

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
**Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tiket Wisata Berbasis *Website***  
**Di Cipanas Pakujati**



Oleh :

**Apriliandy Satria Anggara/NIM : 42420007**

**M. Nurfaqih Alisuro/NIM : 42420023**

**PROGRAM STUDI STRATA SATU INFORMATIKA**  
**FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS PERADABAN**

**2023**

## **HALAMAN PERSETUJUAN MITRA/CLIENT**

Laporan Proyek Prakte Kerja Lapangan ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi:

Nama Team:

Apriliandy Satria Anggara, 42420007 (Database & Programer)

M. Nurfaqih Alisuro, 42420023 (Analisis & Programer)

PT Tanjung Mulia Informatika

Realisasi Waktu Pelaksanaan 10 Minggu

02 Oktober 2023

Menyetujui,

Ketua/Kepala/Direktur

Instansi

(Lukman Septiadi, M.Kom.)

NIK/NIY. TMI-01.09.30.003

## HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Proyek Praktek Kerja Lapangan

Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tiket Wisata Berbasis *Website*

Di Cipanas Pakujati

Apriliandy Satria Anggara, 42420007 (Database & Programer)

M. Nurfaqih Alisuro, 42420023 (Analisis & Programer)

PEMBIMBING : Eko Sudrajat, M.Kom ( ) ( )  
NIDN. 0603019002

PENGUJI : ( ) ( )  
NIDN.

Paguyangan, 02 Oktober 2023

Kaprodi S1 Informatika

Khurotul Aeni, M.Kom.

NIDN. 0618098802

### Rencana dan Realisasi Kegiatan Proyek PKL

NO	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan										Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ya/Tidak	%
1.	Pembentukan Kelompok											Ya	5%
2.	Perkenalan HTML dan PHP dari awal											Ya	10%
3.	Peraktik hosting dan Domain											Ya	15%
4.	Bedah <i>template Adminlte</i>											Ya	15%
5.	Pembuatan <i>database</i>											Ya	20%
6.	Perancangan aplikasi											Ya	30%
7.	Programming											Ya	50%
8.	Testing aplikasi											Ya	80%
9.	Pelaporan dan evaluasi											Ya	100%

Paguyangan, 02 Oktober 2023

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

Ketua Kelompok

Eko Sudrajat, M.Kom.  
NIDN. 0603019002

M. Nurfaqih Alisuro  
NIM. 42420023

## **Abstract**

*The fieldwork internship at PT. Tanjung Mulia Informatika took place from July 25, 2023, to October 2, 2023, with the company focusing on the software house industry. During this internship, the primary task was to develop software for a ticket booking system at the Hot Springs Bath. The system was designed with features to facilitate the work of Administrators, Attendants, and Partners. Administrators could view the number of Attendants, Partners, and Users, confirm reservations, and manage ticket sales, while Partners had limited access to view the number of visitors and ticket sales. The application prioritized security through robust payment protocols, transaction verification, and the use of unique QR codes on tickets.*

*The software development process involved design, development, and implementation. The end result was a simple application for ticket reservations in Desa Pakujati, built using PHP, the Bootstrap framework, and a MySQL database. The application aimed to facilitate venue owners in viewing monthly visitor data and simplify attendants' reporting of visitors and monthly revenue. Thus, this application fulfills critical needs in the tourism industry with a focus on security and user-friendliness.*

**Key word:** Ticket Booking, website, security.

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan nikmat, taufik serta hidayahnya sehingga penulis mendapatkan kekuatan untuk dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tiket Wisata Berbasis Website Di Cipanas Pakujati”**. Adapun maksud dari penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan Informatika S-1 pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Peradaban. Bimbingan, dorongan dan bantuan bapak ibu orang tua, bapak ibu dosen, teman-teman serta banyak pihak, sangat membantu dalam penyusunan laporan ini dengan harapan agar tercapai hasil yang sebaik mungkin.

Atas tersusunnya Laporan Praktik Kerja Lapangan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si., selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Bapak Dr. Apt. Pudjono, S.U., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Peradaban.
3. Ibu Khurotul Aeni, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Peradaban.
4. Bapak Eko Sudrajat, M.Kom., selaku Pembimbing yang telah bersedia memberikan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Bapak Lukman Septiadi, M.Kom., dan Bapak Harun Nurokhmadudin, S.Iikom, selaku pembimbing lapangan PT. Tanjung Mulia Informatika yang telah memberikan bantuan dan masukan kepada kami ketika praktik, serta ilmu pengetahuan yang berguna bagi penulis.

6. Orang tua serta keluarga besar yang telah memberikan do'a, dorongan, dukungan serta perhatian sehingga Laporan Praktik Kerja Lapangan ini bisa selesai.
7. Teman-teman Informatika semester 7 yang telah memberikan dukungan.

Paguyangan, 02 Oktober 2023

**M. Nurfaqih Alisuro**

**42420023**

## DAFTAR ISI

<b>LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN MITRA/CLIENT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>Rencana dan Realisasi Kegiatan Proyek PKL.....</b>	<b>iv</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Source Code.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Personel yang terlibat .....	2
C. Proses mendapatkan proyek.....	2
D. Deskripsi perencanaan proyek.....	2
<b>BAB II Gambaran Umum PT Tanjung Mulia Informatika.....</b>	<b>4</b>
A. Struktur Organisasi PT. Tanjung Mulia Informatika.....	4
B. Gambaran Umum PT. Tanjung Mulia Informatika .....	5
C. Visi dan Misi PT. Tanjung Mulia Informatika .....	5
1. Visi.....	5
2. Misi.....	6
D. Lingkup Pekerjaan .....	6
E. Deskripsi Pekerjaan .....	7
F. Jadwal Kerja .....	7
<b>BAB III Perencanaan Rancangan Proyek PKL .....</b>	<b>9</b>
A. Rencana Pembagian Tugas .....	9
B. Perancangan Sistem .....	10
C. Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek .....	19
<b>BAB IV Pelaksanaan Proyek Praktek Kerja Lapangan.....</b>	<b>21</b>
A. Rencana Pembagian Tugas .....	21
B. Realisasi Jadwal Pelaksanaan .....	22
C. Realisasi Proyek.....	23



