**PERANCANGAN APLIKASI CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT BERBASIS WEBSITE PADA**

**BIMBEL NEW PRIMAGAMA POWERED BY ZENIUS MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP FRAMEWORK LARAVEL 11 DAN REACT 18.3.1 DENGAN DATABASE MYSQL**

****

Laporan ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan siswa 2024/2025

Disusun oleh:

**TRI MEI ASTUTI**

NISN: 0075299835

**PROGRAM KEAHLIAN PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN**

**GIM SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**INFORMATIKA UTAMA**

**2024**

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**INFORMATIKA UTAMA**

**PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN GIM**

TANDA PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN LAPORAN PRAKTIK

KERJA INDUSTRI PADA KECAMATAN CINERE

Nama : Tri Mei Astuti

NISN : 0075299835

Program Keahlian : Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim

Bidang Muatan : *Web Programmer*

Judul Laporan : Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management Berbasis Website Pada Bimbel New Primagama powered by Zenius Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Framework Laravel 11 Dan React 18.3.1 Dengan Database Mysql.

Laporan praktik kerja industri ini telah disetujui dan disahkan serta diizinkan untuk dipresentasikan pada ujian lisan praktik kerja industri periode 2023/2024.

Pembimbing Program Pembimbing penulisan

**Muhammad Ikhwan, S.Kom. Nurlaela.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 Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim

Sekolah Menengah Kejuruan Informatika Utama

Pada: ~~5 Mei 2023~~

No Nama Tanda Tangan Jabatan

1. ~~Harnoko,S.Kom~~ Ketua Sidang

1. ~~Harnoko,S.Kom~~ Penguji I
2. ~~M.Sukarata,S.Pd~~ Penguji II



|  |  |
| --- | --- |
|  | LEMBAR KONSULTASI PRAKERIN |
| **SMK INFORMATIKA UTAMA**  **PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DAN GIM** |

NISN : 0075299835

Foto

3X4

Foto

3 x 4

Nama Lengkap : Tri Mei Astuti

Pembimbing I : Muhammad Ikhwan, S.Kom.

Pembimbing II : Nurlaela, S.Pd.

Judul Prakerin : Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management Berbasis Website Pada Bimbel New Primagama powered by Zenius Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Framework Laravel 11 Dan React 18.3.1 Dengan Database Mysql.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Tanggal Bimbingan** | **Pokok Pembahasan** | **Paraf Guru Pembimbing** |
| **~~1~~** | ~~14 Januari 2023~~ | ~~Teknis Bimbingan~~ |  |
| **~~2~~** | ~~14 Januari 2023~~ | ~~Sosialisasi~~ |  |
| **~~3~~** | ~~21 Januari 2023~~ | ~~Membuat Dan Membahas Prabab~~ |  |
| **~~4~~** | ~~28 Januari 2023~~ | ~~Perbaikan Error Laravel~~ |  |
| **~~5~~** |  |  |  |
| **~~6~~** |  |  |  |
| **~~7~~** |  |  |  |
| **~~8~~** |  |  |  |

~~Catatan untuk guru pembimbing~~

~~Bimbingan prakerin~~

* ~~Dimulai pada tanggal : 14 Januari 2023~~
* ~~Diakhiri pada tanggal : 08 April 2023~~
* ~~Jumlah pertemuan bimbingan : 4 Kali~~

Disetujui Oleh,

Guru Pembimbing

**Muhammad Ikhwan, S.Kom**

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya-Nya kepada penyusun sehingga dapat menyelesaikan laporan prakerin ini tepat pada waktunya.Laporan prakerin yang berjudul Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management Berbasis Website Pada Bimbel New Primagama powered by Zenius Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Framework Laravel 11 dan React 18.3.1 dengan Database Mysql dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan siswa tahun pembelajaran 2024/2025. Pada kesempatan yang baik ini, izinkanlah penyusun menyampaikan rasa hormat dan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang dengan tulus ikhlas telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penyusun dalam menyelesaikan laporan ini, terutama kepada:

1. Suherman, S.Si. M.Pd. selaku kepala SMK Informatika Utama
2. Muhammad Ikhwan, S.Kom. selaku pembimbing program prakerin
3. Khoiriyah Dwi Utami, SPD. selaku pembimbing teknik penulisan
4. Staff/Karyawan/Guru SMK Informatika Utama
5. Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual

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 pembacanya.

Depok, ~~28 Agustus 2024~~

Penyusun

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Bagian 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 LINE***

Digunakan untuk menggambarkan hubungan

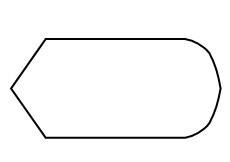
Proses dari suatu proses ke proses lainnya.

1. Simbol Konfigurasi Komputer

***PROCESS***

Digunakan untuk menggambarkan proses

Pengelolaan yang dilakukan.



***DISPLAY***

Digunakan untuk menggambarkan kegiatan menampilkan data melalui CRT (*Chatode Ray Tube*)

***MANUAL INPUT***

Digunakan untuk menggambarkan kegiatan

emasukan 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*

DAFTAR GAMBAR

BAB I

PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang

Lembaga Bimbingan Belajar New Primagama powered by Zenius atau yang lebih dikenal dengan Primagama merupakan lembaga bimbingan belajar terbesar di Indonesia. Primagama memberikan pendidikan tambahan kepada siswa dari sekolah dasar dan menengah untuk meraih keberhasilan akademis. Primagama memiliki 300 cabang di 21 kota, dengan lebih dari 14.000 siswa dan 3.200 tutor. Zenius Center New Primagama Fatmawati merupakan salah satu cabang dari Primagama yang berada di Jakarta Selatan, dan memiliki sekitar 70 siswa. Dilihat dari sistem administrasi, pemantauan perkembangan siswa, dan absensi yang berjalan saat ini beberapa kendala yang terjadi contohnya pendaftaran yang masih dilakukan secara manual menggunakan kertas form .

Teknologi informasi atau TI merupakan suatu teknologi yang mempermudah manusia dalam menyampaikan informasi kepada satu sama lain dengan tepat dan cepat. Teknologi ini sendiri terdiri atas perangkat lunak serta perangkat keras yang dibutuhkan dalam menyampaikan informasi tersebut. Contoh diantaranya adalah website, aplikasi mobile , dan aplikasi berbasis desktop. Aplikasi web (web app) adalah perangkat lunak yang berjalan di browser web dan dapat diakses melalui internet atau intranet. Sehingga mudah untuk digunakan oleh user dimana dan kapan saja.

Aplikasi berbasis website dapat dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan JavaScript. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP kita dapat membuat aplikasi server-side yang berfungsi untuk integrasi dengan database. Dengan JavaScript kita dapat membangun aplikasi client-side untuk interaktivitas dengan user atau sebagai graphical user interface .

Berdasarkan uraian di atas dapat dibuat aplikasi yang berfungsi untuk management hubungan dengan customer atau CRM ( Customer Relationship Management ).

* 1. Maksud dan Tujuan

Maksud dari pengembangan aplikasi manajemen hubungan dengan pelanggan (CRM) untuk Lembaga Bimbingan Belajar New Primagama powered by Zenius adalah untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan melalui pemanfaatan teknologi informasi. Dengan mengatasi kendala yang ada dalam sistem administrasi saat ini, terutama dalam hal pendaftaran manual dan pemantauan perkembangan siswa, aplikasi CRM ini diharapkan dapat menyediakan solusi digital yang lebih terintegrasi dan mudah digunakan.

Adapun tujuan penulisan laporan prakerin ini yaitu untuk:

1. Meningkatkan Efisiensi Administrasi: Mengurangi ketergantungan pada proses pendaftaran dan administrasi manual dengan menyediakan sistem pendaftaran online yang terintegrasi, sehingga mempercepat proses pendaftaran siswa baru dan memperbaiki akurasi data.
2. Mempermudah Pemantauan Perkembangan Siswa: Menyediakan alat yang memungkinkan pemantauan yang lebih efektif terhadap perkembangan akademis dan absensi siswa, termasuk pelaporan yang terstruktur dan mudah diakses oleh tutor dan orang tua.
3. Meningkatkan Kualitas Layanan: Menyediakan platform yang memungkinkan komunikasi yang lebih baik antara siswa, orang tua, dan tutor, serta meningkatkan responsivitas lembaga terhadap kebutuhan dan masalah yang dihadapi siswa.
4. Menyediakan Data dan Analisis yang Berguna: Mengumpulkan dan menganalisis data terkait aktivitas siswa, kinerja akademis, dan feedback untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik dan pengembangan strategi peningkatan kualitas bimbingan.
5. Memfasilitasi Interaksi yang Lebih Baik: Menyediakan antarmuka yang user-friendly untuk meningkatkan pengalaman pengguna, baik bagi siswa, tutor, maupun orang tua, melalui fitur-fitur interaktif dan mudah diakses.
6. Menjaga Keamanan dan Integritas Data: Memastikan bahwa semua data yang dikumpulkan dan dikelola dalam sistem CRM ini dilindungi dengan baik dan mematuhi standar keamanan informasi untuk mencegah kehilangan atau penyalahgunaan data.

Dengan pencapaian tujuan-tujuan tersebut, diharapkan Primagama dapat lebih efektif dalam melayani kebutuhan siswa dan meningkatkan kualitas bimbingan belajar secara keseluruhan.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Praktik kerja Industri ini yaitu salah satu syarat mengikuti Ujian Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024.

* 1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan Praktik Kerja Industri ini, Penulisan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. **Observasi**

Teknik yang digunakan dalam metode ini adalah dengan cara wawancara secara langsuung kepada pihak yang terkait untuk mengetahui informasi apa saja yang diperlukan kecamatan.

1. **Wawancara**

Teknik yang digunakan dalam metode ini adalah dengan cara wawancara secara langsung kepada pihak yang terkait untuk mengetahui informasi data-data apa saja yang diperlukan

1. **Studi Pusaka**

Kajian pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan buku, jurnal, dan referensi lainnya yang dibutuhkan baik yang ada di perpustakaan, internet, maupun literatur-literatur lainnya sebagai landasan penyusunan Laporan Praktik Kerja Industri.

* 1. Ruang lingkup

Ruang lingkup pada aplikasi perancangan sistem Absensi

digunakan untuk melakukan absen pada karyawan, Dan yang dapat memasuki website tersebut hanya karyawan kecamatan maupun kelurahan saja.

* 1. Sistematika Penyusunan Laporan

Penulisan laporan ini menggunakan sistematika penulisan yang dapat memberikan gambaran tentang laporan dan susunan mengenai hubungan antar bab yang satu dengan bab yang lainnya. Sebagai gambaran singkat tentang laporan ini penulis akan mengulas beberapa hal dan yang menjadi sistematika penulisan laporan ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, maksud dan tujuan praktik kerja lapangan, metode pengumpulan data, ruang lingkup dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini terdiri dari konsep teori pendukung. Dalam teori pendukung terdapat sub-sub yang digunakan dalam pembuatan *website* yaitu Pengertian Perancangan, Sistem, Absen, *Website*, *Framework*, *Laravel*, *Database*, MySQL, Internet, *Flowchart*, PHP, Xampp, VS*code*, *Bootstrap*, CSS, HTML, *Javascript* dan *Jquery.*

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan mengenai tinjuan umum perusahaan yaitu Sejarah Perusahaan, Visi Misi Perusahaan, Struktur dan Fungsi Perusahaan, Rancangan *Database* dan Relasi, *Flowchart* dan Rancangan Antarmuka.

BAB IV PENUTUP

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

BAB II  
LANDASAN TEORI

* 1. Pengertian Perancangan

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

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Perancangan adalah sebuah proses setelah analisis untuk merancang suatu sistem.

* 1. Pengertian Sistem

Menurut Lestari dan Amri (2020:7) mengemukakan bahwa sistem adalah dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi membentuk kesatuan kelompok sehingga menghasilkan satu tujuan.

Jadi dari pendapat yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu.

* 1. Pengertian Absensi

Absensi adalah sebuah kegiatan pengambilan data guna untuk mengetahui jumlah kehadiran pada suatu acara. Setiap kegiatan pasti membutuhkan absensi untuk mengetahui peserta/karyawan masuk atau tidak.

