Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir dalam suatu kegiatan.



DESICION

Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian dari suatu kondisi yang ada.



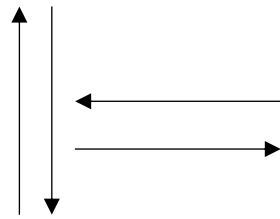
SUBROUTINE

Digunakan untuk menggambarkan proses dari pemanggilan sub program dari program utama.



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 Struktur Organisasi Perusahaan	25
Gambar III. 2 Rancangan <i>Database</i> dan Relasi	29
Gambar III. 3 <i>Flowchart Form Login</i>	30
Gambar III. 4 <i>Flowchart Form Dashboard</i>	31
Gambar III. 5 <i>Flowchart Form Data Kader</i>	32
Gambar III. 6 <i>Flowchart Form Data Balita</i>	33
Gambar III. 7 <i>Flowchart Form Data Penimbangan</i>	34
Gambar III. 8 <i>Flowchart Form Data Imunisasi</i>	35
Gambar III. 9 Rancangan Antarmuka Halaman <i>Login</i>	36
Gambar III. 10 Rancangan Antarmuka Halaman <i>Dashboard</i>	36
Gambar III. 11 Rancangan Antarmuka Halaman Data Kader	37
Gambar III. 12 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Data Kader	38
Gambar III. 13 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data Kader.....	38
Gambar III. 14 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Data Kader.....	39
Gambar III. 15 Rancangan Antarmuka Halaman Cetak Data Kader	39
Gambar III. 16 Rancangan Antarmuka Halaman Data Balita.....	40
Gambar III. 17 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Data Balita	41
Gambar III. 18 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data Balita.....	42
Gambar III. 19 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Data Balita.....	42
Gambar III. 20 Rancangan Antarmuka Halaman Cetak Data Balita Keseluruhan	43
Gambar III. 21 Rancangan Antarmuka Halaman Cetak Data Balita Perdata	43

Gambar III. 22 Rancangan Antarmuka Halaman Data Penimbangan	44
Gambar III. 23 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Data Penimbangan	45
Gambar III. 24 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data Penimbangan.....	46
Gambar III. 25 Rancangan Antarmuka Halaman Cetak Data Penimbangan	46
Gambar III. 26 Rancangan Antarmuka Halaman Data Imunisasi.....	47
Gambar III. 27 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Data Imunisasi	47
Gambar III. 28 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data Imunisasi	48
Gambar III. 29 Rancangan Antarmuka Halaman Cetak Data Imunisasi	49

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi saat ini sudah berkembang menjadi suatu kebutuhan yang diperlukan dalam kehidupan manusia. Melalui sistem informasi sebuah pekerjaan manusia dapat menjadi lebih mudah. Kemudahan dalam mendapatkan informasi tersebut menjadi suatu manfaat bagi manusia dan menguntungkan berbagai pihak seperti halnya instansi pemerintahan.

Posyandu atau pos pelayanan terpadu merupakan tempat kegiatan di masyarakat yang memiliki peran sangat penting. Di samping karena dinilai mampu membantu mendekatkan pelayanan kesehatan kepada masyarakat, Posyandu juga mampu memberdayakan para ibu untuk memperhatikan kesehatan anak dan pola konsumsi keluarga (Kemenkes RI, 2018). Posyandu merupakan layanan kesehatan masyarakat yang menjadi salah satu program utama Pemerintah Indonesia bagi kesehatan bayi, balita dan ibu hamil (Hakim, 2017).

Dalam setiap pelaksanaan kegiatan posyandu pencatatan data yang dilakukan oleh petugas posyandu masih manual. Proses pencatatan yang dilakukan oleh petugas posyandu membutuhkan waktu yang cukup lama dan penggunaan kertas yang beresiko rusak dan mudah sobek.

Dalam era digital saat ini, pendataan yang dilakukan secara manual ini rasanya kurang efisien untuk membantu kinerja para petugas posyandu.

Untuk itu, penyusun mengangkat permasalahan dengan membuat perancangan sebuah aplikasi dengan menggunakan *framework Laravel*, dan *database MySQL*, untuk mengembangkan cara manual menjadi lebih praktis, dengan harapan adanya aplikasi ini dapat membantu para petugas posyandu untuk menyelesaikan pendataan posyandu dengan mudah dan hemat waktu.

Berdasarkan latar belakang diatas maka itu penyusun membuat laporan dan mengangkat dengan memberi judul:

**PERANCANGAN APLIKASI POSYANDU BERBASIS *WEBSITE*
MENGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL 5.4*
DAN *DATABASE MYSQL* PADA
PT HIJAU SOLUSI UTAMA**

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penyusunan laporan prakerin ini adalah bahwa posyandu belum memiliki pendataan posyandu berbasis *website*. Untuk itu, penyusun merancang aplikasi posyandu berbasis *website* dengan menggunakan *framework Laravel 5.4* dan *database MySQL*.

Adapun tujuan dari penyusunan laporan prakerin ini yaitu sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

1.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan prakerin ini, penyusun menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk

menyelesaikan laporan. Metode-metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu aktifitas mengamati sebuah objek secara langsung dan mendetail guna menemukan informasi. Tahap observasi atau pengamatan yang penyusun lakukan adalah dengan cara pengamatan secara langsung di posyandu terdekat selama praktik kerja industri pada PT Hijau Solusi Utama.

b. Wawancara

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

Metode wawancara yang dilakukan penyusun adalah dengan cara menanyakan secara langsung kepada pihak yang terkait selama melakukan praktik kerja industri pada PT Hijau Solusi Utama guna memperoleh informasi data.

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 perancangan aplikasi posyandu dan pemrograman.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada aplikasi pendataan posyandu terdiri dari *admin*, dapat melakukan *login*, pengecekan data dan memanipulasi data kader, data balita, data penimbangan balita dan data imunisasi balita.

1.5 Sistematika Penyusunan Laporan

Untuk mempermudah dalam pembuatan laporan ini dalam empat bab pokok pembahasan yang di dalamnya terdapat sub-sub bab yang diuraikan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan uraian-uraian yang akan dibahas dalam penulisan laporan prakerin ini antara lain: Latar Belakang, Maksud dan Tujuan, Metode Pengumpulan Data, Ruang Lingkup, dan Sistematika Penyusunan Laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan secara singkat teori pendukung tentang perancangan yang digunakan dalam pembuatan program yaitu, Perancangan, Aplikasi, Posyandu, *Framework*, Internet, *Website*, XAMPP, MySQL, *Apache*, *Database*, *DataTable*, *Laravel*, *Visual Studio Code*, PHP, HTML, CSS, *JavaScript*, *JQuery*, *Bootstrap*, dan *Flowchart*.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan mengenai Sejarah Perusahaan, Visi Misi serta Struktur dan Fungsi Organisasi PT Hijau Solusi

Utama, Perancangan Sistem, Rancangan *Database* dan Relasi, *Flowchart*, Rancangan Antarmuka.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari bab-bab sebelumnya yang telah dibahas terlebih dahulu.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan

Menurut Vimila Muntihana (2017) menyatakan bahwa “Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.”

Menurut Mohamad Subhanyang dikutip oleh Dedi Suhendro (2017) dalam jurnal berjudul Perancangan dan Implementasi Realisasi Anggaran Pendapatan (Studi Kasus : Pengadilan Negeri Klas IB Pematangsiantar), “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem.”

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

2.2 Aplikasi

Menurut Syani dan Werstantia (2019:88) menyatakan bahwa “Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah *coding* atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai keinginan.” Dan menurut Sari (2017:83) menyatakan bahwa “Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dimana

tujuannya adalah agar bisa melayani setiap aktivitas komputerisasi yang dilakukan oleh pengguna.”

Menurut Naufal Muhsy (2021) menyatakan bahwa “Aplikasi berbasis web yaitu aplikasi yang dapat diakses dengan menggunakan web *browser* ataupun penjelajah web melalui jaringan internet atau intranet. Walaupun hingga saat ini ternyata lebih luas, lebih banyak, dan juga lebih komersil dalam pemakaiannya, banyak sekali perusahaan-perusahaan berkembang yang menggunakan aplikasi berbasis web dalam merencanakan sumber daya serta mengelola perusahaan mereka. Sedangkan pengertian lain dari aplikasi berbasis web yaitu, program yang tersimpan pada *server* kemudian dikirim melalui internet dan diakses dengan antar muka atau *interface* berupa web *browser*.”

Berdasarkan pengertian menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang siap melayani setiap aktivitas komputerisasi para pengguna sesuai keinginannya.

2.3 Posyandu

Menurut Kemenkes RI (2018) menyatakan bahwa “Posyandu atau pos pelayanan terpadu merupakan tempat kegiatan di masyarakat yang memiliki peran sangat penting. Di samping karena dinilai mampu membantu mendekatkan pelayanan kesehatan kepada masyarakat, Posyandu juga mampu memberdayakan para ibu untuk memperhatikan kesehatan anak dan pola konsumsi keluarga.”

Fungsi dari posyandu sendiri yaitu, sebagai berikut:

- a. Sebagai wadah pemberdayaan masyarakat dalam alih informasi dan keterampilan dari petugas kepada masyarakat dan antar sesama masyarakat dalam rangka mempercepat penurunan AKI, AKB dan AKABA.
- b. Sebagai wadah untuk mendekatkan pelayanan kesehatan dasar, terutama berkaitan dengan penurunan AKI, AKB dan AKABA.

Berdasarkan pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa posyandu adalah salah satu bentuk layanan kesehatan untuk memudahkan masyarakat terutama para ibu dalam mengetahui atau memeriksakan kesehatan anaknya.

2.4 Framework

Menurut Yudho Yudhanto dan Helmi Adi Prasetyo (2019:10) menyatakan bahwa “*Framework* adalah kerangka kerja. *Framework* juga dapat diartikan sebagai kumpulan *script* (terutama *class* dan *function*) yang dapat membantu developer/*programmer* dalam menangani berbagai masalah-masalah dalam pemrograman, 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 disimpulkan bahwa pengertian dari *framework* adalah kumpulan *script* yang membantu developer dalam

menangani masalah-masalah dalam pemrograman sehingga pekerjaan developer lebih fokus dan lebih cepat dalam membangun aplikasi.