D. Keberlanjutan Proyek .....	58
<b>BAB V Penutup</b> .....	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran .....	59
<b>Daftar Pustaka</b> .....	60
<b>Lampiran</b> .....	62
i. Surat Kontrak/MoU pkl dengan mitra .....	62
ii. <i>Log Book</i> .....	63
iii. Foto Dokumentasi Kegiatan PKL .....	64
iv. Tools : source code, hosting, pemegang <i>password</i> .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II-1 Struktur Organisasi PT. Tanjung Mulia Informatika .....	4
Gambar III-1 Tampilan Awal Aplikasi XAMPP .....	12
Gambar III-2 Logo MySQL .....	12
Gambar III-3 Metode Waterfall .....	19
Gambar IV-1 Tabel Diskon .....	24
Gambar IV-2 Tabel Frontend Testimoni .....	25
Gambar IV-3 Tabel Frontend Topimage .....	25
Gambar IV-4 Tabel Harga Tiket .....	26
Gambar IV-5 Tabel Frontend Testimoni .....	26
Gambar IV-6 Tabel Komisi Mitra .....	27
Gambar IV-7 Tabel Kritik dan Saran .....	27
Gambar IV-8 Tabel Mitra .....	28
Gambar IV-9 Tabel Pemesanan .....	29
Gambar IV-10 Tabel Pengguna .....	29
Gambar IV-11 Tabel Promo .....	30
Gambar IV-12 Tabel QR .....	30
Gambar IV-13 Tabel Request Mitra .....	31
Gambar IV-14 Tabel View Halaman .....	31
Gambar IV-15 Use Case Pembelian Tiket Online .....	32
Gambar IV-16 Diagram Aktivitas Log in Admin .....	33
Gambar IV-17 . Diagram Aktivitas Log out Admin .....	33
Gambar IV-18 Diagram Aktivitas Admin Tambah Pesanan .....	34
Gambar IV-19 Diagram Aktivitas Admin Ubah Data .....	35
Gambar IV-20 Diagram Aktivitas Admin Hapus Data .....	36
Gambar IV-21 Diagram Aktivitas Log in Petugas .....	37
Gambar IV-22 Diagram Aktivitas Log out Petugas .....	37
Gambar IV-23 Diagram Aktivitas Petugas Tambah Data Pemesanan .....	38
Gambar IV-24 Diagram Aktivitas Log in Mitra .....	39
Gambar IV-25 Diagram Aktivitas Log out Mitra .....	39
Gambar IV-26 Diagram Aktivitas Mitra Tambah Pemesanan .....	40
Gambar IV-27 Diagram Aktivitas Pengunjung Tambah Pesanan .....	41
Gambar IV-28 Class Diagram Website Pemesanan Tiket Wisata Cipanas .....	42
Gambar IV-29 Halaman Log in Admin .....	43
Gambar IV-30 Halaman Home Admin .....	43
Gambar IV-31 Halaman Data Pengguna .....	44
Gambar IV-32 Halaman Tambah Data Pengguna .....	44
Gambar IV-33 Halaman Ubah Data Pengguna .....	44
Gambar IV-34 Halaman Pemesanan Tiket .....	45
Gambar IV-35 Halaman Tambah Data Pesanan .....	45
Gambar IV-36 Halaman Penjualan Tiket .....	46
Gambar IV-37 Halaman Hapus Data .....	46
Gambar IV-38 Halaman Request Pencairan .....	47

Gambar IV-39 Halaman Upload Bukti Pencairan .....	47
Gambar IV-40 Halaman Setting Harga Tiket .....	47
Gambar IV-41 Halaman Setting Komisi Mitra .....	48
Gambar IV-42 Halaman Diskon Pemesanan .....	48
Gambar IV-43 Halaman Withdrawal Mitra .....	49
Gambar IV-44 Halaman Laporan Penjualan Tiket .....	49
Gambar IV-45 Halaman Upload Bukti Pencairan .....	50
Gambar IV-46 Halaman Pelaksanaan Promo .....	50
Gambar IV-47 Halaman Frontend Top Image .....	50
Gambar IV-48 . Halaman Frontend Testimoni.....	51
Gambar IV-49 Halaman Ganti Password.....	51
Gambar IV-50 Halaman Log in Petugas.....	52
Gambar IV-51 Halaman Home Petugas.....	52
Gambar IV-52 Halaman Pemesanan Tiket .....	52
Gambar IV-53 Halaman Tambah Data Pemesanan Tiket .....	53
Gambar IV-54 Halaman Penjualan Tiket .....	53
Gambar IV-55 Halaman Ganti Password.....	54
Gambar IV-56 Halaman Log in Mitra .....	54
Gambar IV-57 Halaman Home Mitra .....	54
Gambar IV-58 Halaman Pemesanan Tiket .....	55
Gambar IV-59 Halaman Tambah Data Pemesanan Tiket .....	55
Gambar IV-60 Halaman Penjualan Tiket .....	56
Gambar IV-61 Halaman Pendapatan Komisi Mitra .....	56
Gambar IV-62 Halaman Ganti Password Mitra .....	56
Gambar IV-63 Halaman Pemesanan Tiket Pengunjung .....	57
Gambar IV-64 Halaman Tambah Data Pemesanan Tiket Pengunjung .....	57

## DAFTAR TABEL

Table II-1 Jadwal PKL .....	7
Table III-1 Use Case Diagram .....	14
Table III-2 Data Flow Diagram .....	15
Table III-3 Entity Relationship Diagram .....	15
Table III-4 Rancangan Proyek PKL.....	20
Table IV-1 Hasil Uji Coba Program.....	58

## Daftar Source Code

1.	Source Code .....	65
----	-------------------	----

## **BAB I**

### **Pendahuluan**

#### **A. Latar Belakang**

Sistem merupakan suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya terbagi dalam sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.(Syifaun Nafisah 2003) Pemesanan Tiket adalah salah satu proses yang sering banyak orang lakukan sebelum melakukan suatu perjalanan ataupun suatu keberangkatan.(Xyz 2014) Sistem informasi adalah suatu sistem yang menyediakan informasi untuk menjalankan operasional Perusahaan, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi.(Adquisiciones et al. 2019)

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memberikan kontribusi sangat besar bagi Indonesia yang kini banyak dikembangkan diberbagai daerah. Kepariwisataan di Indonesia pada saat ini telah tumbuh dan berkembang, dan memiliki potensi yang sangat besar dilihat dari keindahan alam, kebudayaan, sejarah, kesenian dan banyaknya tempat yang sangat menarik untuk dikunjungi.(Adquisiciones et al. 2019)

Dalam pelaksanaannya Petugas Wisata Pemandian Air Panas Pakujati mengalami beberapa kelemahan, diantaranya tidak bisa melihat Pengunjung yang datang pada bulan kemarin, kurang akuratnya data pendapatan penjualan tiket tiap bulannya dan tidak bisa memprediksi pada bulan apa yang Pengunjungnya paling banyak dan pada bulan apa yang Pengunjungnya paling sedikit. Untuk menagani permasalahan yang dihadapi di Pemandian Air Panas Tirta Husada Pakujati maka dibutuhkan sistem administrasi pemesanan tiket. Sistem administrasi pemesanan tiket tersebut merupakan sistem administrasi pemesanan tiket berbasis *website* yang nantinya akan berisi data pemesanan tiket, data pengunjung tiap bulan, data pendapatan tiap bulan dan data

Petugas baik Admin, Petugas dan Mitra. Dengan adanya sistem pemesanan tiket ini diharapkan mampu mempermudah pihak pengelola tempat pemandian air panas Tirta Husada.

*Website* adalah sebuah Kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah *browser* seperti *Firefox*, *Edge*, *Safari* atau *Chrom*. (Adquisiciones et al. 2019) *Website* atau situs merupakan Kumpulan halaman yang memiliki sejumlah bagian yang mengandung informasi dalam beberapa bentuk data digital, seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi yang akan dikirimkan melalui internet. (Christi et al. 2023)

#### **B. Personel yang terlibat**

1. M. Nurfaqih Alisuro bertugas sebagai Ketua kelompok.
2. Apriliandi Satria Anggara bertugas sebagai Anggota kelompok.

#### **C. Proses mendapatkan proyek**

Dalam proses mendapatkan proyek, penulis mendapatkannya berasal dari ketidak sengajaan main ke tempat wisata pemandian air panas tersebut dan melihat banyaknya pengunjung yang mengantri di bagian loket untuk membeli tiket masuknya. Dari situ penulis mencoba untuk membuatkan sistem untuk mempermudah baik bagi pihak tempat wisata maupun bagi para Pengunjung. Nantinya setelah proyek sistem ini selesai, penulis mencoba menawarkan hasil prodak yang penulis buat ke pihak pengelola.