* 1. Pengertian Website

Menurut Suryansah (2020:79) menyatakan bahwa “*Website* adalah fasilitas dari *Hypertext* yang memiliki fungsi untuk menampilkan data berupa *text,* gambar, suara, animasi dan data multimedia dan jika ingin dapat menguasai *website* maka diperlukan mengenal bahasa pemrograman web yaitu *HTML dan PHP*.”

Menurut Ibnu Sa’ad (2020:3) menyatakan bahwa “*Website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang dapat diakses oleh *browser* dan mampu memberikan informasi yang berguna bagi para pengaksesnya. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman webyang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman webdengan halaman web lainnya disebut dengan *hyperlink*,sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.”

*Website* sendiri terbagi menjadi 3 jenis, yaitu *website* *statis*, *website* *dinamis* dan *website* *interaktif*. *Website* statis adalah *website* yang isinya sangat jarang diubah. *Website* dinamis adalah *website* yang isinya selalu berubah-ubah setiap saat. Sedangkan *website* interaktif adalah *website* dimana *user* dan *admin*/*user* dan *user* lainnya dapat berinteraksi atau berkomunikasi.

* 1. Pengertian Framework

Menurut Yudhanto dan Adi (2019:10), *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 *variable*, *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 sebuauh aplikasi.

* 1. Pengertian 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)”.

*Laravel* dibangun dengan konsep MVC, yaitu *Model View Controller*. *Model* berfungsi dalam pengelolaan basis data. *View* berfungsi mengatur tampilan ke *user*. *Controller* berfungsi sebagai bagian yang menjembatani *Model* dan *View*.

* 1. Pengertian Database

Menurut Yudhanto dan 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 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.*

1. *Data Manipulation Language (DML)*

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

1. *Data Control Language (DCL)*

Digunakan untuk pengontrolan data dan server *database*.

* 1. Pengertian MySQL

Menurut Faisal dalam (Risdiansyah, 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.

* 1. Pengertian 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, “Internetadalah 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.”

* 1. Pengertian Flowchart

Menurut Wibawanto (2017:20) 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”.

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

* 1. Pengertian PHP (Hyper Text Prepocessing)

Menurut Enterprise (2018:1) menyatakan bahwa “PHP merupakan bahasa pemograman 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:

1. PHP dapat digunakan untuk membuat, menambahkan, menghapus, dan mengubah data yang ada di *database* (CRUD).
2. PHP dapat digunakan untuk membuat, membuka, membaca, menulis, menghapus, dan menutup file di *server*.
3. PHP dapat mengontrol akses pengguna.
   1. Pengertian 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)”.

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.”

* 1. Pengertian Visual Studio Code

*Visual Studio Code* adalah sebuah *code editor* gratis yang bisa dijalankan di perangkat dekstop *Windows, Linux*, dan *MaxOS*. *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 mengedit *source* *code* berbagai bahasa pemrograman. Misalnya, seperti *JavaScript*, *TypeScript*, dan *Node*.*js*.

* 1. Pengertian Bootstrap

Menurut Alatas (2020:30) menyatakan bahwa “*Bootstrap* adalah *framework* atau *tools* CSS yang memudahkan pengembangan untuk membangun *website* menarik dan *responsive*.”

Menurut Nugroho & Setiyawati (2019) menyatakan bahwa “*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.

* 1. Pengertian CSS (Cascading Style Sheet)

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

Menurut wahyudi (2017) 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.

* 1. **Pengertian HTML (Hypertext 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*.

* 1. Pengertian Javascript

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

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.

* 1. Pengertian JQuery

Menurut Sulistiono (2018:4) menyatakan bahwa “JQuery merupakan sebuah *framework* berbasiskan *Javascript*. *JQuery* sama dengan *Javascript*, 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 disimpulkan bahwa, *JQuery* adalah perpustakaan dari *Javascript* yang berjalan pada sisi *server*, dan dapat berjalan di dalam HTML, atau bahasa pemrograman web lainnya.

BAB 3

HASIL DAN PEMBAHASAN

* 1. Sejarah Kecamatan Cinere

Kecamatan Cinere merupakan salah satu dari 11 Kecamatan yang ada di Kota Depok. Kecamatan Cinere merupakan pemerkaraan dari wilayah Kecamatan Limo sejak tanggal 30 November 2009 yang terdiri dari 4 Kelurahan, yaitu: Kelurahan Cinere, Kelurahan Pangkalan Jati, Kelurahan Gandul dan Kelurahan Pangkalan Jati Baru. Kecamatan Cinere dibentuk berdasarkan peraturan pemerintah Nomor 8 Tahun 2007 tentang Pembentukan Kecamatan di Kota Depok tanggal 30 November 2009 dengan susunan organisasi dan tata kerja disusun berdasarkan peraturan Walikota Nomor 50 tahun 2008 tentang Rincian Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Kecamatan.

* 1. VISI DAN MISI

**VISI**

-Terwujudnya Kecamatan Cinere yang sejahtera

**MISI**

1. Meningkatkan kualitas sumber daya pemerintahan.

2. Meningkatkan pembangunan infrastruktur lingkungan.

3. Meningkatkan pemberdayaan ekonomi masyarakat.

4. Meningkatkan kualitas pelayanan publik.

5. Meningkatkan sumber daya sosial dan patisipasi masyarakat.

* 1. Struktur dan Fungsinya

1. **Struktur**

**Gambar 3.1 Bentuk Struktur Organisasi**

1. **Fungsi**
2. **Kepala Cabang (*Branch Manager*)**

**Kepala Cabang berperan untuk** Melakukan pengawasan dan koordinasi semua kegiatan operasional di kantor cabang. Memimpin berjalannya kegiatan pemasaran di kantor cabang. Melakukan monitoring pada semua kegiatan operasional dalam lingkup kantor cabang yang dipimpinnya tersebut.

1. **Manajer dukungan bisnis (*Business Support Manager*)**

Manajer dukungan bisnis bertanggung jawab untuk mengawasi operasi dan fungsi harian unit bisnis, departemen, atau proyek. Mereka memastikan bahwa tim dukungan bisnis memberikan layanan berkualitas tinggi dan tepat waktu kepada pelanggan internal dan eksternal, seperti TI, SDM, keuangan, pemasaran, atau penjualan.

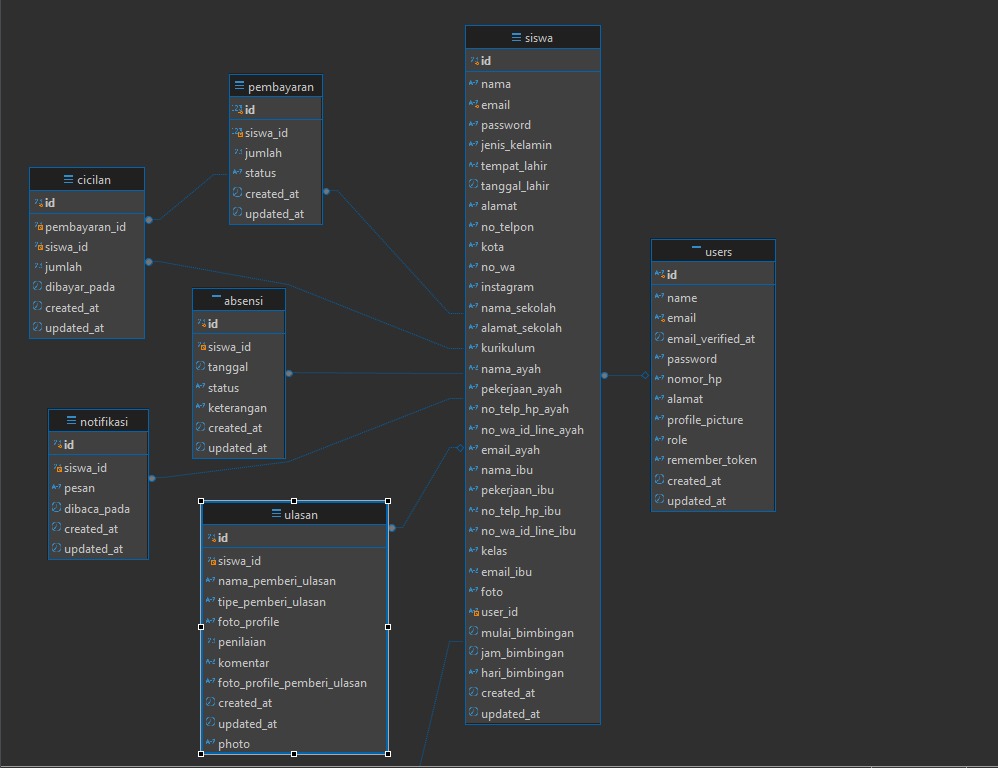
1. **Staf Keuangan (*Staff Finance*)**

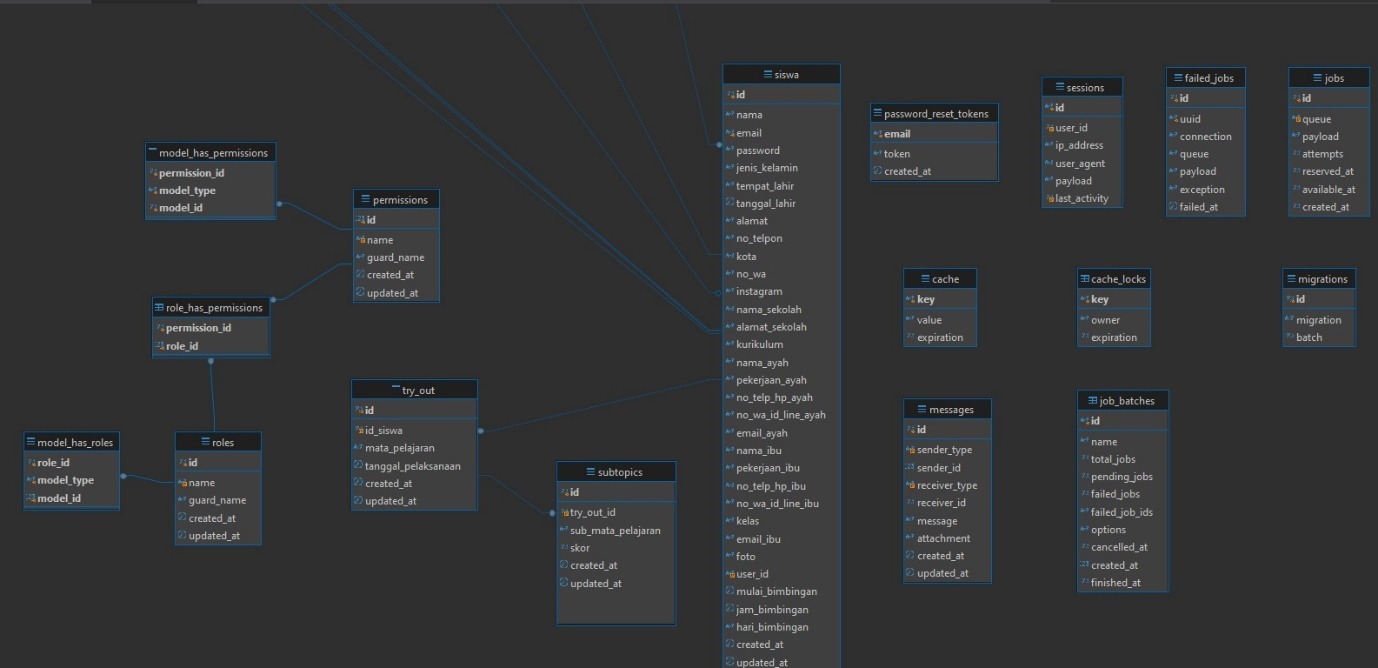
Staf Keuangan berperan untuk mengatur segala urusan keuangan yang menyangkut perusahaan. Urusan keuangan yang dipegang tim keuangan antara lain pencatatan transaksi, mengelola pemasukan dan alur kas serta melakukan kegiatan akuntansi termasuk pembayaran.

1. **Pelayanan Konsumen (*Customer Service*)**

Customer service atau CS adalah layanan yang diberikan perusahaan kepada pelanggan, baik sebelum maupun sesudah transaksi pembayaran. Customer service bertujuan untuk memberikan pengalaman positif kepada pelanggan, sehingga mereka merasa dihargai dan tetap setia kepada perusahaan.