2.5 Internet

Menurut Betha Sidik (2019:1) menyatakan bahwa “Internet adalah jaringan dari jaringan komputer seluruh dunia yang saling terhubung. Internet merupakan jaringan yang menghubungkan seluruh komputer di dunia melalui banyak media komunikasi, ada yang terhubung ke dalam jaringan komputer dunia melalui kabel, saluran telepon kabel, telepon seluler, radio, dan atau satelit. Semuanya saling terhubung membentuk jaringan besar yang disebut dengan Internet.”

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

Berdasarkan pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa internet adalah kumpulan dari jutaan komputer yang terhubung melalui jaringan global untuk membagi informasi secara bersama dengan mencangkup suatu jaringan yang sangat luas.

2.6 Website

Menurut Yeni Susilowati (2019) menyatakan bahwa “*Website* adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antar satu halaman

dan halaman yang lainnya, yang biasanya ditempatkan pada sebuah *server* web yang dapat di akses melalui jaringan internet maupun jaringan wilayah lokal (LAN).”

Menurut Mara Destiningrum (2017:30) menyatakan bahwa “*Website* adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menampilkan dokumen pada suatu web yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui *software* yang terkoneksi dengan internet.”

Berdasarkan pengertian menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet.

2.7 XAMPP

Menurut 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.”

Menurut Randi Adrika Putra (2020:29) menyatakan bahwa “Xampp adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, MySQL, PHP dan Perl.”

1) X

Program ini dapat dijalankan di banyak sistem operasi, seperti *Windows, Linux, MacOS*, dan *Solaris*.

2) Apache (A)

Merupakan aplikasi *web server*. *Apache* tugas utama adalah untuk menghasilkan halaman web yang benar kepada pengguna terhadap kode PHP yang sudah dituliskan oleh pembuat halaman web.

3) MySQL (M)

Merupakan aplikasi *database server*. Pertumbuhannya disebut SQL singkatan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang difungsikan untuk mengolah *database*. MySQL dapat digunakan untuk membuat, menambahkan, mengubah, dan menghapus data dalam *database*.

4) PHP (P)

Merupakan bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP adalah bahasa pemrograman untuk membuat web yang *server-side* scripting. PHP digunakan untuk membuat halaman web dinamis.

5) Perl (P)

Merupakan bahasa pemrograman untuk semua tujuan, pertama kali dikembangkan oleh Larry Wall, mesinUnix. Perl dirilis pertama kali tanggal 18 Desember 1987 yang ditandai dengan keluarnya Perl 1.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli, dapat penulis simpulkan bahwa Xampp adalah perangkat lunak berbasis *web server* yang bersifat *open*

source (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik *Windows*, *Linux*, atau *MacOS*.

2.8 MySQL

Menurut Jubilee Enterprise (2018:2) menyatakan bahwa “*My Structured Query Language* atau lebih sering disebut dengan MySQL merupakan *server* yang melayani *database*. Dalam kalangan *programmer web*, MySQL merupakan sistem *database* yang paling populer dan menjadi favorit. Hal tersebut dikarenakan MySQL stabil, fleksibel, dan memudahkan dalam *memanagement data*.”

Menurut Fitri Ayu, et al (2018) menyatakan bahwa “MySQL adalah sistem manajemen *Database SQL* yang bersifat *open source* dan paling populer saat ini. Sistem *Database MySQL* mendukung beberapa fitur seperti *multi threaded*, *multi user* dan *SQL Database managemen system (DBMS)*.”

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah *server* yang melayani dan mengelola *database* di dalam *website*.

2.9 Database

Menurut Randi Adrika Putra (2020:1) menyatakan bahwa “Basis data atau *database* adalah kumpulan dari data-data yang membentuk suatu berkas (*file*) yang saling berhubungan (*relation*) dengan tata cara yang tertentu untuk membentuk data baru atau informasi.”

Menurut Yudho Yudhanto dan Helmi Adi Prasetyo (2019:16) menyatakan bahwa “Basis data (*database*) adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer yang dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi.”

Dalam hal ini, *database* memiliki beberapa macam bahasa, antara lain:

1) *Data Definition Language (DDL)*

Digunakan untuk membangun kerangka *database* atau kelompok perintah yang berfungsi mendefinisikan atribut-atribut *database*.

2) *Data Manipulation Language (DML)*

Digunakan untuk memanipulasi data, seperti menambah (*input*), mengubah (*edit*), menghapus (*delete*), dan mencari (*search*) data.

3) *Data Control Language (DCL)*

Digunakan untuk pengontrolan data dan *server database*.

Berdasarkan pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *Database* atau basis data adalah kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga pengguna dapat memperoleh kemudahan dalam mencari informasi, menyimpan informasi dan membuang informasi.

2.10 DataTable

Menurut Heru Sulistiono (2018:18) menyatakan bahwa “*DataTable* adalah *plugin jQuery* yang memberikan dukungan ekstensif untuk *table*

HTML interaktif. Dengan fitur seperti *pagination*, *filtering*, *sorting*, dan internasionalisasi (di antara banyak lainnya) *plug-in* ini sangat fleksibel.”

Menurut Nuris Akbar (2017) menyatakan bahwa “*DataTable* adalah salah satu *plugin jquery* yang digunakan untuk menampilkan data dalam bentuk grid, selain menampilkan data, *library* ini juga akan otomatis menampilkan fitur lain yang sering digunakan seperti pencarian data, *sorting* data dan *paging* untuk menampilkan data dengan jumlah tertentu pada setiap halaman.”

Berdasarkan pengertian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa *DataTable* adalah *plugin* yang di bangun dari *jQuery* untuk menampilkan data dalam bentuk *table* dan sudah terintegasi dengan tombol *search*/form pencarian dan *pagination* untuk penomoran data pada *table*.

2.11 Laravel

Menurut Supardi (2019:1) menyatakan bahwa “*Laravel* merupakan pengembangan *website* berbasis MVC yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi yang menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas, dan menghemat waktu.”

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. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Sitepoint, *laravel* merupakan *framework* yang paling banyak digunakan oleh developer.”

Berdasarkan pengertian menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *framework* berbasis bahasa pemrograman PHP yang bisa digunakan untuk membantu proses pengembangan sebuah *website* agar lebih maksimal.

2.12 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah *code editor* gratis yang bisa dijalankan di perangkat *desktop Windows, Linux, dan MacOS*. *Code editor* ini dikembangkan oleh salah satu raksasa teknologi dunia, yaitu *Microsoft*. Selain itu, *Visual Studio Code* merupakan *software editor* yang *powerful*, tapi tetap ringan ketika digunakan. Ia bisa dipakai untuk membuat dan meng-*edit source code* berbagai bahasa pemrograman. Misalnya, seperti *JavaScript, TypeScript, dan Node.js*.

Menurut Gusmi Tasari (2021) menyatakan bahwa “*Visual studio Code* merupakan aplikasi *cross platform* yang dapat digunakan berbagai sistem operasi seperti *Windows, Linux, dan MacOS*. *VS Code* termasuk *software* yang ringan namun kuat *editor* sumbernya dengan *desktop*. Menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman seperti *Java, JavaScript, C++, dan* masih banyak yang lainnya.”

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Visual Studio Code* adalah *editor source code* yang dikembangkan oleh *Microsoft* untuk *Windows, Linux* dan *MacOS*.

2.13 PHP (*Hyper Text Preprocessing*)

Menurut Jubilee Enterprise (2018:1) menyatakan bahwa “PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* yang dinamis dan interaktif.”

Selain untuk membuat serta mengembangkan *website* yang bersifat dinamis dan interaktif, PHP juga memiliki beberapa fungsi lainnya, yaitu:

- a. PHP dapat digunakan untuk membuat, menambahkan, menghapus, dan mengubah data yang ada di *database* (CRUD).
- b. PHP dapat digunakan untuk membuat, membuka, membaca, menulis, menghapus, dan menutup *file* di *server*.
- c. PHP dapat mengontrol akses pengguna.

Berdasarkan pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan *website* dinamis dan berjalan pada *server side scripting*.

2.14 HTML (*Hypertext Markup Language*)

Menurut Adi Nugroho (2020:2) menyatakan bahwa “HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan sebuah bahasa markah yang digunakan

untuk membuat sebuah halaman web, atau digunakan untuk membuat *layout* dan tampilan *website*.”

Menurut Betha Sidik (2019:5) menyatakan bahwa “HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language*. HTML adalah bahasa penanda yang tujuannya adalah untuk menandai isi dokumen sehingga tidak dipahami sebagai teks biasa dan bisa saling bertaut satu sama lain, yang hanya dipahami oleh *software* pembaca yang mengerti, yang disebut dengan *browser web*.”

Sama seperti hal teknis lainnya dalam dunia web, HTML memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan:

- a. HTML merupakan bahasa yang banyak digunakan secara luas serta memiliki banyak sumber.
- b. HTML dijalankan secara alami di *web browser*.
- c. HTML sepenuhnya gratis dan *open-source*.
- d. HTML merupakan bahasa yang mudah diintegrasikan dengan bahasa *backend*, seperti PHP dan *Node.js*.
- e. HTML merupakan standar web yang resmi disokong oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*.

Kekurangan:

- a. HTML hanya digunakan untuk halaman web statis.
- b. Fitur-fitur baru dalam HTML tidak bisa digunakan secara cepat di sebagian *browser*.
- c. HTML tidak memungkinkan penggunaanya untuk menjalankan *logic*.

2.15 CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut pendapat Yudho Yudhanto dan Helmi Adi Prasetyo (2019:6) menyatakan bahwa “CSS adalah singkatan dari “*Cascading Style Sheet*”. CSS yaitu bahasa yang digunakan untuk format HTML agar menjadi lebih bagus dan efektif dalam tampilan.”

Menurut Betha Sidik (2019:251) menyatakan bahwa “CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan *style* dari suatu dokumen dan elemen HTML.”

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah salah satu *styling language* (bahasa desain), bagian dari *markup language* yang dapat “mewarnai” atau mendesain suatu halaman *website*.

2.16 Javascript

Menurut Heru Sulistiono (2018:3) menyatakan bahwa “*Javascript* adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi untuk membuat *website* dinamis, dan *Jquery* adalah *library* atau pustaka dari *javascript* yang dirancang untuk memudahkan penerapan *client side scripting* dan menyajikan sebuah paradigma baru pada penanganan event pada *Javascript*.”