#### **D. Deskripsi perencanaan proyek**

Sistem administrasi pemesanan tiket ini merupakan sistem pemesanan tiket berbasis *website*, yang didalamnya itu terdapat Alamat dari tempat wisata pemandian air panas ini, informasi singkat seputar tempat wisata pemandian air panas, menu pemesanan bisa dilakukan oleh Admin, Petugas, Mitra dan juga dari Pengunjung.

Admin bisa mengetahui pesanan itu dibuat oleh siapa, *setting* harga tiket, *setting* komisi buat Mitra bagi yang mencapai target bulanan, pemasukan perbulan, jumlah Pengunjung perbulan, grafik Pengunjung selama satu tahun terakhir, membuat pesanan, mengkonfirmasi pesanan, *scan qrcode*, mencetak laporan-laporan dan seting halaman depan.

Pada bagian Petugas itu bisa melihat pemasukan perbulan, grafik Pengunjung selama satu tahun terakhir, membuat pesanan dan mengkonfirmasi pesanan Pengunjung. Sedangkan pada menu Mitra itu bisa melihat pemasukan perbulan yang memesan tiket melalui sistemnya, Pengunjung perbulan pertahun yang dipesankan tiketnya lewat sistemnya, mengajukan komisi jika telah mencapai target Pengunjung selama perbulan dan melakukan pemesanan tiket.

Yang terakhir pada bagian Pengunjung itu bisa melihat promo-promo tertentu, melakukan pemesanan tiket, *upload* bukti pembayaran tiket dan melihat daftar tiket yang belum dikonfirmasi sama Admin atau Petugas.

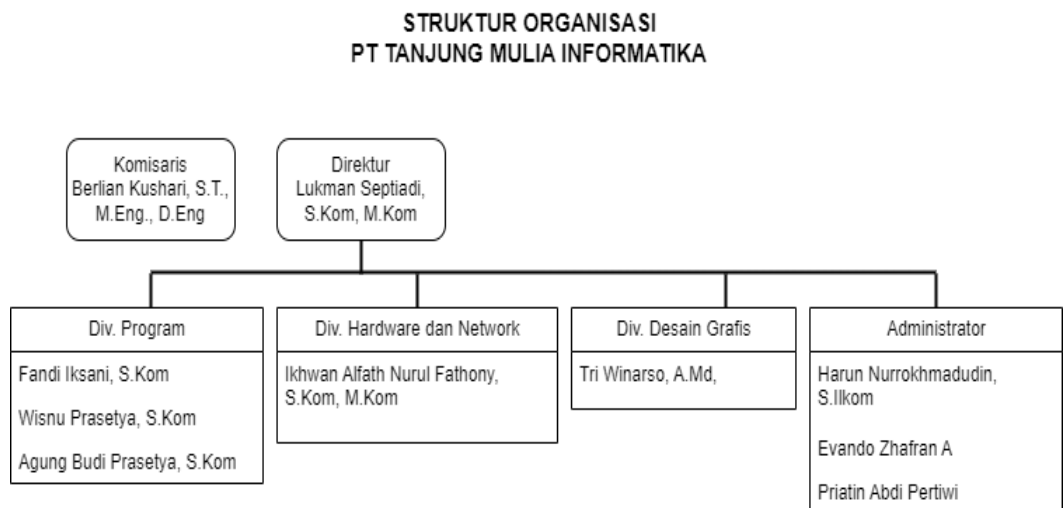


## BAB II

### Gambaran Umum PT Tanjung Mulia Informatika

#### A. Struktur Organisasi PT. Tanjung Mulia Informatika

Struktur organisasi diartikan sebagai kerangka kerja formal organisasi dimana tugas pekerjaan itu dibagi, dikelompokkan dan dikoordinasikan. Tujuan adanya struktur organisasi yaitu menunjukkan adanya pembagian tugas dan tanggungjawab dalam mencapai suatu tujuan. Berikut pembagian struktur organisasi PT. Tanjung Mulia Informatika dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar II-1 Struktur Organisasi PT. Tanjung Mulia Informatika

Tugas kerja pada PT. Tanjung Mulia Informatika adalah sebagai berikut :

1. Komisaris bertugas melakukan pengawasan secara umum atau secara khusus sesuai dengan anggaran dasar serta memberikan nasehat kepada direktur.
2. Direktur merupakan pemimpin pada Perusahaan yang bertugas mengarahkan, mengawasi dan mengkoordinasikan semua pekerjaan yang dilakukan oleh anggota.
3. *Div. Pemrograman* bertugas mengembangkan aplikasi. Divisi yang melakukan pekerjaan pemrograman.

4. *Div.Hardware* dan *Network* bertugas mengelola perangkat-perangkat keras dan pemeliharaan-pemeliharaan jaringan yang digunakan untuk menjalankan program.
5. *Div.Desain Grafis* bertugas untuk mengerjakan pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan desain, baik *grafis* maupun *video*.
6. *Div.Administrator* bertugas untuk mengerjakan administrasi-administrasi kantor.

#### **B. Gambaran Umum PT. Tanjung Mulia Informatika**

PT. Tanjung Mulia Informatika yang beralamat di Jalan Nitikan Baru, Pondok permai Nitikan A7, Yogyakarta 55162 (Kantor Utama) dan Jalan Gerilya No. 293, Tanjung, Purwokerto Selatan, Banyumas 53143 (Studio Produksi). Pada tahun 2014 kakak beradik Berlian Kushari dan Lukman Septiadi memulai usahanya yang bergerak di bidang Teknologi Informasi dimana lebih terfokus dalam pengembangan perangkat lunak atau IT *software development*, pada masa awal rintisannya Perusahaan menerima pekerjaan perorangan, kemudian seiring waktu usaha berjalan pada akhir tahun 2019. Perusahaan telah resmi berbadan hukum dan diberi nama PT. Tanjung Mulia Informatika disingkat dengan TMI, kemudian Perusahaan menambah cakupan jasa yakni jasa desain grafis. Saat ini Perusahaan telah berkerjasama dengan sejumlah instansi dan perguruan tinggi untuk membantu mengembangkan perangkat lunak dalam rangka melakukan transformasi digital pada proses bisnis yang disesuaikan dengan proses bisnis yang disesuaikan dengan kebutuhan para *customer*.

#### **C. Visi dan Misi PT. Tanjung Mulia Informatika**

##### **1. Visi**

Menjadi Mitra Teknologi terbaik bagi organisasi maupun Perusahaan yang berkehendak untuk bertransformasi digital dan menjadi pengembang

perangkat lunak yang dapat meningkatkan efektifitas, efisiensi dan produktivitas yang terfokus pada terobosan proses bisnis.

## 2. Misi

- a. Memberikan pengalaman transformasi digital pada mitra Perusahaan.
- b. Memberikan rekomendasi pemutakhiran teknologi terbaik untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi dan produktivitas proses bisnis Perusahaan mitra.
- c. Berkolaborasi aktif untuk menghasilkan praktik bisnis terbaik yang didukung oleh teknologi informasi.