* 1. Rancangan *Database* dan Relasi





**Gambar 3.1 Rancangan Database dan Relasi**

\* = Primary Key

 \*\* = Foreign Key

= One to One Relationship

 = One to Many Relationships

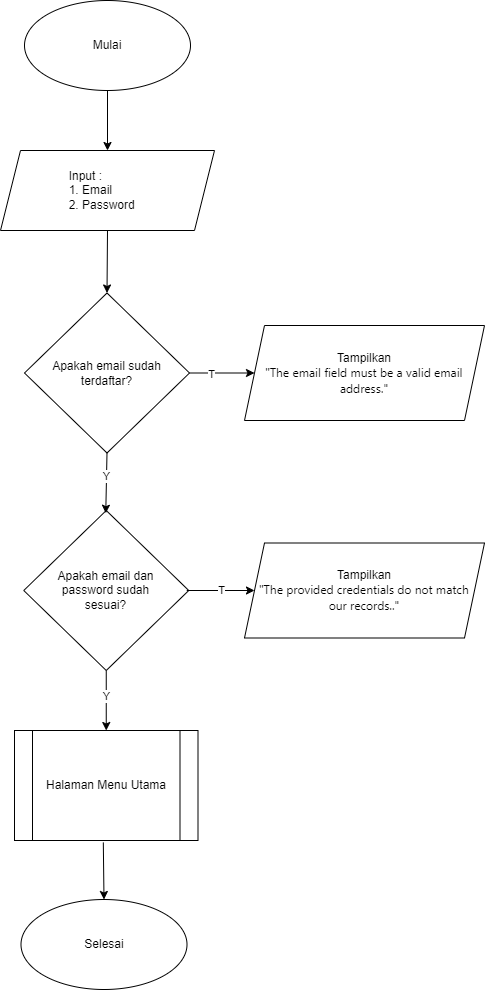
* 1. *Flowchart*

*Flowchart* program digunakan untuk menggambarkan alur jalannya

Suatu program, untuk mempermudah melihat jalannya program-program

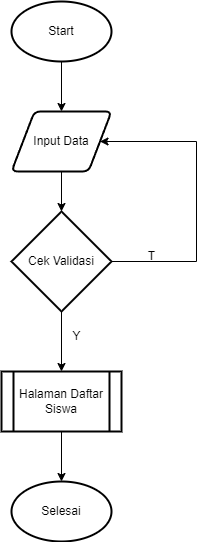
Ini, maka penyusun membuat *Flowchart* seperti berikut:

1. ***Flowchart Login***



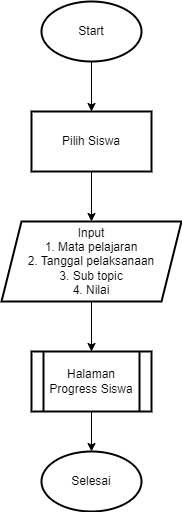
**Gambar 3.2 *Flowchart* login**

1. Flowchart Registrasi Siswa

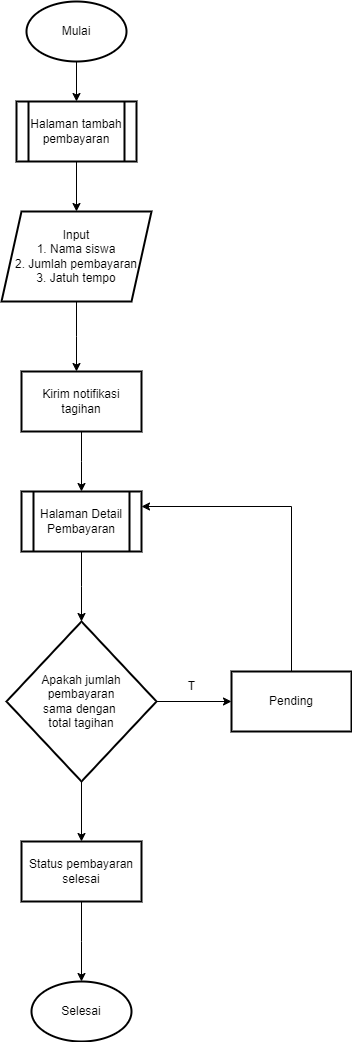


**Gambar 3.3 *Flowchart* Registrasi Siswa**

1. Flowchart Progres Siswa

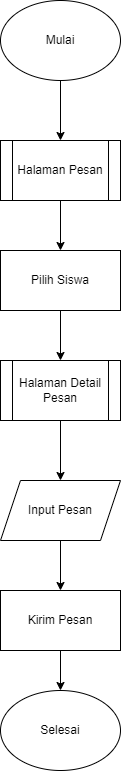


**Gambar 3.4 *Flowchart* Progres Siswa**

1. ***Flowchart* Pembayaran**

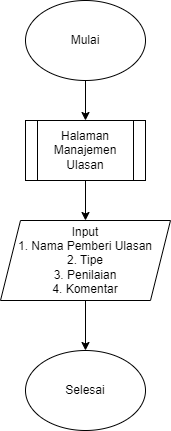
**Gambar 3.5 *Flowchart* *Pembayaran***

1. ***Flowchart* Pembayaran**



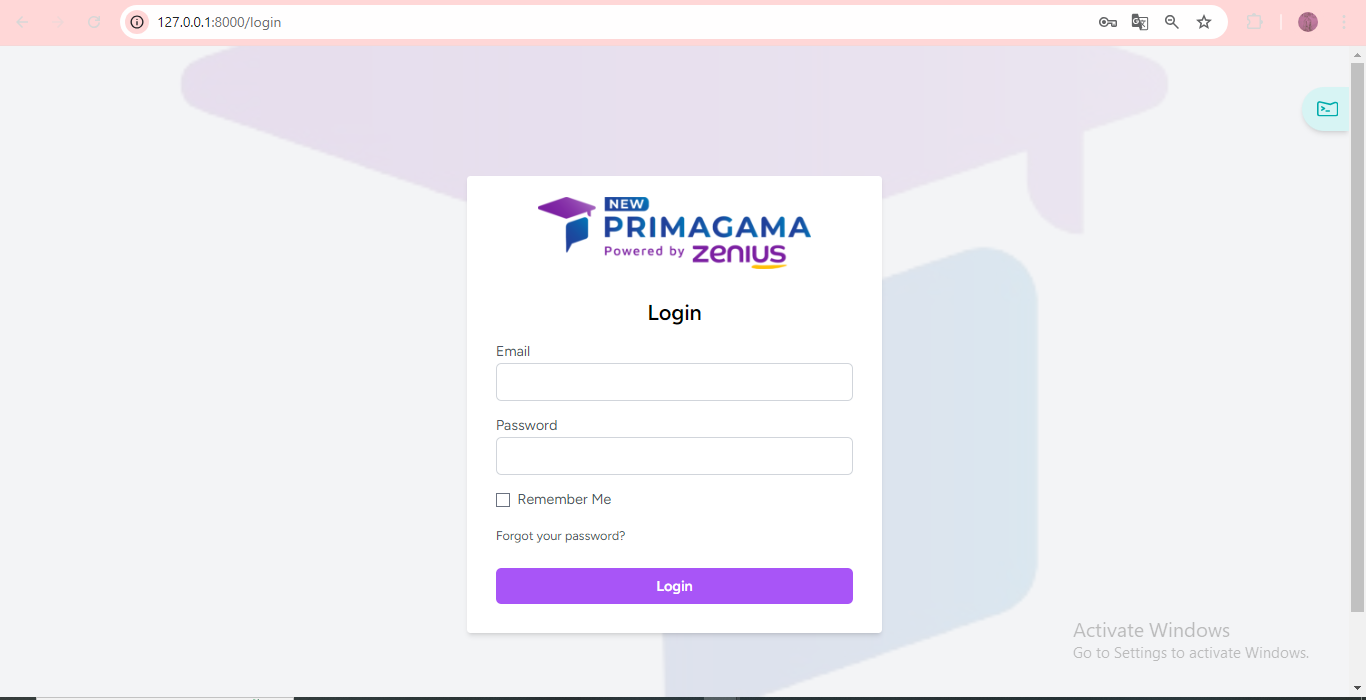
**Gambar 3.5 Flowchart Pembayaran**

1. ***Flowchart* Ulasan**

****

* 1. Rancangan Antarmuka

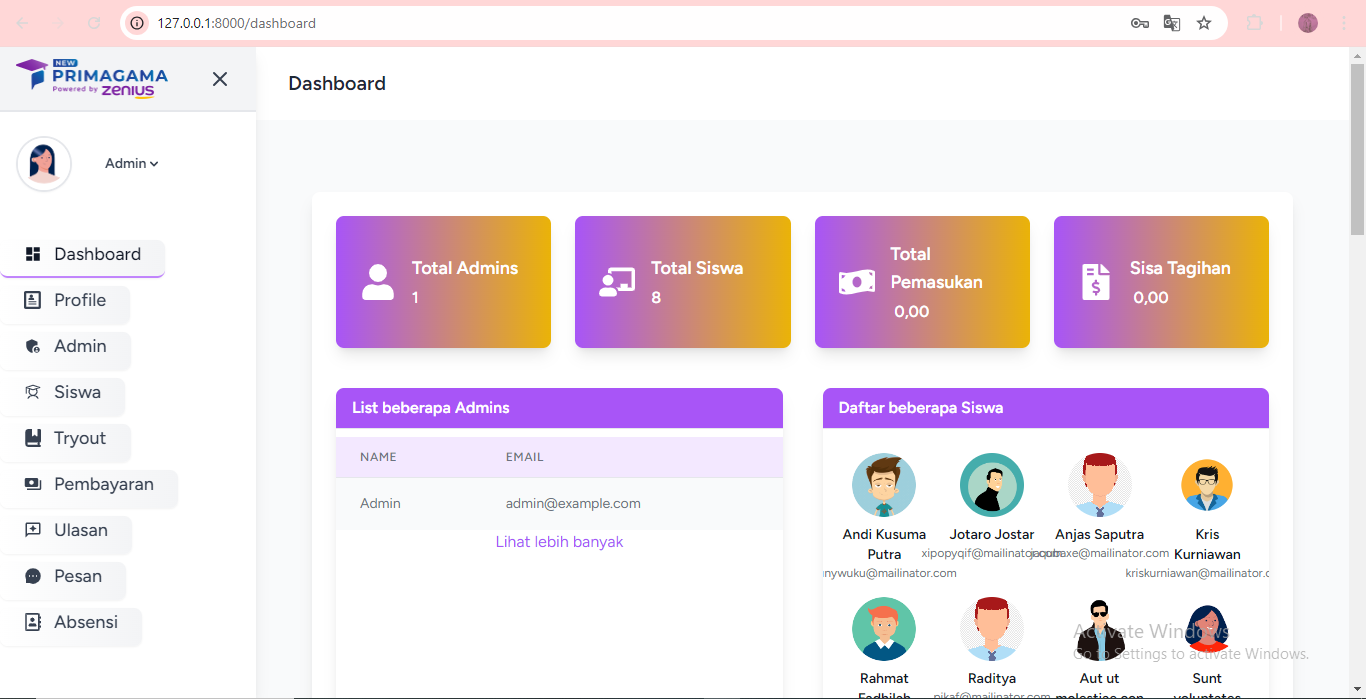
1. **Halaman *Login***



**Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Login**

Halaman login merupakan halaman yang berfungsi untuk mengakses halaman dashboard atau halaman utama dari website Aplikasi Customer Relationship Management, pada halaman login tersebut terdapat dua field yaitu email dan password.