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

2.17 JQuery

Menurut Heru Sulistiono (2018:4) menyatakan bahwa “*JQuery* adalah sebuah *framework* berbasiskan *Javascript*. *JQuery* sama dengan *Javascript Library*, yaitu kumpulan kode atau fungsi *Javascript* siap pakai sehingga mempermudah dan mempercepat kita dalam membuat kode *Javascript*. *JQuery* adalah *library Javascript* yang dibuat untuk memudahkan pembuatan *website* dengan HTML yang berjalan di sisi *Client*.”

Berdasarkan pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa *JQuery* adalah *library JavaScript* yang cukup andal, ringkas, dan mempunyai fitur yang cukup lengkap.

2.18 Bootstrap

Menurut Heru Sulistiono (2018:17) menyatakan bahwa “*Bootstrap* adalah sebuah pustaka *open source* yang merupakan *framework* CSS dan *JavaScript* untuk membuat *website* yang *responsif*.”

Menurut Mirza Haekal (2021) menyatakan bahwa “*Bootstrap* adalah *framework* HTML, CSS, dan *JavaScript* yang berfungsi untuk mendesain *website responsif* dengan cepat dan mudah.”

Berdasarkan pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa, *Bootstrap* adalah sebuah alat bantu untuk membuat tampilan halaman web menjadi elegan, cepat dan mudah.

2.19 Flowchart

Menurut Rifka (2017:168) menyatakan bahwa “*Flowchart* atau diagram alir adalah sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis. Simbol-simbol grafis yang tertuang dalam diagram tersebut menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak beserta urutannya.”

Flowchart sendiri memiliki beberapa jenis yang dibagi menjadi beberapa sistem tergantung cara penyajiannya, yaitu sebagai berikut:

1) *System Flowchart*

System flowchart merupakan bagan yang menunjukkan kerja di dalam sistem secara keseluruhan. Bagan tersebut menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem.

2) *Document Flowchart*

Document flowchart disebut juga *form flowchart*. *Document flowchart* merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya.

3) *Schematic Flowchart*

Schematic flowchart digunakan untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem.

4) *Program Flowchart*

Program flowchart merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. *Program flowchart* terdiri dari dua macam. Pertama, bagan alir logika program yang digunakan untuk

menggambarkan tiap-tiap langkah di dalam program komputer secara logika dan dipersiapkan oleh analis sistem. Dan kedua, bagan alir program komputer terinci.

5) *Process Flowchart*

Process flowchart yaitu teknik penggambaran rekayasa industrial yang memecah dan menganalisis langkah-langkah selanjutnya dalam suatu prosedur atau sistem.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Sejarah Perusahaan

Bermula dari kegiatan koding komunitas utama solution 2012, siswa SMK Informatika Utama dalam membuat macam-macam aplikasi kebutuhan masyarakat. Aplikasi Dompot Sampah salah satunya yang sudah berjalan dari tahun 2017 tepatnya berdiri tanggal 17 Agustus 2017 karena membutuhkan legalitas dalam menangani masalah sampah yang ada di masyarakat, instansi, dan perusahaan. Program dompet sampah ini merupakan program pengembangan sekolah dari unit produksi SMK Informatika Utama yang nantinya bertujuan bukan hanya masalah pengelolaan sampah melainkan diantaranya:

- 1) Menjadi pusat pelatihan, karena didalamnya ada kegiatan untuk memperdalam kemampuan keterampilan.
- 2) Sebagai industri, karena akan menghasilkan produk atau jasa yang dibutuhkan konsumen.
- 3) Penyedia tenaga kerja terampil, karena menghasilkan tamatan yang memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang dibutuhkan industri.
- 4) Tempat seleksi tenaga kerja secara rutin setiap tahun sehingga memudahkan industri dalam memilih tenaga kerja sesuai spesifikasi

dan kebutuhan industri tanpa harus mengeluarkan biaya promosi lowongan tenaga kerja.

- 5) Menjadi pusat informasi tenaga kerja bagi masyarakat luas.

Khususnya alumni dan SMK lainnya di wilayah terdekat, sebagai sarana berwirausaha, karena guru dan siswa berlatih menjaga keberlangsungan kegiatan unit produksi melalui pengembangan pemasaran dan menjaga kepercayaan konsumen. Adapun makna sebagai penghasil dana masukan adalah kegiatan unit produksi menghasilkan produk atau jasa bernilai ekonomi, sehingga pengelola dan pelaksana mendapat imbalan jasa. Selain itu keuntungan dari hasil penjualan barang/jasa dapat digunakan sebagai biaya operasional sekolah.

Proses kegiatan usaha yang dilakukan sekolah, secara berkesinambungan, bersifat bisnis dengan para pelaku warga sekolah, mengoptimalkan sumberdaya sekolah dan lingkungan, dalam berbagai bentuk unit usaha (baik produk maupun usaha) yang dikelola secara profesional. Unit produksi juga merupakan suatu usaha *incorporated-enterpreuneur* atau suatu wadah kewirausahaan dalam suatu organisasi yang memerlukan kewenangan khusus dari pimpinan sekolah kepada pengelola untuk secara demokratis.

Berdasarkan definisi ini SMK dapat mengelola sumber daya di sekolah dalam bentuk kegiatan produksi/jasa sebagai kegiatan ekonomi produktif. Sumber daya di sekolah meliputi:

- a) Sarana prasarana praktik yang dapat digunakan dalam proses produksi jasa.
- b) Guru, siswa, dan karyawan sebagai penggerak, pelaksana kegiatan dan potensi pasar.
- c) Program kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan dan pencapaian tujuan belajar siswa.

3.2 Visi dan Misi

Visi:

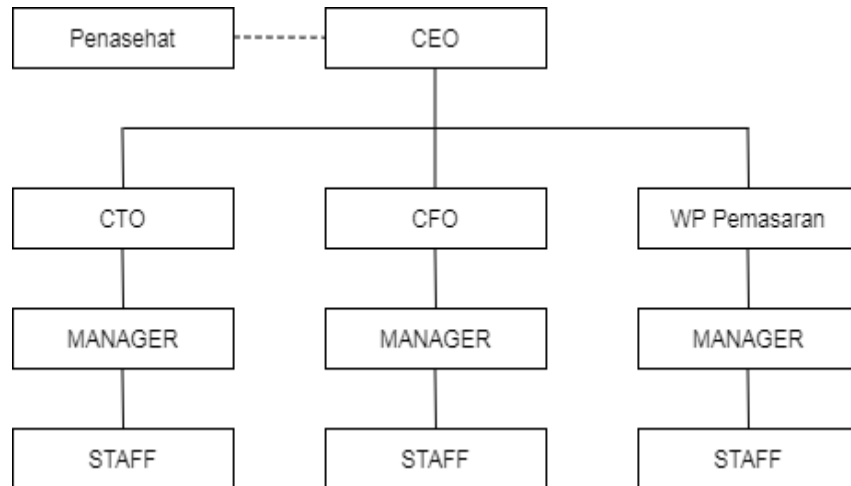
Menjadi perusahaan Konsultan IT yang terkemuka di Indonesia dengan fokus pada produk dan layanan jasa Teknologi Informasi, antara lain: *training* dan sertifikasi profesi, sistem integrasi, konsultasi, dan pengembangan perangkat lunak (*software*) dan *hardware*.

Misi:

- 1) Menyelenggarakan layanan *training* dan sertifikasi profesi dalam bidang teknologi informasi yang berkualitas sehingga lulusannya terserap dunia kerja.
- 2) Menyediakan layanan *system* integrasi infrastruktur teknologi informasi meliputi pengembangan *software* dan *hardware* dengan mengedepankan pada solusi dan kepuasan pelanggan.
- 3) Melayani jasa konsultasi bidang *management* teknologi informasi sehingga meningkatkan efektivitas, efesiensi, dan produktivitas infrastruktur TI yang dimiliki oleh pelanggan.

3.3 Struktur Organisasi dan Fungsi

1) Struktur Organisasi



Gambar III. 1 Struktur Organisasi Perusahaan

2) Fungsi

a. Penasehat

Penasehat berperan untuk membantu pengusaha mengidentifikasi dan mencapai tujuan bisnis dari perusahaan. Berikut ini merupakan tugas dari penasehat.

- 1) Melakukan pengawasan atas kebijakan pengurusan.
- 2) Memberikan nasehat kepada direksi.
- 3) Memberikan arah kebijakan, masukan, nasehat, dan pertimbangan-pertimbangan dalam suatu idea tau program dalam pengembangan perusahaan.
- 4) Sebagai penampung aspirasi dalam usaha-usaha pengembangan perusahaan sesuai visi dan misi.

b. CEO (*Chief Executive Officer*)

CEO atau *Chief Executive Officer* merupakan pemimpin *start-up* dan bertindak sebagai perwakilan perusahaan tersebut.

Tanggung jawab CEO meliputi:

- 1) Merancang dan mengkomunikasikan visi perusahaan.
- 2) Memotivasi anggota tim.
- 3) Merekrut anggota tim.
- 4) Manguraikan strategi bisnis perusahaan.
- 5) Membangun hubungan dengan investor.
- 6) Mengatur pembiayaan dan anggaran.

c. CTO (*Chief Technical Officer*)

CTO atau *Chief Technical Officer* adalah orang yang bertanggung jawab pada kualitas akhir, karena ia mengelola tim *engineer* selama prosesnya. CTO juga penting untuk bertindak sebagai ahli teknologi dan seorang pemimpin. Tanggung jawab CTO meliputi:

- 1) Menentukan pengembangan produk.
- 2) Memahami perkembangan teknologi saat ini dan pengadopsiannya.
- 3) Mengelola perkembangan produk.

d. CFO (*Chief Financial Officer*)

CFO atau *Chief Financial Officer* adalah orang yang bertanggung jawab atas pelaporan, penggalangan dana, dan

penganggaran. Pada tahap awal sebuah *start-up*, CFO juga bertanggung jawab pada penggajian dan sumber daya manusia.

Tanggung jawab CFO meliputi:

- 1) Membentuk strategi penggalangan dana.
- 2) Membuat keputusan yang berhubungan dengan sumber daya manusia.
- 3) Merumuskan dokumen keuangan.
- 4) Membahas kesehatan keuangan perusahaan dengan CEO.

e. WP Pemasaran (Wakil Presiden Pemasaran)

WP Pemasaran atau Wakil Presiden Pemasaran memiliki peran penting untuk menghasilkan keuntungan. Tugas-tugas utama dari WP Penjualan adalah:

- 1) Menghasilkan keuntungan.
- 2) Mengembangkan strategi pemasaran dengan CMO.
- 3) Memahami kebutuhan konsumen dan mengembangkan nilai tambah yang menarik.