## D. Lingkup Pekerjaan

PT. Tanjung Mulia Informatika adalah tempat penulis melaksanakan praktik kerja lapangan (PKL) dan ditempatkan pada Divisi Programmer. Penulis bertugas untuk melakukan analisis dan desain sebuah website dengan arahan dari pembimbing lapangan yang kemudian dilanjutkan dengan membangun *website* sesuai dengan desain yang telah dibuat. Selain itu bagian Programmer sendiri memiliki lingkup pekerjaan merancang sebuah *website* dan mengembangkan *website* atau sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman yang nantinya akan dilihat oleh *user*.

Ketika proses Praktek Kerja Lapangan ini berlangsung PT. Tanjung Mulia Informatika penulis di ajarkan untuk membangun sebuah *website* bertema bebas. Penulis memilih membangun sebuah website yang berjudul (Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tiket Wisata Berbasis *Website* Di Cipanas Pakujati). Pengembangan aplikasi bisa didasarkan pada aplikasi yang telah dibangun sebelumnya. Setelah *website* selesai dibuat, penulis mengkonsultasikan hasilnya kepada pembimbing lapangan untuk dikoreksi dan diberi masukan agar *website* sesuai dengan yang diharapkan.

#### E. Deskripsi Pekerjaan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan dari tanggal 25 Juli sampai dengan 2 Oktober 2023. Waktu kerjanya yaitu hari Senin sampai dengan hari Jum'at, yang terbagi menjadi dua *sift* perminggunya yaitu pukul 09.00 sampai dengan pukul 15.00 WIB dan pukul 15.30 sampai dengan pukul 22.00 WIB. Deskripsi pekerjaan yang dilakukan selama praktik kerja lapangan di PT. Tanjung Mulia Informatika adalah sebagai berikut :

- a. Mendapatkan jadwal pekerjaan untuk melaksanakan pekerjaan sesuai kesepakatan kedua belah pihak, yaitu peserta praktik kerja lapangan (PKL) dan instansi dalam merancang dan membuat jadwal agar kegiatan lebih terstruktur, tepat dan memudahkan peserta dalam pelaksanaan.
- b. Menganalisa kebutuhan sistem dalam pekerjaan ini penulis melakukan analisa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tiket Wisata Berbasis *Website* Di Cipanas Pakujati".
- c. Implementasi kegiatan dilaksanakan secara individu sesuai dengan pembagian tugas pekerjaan masing-masing.

#### F. Jadwal Kerja

Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2023 sampai dengan 02 Oktober 2023 selama 10 Minggu dan jadwal Praktik Kerja Lapangan dapat dilihat pada tabel berikut :

JADWAL PRAKTIK KERJA LAPANGAN	
Senin s/d Jum'at	Sabtu s/d Minggu
Jam Masuk – Pulang : 15.30 – 22.00	Libur

Table II-1 Jadwal PKL

Jadwal Praktik Kerja Lapangan disesuaikan dengan tahapan pada deskripsi pekerjaan. Berikut ini kegiatan yang dilakukan selama Praktik Kerja Lapangan:

1. Minggu Pertama - Kedua
  - a. Pengenalan lingkungan pekerjaan yang di jelaskan oleh pembimbing lapangan tentang waktu pekerjaan dan deskripsi pekerjaan.
  - b. Memperkenalkan Html dan Php dari awal.
  - c. Praktik *Hosting* dan Domain.
2. Minggu Kedua - Kedelapan
  - a. Bedah template Admin Lte untuk mengetahui fitur – fitur didalamnya.
  - b. Latihan membuat program sendiri.
  - c. Menentukan *website* yang akan dibuat secara berkelompok.
  - d. Perancangan database dan desain aplikasi.
  - e. Programming.
3. Minggu Kedelapan – Kesepuluh
  - a. Penyelesaian Program dan Testing
  - b. Melakukan proses pelaporan dan evaluasi hasil akhir selama Praktik Kerja Lapangan.

## BAB III

### Perencanaan Rancangan Proyek PKL

#### A. Rencana Pembagian Tugas

Pembagian tugas dalam penyusunan proyek ini yaitu ada yang berperan sebagai Ketua, Anggota, Analisis, Database, dan sebagai Programmer. Bisa dilihat dibawah ini:

1. Apriliandy Satria Anggara

Bertugas sebagai anggota dalam struktur kelompok dan bertugas sebagai *Database* dan *Programmer* pada bagian penyusunan sistem pembelian tiket online ini. *Database* adalah basis data atau sekumpulan data yang dikelola sedemikian rupa sesuai ketentuan tertentu dan saling berhubungan supaya mudah dikelola. Tugas seorang *database* yaitu mengelompokkan data dan informasi dan menjaga integritas data agar aman dari diakses yang tidak sah tetapi tersedia untuk Pengguna. Dan sebagai seorang *Programmer*, *Programmer* adalah seseorang yang bertanggung jawab dan bertugas untuk membuat dan mengembangkan suatu sistem, aplikasi atau perangkat lunak dengan menggunakan Bahasa pemrograman.

2. M. Nurfaqih Alisuro

Bertugas sebagai Ketua kelompok dalam struktur kelompok dan bertugas sebagai Analisis dan *Programmer* pada bagian penyusunan sistem ini. Analisis sistem adalah seseorang yang bertugas untuk menguraikan dan menghubungkan suatu proses bisnis yang diinginkan oleh pihak Pengelola dan Programmer agar dapat berjalan selaras untuk mencapai proyek yang diinginkan. Dan juga sebagai seorang *Programmer*, *Programmer* adalah seseorang yang bertanggung jawab dan bertugas untuk membuat dan mengembangkan suatu sistem, aplikasi atau perangkat lunak dengan menggunakan Bahasa pemrograman.

## **B. Perancangan Sistem**

### **1. Perancangan**

Perancangan merupakan kegiatan untuk menentukan jadwal pembuatan perangkat lunak dan memperkirakan kebutuhan penunjang pembangunan perangkat lunak.(Adquisiciones et al. 2019) Tujuan dari perancangan yaitu untuk memberikan gambaran yang jelas dan lengkap dengan detail dimana komponen-komponen tersebut dapat diimplementasikan.(Akbar 2019)

### **2. Sistem**

Sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari 2 (dua) atau lebih komponen yang berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana didalamnya terbagi menjadi beberapa sub-sub sistem yang mendukung sistem tersebut.(Fitria and Hermansyah 2020)

### **3. Pemesanan**

Pemesanan merupakan proses pembelian yang dilakukan oleh konsumen kepada penjual sebelum konsumen mendapatkan barang.(Adquisiciones et al. 2019)

### **4. Pemandian Air Panas**

Pemandian air panas adalah mata air yang dihasilkan akibat keluarnya air tanah dari kerak bumi setelah dipanaskan secara geometral. Air yang bersumber dari mata air panas mengandung kadar mineral tinggi seperti kalsium, litium dan radium. Berendam di sumber air panas alami bermineral, dipercaya dapat menyembuhkan berbagai macam penyakit.

### **5. Sistem Pemesanan Tiket Pemandian Air Panas**

Dapat disimpulkan bahwa sistem pemesanan tiket pemandian air panas adalah sistem yang dapat menghasilkan data administrasi kegiatan pembelian tiket pada suatu tempat rekreasi dan laporan untuk

menghasilkan administrasi yang sesuai dengan kebutuhan secara mudah dan efisien bagi pengelola objek wisata tersebut.