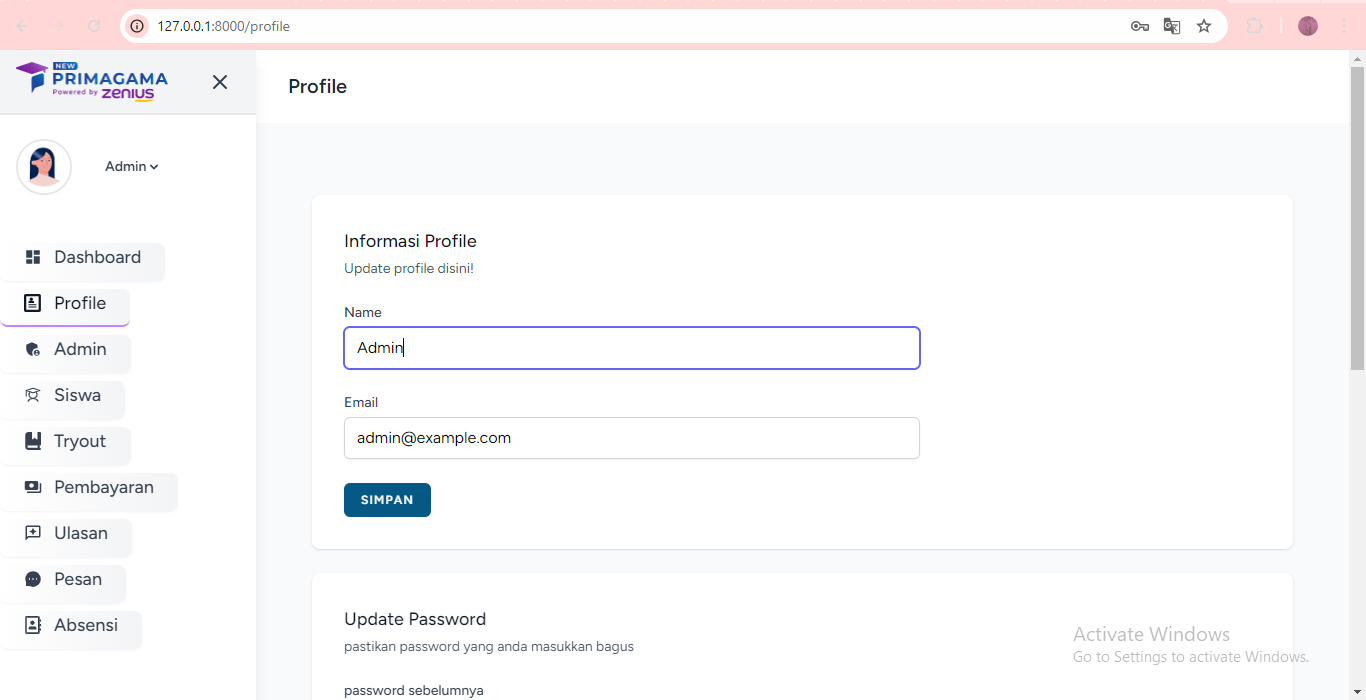
1. **Halaman *Dashboard***



**Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Dashboard.**

Tampilan ini menyediakan informasi singkat tentang status siswa, admin, pemasukan, dan tagihan, yang sangat berguna bagi admin cabang atau operator sistem untuk melihat data secara cepat.

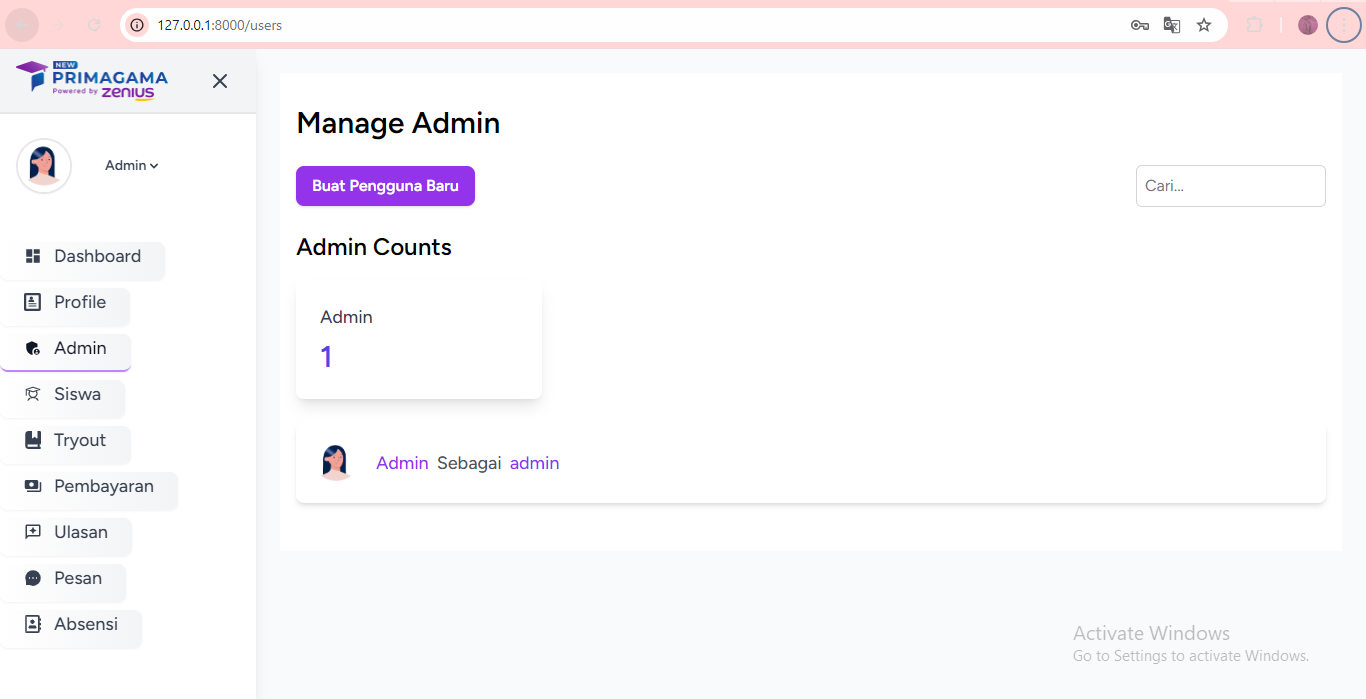
1. **Halaman Informasi Profil**

****

**Gambar 3.9 Rancangan Halaman Informasi Profil**

Pada halaman Pengaturan Admin bla bla bla blaa

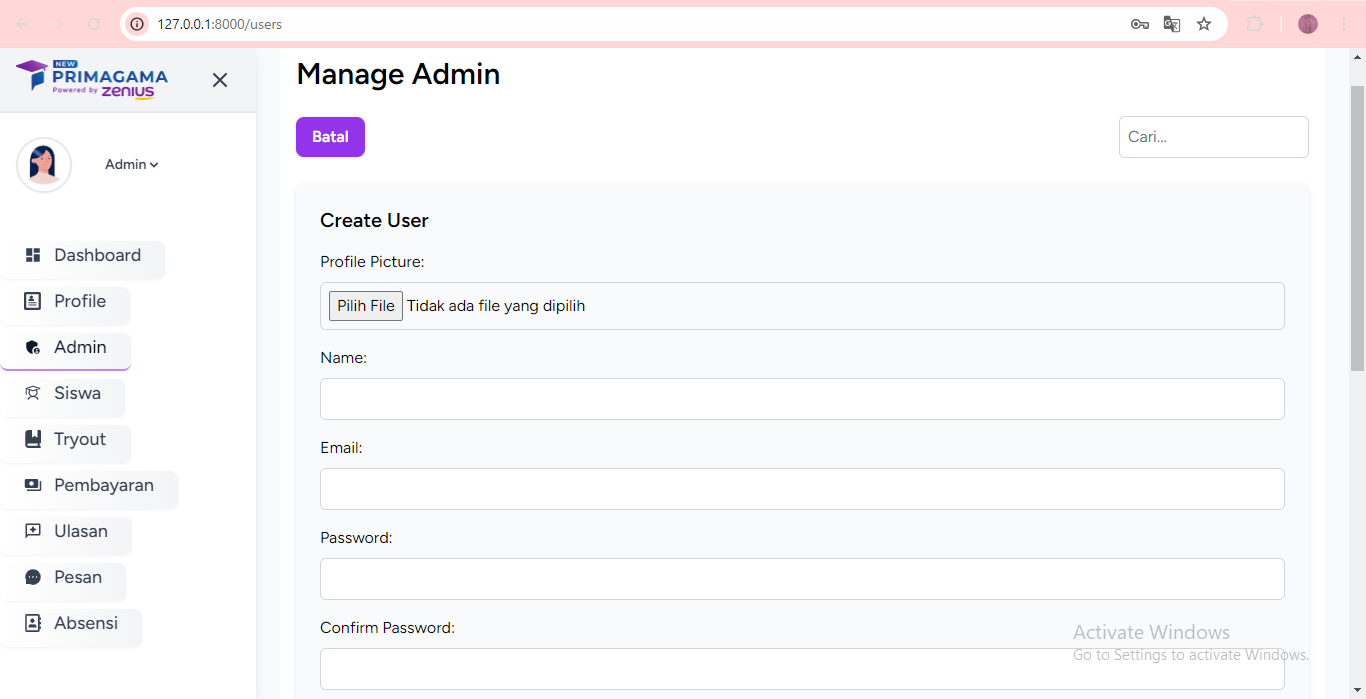
1. **Halaman Pengaturan Admin**



**Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Pengaturan Admin.**

Pada halaman Pengaturan Admin bla bla bla blaa

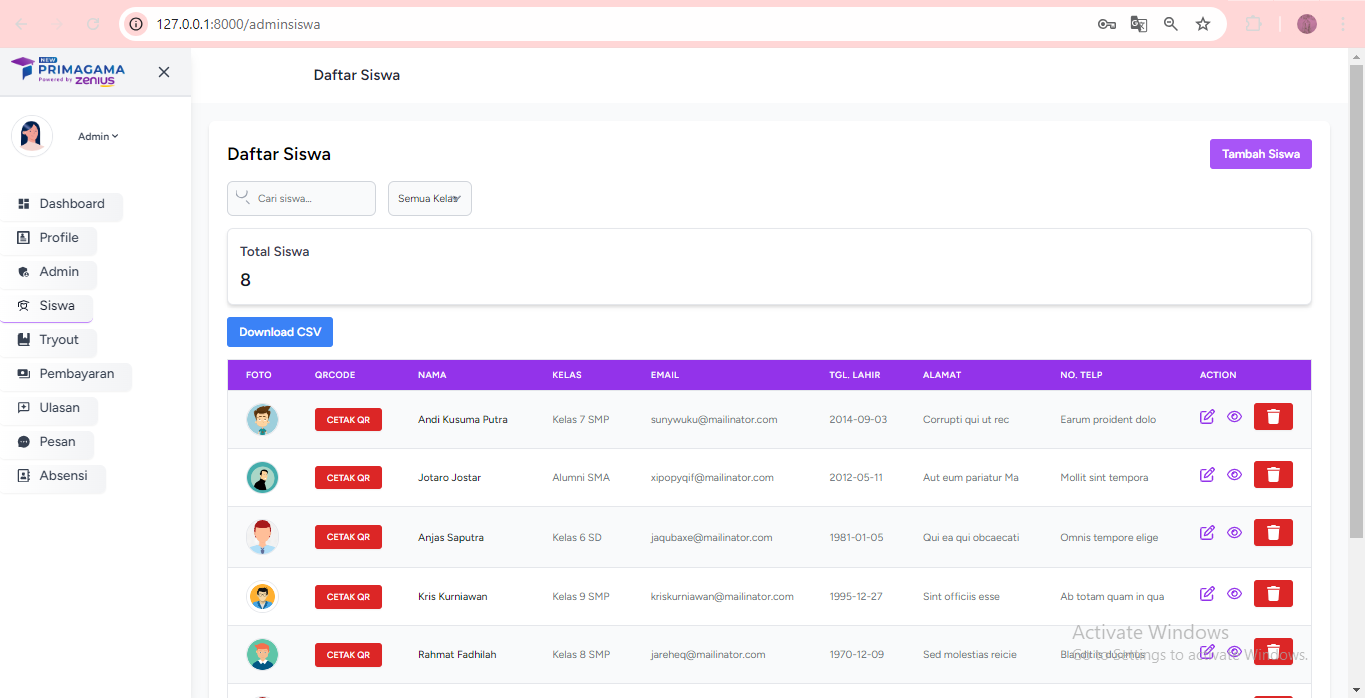
1. **Halaman Create Pengaturan Admin**



**Gambar 3.10 Rancangan Create Pengaturan Admin**

Pada halaman Create Pengaturan Admin njxvcdbxhsvbhd cbsjbcdbchsbdjshbhcdbc sbcbshcdcjh bcbcbhdbfhb djbhbfdsbdj jbdsbfcdb cx cbvdjvcj cjdbcdjvbd.