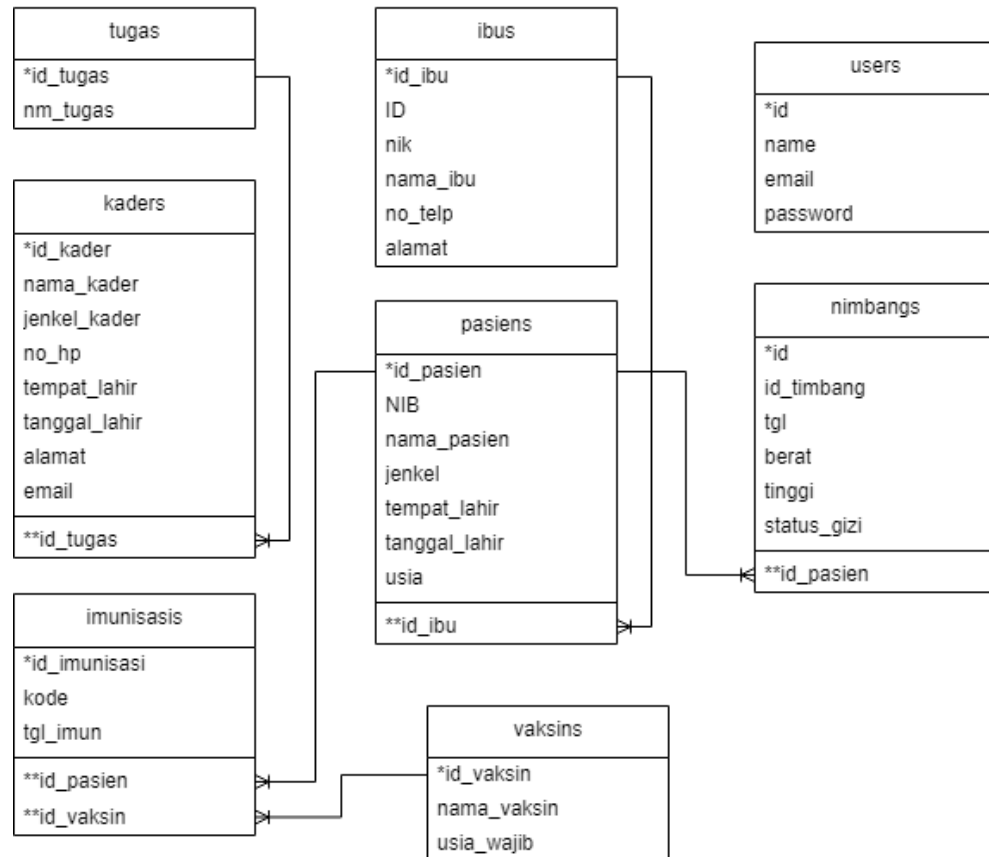
f. Staff

Staff adalah tenaga ahli yang bertugas memberikan saran dan pelayanan kepada fungsi lini dalam suatu organisasi. Adapun tugas staff pada PT Hijau Solusi Utama adalah:

- 1) Menjemput sampah nasabah ke dompet sampat dan mitra dompet sampah.

- 2) Melakukan promosi dan sosialisasi dompet sampah seperti pertokoan, taman jajan, swalayan, sekolah, dan perkantoran.
- 3) Pilah pilah sampah pada bandara dompet sampah.
- 4) Pengiriman barang ke pabrik logam, plastik, dan kertas.
- 5) Mengemas dan menimbang sampah yang akan dijual di pabrik.
- 6) Validasi barang-barang dengan timbangan.
- 7) Memberikan tanda pada kantong nasabah jika bermasalah.
- 8) Membantu bagian logistic koperasi dompet sampah.
- 9) Membantu pengiriman barang kepada anggota koperasi dompet sampah.
- 10) Menjaga kebersihan bandara dompet sampah.

3.4 Rancangan Database dan Relasi



Gambar III. 2 Rancangan Database dan Relasi

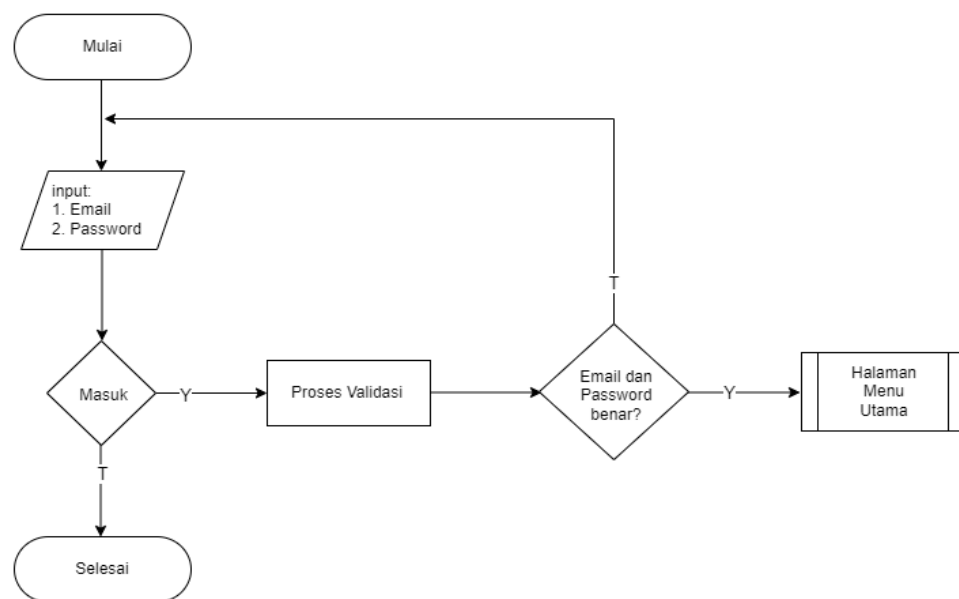
Keterangan:

- * = *Primary Key*
- ** = *Foreign Key*
- * = *One To Many Relationship*

3.5 Flowchart Program

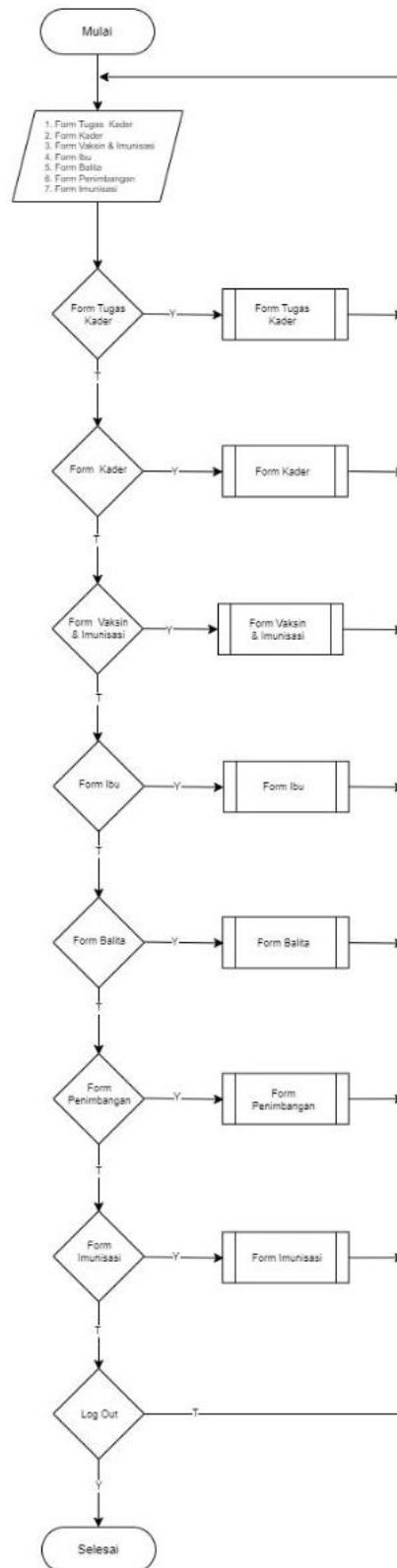
Flowchart program digunakan untuk menggambarkan alur jalannya suatu program, untuk mempermudah melihat jalannya program program ini, maka penyusun membuat *flowchart* seperti berikut:

