**LAPORAN**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**PT SKYLINE SEMESTA**

Jl. Terusan Mulyasari No. 8 Bandung

**RANCANGAN BANGUN AAPLIKASI PRESENCE ACTIVE DI SMK NEGERI 4 TASIKMALAYA**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan (PKL) Tahun Pembelajaran 2023/2024

Oleh:

**NAMA : AZI SAPUTRA**

**NO. INDUK SISWA : 212210190**

**TINGKAT : XII (DUA BELAS)**

**KOMPETISI KEAHLIAN : REKAYASA PERANGKAT LUNAK **

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 4**

**TASIKMALAYA 2023**

**LEMBAR PENGESAHAN INSTANSI DU/DI**

0

Laporan ini disetujui oleh:

Pembimbing/Instruktur,

PT Skyline Semesta

Marchel Fahrezi

NIK. 2019080112

Education Manager,

PT Skyline Semesta

Asep Ismail

NIK. 2018090107

**PT SKYLINE SEMESTA**

**2023**

**PENGESAHAN DARI PIHAK SEKOLAH**

1

Pembimbing DU/DI,

Kiki Amelia, S.E

NIP. ……………………

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tasikmalaya, ……………. 2023

Mengetahui,

Pembimbing Sekolah,

Zul Hilmi, S.T.

NIP. ……………………..

Kepala Program PPLG

Taufik Hidayat, S.Kom.

NIP. ……………………...

2

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami haturkan kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami bisa Menyelesaikan” *Aplikasi Persensi PKL RPL*" .

Pada kesempatan kali ini, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada pembimbing di sekolah dan manajemen perusahaan yang telah membimbing saya untuk menyelesaikan makalah singkat ini. Selain itu, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan makalah singkat ini.

Sebagai penyusun, kami menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, baik dari penyusunan maupun tata bahasa penyampaian dalam penyusunan makalah ini. Oleh karena itu, satya dengan rendah hati menerima saran dan kritik dari pembaca agar kami dapat memperbaiki karya ilmiah ini.

Kami berharap semoga karya ilmiah yang kami susun ini memberikan manfaat dan juga inspirasi untuk pembaca.

Bandung, September 2023

**Penyusun :** *Azi Saputra*

3

**DAFTAR ISI**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1** Latar Belakang

**1.2** Tujuan

**1.3** Timeline Kerja

**BAB II IMPLEMENTASI**

**2.1 *Tools***

**2.2 Skema Database**

**2.3 Rancangan Program**

**BAB III DOKUMENTASI**

**3.1 Instalasi Development**

**3.2 Panduan Pengguna**

**BAB IV PENUTUP**

**4.1 Simpulan**

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

4

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta berbagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini.

Teknologi adalah kumpulan alat, aturan dan prosedur adalah penerapan pengetahuan ilmiah untuk pekerjaan tertentu dalam kondisi yang dapat memungkinkan pengulangan (Manuel Castells, 2004) Teknologi adalah pemimpin secara keseluruhan dan memiliki metode rasional –karakteristik khas efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia .(Elul dalam Miarso, 2007).

Sekolah SMKN 4 Tasikmalaya, merupakan sekolah kejuruan yang salasatu mata jurusan nya di bidang Teknologi yaitu *RPL* (Rekayasa Prangkat lunak) dan lain-lain lalu di setiap akhir semester kls XI yang akan naik kls akan melakukan yang nama nya PKL (Peraktik Kerja Lapangan) dan siswa melakukan praktik kerja tersebut selama 3 bulan dan siswa tersebut masih dalam pengawasan sekolah Namun karna siswa melakukan pkl di tempat yang berbeda beda adapun yang sampai keluar kota maka pihak sekolah pun akn kesulitan untuk mengawasi siswa siswa nya jadi pihak sekolah harus mewajibkan siswa melakukan persensi online namun persensi tersebut masih menggunkan apk dari play store dan google from yang membuat siswa yang mempunyai alat komunikasi yang di bilang kurang memadai kesusahan dan juga terbilang cukup rumit.

Dengan adanya studi kasus tersebut maka saya memutuskan untuk membangun dan mengembangkan sistem persensi menggunakan webcam untuk sekolah menggunakan Bahasa pemograman php berbasis WEB. Aplikasi ini dibuat berbasis WEB supaya lebih mudah di akses oleh siswa yang alat komunikasi seperti handphone ataw yang lain nya yang kurang memadai ,web ini juga dapat di akses dengan mudah dalam mode desktop ataw mobile, dan sistem absensi ini diharapkan mampu memberikan kemudahan kepada siswa yang melakukan pkl dan juga pihak sekolah.

5

**1.2. Tujuan**

Adapun tujuan yang akan dicapai sebagai berikut

1. Membantu dalam persensi siswa pada sekolah.

2. Efisiensi waktu kerja siswa sehingga management siswa menjadi lebih baik. 3. Sistem persensi dapat diterima lebih cepat, tepat, dan akurat.