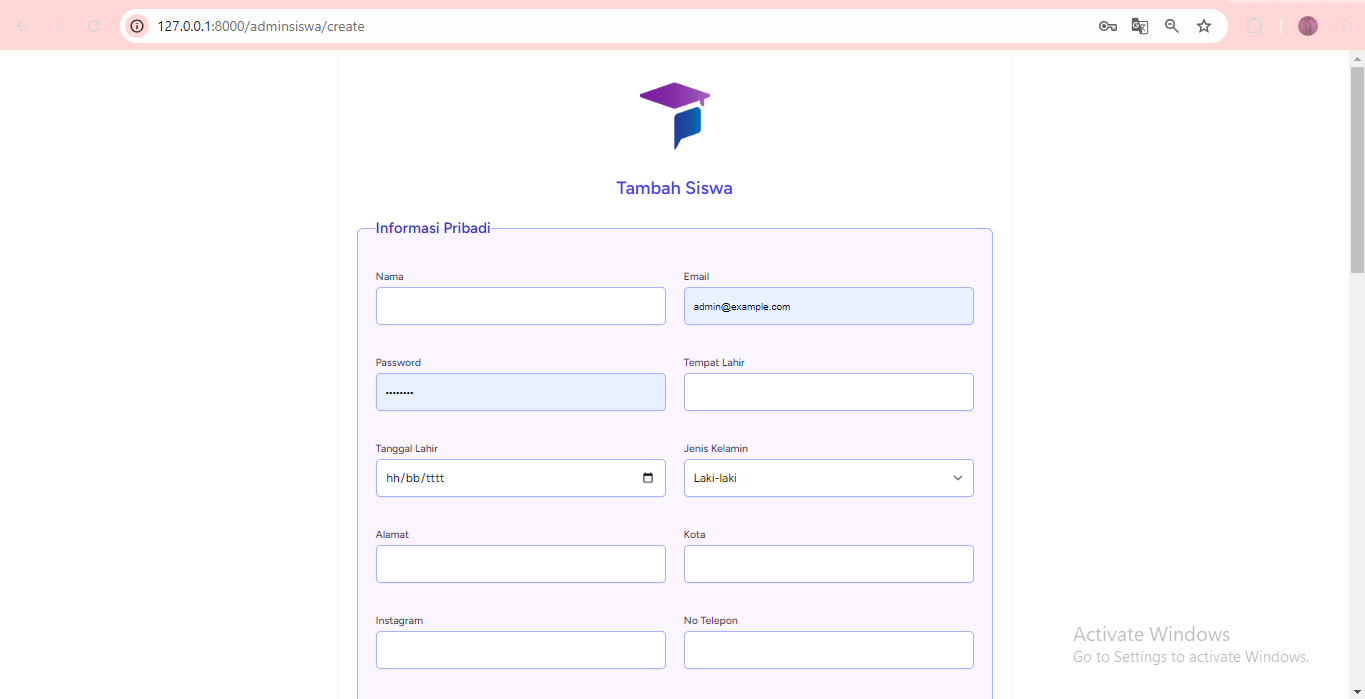
1. **Halaman Tambah Karyawan**

****

**Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Tambah Data Karyawan**

Pada halaman input data Karyawan berfungsi untuk menginput data yang berada pada Kecamatan, dimana data yang diinput berupa nama, email, nomor telp, password dan jabatan.

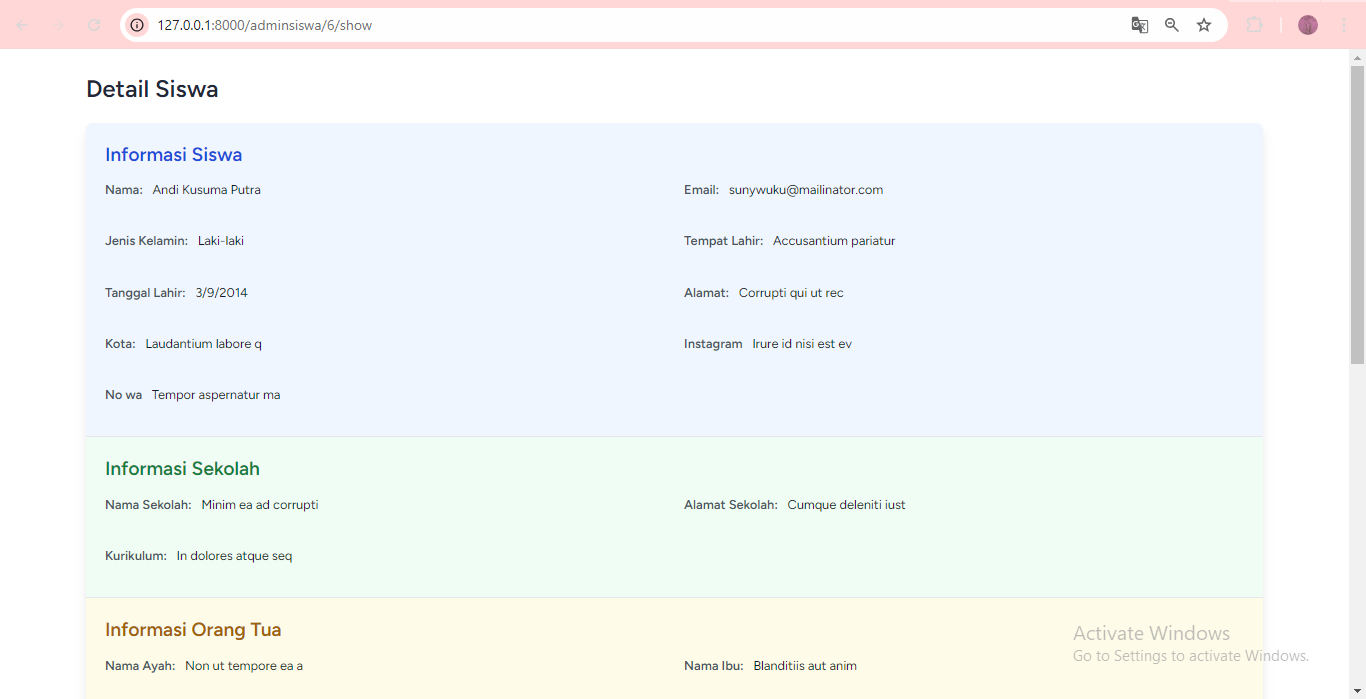
1. **Edit Data Karyawan**



**Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Edit Data Karyawan**

Pada halaman edit data pengguna berfungsi untuk merubah data apabila ada kesalahan saat admin menginput data pengguna.

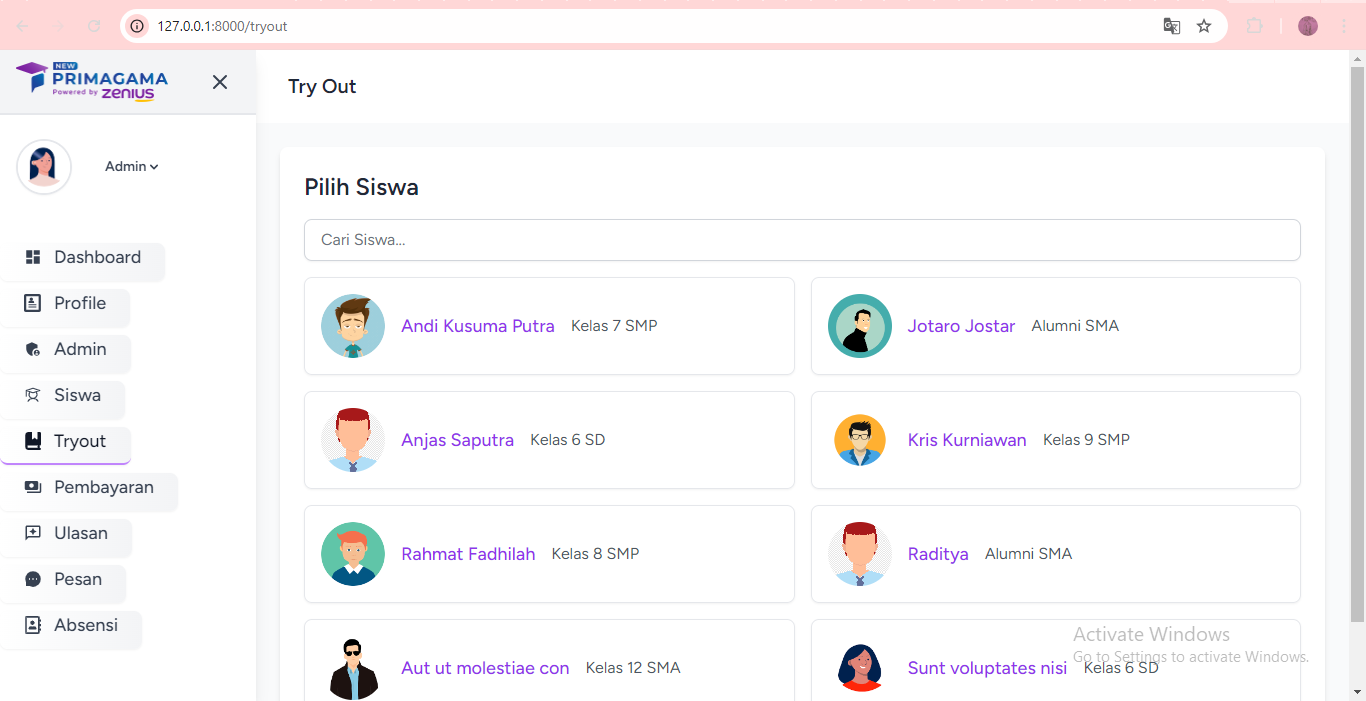
1. **Tambah Data Hari libur**



**Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Tambah Data Hari Libur**

Pada halaman input data Hari Libur berfungsi untuk menginput data para karyawan yang sedang libur, dimana data yang di input berupa nama, keterangan, dan tanggal/bulan/dan tahun.

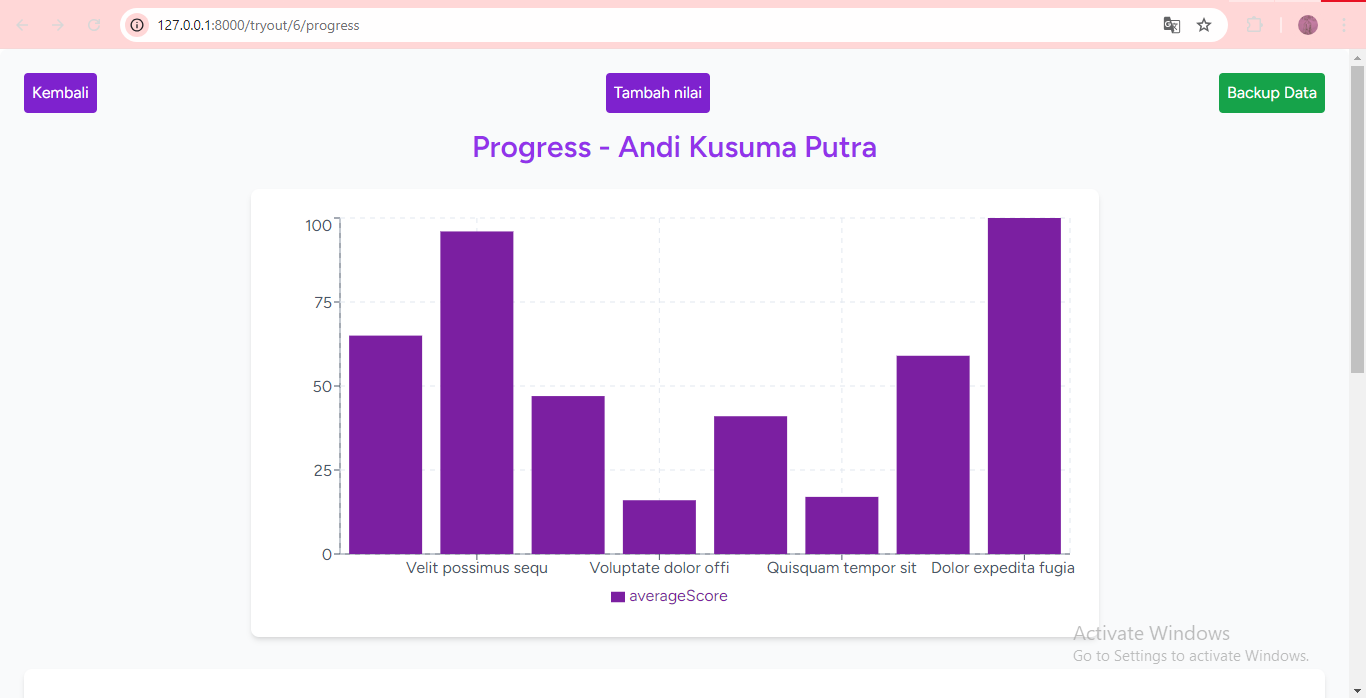
1. **Edit Data Hari Libur**

****

**Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Edit Data Hari Libur**

Pada halaman edit data pengguna berfungsi untuk merubah data apabila ada kesalahan saat admin menginput data pengguna.