#### 6. Pengertian *Website*

*Website* adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu *domain* di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah *browser*. (Adquisiciones et al. 2019)

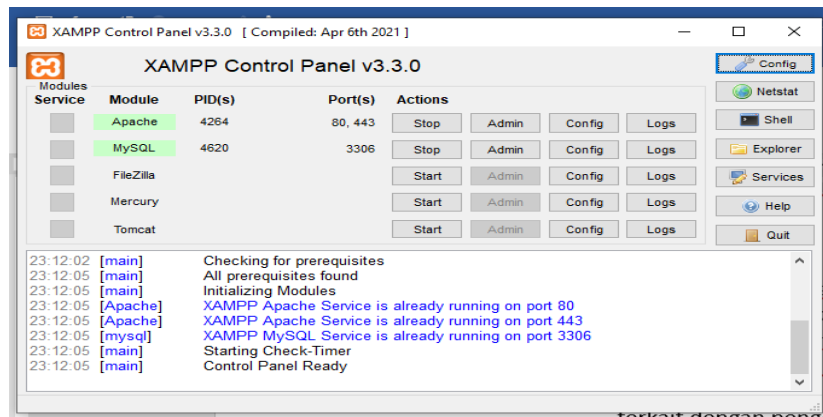
*Website* yang pertama kali dibuat yaitu di CERN oleh Tim *Berners-Lee* dan online pada tahun 1991. Tujuan awal Tim *Berners-Lee* membuat sebuah *website* adalah supaya lebih memudahkan para peneliti ditempatnya bekerja Ketika akan bertukar atau melakukan perubahan informasi. Pada saat itu, *website* mulai dapat digunakan secara gratis oleh publik baru diumumkan oleh CERN tepatnya tanggal 30 April 1993.(Adquisiciones et al. 2019)

#### 7. Tools

##### a. *Xampp*

*Xampp* adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *phpMyAdmin*, *PHP*, *Freetype2*, dll. *Xampp* berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan *PHP*, dimana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan *PHP*, *Apache*, *MySQL* dan *phpMyAdmin* serta *software-software* yang terkait dengan pengembangan web. Cukup dengan menggunakan *Xampp*, kita tidak perlu menginstall aplikasi-aplikasi tersebut satu persatu.(Sofwan 2011)





Gambar III-1 Tampilan Awal Aplikasi XAMPP

#### b. MySQL

*Mysql* merupakan *software* RDBMS (*server database*) yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah besar, dapat diakses oleh banyak *user* (*multi-user*) dan dapat melakukan proses secara sinkron atau secara bersamaan (*multithreaded*). (Sofwan 2011)

*Mysql* adalah salah satu jenis *database* server yang sangat terkenal. *Mysql* menggunakan Bahasa SQL untuk mengakses *database* nya. Lisensi *Mysql* adalah *FOSS License Exception* dan ada juga yang versi komersialnya. Tag *Mysql* adalah "*The World's most popular opensource database*". *Mysql* tersedia untuk beberapa *platform*, diantaranya adalah versi untuk *windows* dan versi untuk *linux*. Untuk melakukan administrasi secara lebih mudah, dapat menggunakan *software* tertentu, diantaranya adalah *phpMyAdmin* dan *mysql yog*.



Gambar III-2 Logo MySQL




c. *UML (Univied Modeling Language)*

*UML (Univied Modeling Language)* adalah salah satu alat bantu yang sangat handal didunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. *UML* merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh *Booch*. *Object Modelling Technique* (OTM) dan *Object Oriented Software Engineering* (OOSE). Metode ini dijadikan proses analisis dan desain kedalam tahapan *iterative*. (Nurwansyah, Faizah, and Ginting 2023)

*UML (Univied Modeling Language)* adalah sebuah “bahasa” dan “aturan” yang spesifikasi menjadi standar dalam industri untuk memvisualisasikan, menspesifikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis objek.(Noveandini and Sri Wulandari 2022) *UML* secara sederhana digunakan untuk menggambarkan sketsa sistem, beberapa diagram *UML* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1) *Use Case Diagram*

*Use case diagram* adalah salah satu jenis bagan pada *UML* yang menggambarkan interaksi antar sistem dan aktor, *use case diagram* juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya. (Noveandini and Sri Wulandari 2022) Berikut adalah simbol-simbol yang terdapat pada *use case diagram* dapat dilihat pada gambar berikut.

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasi himpunan peran yang pengguna mainkan Ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan










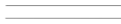
		struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lain.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Table III-1 Use Case Diagram

## 2) Data Flow Diagram

*Data flow diagram* merupakan suatu bagian yang menggambarkan urutan kerja atau proses secara garis besar dengan diagram aliran data. (Zainal, Pagaram, and Lampung 2016) Berikut adalah simbol-simbol yang terdapat pada *data flow diagram* dapat dilihat pada gambar berikut.

No	SIMBOL	KETERANGAN
1.		Proses, menunjukan transformasi dari masukan menjadi keluaran.
2.		Entitas eksternal, dimana entitas tersebut berkomunikasi dengan sistem.
3.		Penyimpanan, menunjukan penyimpanan dalam sebuah <i>database</i> .

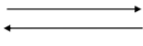
4.		Aliran, menggambarkan aliran data yang masuk keproses atau keluar dari suatu proses.
----	---	--

Table III-2 Data Flow Diagram

### 3) Entity Relationship Diagram

*Entity relationship diagram* merupakan suatu bagian yang digunakan untuk menggambarkan hubungan yang terjadi antara satu *entity* atau lebih. (Zainal, Pagaralam, and Lampung 2016) Berikut adalah simbol-simbol yang terdapat pada *entity relationship diagram* dapat dilihat pada gambar berikut.





SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Entitas	Kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	Relasi	Hubungan yang terjadi antara salah satu atau lebih entitas. Jenis hubungan antara lain <i>one to one</i> , <i>one to many</i> , dan <i>many to many</i> .
	Atribut	Karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

Table III-3 Entity Relationship Diagram

#### d. Basis data (*Database*)

*Database* adalah sekumpulan program-program aplikasi umum yang bersifat *batch* yang mengeksekusi dan memproses data secara umum seperti pencarian penerjemahan, dan penghapusan terhadap data. (Adquisiciones et al. 2019) Secara prinsip, dalam suatu *database* tercakup dua komponen penting, yaitu data dan informasi. Data adalah fakta, baik berupa sebuah objek, orang dan lain-lain yang dapat dinyatakan dengan suatu nilai tertentu (angka, symbol dan karakter tertentu). Sedangkan informasi adalah data yang telah

diolah sehingga bernilai guna dan dapat dijadikan bahan dalam mengambil keputusan, sedangkan yang penulis gunakan adalah *Phpmyadmin*.

e. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan suatu Bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang dapat ditambahkan kedalam HTML. (Suhartini, Sadali, and Kuspandi Putra 2020)

*Phpmyadmin* adalah sebuah aplikasi *open source* yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. Dengan menggunakan *phpMyAdmin*, dapat membuat *database*, tabel, menambah data, menghapus data, merubah data dengan GUI dan terasa lebih Mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah SQL secara manual. (Sofwan 2011)

f. Teks editor

Teks editor yang dipakai oleh Penulis untuk membuat sistem pemesanan tiket berbasis *website* ini ada 2, yaitu :

1) *Visual Studio Code*

*Visual Studio Code* adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi *multiplatform*, artinya tersedia juga untuk *Linux*, *Mac* dan *Windows*. Teks editor ini secara langsung mendukung Bahasa pemrograman *Javascript*, dan *Node. Js*, serta Bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang via *marketplace* Visual Studio Code seperti : *C++*, *C#*, *Phyton*, *Go*, *Java*, *php* dst. (Ningsih, Aruan, and Siahaan 2022)

2) *Sublime Text*

*Sublime text* adalah perangkat lunak *text editor* yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi.