1) Flowchart Login



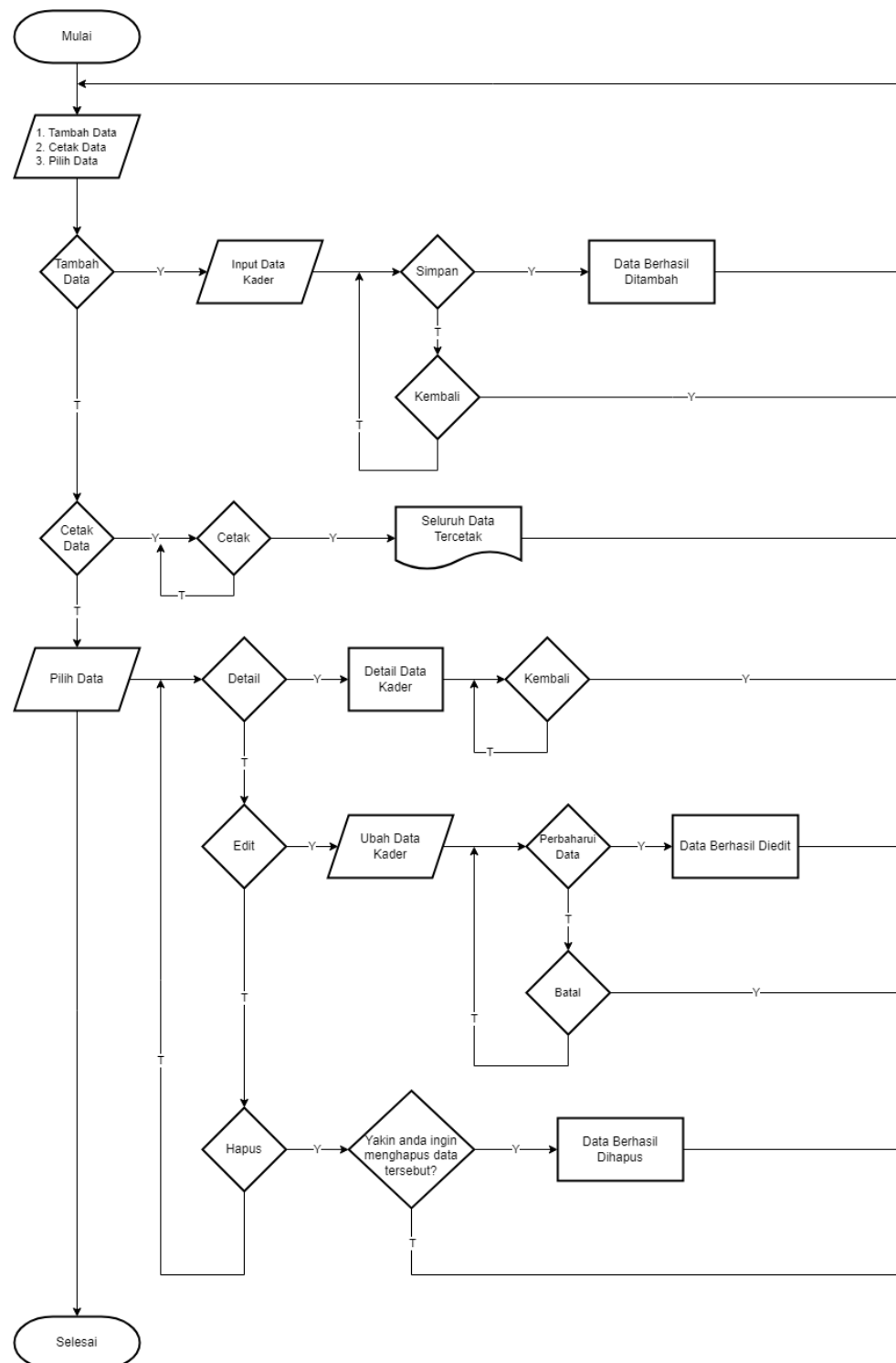
Gambar III. 3 *Flowchart Form Login*

2) Flowchart Dashboard



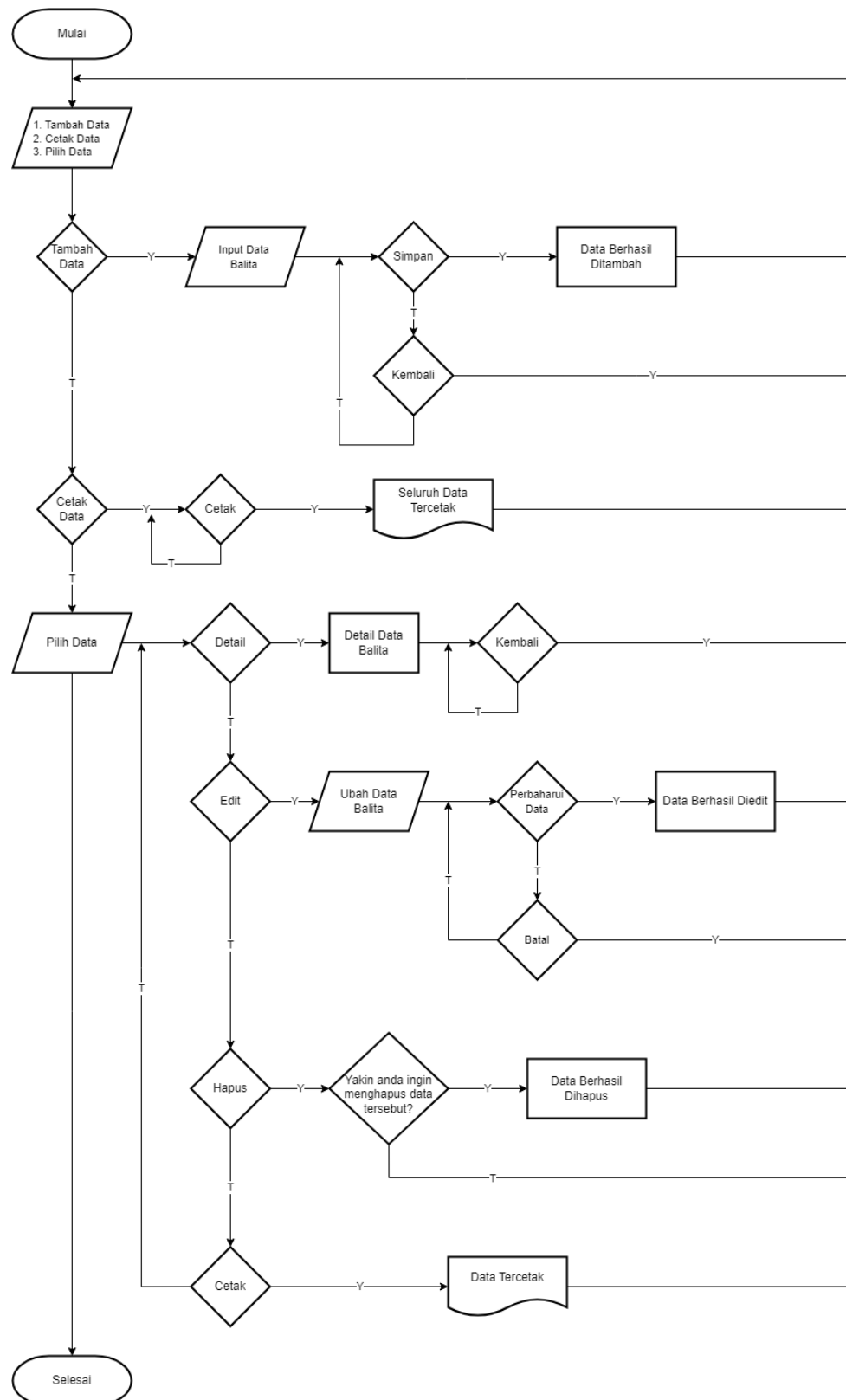
Gambar III. 4 Flowchart Form Dashboard

3) Flowchart Data Kader



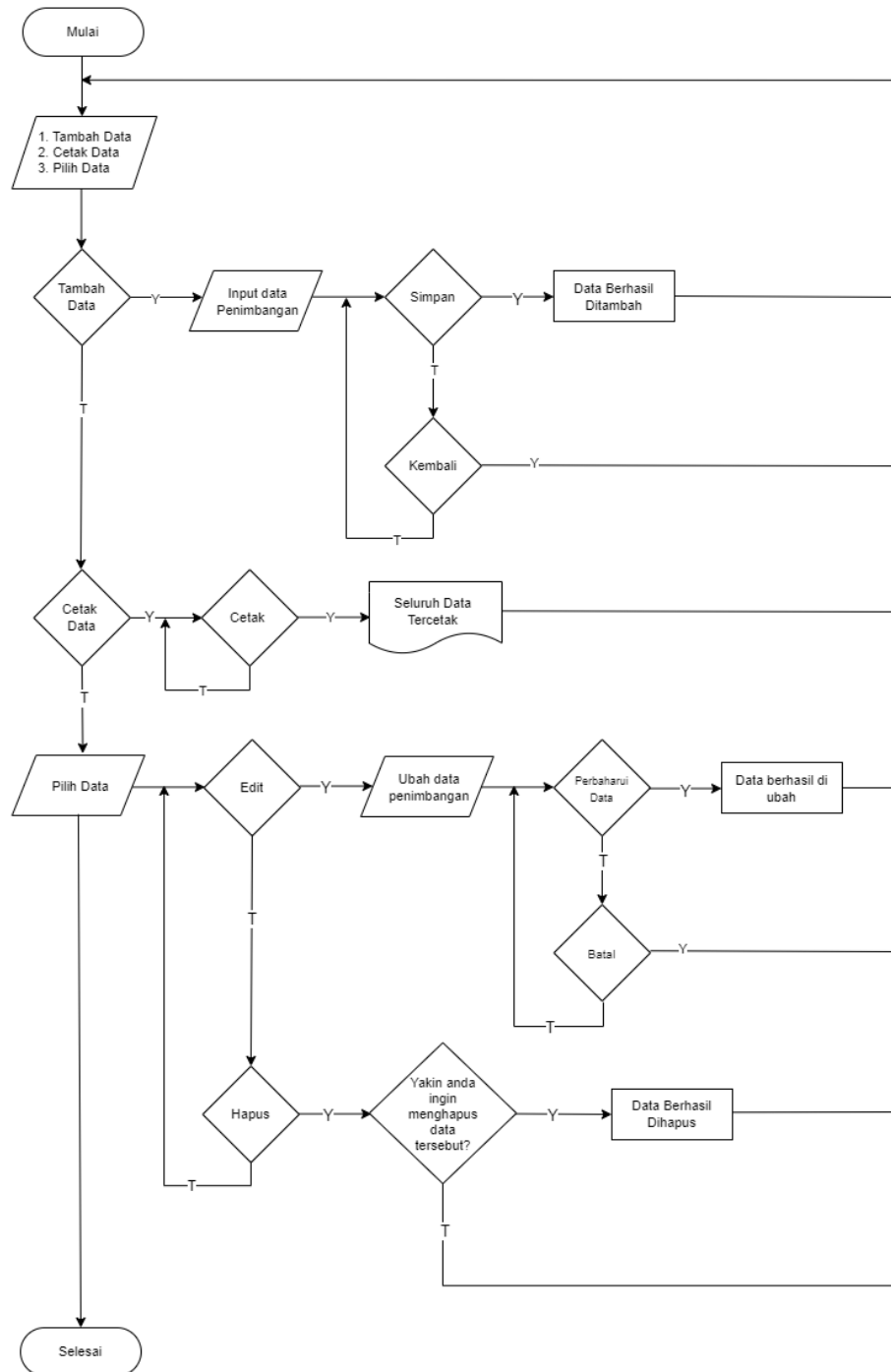
Gambar III. 5 Flowchart Form Data Kader

4) Flowchart Data Balita



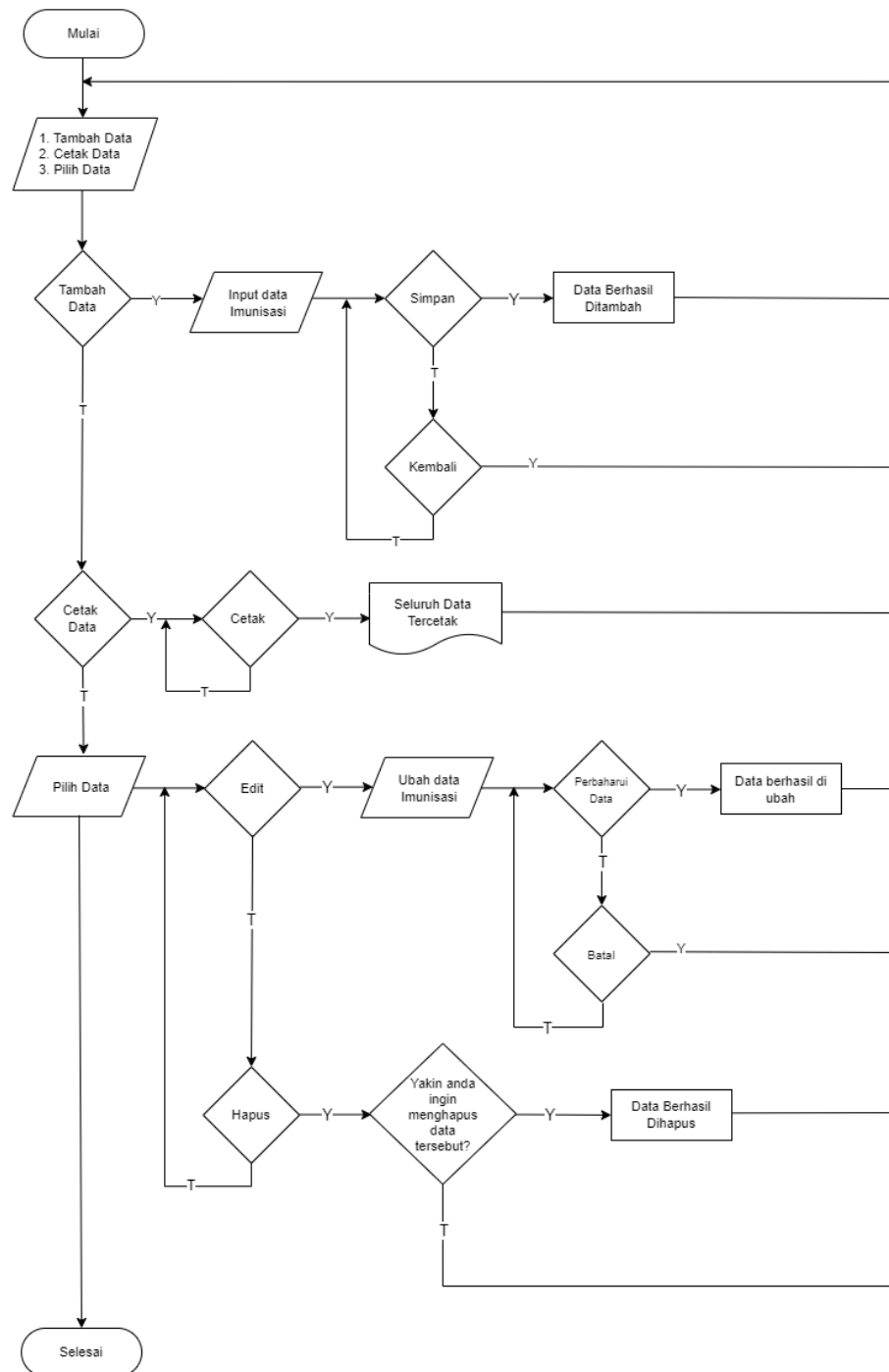
Gambar III. 6 Flowchart Form Data Balita

5) Flowchart Data Penimbangan



Gambar III. 7 Flowchart Form Data Penimbangan

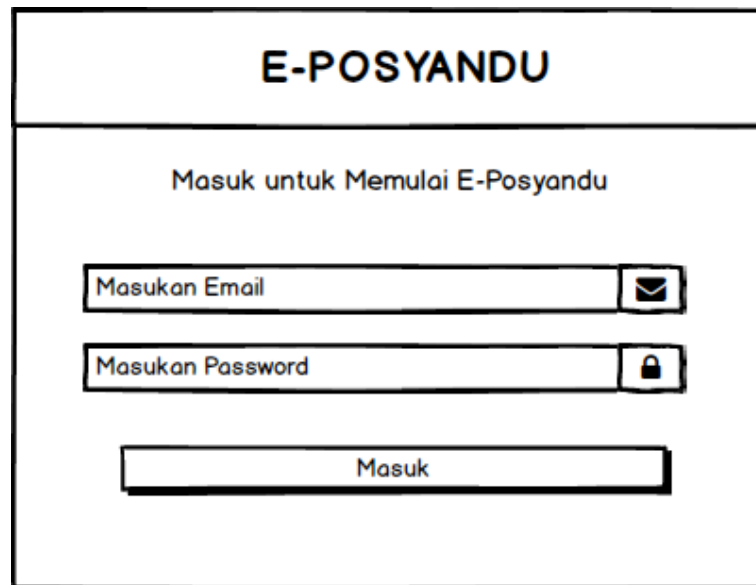
6) Flowchart Data Imunisasi



Gambar III. 8 Flowchart Form Data Imunisasi

3.6 Perancangan Antar Muka (*Interface*)

1) Halaman Login

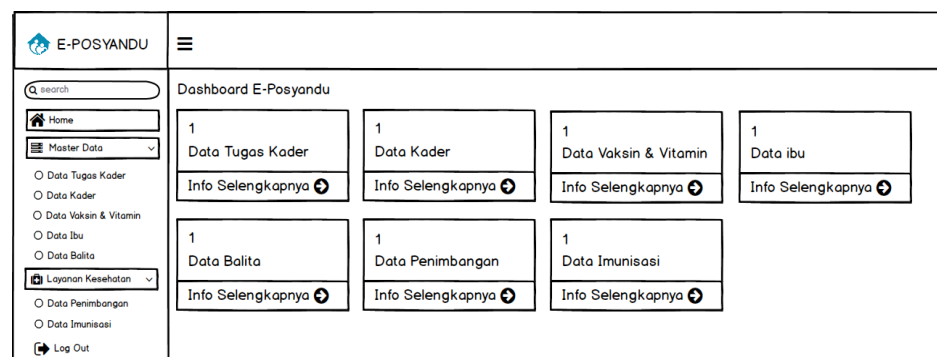


The login interface for E-POSYANDU features a title bar with the text "E-POSYANDU". Below the title bar, the instruction "Masuk untuk Memulai E-Posyandu" is displayed. The interface includes two input fields: "Masukan Email" with an email icon and "Masukan Password" with a lock icon. A "Masuk" button is positioned below the password field.

Gambar III. 9 Rancangan Antarmuka Halaman *Login*

Pada halaman *login* berfungsi untuk mengakses halaman *dashboard* atau halaman utama dari aplikasi Posyandu, pada halaman *login* terdapat dua *field* yaitu *email* dan *password*.

2) Halaman Dashboard



The dashboard interface for E-POSYANDU includes a sidebar menu on the left with options: Home, Master Data (Data Tugas Kader, Data Kader, Data Vaksin & Vitamin, Data Ibu, Data Balita), Layanan Kesehatan (Data Penimbangan, Data Imunisasi), and Log Out. The main content area, titled "Dashboard E-Posyandu", displays seven data cards arranged in two rows. Each card shows a count of 1 and a link to view more information ("Info Selengkapnya").

Dashboard E-Posyandu			
1 Data Tugas Kader Info Selengkapnya ➔	1 Data Kader Info Selengkapnya ➔	1 Data Vaksin & Vitamin Info Selengkapnya ➔	1 Data Ibu Info Selengkapnya ➔
1 Data Balita Info Selengkapnya ➔	1 Data Penimbangan Info Selengkapnya ➔	1 Data Imunisasi Info Selengkapnya ➔	

Gambar III. 10 Rancangan Antarmuka 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 tugas kader, data kader, data vaksin dan vitamin, data ibu, data balita, data penimbangan, dan data imunisasi.

3) Halaman Data Kader

No	Nama Kader	No Telepon	Tugas Kader	Opsi