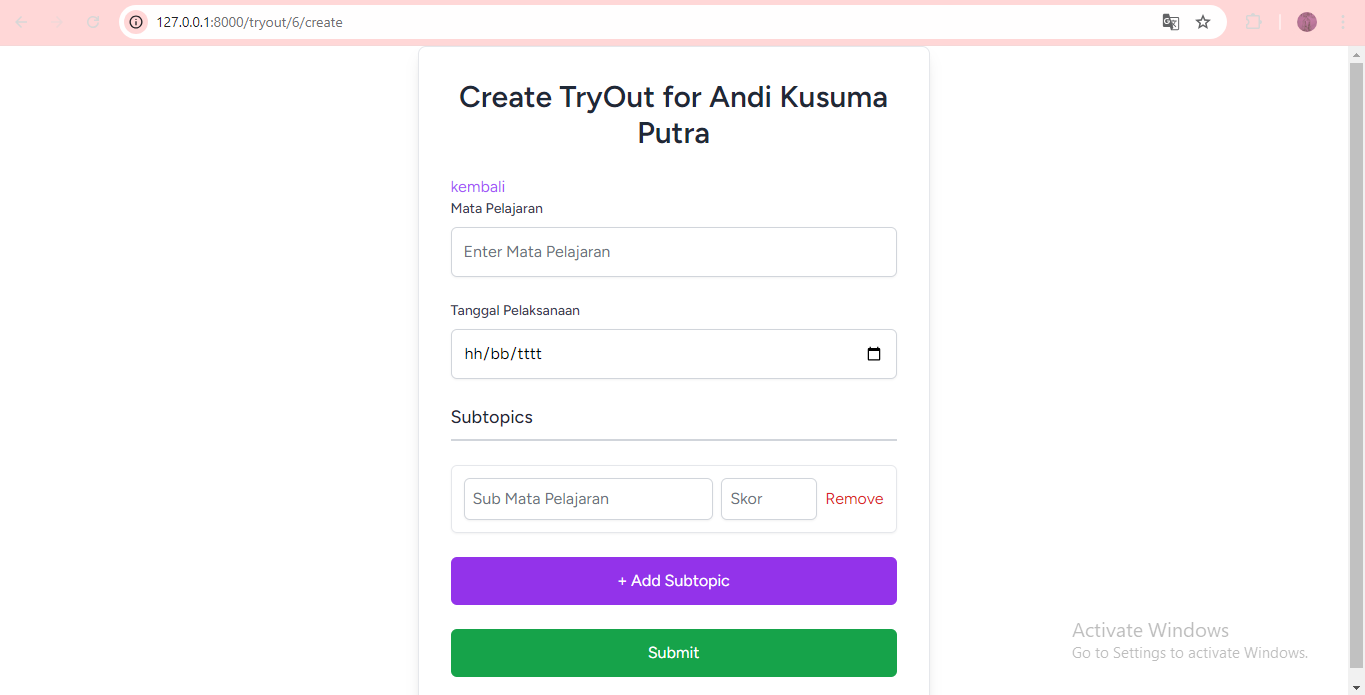
1. **Tambah Data Absensi**



**Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Tambah Data Absensi**

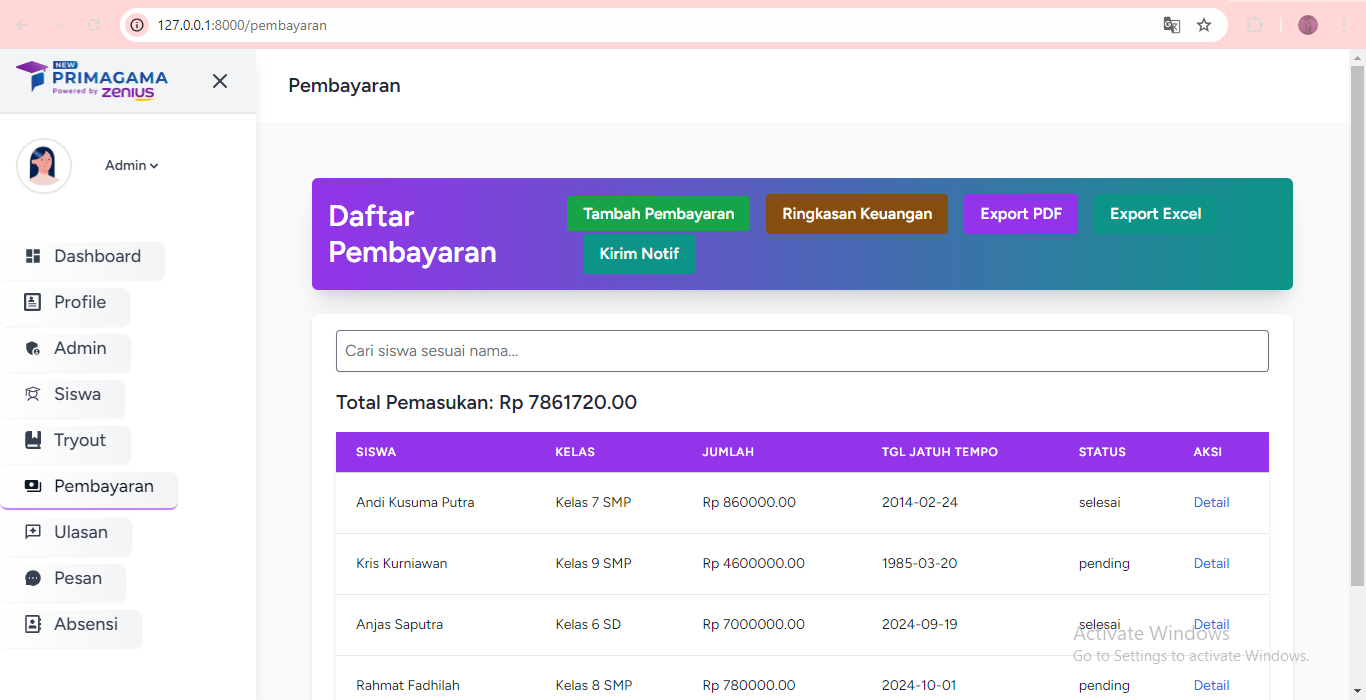
Pada halaman input data Absensi berfungsi untuk menginput data para karyawan yang Hadir saat apel pagi, dimana data yang diinput berupa nama, keterangan, waktu masuk, dan waktu pulang.