*Sublime text* juga memiliki desain yang simple dan keren sehingga terlihat elegan untuk sebuah *syntax editor*. (Suhartini, Sadali, and Kuspandi Putra 2020)

g. *Framework*

Pengertian dasar dari *framework* adalah sebuah konsep yang memiliki struktur serta terorganisir dalam satu paket atau *library*. Dengan konsep ini, diharapkan agar Desainer dan Developer lebih fokus pada proyek yang sedang dikerjakan tanpa harus memulainya dari awal. (Ningsih, Aruan, and Siahaan 2022) Macam-macam *framework* seperti *Codeigniter*, *Bootstrap*, *Cakephp*, *yii*, *Spring*, *zend*, *Panda* dan *Hibernate*. Disini penulis menggunakan *Framework Bootstrap*.

*Framework Bootstrap* adalah *front-end framework* yang mengedepankan tampilan untuk *mobiledevice* (*Hanphone*, *smartphode*, *dll*) guna mempercepat dan memepermudah pengembangan *website*. *Bootstrap* menyediakan *HTML*, *CSS* dan *Javascript* siap pakai dan mudah untuk dikembangkan. *Bootstrap* merupakan *framework* untuk membangun desain web secara *responsive*. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh *bootstrap* akan menyesuaikan ukuran layar dari *browser* yang kita gunakan. Fitur ini bisa diaktifkan ataupun dinon-aktifkan sesuai dengan keinginan kita sendiri. Sehingga, kita bisa membuat web untuk tampilan desktop saja dan apabila *dirender* oleh *mobile browser* maka tampilan dari web bisa beradaptasi sesuai ukuran layar. (Suprayogi and Rahmanesa 2019) Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa *bootstrap* sebuah alat bantu (*Tools*) berupa *template* halaman yang digunakan untuk membuat tampilan halaman web menjadi elegan, cepat dan mudah.

## 8. Metode

### a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan beberapa metode, diantaranya yaitu :

#### 1) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan salah satu Penjaga tiket masuk objek wisata pemandian air panas Pakujati untuk mengetahui alur proses pembelian tiket dan kebutuhan sistem dari Wisata Pemandian Air Panas Pakujati ini.

#### 2) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung di Wisata Cipanas Pakujati sesuai dengan permasalahan yang diambil.

### b. Metode Perancangan

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah metode pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial. Metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut :

#### 1) Analisis Kebutuhan

Dalam tahapan ini bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan pengguna sehingga dapat memahami perangkat lunak yang dibutuhkan oleh pengguna.

#### 2) Desain Produk

Tahap ini merupakan proses pembuatan desain program yang diimplementasikan dari tahap analisis kebutuhan.

### 3) Pemrograman

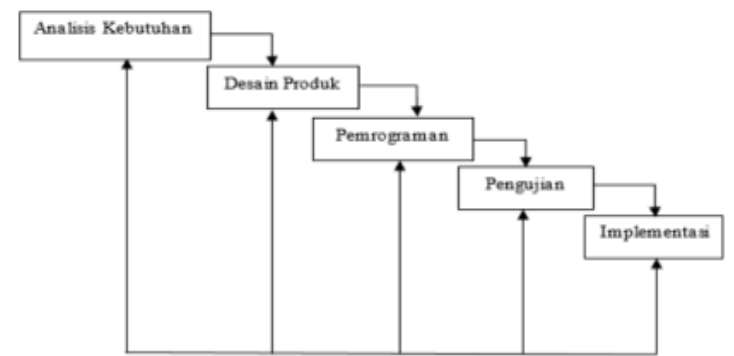
Di tahap ini, rancangan yang dihasilkan pada tahap desain produk di implementasikan ke dalam sebuah perangkat lunak yang dibutuhkan oleh Pengguna.

### 4) Pengujian

Dalam tahap ini, program aplikasi yang telah jadi diuji coba untuk memastikan apakah aplikasi sudah berjalan sesuai dengan tahap analisis kebutuhan.

### 5) Implementasi

Tahapan yang menjalankan aplikasi yang diterapkan ke pengguna.



Gambar III-3 Metode Waterfall

## C. Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek

Rencana jadwal pelaksanaan penyusunan rancangan proyek PKL ini dibuat agar dalam proses perancangan aplikasinya tidak terjadi kemunduran waktu karena membuang-buang waktu. Untuk jadwal pelaksanaan penyusunan rancangan proyek PKL dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

NO	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan										Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ya/Tidak	%
1.	Pembentukan Kelompok											Ya	5%
2.	Perkenalan HTML dan PHP dari awal											Ya	10%



3.	Peraktik hosting dan Domain										Ya	15%
4.	Bedah <i>template Adminlte</i>										Ya	15%
5.	Pembuatan <i>database</i>										Ya	20%
6.	Perancangan aplikasi										Ya	30%
7.	Programming										Ya	50%
8.	Testing aplikasi										Ya	70%
9.	Pelaporan dan evaluasi										Ya	100%

Table III-4 Rancangan Proyek PKL

## BAB IV

### Pelaksanaan Proyek Praktek Kerja Lapangan

#### A. Rencana Pembagian Tugas

Pembagian tugas yang dikerjakan pada kelompok kami yaitu pada bagian Admin dikerjakan secara bersama-sama, pada bagian Petugas dan halaman depan dikerjakan oleh M. Nurfaqih Alisuro, dan pada bagian Mitra dan Pengunjung dikerjakan oleh Apriliandy Satria Anggara. Untuk penjabaran pengerjaan tugasnya sebagai berikut :

##### 1. Admin

Pada bagian Admin, untuk pembuatan *databasenya* dibuat oleh Apriliandy Satria Anggara dan untuk perancangan dan analisisnya dikerjakan oleh M. Nurfaqih Alisuro. Dan untuk pembagian menu dasbor, pengaturan *frontend*, menu Petugas dan tiket itu dibuat oleh M. Nurfaqih Alisuro. Sedangkan untuk menu data Mitra, pemesanan tiket, penjualan tiket, setting, dan pelaporan itu dikerjakan oleh Apriliandy Satria Anggara.

##### 2. Petugas

Pada bagian Petugas untuk perancangan *database*, analisis dan pengerjaan seluruh menu pada sistemnya dikerjakan oleh M. Nurfaqih Alisuro.

##### 3. Mitra

Pada bagian Mitra untuk perancangan *database*, analisis dan pengerjaan seluruh menu pada sistemnya dikerjakan oleh Apriliandy Satria Anggara.

##### 4. Pengunjung

Pada bagian Pengunjung untuk perancangan *database*, analisis dan pengerjaan seluruh menu pada sistemnya dikerjakan oleh Apriliandy Satria Anggara.

## B. Realisasi Jadwal Pelaksanaan

### 1. Minggu Pertama

Pada minggu pertama, penulis masih pengenalan lingkungan pekerjaan yang dijelaskan dan didampingi langsung oleh pembimbing lapangan mengenai waktu pekerjaan, deskripsi pekerjaan, peraturan yang ada di PT. Tanjung Mulia Informatika. Kemudian pada kesempatan berikutnya, penulis diperkenalkan kembali atau *review* materi tentang *HTML* dan *PHP* yang nantinya akan penulis pakai selama penyusunan sistem pemesanan tiket *online* ini. Kemudian pada hari ke 3 sampai ke 5, penulis mendapatkan materi tentang menyeting *VPS (Virtual Private Server)* atau istilah umumnya mengonlinekan sebuah sistem dan melakukan pembentukan kelompok.