1	Silvi	089659553557	Mengelola Data ibu	

Gambar III. 11 Rancangan Antarmuka Halaman Data Kader

Pada halaman *view* data kader berfungsi untuk melihat data yang sudah di *input* oleh *admin*. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol dengan fungsi yang berbeda-beda yaitu tambah data, ubah, hapus, serta cetak data secara keseluruhan.

4) Halaman Tambah Data Kader

E-POSYANDU	
<div>search</div> <div>Home</div> <div>Master Data</div> <div> <input type="radio"/> Data Tugas Kader <input type="radio"/> Data Kader <input type="radio"/> Data Vaksin & Vitamin <input type="radio"/> Data Ibu <input type="radio"/> Data Balita </div> <div>Layanan Kesehatan</div> <div> <input type="radio"/> Data Penimbangan <input type="radio"/> Data Imunisasi </div> <div>Log Out</div>	<div>Tambah Data Kader</div> <div>Nama Kader</div> <div>Jenis Kelamin <input type="radio"/> Laki-laki <input type="radio"/> Perempuan</div> <div>No Telepon</div> <div>Tempat Lahir</div> <div>Tanggal Lahir</div> <div>Alamat</div> <div>Tugas</div> <div>Kembali simpan</div>

Gambar III. 12 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Data Kader

Pada halaman *input* data kader berfungsi untuk meng-*input* data kader yang terdapat pada posyandu, dimana data yang di *input* berupa data diri kader dan tugas kader.

5) Halaman Ubah Data Kader

E-POSYANDU	
<div>search</div> <div>Home</div> <div>Master Data</div> <div> <input type="radio"/> Data Tugas Kader <input type="radio"/> Data Kader <input type="radio"/> Data Vaksin & Vitamin <input type="radio"/> Data Ibu <input type="radio"/> Data Balita </div> <div>Layanan Kesehatan</div> <div> <input type="radio"/> Data Penimbangan <input type="radio"/> Data Imunisasi </div> <div>Log Out</div>	<div>Ubah Data Kader</div> <div>Nama Kader Silvi</div> <div>Jenis Kelamin <input type="radio"/> Laki-laki <input checked="" type="radio"/> Perempuan</div> <div>No Telepon 089659553557</div> <div>Tempat Lahir Jakarta</div> <div>Tanggal Lahir 06/06/1999</div> <div>Alamat Jl Bogor Raya</div> <div>Tugas Mengelola Data Ibu</div> <div>Batal Perbaharui Data</div>

Gambar III. 13 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data Kader

Pada halaman ubah data kader berfungsi untuk merubah data apabila terdapat kesalahan saat *admin* menginput data kader.