4. . Setiap siswa dapat melihat riwayat absensi mereka perharinya

5. Efisiensi dan simple digunakan oleh para siswa jika ada kunjungan atau pindah tugas pada setiap showroom, outlet ataupun sub dengan tempat yg di tentukan.

6. System Absensi secara real time langsung akan di simpan di Database.

**1.3. Timeline Kerja**

**JULI**

**AGUSTUS SEPTEMBER OKTOBER**

1 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 I

i

s

a

t

p

a

d

A

l u

d

u

J

n a

u

ja

g

n

e

P

I

B

A

B

n

a

n

u

s

u

y

n

e

P

I

I

B

A

B

n

a

n

u

s

u

y

n

e

P

I

I

B

A

B

n

a

n

u

s

u

y

n

e

P

6

**BAB II**

**IMPLEMENTASI**

**2.1. Tools**

Dalam bahasa Indonesia, tools adalah alat yang bisa memudahkan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan, ataw teknologi yang di gunakan

**a.** Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah integrated Development Enviroment (IDE) code editor open-source (gratis) yang bisa dijalankan di berbagai sistem operasi untuk membangun aplikasi.

**b.** Terminal/Cmd

CMD (command prompt terminal) adalah antarmuka yang menjembatani komunikasi antara pengguna komputer dan sistem operasi

**c.** Google Chrome

Google Chrome merupakan perangkat lunak yang memiliki fungsi untuk mencari, mengakses, dan menampilkan segala bentuk informasi.

**d.** Php

PHP: Hypertext Preprocessor atau hanya PHP saja, adalah bahasa skrip dengan fungsi umum yang terutama digunakan untuk pengembangan web

**e.** Java script

JavaScript adalah suatu bahasa pemrograman tingkat tinggi dan dinamis. JavaScript populer di internet dan dapat bekerja di sebagian besar penjelajah web populer seperti Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Netscape dan Opera. Kode JavaScript dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag script.

**f. HTML**

Hypertext Markup Language adalah bahasa markah standar untuk dokumen yang dirancang untuk ditampilkan di peramban internet. Ini dapat dibantu oleh teknologi seperti Cascading Style Sheets dan bahasa skrip lainnya seperti JavaScript, VBScript, dan PHP

**g. CSS**

Cascading Style Sheet merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman

7

**h. MYSQL**

MySQL merupakan bahasa pemrograman database terbuka. Yang mana memungkinkan Anda untuk bisa membuat, merubah, dan mengakses beberapa database sekaligus dalam server Anda.

**i. BOOTSTRAP**

Bootstrap adalah kerangka kerja CSS yang sumber terbuka dan bebas untuk merancang situs web dan aplikasi web

**j. BOX ICON**

Boxicons adalah koleksi gratis ikon sumber terbuka yang dibuat dengan cermat. Setiap ikon dirancang pada grid 24px dengan pedoman material

**k. Google Font API**

Google Fonts Adalah Salah Satu Layanan Gratis Yang Ditawarkan Oleh Google. Dengan menawarkan font gratis, memudahkan pengembang web untuk membuat desain yang interaktif dan menarik

**l. Font Awesome**

Font Awesome adalah framework CSS yang berfungsi untuk membuat ikon atau simbol.

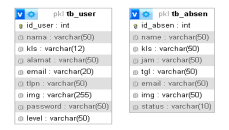
**m. Laragon**

Laragon adalah universal development environment bagi PHP, Java, Ruby, Node.js, Go, dan Python. Laragon menjadi web server lokal yang sangat bagus untuk membuat dan mengelola web modern. Karena Laragon didesain dengan stabilitas, sederhana, fleksibel, dan mudah digunakan

**n. InfinityFree**

InfinityFree adalah layanan web hosting gratis yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan meng-hosting situs web mereka tanpa biaya. Layanan ini didukung oleh server yang terletak di beberapa wilayah di seluruh dunia dan dapat diakses dari seluruh dunia.

**2.2. Skema Database**

****

8

**2.3. Rancangan Program**

**A. Rancangan Mobile**

∙ *Halaman Login Admin DAN Siswa *

∙ *Halaman Dashboard Siswa*

**

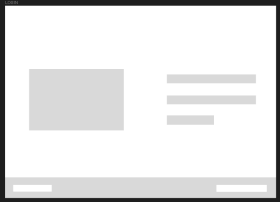
∙ *Halaman Persensi Siswa*

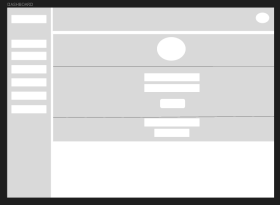
**

9

**B. Rancangan Mobile**

∙ *Halaman Login Admin DAN Siswa*

**∙ *Halaman Dashboard Siswa*

**∙ *Halaman Persensi Siswa*

**10

**BAB III**

**DOKUMENTASI**

**Instalasi Development**

**Dapat di lihat dengan Hanya meng Klik link Di Bawah**

∙ **https://presence-active2023.000webhostapp.com/persensi-pkl/login.php** ∙ **Akun Admin**