### 2. Minggu Kedua

Pada minggu kedua, penulis diajarkan membedah *template adminlte* yang digunakan sebagai tampilan sistemnya nanti. Pada minggu kedua ini juga penulis masih diajarkan mengenai *syntax* yang ada pada *HTML* dan *PHP* agar nantinya dapat lebih mudah memahami logika dalam pemanggilan *databasenya*.

### 3. Minggu Ketiga

Pada minggu ketiga, penulis mengulas kembali materi tentang *setting VPS (Virtual Private Server)* karena penulis masih cukup kebingungan pada beberapa tahapannya.

### 4. Minggu Keempat

Pada minggu keempat, penulis melakukan perancangan sistem agar nantinya sistem tersebut lebih terarah tahapan-tahapannya mau seperti apa dan menghasilkan *output* yang diinginkan juga.

#### 5. Minggu Kelima

Pada minggu kelima, penulis melakukan perancangan *database*. Menentukan kebutuhan tabel apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan sistem pemesanan tiket online ini.

#### 6. Minggu Keenam sampai kesembilan

Pada minggu ini, penulis melakukan pemrograman untuk membuat suatu sistem dengan menggunakan *template adminlte* yang sudah pernah diajarkan menjadi sebuah sistem yang sebelumnya telah dirancang dengan sedemikian rupa.

#### 7. Minggu Kesepuluh

Pada minggu terakhir, penulis melaporkan sistem yang telah dibuat kepada pembimbing lapangan mengenai apakah adanya revisian mengenai sistem yang dibuat dan kemudian melakukan evaluasi.

### C. Realisasi Proyek

#### 1. Input

Rencana pembuatan perangkat lunak ini mengangkat judul yang diusulkan oleh M. Nurfaqih Alisuro selaku ketua kelompok. Perangkat lunak yang dimaksud adalah sebuah sistem administrasi pembelian tiket berbasis *website*. Beberapa hal yang dibutuhkan dalam membuat perangkat lunak ini penulis memperoleh informasi-informasi melalui hasil pengamatan dan wawancara ke salah satu Petugas dan Pengunjung wisata mengenai bagaimana proses administrasi yang sudah ada disana dan arahan dari Bapak Lukman Septiadi selaku pembimbing lapangan tentang bagaimana proses pembuatan perangkat lunak ini. Salah satu kebutuhan mendasar yang penulis butuhkan dalam pembuatan laporan ini yaitu untuk *hardware* yang digunakan adalah laptop dan *software* yang digunakan adalah sistem operasi *windows*, *Xampp*, *Web Browser*, *Sublime Text* dan *Visual Studio Code*. Penulis diberikan akses untuk mencari referensi di *internet* untuk membangun informasi tersebut sesuai yang diharapkan. Dasar teori yang

dipelajari selama perkuliahan menjadi *input* yang berharga dalam proses pelaksanaan praktik kerja lapangan.

## 2. Proses

Tahap eksplorasi dimulai dengan pengenalan cara kerja pada awal pelaksanaan praktik kerja lapangan dan mempelajari perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat aplikasi, lalu kemudian dilanjutkan ke tahap perancangan perangkat lunak yang dimulai dengan analisis kebutuhan perangkat lunak. Selanjutnya berdasarkan kebutuhan perangkat lunak tersebut, dibuatlah perancangan perangkat lunak yang kemudian akan diimplementasikan kedalam program yang akan dibuat.

## 3. Perancangan *Database*

Perancangan sangat dibutuhkan dalam merancang dan membuat sebuah *database website* pemesanan tiket wisata di Pakujati. Perancangan ini juga termasuk hasil dari laporan yang penulis buat. Adapun perancangan pada *database* ini yaitu sebagai berikut :

### a. Tabel Diskon

Tabel diskon berisi 2 atribut yang diperlukan untuk diskon pada pengunjung, isi dari tabel diskon dapat dilihat pada gambar berikut.



#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1	id	int(10)		Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2	diskon	int(10)		Tidak	Tidak ada		

Gambar IV-1 Tabel Diskon

### b. Tabel *Frontend Testimoni*

Tabel *Frontend Testimoni* berisi 5 atribut yang diperlukan untuk testimoni pengunjung pada tampilan halaman depan, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

Struktur tabel		Tampilan hubungan						
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 nama	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	3 foto	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	4 keterangan	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	5 testimoni	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		

☐ Pilih Semua Dengan pilihan: ☐ Jelajahi ☐ Ubah ☐ Hapus ☐ Utama ☐ Unik ☐ Inde  
☐ Remove from central columns

Gambar IV-2 Tabel Frontend Testimoni

c. Tabel *Frontend Topimage*

Tabel *Frontend Topimage* berisi 2 atribut yang diperlukan untuk merubah dasar *background* sistem pada tampilan halaman depan, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

Struktur tabel		Tampilan hubungan						
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	2 path	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		

☐ Pilih Semua Dengan pilihan: ☐ Jelajahi ☐ Ubah ☐ Hapus ☐ Utama ☐ U  
☐ Remove from central columns

Gambar IV-3 Tabel Frontend Topimage

d. Tabel Harga Tiket

Tabel harga tiket berisi 5 atribut yang diperlukan untuk menyampaikan informasi mengenai harga tiket untuk pengunjung pada tampilan halaman depan, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

Struktur tabel		Tampilan hubungan						
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 keterangan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	3 harga_weekday	int(11)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	4 harga_weekend	int(11)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	5 komisi	int(11)			Tidak	Tidak ada		

☐ Pilih Semua Dengan pilihan: ☐ Jelajahi ☐ Ubah ☐ Hapus ☐ Utama ☐ Unik ☐ Indeks ☐

☐ Remove from central columns

Gambar IV-4 Tabel Harga Tiket

e. Tabel *Image Slider*

Tabel *Image slider* berisi 2 atribut yang diperlukan untuk tampilan pada tampilan *log in* untuk Admin, Petugas dan Mitra, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

Struktur tabel		Tampilan hubungan						
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	2 path_image	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		

☐ Pilih Semua Dengan pilihan: ☐ Jelajahi ☐ Ubah ☐ Hapus ☐ Utama ☐ Unik ☐

☐ Remove from central columns

Gambar IV-5 Tabel Frontend Testimoni

f. Tabel Komisi Mitra

Tabel komisi mitra berisi 3 atribut yang diperlukan untuk menentukan berapa persen komisi yang diberikan kepada mitra jika mencapai target penjualan, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
1	id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT
2	jumlah	int(11)			Tidak	Tidak ada		
3	komisi	int(11)			Tidak	Tidak ada		

☐ Pilih Semua    Dengan pilihan: ☐ Jelajahi    ☐ Ubah    ☐ Hapus    ☐ Utama    ☐ Unik  
☐ Remove from central columns

Gambar IV-6 Tabel Komisi Mitra

#### g. Tabel Kritik Saran

Tabel kritik dan saran berisi 5 atribut yang diperlukan untuk pengembangan sistem dan pengembangan tempat wisata agar lebih baik lagi, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
1	no_hp	int(13)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT
2	nama	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
3	foto	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
4	kritik	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
5	saran	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		

☐ Pilih Semua    Dengan pilihan: ☐ Jelajahi    ☐ Ubah    ☐ Hapus    ☐ Utama    ☐ Unik    ☐ Ind  
☐ Remove from central columns

Gambar IV-7 Tabel Kritik dan Saran

#### h. Tabel Mitra

Tabel mitra berisi 5 atribut yang diperlukan untuk data mitra atas nama siapa saja yang sudah bergabung dalam sistem, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.