6) Halaman Detail Data Kader

[Home](#)

Master Data

- ☐ Data Tugas Kader
- ☒ Data Kader
- ☐ Data Vaksin & Vitamin
- ☐ Data Ibu
- ☐ Data Balita

Layanan Kesehatan

- ☐ Data Penimbangan
- ☐ Data Imunisasi

[Log Out](#)

Detail Data Kader

Nama Kader Silvi

Jenis Kelamin Perempuan

No Telepon 089659553557

Tempat Lahir Jakarta

Tanggal Lahir 1999-06-06

Alamat Jl Bogor Raya

Tugas Kader Mengelola Data Ibu

[Kembali](#)

Gambar III. 14 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Data Kader

Pada halaman detail data kader berfungsi untuk melihat detail masing-masing data secara keseluruhan dari *form* kader.

7) Halaman Cetak Data Kader

Laporan Data Kader

No	Nama Kader	Jenis Kelamin	No Telepon	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Alamat	Tugas Kader
1	Silvi	Perempuan	089659553557	Jakarta	1999-06-06	Jl Bogor Raya	Mengelola Data Ibu

Cetak 1 Lembar Kertas

Tujuan Microsoft Print To PDF

Halaman Semua

Warna Hitam dan Putih

Setelan Lain

[Cetak](#) [Batal](#)

Gambar III. 15 Rancangan Antarmuka Halaman Cetak Data Kader

Pada halaman cetak data berfungsi untuk mencetak seluruh data kader, yang nantinya data ini akan berbentuk PDF jika disimpan.

8) Halaman Data Balita

The screenshot shows the E-POSYANDU web application interface for the 'Data Balita' (Child Data) page. The interface is divided into a sidebar menu on the left and a main content area on the right.

Sidebar Menu:

- Home
- Master Data
 - Data Tugas Kader
 - Data Kader
 - Data Vaksin & Vitamin
 - Data Ibu
 - Data Balita
- Layanan Kesehatan
 - Data Penimbangan
 - Data Imunisasi
- Log Out

Main Content Area:

The main content area is titled 'Data Balita'. It contains a table with the following columns: NIB, Nama Balita, Jenis Kelamin, Usia, Nama Ibu, and Opsi. The table displays two rows of data:

NIB	Nama Balita	Jenis Kelamin	Usia	Nama Ibu	Opsi
B-0001	Kareem	Laki-laki	1 Tahun	Rustanti	
B-0002	Putri	Perempuan	1 Tahun	Emma	

At the top of the table, there are two buttons: 'Tambah Data' (Add Data) and 'Cetak Data' (Print Data). Below the buttons, there is a 'Show' dropdown menu set to '10' and a 'Search:' input field.

Gambar III. 16 Rancangan Antarmuka Halaman Data Balita

Pada halaman *view* data balita berfungsi untuk melihat data yang sudah di *input* oleh *admin*. Pada halaman ini terdapat 2 tombol untuk mencetak data, yaitu cetak data keseluruhan, dan cetak data perbalita. Selain kedua tombol tersebut terdapat beberapa tombol lainnya yaitu tambah data, detail, ubah, dan hapus, masing-masing tombol tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda.

9) Halaman Tambah Data Balita

The screenshot shows the 'Tambah Data Balita' (Add Child Data) form in the E-POSYANDU system. The sidebar on the left contains a search bar and a list of navigation items: Home, Master Data (with a dropdown), Data Tugas Kader, Data Kader, Data Vaksin & Vitamin, Data Ibu, Data Balita (highlighted), Layanan Kesehatan (with a dropdown), Data Penimbangan, Data Imunisasi, and Log Out. The main content area is titled 'Tambah Data Balita' and contains the following fields: NIB (with a value of B-0001), Nama Balita, Jenis Kelamin (radio buttons for Laki-laki and Perempuan), Tempat Lahir, Tanggal Lahir (with a calendar icon), Usia, ID Ibu, and Nama Ibu. At the bottom of the form are two buttons: 'Kembali' (Back) and 'simpan' (Save).

Gambar III. 17 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Data Balita

Pada halaman input data balita berfungsi untuk menginput data diri balita. Pada halaman input data balita ini terdapat *field* yang berelasi yaitu id ibu dan nama ibu, keduanya mengambil data dari *form* ibu. Selain itu, pada halaman data balita juga terdapat 2 tombol yang memiliki fungsi yang berbeda, yaitu tombol simpan dan kembali. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan data yang telah di input oleh *admin*, sedangkan tombol kembali berfungsi sebagai jika *admin* tidak ingin menginput data maka bisa kembali ke halaman *view* data balita.

10) Halaman Ubah Data Balita

E-POSYANDU	
<div>search</div> <div>Home</div> <div>Master Data</div> <div> <input type="radio"/> Data Tugas Kader <input type="radio"/> Data Kader <input type="radio"/> Data Vaksin & Vitamin <input type="radio"/> Data Ibu <input type="radio"/> Data Balita </div> <div>Layanan Kesehatan</div> <div> <input type="radio"/> Data Penimbangan <input type="radio"/> Data Imunisasi </div> <div>Log Out</div>	<div>Ubah Data Balita</div> <div> NIB <input type="text" value="B-0001"/> </div> <div> Nama Balita <input type="text" value="Kareem"/> </div> <div> Jenis Kelamin <input checked="" type="radio"/> Laki-laki <input type="radio"/> Perempuan </div> <div> Tempat Lahir <input type="text" value="Bogor"/> </div> <div> Tanggal Lahir <input type="text" value="22/10/2021"/> </div> <div> Usia <input type="text" value="1 Tahun"/> </div> <div> ID Ibu <input type="text" value="I-0001"/> </div> <div> Nama Ibu <input type="text" value="Rustanti"/> </div> <div> <input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Perbaharui Data"/> </div>

Gambar III. 18 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data Balita

Pada halaman ubah data balita berfungsi untuk merubah data apabila terdapat kesalahan saat *admin* menginput data balita.

11) Halaman Detail Data Balita

E-POSYANDU	
<div>search</div> <div>Home</div> <div>Master Data</div> <div> <input type="radio"/> Data Tugas Kader <input type="radio"/> Data Kader <input type="radio"/> Data Vaksin & Vitamin <input type="radio"/> Data Ibu <input type="radio"/> Data Balita </div> <div>Layanan Kesehatan</div> <div> <input type="radio"/> Data Penimbangan <input type="radio"/> Data Imunisasi </div> <div>Log Out</div>	<div>Detail Data Balita</div> <div> NIB B-0001 </div> <div> Nama Balita Kareem </div> <div> Jenis Kelamin Laki-laki </div> <div> Tempat Lahir Bogor </div> <div> Tanggal Lahir 2021-10-22 </div> <div> Usia 1 Tahun </div> <div> ID Ibu I-0001 </div> <div> Nama Ibu Rustanti </div> <div> <input type="button" value="Kembali"/> </div>

Gambar III. 19 Rancangan Antarmuka Halaman Detail Data Balita

Pada halaman detail data balita berfungsi untuk melihat detail masing-masing data secara keseluruhan dari *form* balita.

12) Halaman Cetak Data Balita Keseluruhan

Laporan Data Balita						
NIB	Nama Balita	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Usia Balita	Nama Ibu
B-0001	Kareem	Laki-laki	Bogor	2021-10-22	1 Tahun	Rustanti
B-0002	Putri	Perempuan	Jakarta	2021-06-06	1 Tahun	Emma

Cetak 1 Lembar Kertas

Tujuan Microsoft Print To PDF

Halaman Semua

Warna Hitam dan Putih

Setelan Lain

Cetak Batal

Gambar III. 20 Rancangan Antarmuka Halaman Cetak Data Balita Keseluruhan

Pada halaman cetak data balita keseluruhan berfungsi untuk mencetak seluruh data balita, yang nantinya data ini akan berbentuk PDF jika disimpan.

13) Halaman Cetak Data Balita

Data Balita	
NIB	B-0001
Nama Balita	Kareem
Jenis Kelamin	Laki-Laki
Tempat Lahir	Bogor
Tanggal Lahir	2021-10-22
Usia Balita	1 Tahun
ID Ibu	I-0001
Nama Ibu	Rustanti

Cetak 1 Lembar Kertas

Tujuan Microsoft Print To PDF

Halaman Semua

Warna Hitam dan Putih

Setelan Lain

Cetak Batal

Gambar III. 21 Rancangan Antarmuka Halaman Cetak Data Balita Perdata

Pada halaman cetak data balita perdata berfungsi untuk mencetak data balita secara perdata, yang nantinya data ini akan berbentuk PDF jika disimpan.

14) Halaman Data Penimbangan

ID	Tanggal Timbang	NIB	Nama Balita	Usia	Berat Badan	Tinggi Badan	Keterangan	Opsi
T-0001	2022-10-22	B-0001	Kareem	1 Tahun	10 Kg	110 cm	Sehat	

Gambar III. 22 Rancangan Antarmuka Halaman Data Penimbangan

Pada halaman *view* data penimbangan berfungsi untuk melihat data yang sudah di input oleh *admin*. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol dengan fungsi yang berbeda-beda yaitu tambah data, ubah, hapus, serta cetak data secara keseluruhan.

15) Halaman Tambah Data Penimbangan

E-POSYANDU	
<div>search</div> <div>Home</div> <div>Master Data</div> <div> <input type="radio"/> Data Tugas Kader <input type="radio"/> Data Kader <input type="radio"/> Data Vaksin & Vitamin <input type="radio"/> Data Ibu <input type="radio"/> Data Balita </div> <div>Layanan Kesehatan</div> <div> <input type="radio"/> Data Penimbangan <input type="radio"/> Data Imunisasi </div> <div>Log Out</div>	<div>Tambah Data Penimbangan</div> <div>ID <input type="text" value="T-0001"/></div> <div>Tanggal Timbang <input type="text"/></div> <div>NIB <input type="text"/></div> <div>Nama Balita <input type="text"/></div> <div>Usia <input type="text"/></div> <div>Berat Badan <input type="text"/></div> <div>Tinggi Badan <input type="text"/></div> <div>Keterangan <input type="text"/></div> <div> <input type="button" value="Kembali"/> <input type="button" value="simpan"/> </div>

Gambar III. 23 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Data Penimbangan

Pada halaman input data penimbangan berfungsi untuk menginput data balita yang akan melakukan penimbangan pada posyandu. Pada halaman data penimbangan juga terdapat 2 tombol yang memiliki fungsi yang berbeda, yaitu tombol simpan dan kembali. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan data yang telah di *input* oleh *admin*, sedangkan tombol kembali berfungsi sebagai jika *admin* tidak ingin menginput data maka bisa kembali ke halaman *view* data penimbangan.