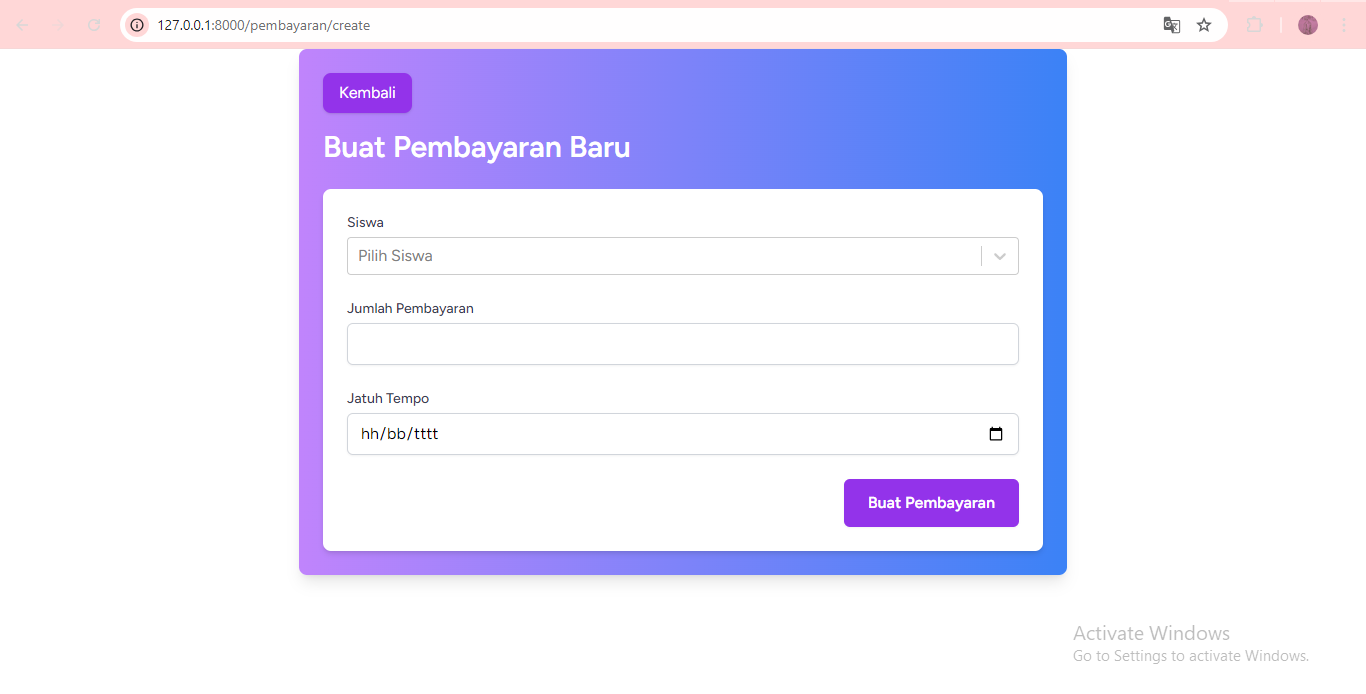
1. **Daftar kehadiran**

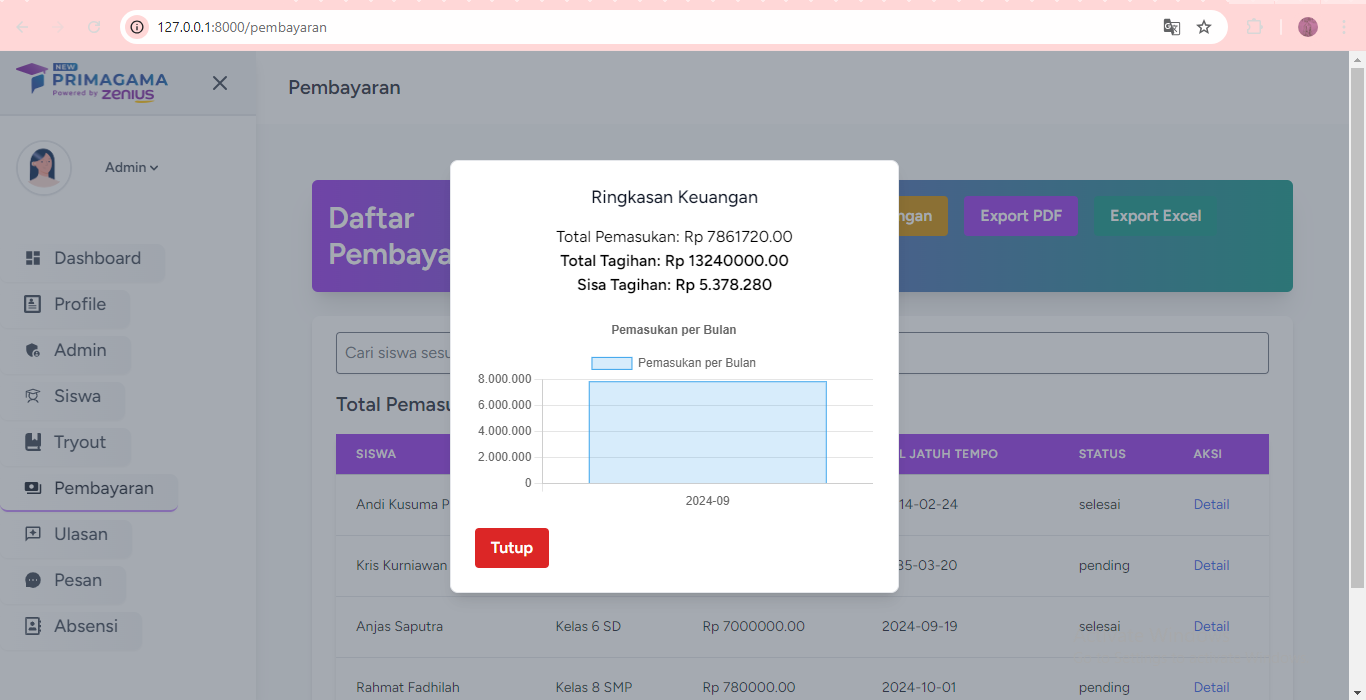


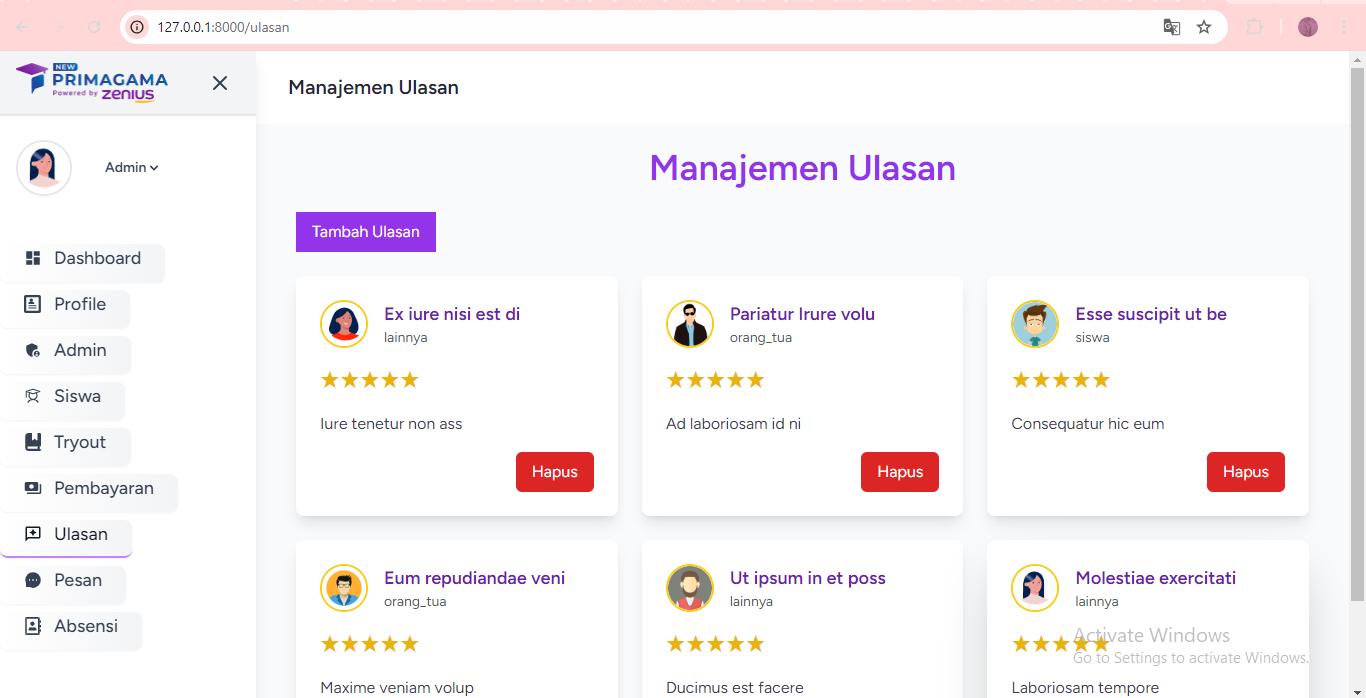
**Gambar 3.16 Rancangan Daftar/Data Absensi**

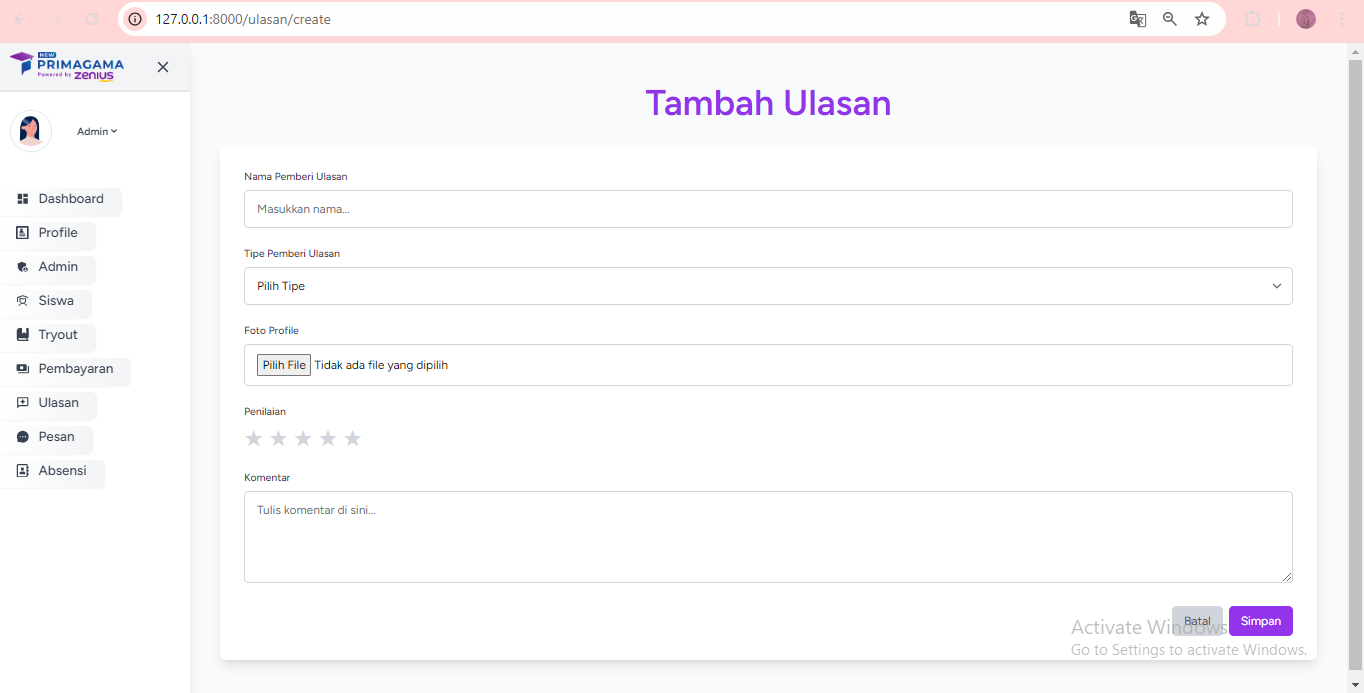
Pada halaman Daftar Absensi berfungsi untuk melihat semua data para karyawan yang hadir saat apel pagi.