▪ Email : azi@gmail.com , Sandi : 123

∙ **Akun User**

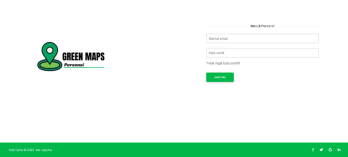
▪ Email :rafli@gmail.com, Sandi :2023

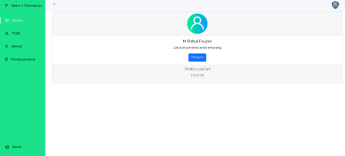
▪ Email :zidan@gmail.com, Sandi :2023

▪ Email :habib@gmail.com, Sandi :2023

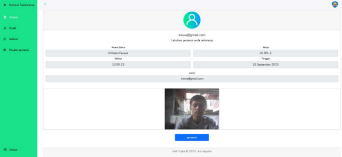
**Panduan Pengguna**

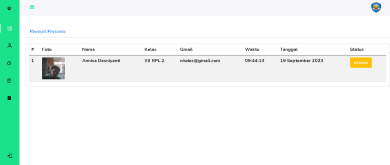
∙ Halaman Login User dan Admin

∙ Halaman Dashboard Siswa

∙ Halaman Persensi Siswa

11

∙ Halaman Riwayat Persensi

12

**BAB IV**

**PENUTUP**

**Kesimpulan:**

*Dalam upaya meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam mengelola presensi peserta PKL, pembuatan website persensi PKL RPL untuk SMKN 4 Tasikmalaya telah berhasil dilaksanakan. Proyek ini merupakan langkah positif dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya website persensi ini, proses pencatatan kehadiran peserta PKL menjadi lebih mudah, cepat, dan transparan.*

*Website persensi ini telah dirancang dan dikembangkan dengan berbagai fitur yang dapat memudahkan staf sekolah, guru pembimbing, dan peserta PKL dalam mengakses informasi kehadiran. Fitur-fitur ini termasuk sistem otentikasi yang aman, tampilan yang responsif,*

*Selain itu, proyek ini juga telah menghasilkan manfaat lain seperti penghematan waktu, pengurangan kesalahan pencatatan, dan meningkatkan transparansi dalam pelaporan kehadiran peserta PKL kepada pihak-pihak terkait.*

*Namun, dalam proses pengembangan website persensi ini, kami juga menghadapi beberapa tantangan seperti pemeliharaan rutin, pembaruan keamanan, dan pelatihan staf sekolah. Oleh karena itu, perlu diingatkan bahwa pembangunan dan penggunaan website persensi ini harus diikuti dengan komitmen yang kuat dari semua pihak terkait.*

*Diharapkan bahwa website persensi ini akan menjadi alat yang bermanfaat bagi SMKN 4 Tasikmalaya dalam mengelola kehadiran peserta PKL di masa depan. Pengembangan lebih lanjut dan peningkatan fitur dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang mungkin muncul seiring berjalannya waktu.*

*Semoga website persensi PKL ini dapat menjadi kontribusi positif dalam meningkatkan manajemen PKL di SMKN 4 Tasikmalaya.*

13

.Sekian kata penutup dari makalah ini. Semoga makalah ini bermanfaat dan dapat memberikan pandangan yang lebih jelas tentang pembuatan website persensi PKL untuk SMKN 4 Tasikmalaya.

***Terima kasih.***

**DAFTAR PUSTAKA**

⮚ Visual Studio Code.1.81-insiders /14 Juli 2023 dari https://code.visualstudio.com/ ⮚ Javascrip .22 Juli 2021, dari http://www.jsjs.id/book/the-great-javascrip.html ⮚ PHP 8.2.9/ 9 Mei 2023 dari https://www.php.net/

⮚ HTML 5.2 / 27 Mei 2019 dari https://whatwg.org/

⮚ Laragon Leokhoa 7.3 Juni 2023 dari https://laragon.org/index.html

⮚ Mysql dari https://www.mysql.com/

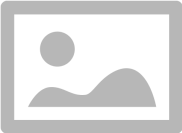
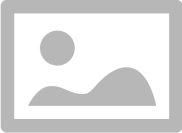
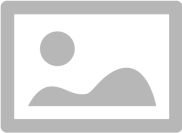
14

**LAMPIRAN**

*Foto kegiatan selama penyusunan tugas ini lampirkan disini…*

*…..*

*….*

**

15