16) Halaman Ubah Data Penimbangan

Gambar III. 24 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data Penimbangan

Pada halaman ubah data penimbangan berfungsi untuk merubah data apabila terdapat kesalahan saat *admin* menginput data penimbangan.

17) Halaman Cetak Data Penimbangan

ID Timbang	Tanggal Timbang	NIB	Nama Balita	Usia Balita	Berat Badan	Tinggi Badan	Keterangan
T-0001	2022-10-22	B-0001	Kareem	1 Tahun	10 Kg	110 cm	Sehat

Gambar III. 25 Rancangan Antarmuka Halaman Cetak Data Penimbangan

Pada halaman cetak data penimbangan keseluruhan berfungsi untuk mencetak seluruh data penimbangan berbentuk PDF.

18) Halaman Data Imunisasi

Gambar III. 26 Rancangan Antarmuka Halaman Data Imunisasi

Pada halaman *view* data imunisasi berfungsi untuk melihat data yang sudah di *input* oleh *admin*. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol yaitu tambah data, ubah, hapus, serta cetak data secara keseluruhan.

19) Halaman Tambah Data Imunisasi

Gambar III. 27 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Data Imunisasi

Pada halaman input data imunisasi berfungsi untuk menginput data balita yang akan melakukan imunisasi pada posyandu. Pada halaman data imunisasi juga terdapat 2 tombol yang memiliki fungsi yang berbeda, yaitu tombol simpan dan kembali. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan data yang telah di *input* oleh *admin*, sedangkan tombol kembali berfungsi sebagai jika *admin* tidak ingin meng-*input* data maka bisa kembali ke halaman *view* data imunisasi.

20) Halaman Ubah Data Imunisasi

E-POSYANDU	
<div>search</div> <div>Home</div> <div>Master Data</div> <div> <input type="radio"/> Data Tugas Kader <input type="radio"/> Data Kader <input type="radio"/> Data Vaksin & Vitamin <input type="radio"/> Data Ibu <input type="radio"/> Data Balita </div> <div>Layanan Kesehatan</div> <div> <input type="radio"/> Data Penimbangan <input type="radio"/> Data Imunisasi </div> <div>Log Out</div>	<div>Ubah Data Imunisasi</div> <div> ID: <input type="text" value="IMUN-0001"/> </div> <div> Tanggal Imunisasi: <input type="text" value="11-11-2022"/> </div> <div> NIB: <input type="text" value="B-0001"/> </div> <div> Nama Balita: <input type="text" value="Kareem"/> </div> <div> Usia: <input type="text" value="1 Tahun"/> </div> <div> Jenis Vaksin: <input type="text" value="BCG Polio 1"/> </div> <div> <input type="button" value="Perbaharui Data"/> <input type="button" value="Kembali"/> </div>


Gambar III. 28 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Data Imunisasi

Pada halaman ubah data imunisasi berfungsi untuk merubah data apabila terdapat kesalahan saat *admin* menginput data imunisasi.

21) Halaman Cetak Data Imunisasi

Laporan Data Imunisasi					
ID Imunisasi	Tanggal Imunisasi	NIB	Nama Balita	Usia Balita	Jenis Vaksin
IMUN-0001	2022-11-11	B-0001	Kareem	1 Tahun	BCG Polio 1

Cetak 1 Lembar Kertas

Tujuan  Microsoft Print To PDF

Halaman Semua

Warna Hitam dan Putih

Setelan Lain

Cetak Batalkan

Gambar III. 29 Rancangan Antarmuka Halaman Cetak Data Imunisasi

Pada halaman cetak data penimbangan keseluruhan berfungsi untuk mencetak seluruh data penimbangan, yang nantinya data ini akan berbentuk PDF jika disimpan.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Selama penyusun melakukan Praktik Kerja Industri (Prakerin) di PT Hijau Solusi Utama dan berdasarkan pembahasan yang sudah dibahas pada bab-bab sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa Perancangan Aplikasi Posyandu Berbasis *Website* Menggunakan *Framework Laravel* dan *Database MySQL* yang dibuat untuk mempermudah para *admin/kader* dalam mengelola data-data Posyandu.

Dalam program ini terdapat data tugas kader, data kader, data vaksin & imunisasi, data ibu, data balita, data penimbangan balita, data imunisasi serta fitur untuk mencetak data-data ke dalam format PDF.

Dengan adanya itu semua dalam program ini tentunya dapat mempermudah *admin/kader* posyandu untuk mengelola data balita.

4.2 Saran

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

1. Untuk PT Hijau Solusi Utama 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 Posyandu-posyandu alangkah baiknya program ini dapat terus dimanfaatkan agar para kader dapat mendata balita dengan mudah.
3. Untuk siswa SMK Informatika Utama yang ingin membuat Aplikasi Pendataan Posyandu sebelumnya harus memahami konsep program serta script code yang ingin dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Adi, Prasetyo, Arista. 2020. Panduan Cepat Belajar HTML, PHP, & MySQL. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2018. HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari Khairul Kawistara. 2017. Pemrograman Web. Bandung: Informatika Bandung.
- N., Rifka R. 2017. Step By Step Lancar Membuat SOP. Yogyakarta: Huta Publisher.
- Putra, Adrika, Randi. 2020. Belajar Otodidak Bahasa Pemrograman SQL Menggunakan MariaDB. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Sidik, Betha. 2019. HTML5 Dasar-dasar Untuk Pengembangan Aplikasi Berbasis Web. Bandung: Informatika Bandung.
- Sulistiono, Heru. 2018. Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan DataTable. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Supardi, Yuniar dan Sulaeman. 2019. Semua Bisa Menjadi Programmer Laravel Basic. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yudhanto, Yudho dan Prasetyo, Adi, Helmi. 2019. Mudah Menguasai Framework Laravel. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Internet:

- Dedi Suhendro dan Trika Aprilila. 2017. Perancangan dan Implementasi Realisasi Anggaran Pendapatan (Studi Kasus : Pengadilan Negeri Klas IB Pematangsiantar). Seminar Nasional Teknologi Informatika, 30-36. Di unduh pada 28 Oktober 2022. Pukul: 11.00 WIB.
- Fitri Ayu, et, all. 2018. Perancangan sistem informasi pengolahan data pratek kerja lapangan (pkl) pada devisi humas pt. Pegadaian. Volume 2, No. 2, Jurnal Intra-Tech. Di unduh pada 27 Oktober 2022. Pukul: 10.45 WIB.
- Gusmi Tasari. 2021. “*pengertian visual studio code*”. Dalam <https://www.gamelab.id/news/468-mengena-visual-studio-code>. Diakses pada 25 Oktober 2022. Pukul:11.01 WIB

- Kemenkes RI. 2018. “*Posyandu Bantu Dekatkan Kesehatan pada Masyarakat*” from <https://www.kemkes.go.id/article/view/18043000015/menkes-posyandu-bantu-dekatkan-kesehatan-pada-masyarakat.html>. Diakses pada 26 Oktober 2022. Pukul: 10.10 WIB.
- Mara Destiningrum, dkk. 2017. Sistem informasi penjadwalan dokter berbasis web dengan menggunakan framework codeigniter (studi kasus : rumah sakit yukummedical centre). Jurnal teknoinfo, Vol. 11, no. 2, 30-37. Di unduh pada 28 Oktober 2022. Pukul: 13.58 WIB.
- Mirza Haekal. 2021. “*Bootstrap: Pengertian, Kegunaan, Kelebihan, dan Kekurangannya*” from <https://www.niagahoster.co.id/blog/bootstrap-adalah/> . Diakses pada 29 Oktober 2022. Pukul: 18.46 WIB.
- Muntihana, Vimila (2017). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis WEB dan Android Pada Klinik Gigi Lisd Medica di Kabupaten Bulukumba Sulawesi Selatan. Diakses pada 29 Oktober 2022. Pukul:12:01 WIB.
- Nuris Akbar. 2017. Tutorial Menggunakan Datatables Serverside Pada Codeigniter. from <https://belajarphp.net/tutorial-codeigniter-datatables/>. Diakses pada 29 Oktober 2022. Pukul: 17:11 WIB.
- Sari, Y. P. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Di Kota Prabumulih. Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi (JSK). Di unduh pada 27 Oktober 2022. Pukul: 13:01 WIB.
- Sihotang, H. T. 2018. Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan. Journal of Informatic Pelita Nusantara. Di unduh pada 24 Oktober 2022. Pukul: 09.55 WIB.
- Sitepoint. 2017. The State of PHP MVC Frameworks in 2017. Di unduh pada 26 Oktober 2022. Pukul: 13.01 WIB.
- Syani, M., & Werstantia, N. 2019. Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering from <https://doi.org/10.31962/jiitr.v1i1.22>. Di unduh pada 28 Oktober 2022. Pukul: 09.30 WIB.
- Yeni Susilowati. 2019. “*Pengertian Website*” from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya>. Diakses pada 27 Oktober 2022. Pukul: 13.55 WIB.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Siswa

NIS/NISN : 0046070043
Nama Lengkap : Indah Kusuma Putri
Tempat, Tanggal Lahir : Bogor, 06 September 2004
Alamat lengkap : Jl. Masjid Daarutaqwa, Gg. Yayasan,
Kelurahan Gandul, Kecamatan Cinere,
Kota Depok, Jawa Barat.
Telp : 089614601720
Email : indahkusumaputri@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal & Non-Formal

1. SD Negeri Kalibaru 4, lulus tahun 2016
2. SMP Negeri 17 Depok, lulus tahun 2019
3. SMK Informatika Utama, kelas XII tahun 2022

C. Riwayat pengalaman berorganisasi / pekerjaan

1. 2020-2021: Sekretaris Anggota OSIS SMK Informatika Utama Depok
2. 2021-2022: Sekretaris Anggota OSIS SMK Informatika Utama Depok



Depok, 30 Oktober 2022

Indah Kusuma Putri

SURAT KETERANGAN PRAKERIN