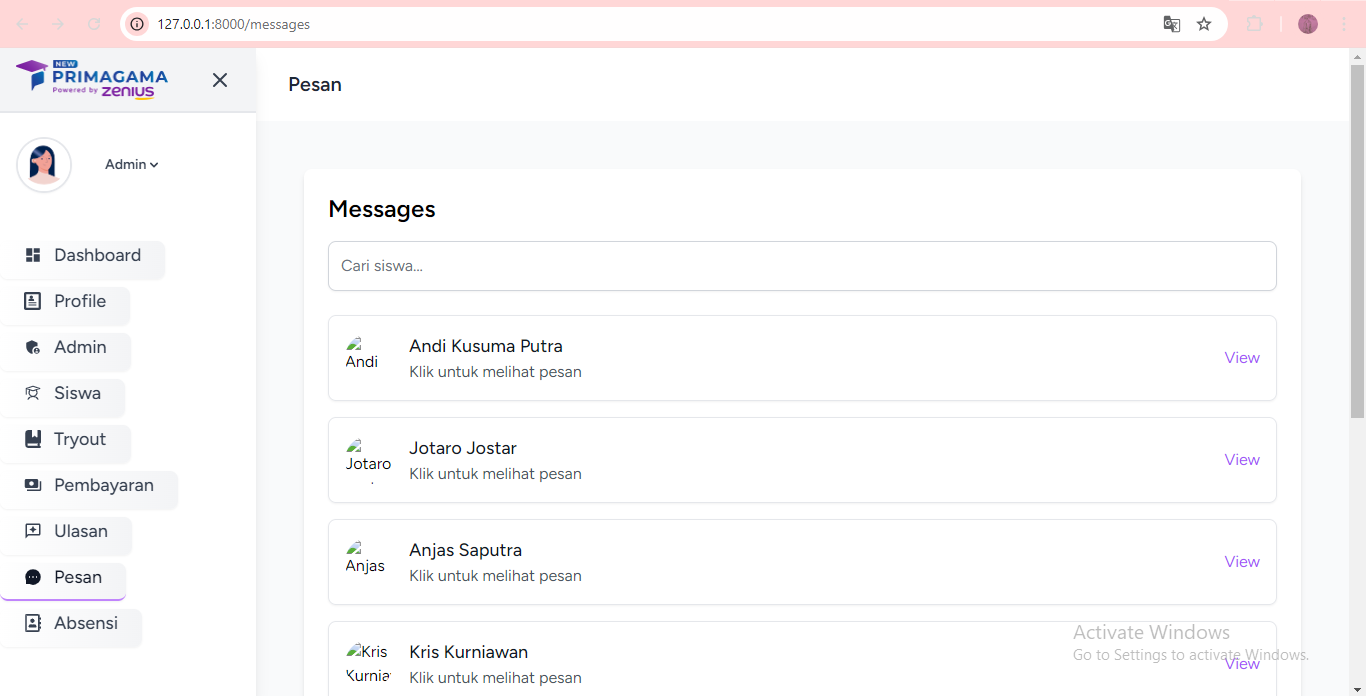


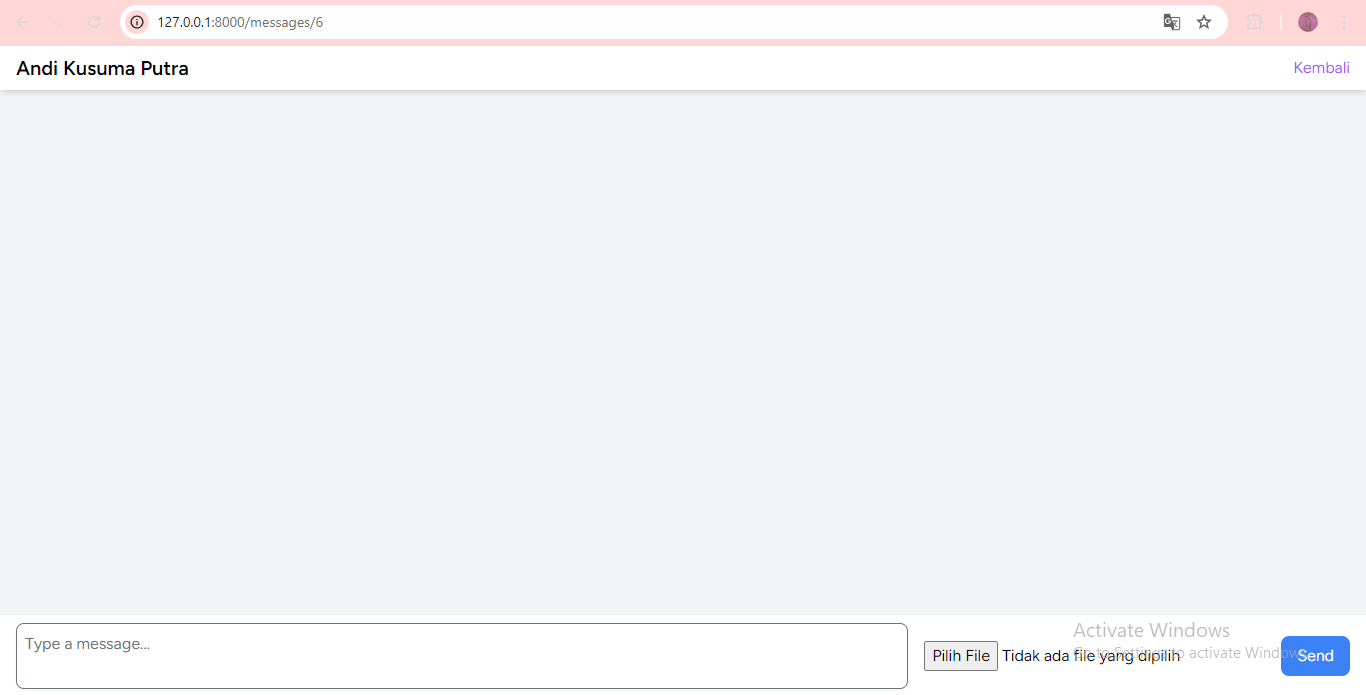


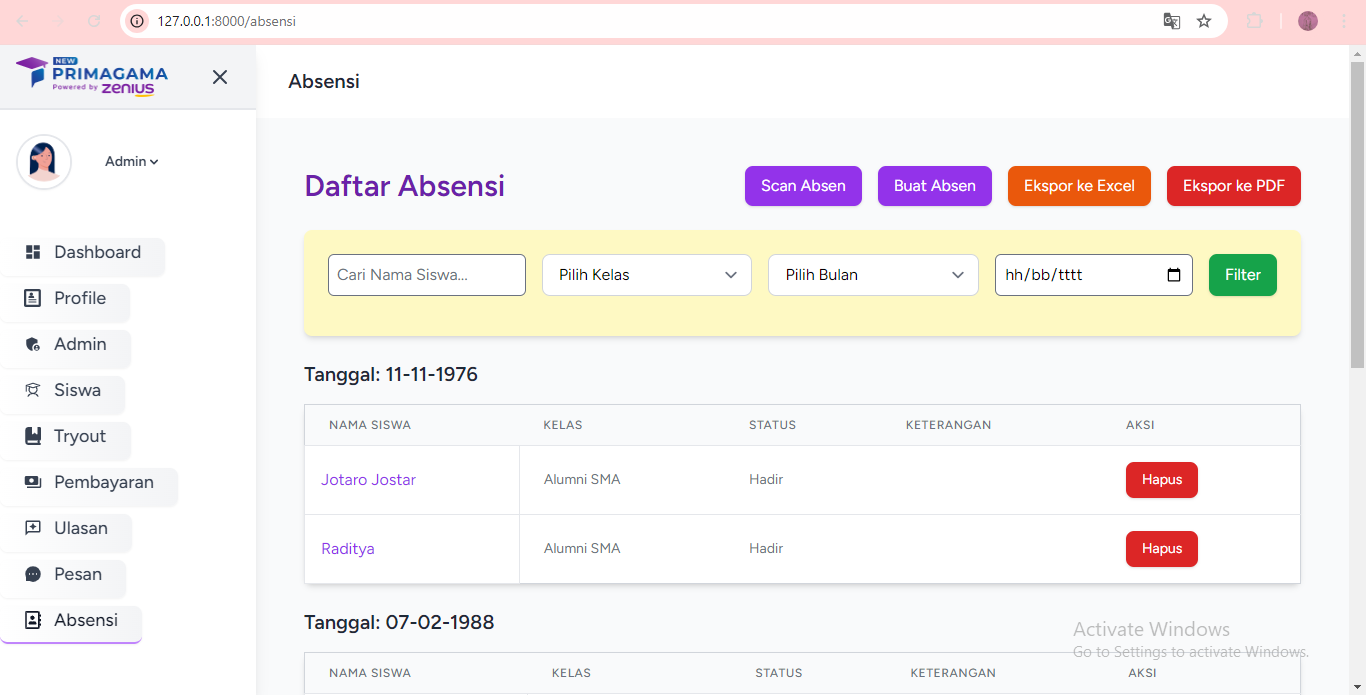


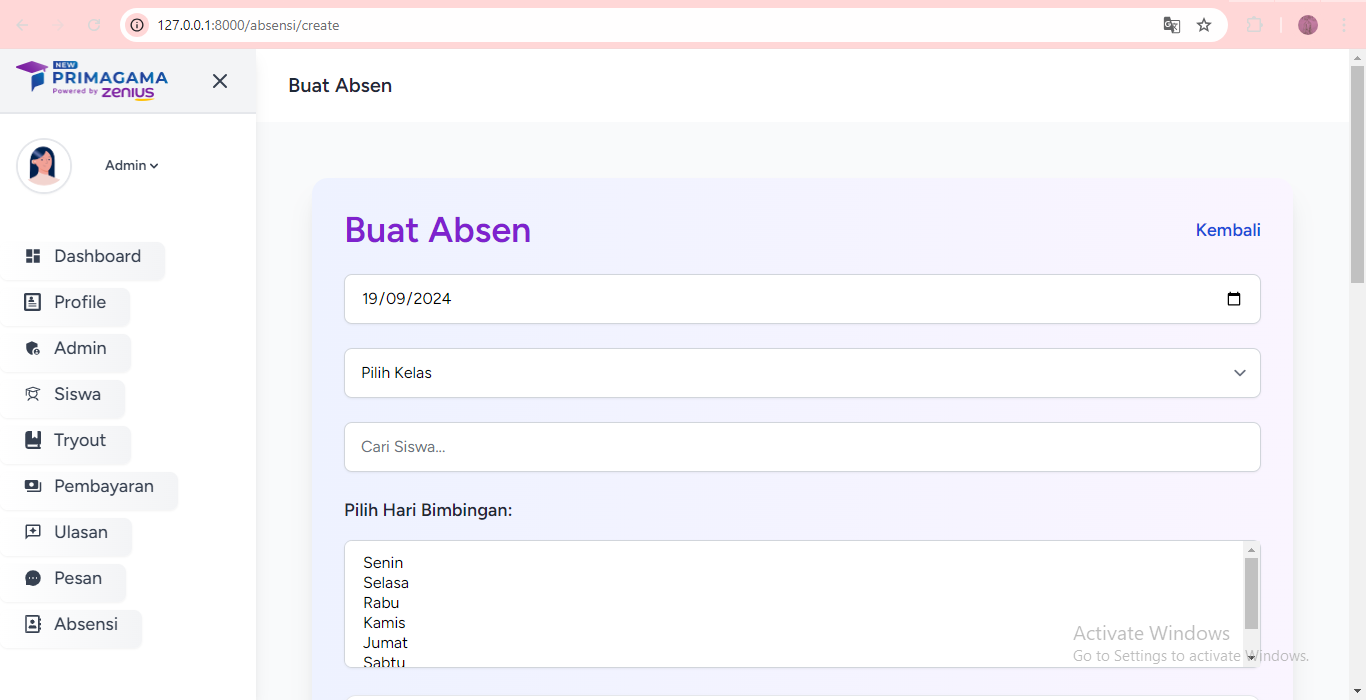


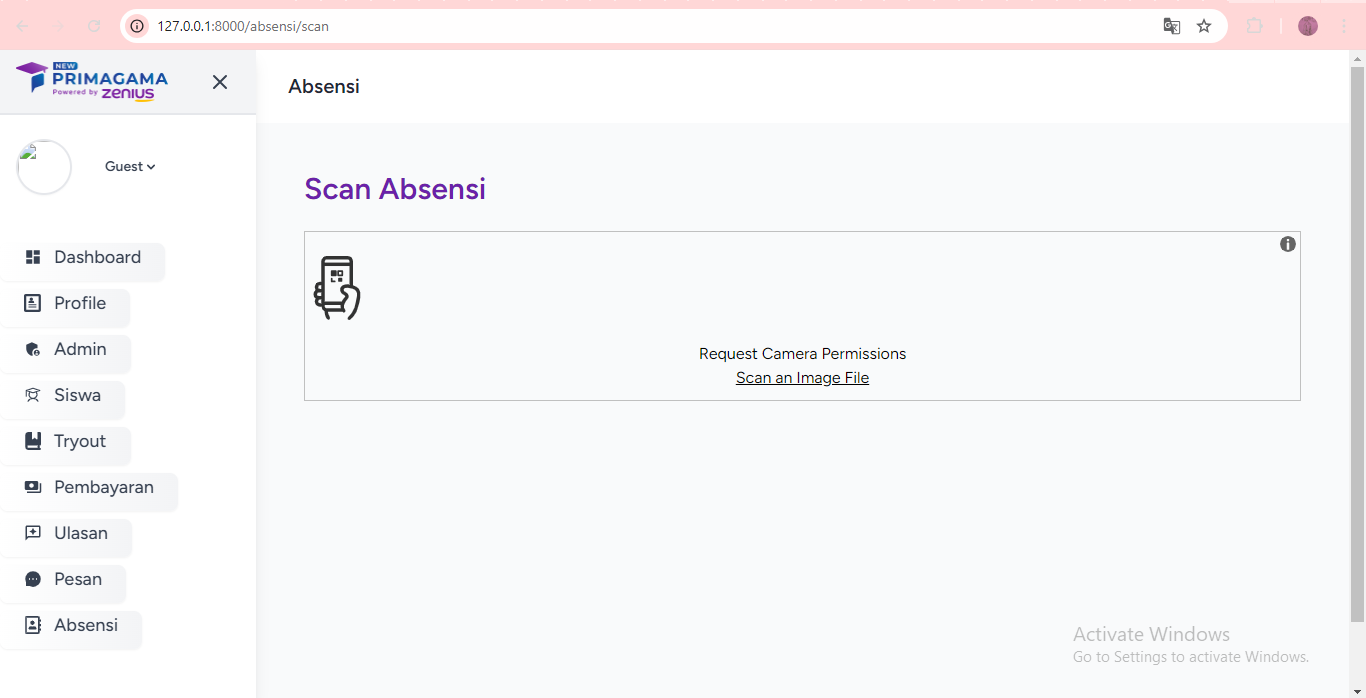












BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dalam penulisan laporan Praktik Kerja Industri ini telah diuraikan bagaimana sistem absensi apel pagi. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem absensi ini akan mempermudah para karyawan dalam pengolahan data. Untuk melakukan penambahan, perubahan, penghapusan dan penyimpanan data yang diperlukan dalam absensi dan mempercepat dalam melakukan apel pagi setiap hari Rabu dan laporan ke Camat.

4.2. Saran

Pada praktik kerja industri yang dilakukan pada SMK Informatika Utama, maka saran untuk sistem absensi yang dapat dilakukan oleh penelitian ini adalah adanya pelatihan dalam mengoperasikan sistem baru sehingga pihak Kecamatan dengan mudah melihat para karyawan yang ada dan hendaknya sistem dikembangkan untuk lebih dinamis misalnya untuk pengolahan absensi SMK Informatika Utama.

DAFTAR PUSTAKA

**BUKU**

Heru Sulistiono. 2018. Coding Mudah Dengan *Codelgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable*. Jakarta: PT Gramedia

Hidayatullah, Priyanto dan Jauhari Khairul Kawistara. 2017. *Pemrograman Web*. *Bandung: Informatika Bandung.*

Sulistiono, Heru. 2018. Coding Mudah dengan *CodeIgniter, Jquery, Bootstrap, dan Datatable. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.*

Yudho Yuhdanto & Helmi Adi Prasetya. (2019). Mudah Menguasai *Framework Laravel. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.*

**JURNAL**

Adani, Muhammad Robith. 2021. *Tutorial Mudah Belajar Bahasa Pemograman PHP untuk Pemula. https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertianphp/*

Aprilia, Putri. 2021. *Apa itu HTML? Berikut Fungsi dan Cara Kerjanya! https://www.niagahoster.co.id/blog/html-adalah*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. **BIODATA SISWA**

NIS/NISN : 202110017/0096790842

Nama Lengkap : Dico Herlyno

Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 26 Agustus 2006

Alamat : Jl. Raya Pasir Putih RT02/ RW02 Pasir Putih Sawangan

No Telepon : 0812-8918-2198

Email : [iam.herlynodico@gmail.com](mailto:iam.herlynodico@gmail.com)

Media Sosial : Youtube:Znathan Animationz

1. **RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL & NON-FORMAL**
2. MI AL-Jamhuriyah lulusan tahun 2013
3. SMP Citra Bangsa lulusan tahun 2021
4. SMK Informatika Utama
5. **RIWAYAT PENGALAMAN BERORGANISASI/PEKERJAAN**
6. Anggota Pramuka MI Al-Jamhuriyah tahun 2012

Depok, 14 April 2023

Foto

3X4

Dico Herlyno