Struktur tabel		Tampilan hubungan							
	#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1	no_hp	varchar(14)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	2	no_hp2	varchar(14)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	3	nama_mitra	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	4	foto	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	5	alamat	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/> Pilih Semua Dengan pilihan:  Jelajahi  Ubah  Hapus  Utama  Unik Remove from central columns									

Gambar IV-8 Tabel Mitra

i. Tabel Pemesanan

Tabel pemesanan berisi 21 atribut yang diperlukan untuk seluruh isi pada menu sistem, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

Struktur tabel		Tampilan hubungan							
	#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1	no_tiket	varchar(254)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	2	jumlah_anak	varchar(11)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	3	jumlah_dewasa	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	4	tgl_datang	date			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	5	tgl_transaksi	date			Tidak	current_timestamp()		
<input type="checkbox"/>	6	sub_harga_anak	int(20)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	7	sub_harga_dewasa	int(11)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	8	total_harga	int(11)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	9	total_pengunjung	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	10	stts	varchar(1)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	11	bukti_bayar	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	12	no_hp	varchar(14)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	13	nama_petugas	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		

<input type="checkbox"/>	14	no_hp_petugas	varchar(15)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada
<input type="checkbox"/>	15	peran	varchar(10)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada
<input type="checkbox"/>	16	nama_mitra	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada
<input type="checkbox"/>	17	penanggungjawab	text	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada
<input type="checkbox"/>	18	bulan	varchar(15)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada
<input type="checkbox"/>	19	tahun	varchar(6)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada
<input type="checkbox"/>	20	stts_komisi	int(1)		Tidak	Tidak ada
<input type="checkbox"/>	21	kembalian	int(50)		Tidak	Tidak ada

☐ Pilih Semua   Dengan pilihan: [Jelajahi](#) [Ubah](#) [Hapus](#) [Utama](#) [Unik](#) [Indeks](#) [?](#)  
[Remove from central columns](#)

Gambar IV-9 Tabel Pemesanan

j. Tabel Pengguna

Tabel pengguna berisi 4 atribut yang diperlukan untuk data nama yang menerima dan mengkonfirmasi pesanan, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

<a href="#">Struktur tabel</a>		<a href="#">Tampilan hubungan</a>							
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	
<input type="checkbox"/>	1	nomer_hp <a href="#">🔑</a>	varchar(13)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada			
<input type="checkbox"/>	2	peran	varchar(10)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada			
<input type="checkbox"/>	3	nama_pengguna	varchar(100)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada			
<input type="checkbox"/>	4	kata_sandi	varchar(200)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada			

☐ Pilih Semua   Dengan pilihan: [Jelajahi](#) [Ubah](#) [Hapus](#) [Utama](#) [Unik](#) [Ind](#)  
[Remove from central columns](#)

Gambar IV-10 Tabel Pengguna

k. Tabel Promo

Tabel promo berisi 7 atribut yang diperlukan untuk menampilkan beragam promo yang tersedia untuk pengunjung, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/> 1	id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/> 2	nama_promo	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/> 3	tgl_mulai	varchar(40)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/> 4	tgl_selesai	varchar(40)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/> 5	path_image	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/> 6	deskripsi	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/> 7	stts_promo	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		

☐ Pilih Semua    Dengan pilihan: ☐ Jelajahi   ☐ Ubah   ☐ Hapus   ☐ Utama   ☐ Unik   ☐ Indeks  
☐ Remove from central columns

Gambar IV-11 Tabel Promo

#### I. Tabel QR

Tabel QR berisi 3 atribut yang diperlukan untuk memastikan apakah tiket tersebut sudah pernah datang ke tempat wisata tersebut atau belum dan untuk menampilkan jumlah penunjang, tanggal datang dan nominal harga tiket, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/> 1	id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/> 2	no_tiket	varchar(254)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/> 3	file	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		

☐ Pilih Semua    Dengan pilihan: ☐ Jelajahi   ☐ Ubah   ☐ Hapus   ☐ Utama   ☐ Unik   ☐ Indeks  
☐ Remove from central columns

Gambar IV-12 Tabel QR

#### m. Tabel *Request* Mitra

Tabel *Request* mitra berisi 10 atribut yang diperlukan untuk melihat dan memastikan mitra tersebut sudah pernah mengambil komisi atau belum, tanggal datang dan nominal harga tiket, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1 id	int(10)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 nama_mitra	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	3 bulan	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	4 penghasilan	int(100)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	5 metode_pembayaran	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	6 no_rek	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	7 atas_nama	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	8 bank	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	9 stts_request	int(2)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	10 bukti_pencairan	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada		

☐ Pilih Semua Dengan pilihan: Jelajahi Ubah Hapus Utama Unik Indeks Spasial  
 Remove from central columns

Gambar IV-13 Tabel Request Mitra

#### n. Tabel View Halaman

Tabel view halaman berisi 3 atribut yang diperlukan untuk menampilkan halaman depan yang berisi informasi-informasi meliputi harga tiket, deskripsi tempat dan lainnya, isi dari tabel dapat dilihat pada gambar berikut.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	2 halaman	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		
<input type="checkbox"/>	3 jumlah_view	int(11)			Tidak	Tidak ada		

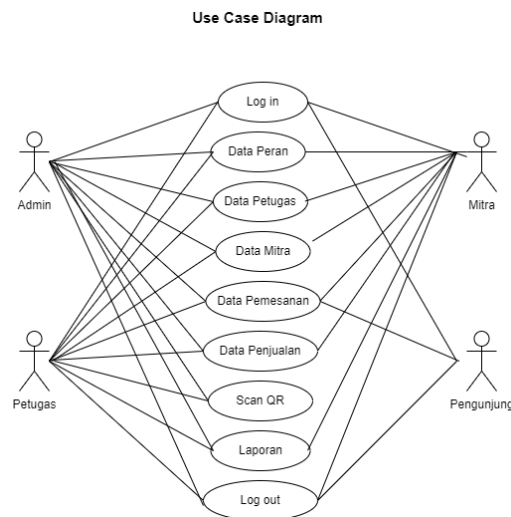
☐ Pilih Semua Dengan pilihan: Jelajahi Ubah Hapus Utama Unik  
 Remove from central columns

Gambar IV-14 Tabel View Halaman

#### 4. Perancang Sistem

##### a. *Use Case Diagram Website Pemesanan Tiket Wisata Cipanas*

*Use Case Diagram* dalam sistem pemesanan tiket online ini terdiri dari Admin, Petugas, Mitra dan Pengunjung. Sedangkan *use case* pada sistem ini terdapat Sembilan *use case* yaitu *log in*, Data Peran, Data Petugas, Data Mitra, Data Pemesanan, Data Penjualan, *Scan qr*, laporan dan *log out*. Adapun *use case diagram*nya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar IV-15 Use Case Pembelian Tiket Online

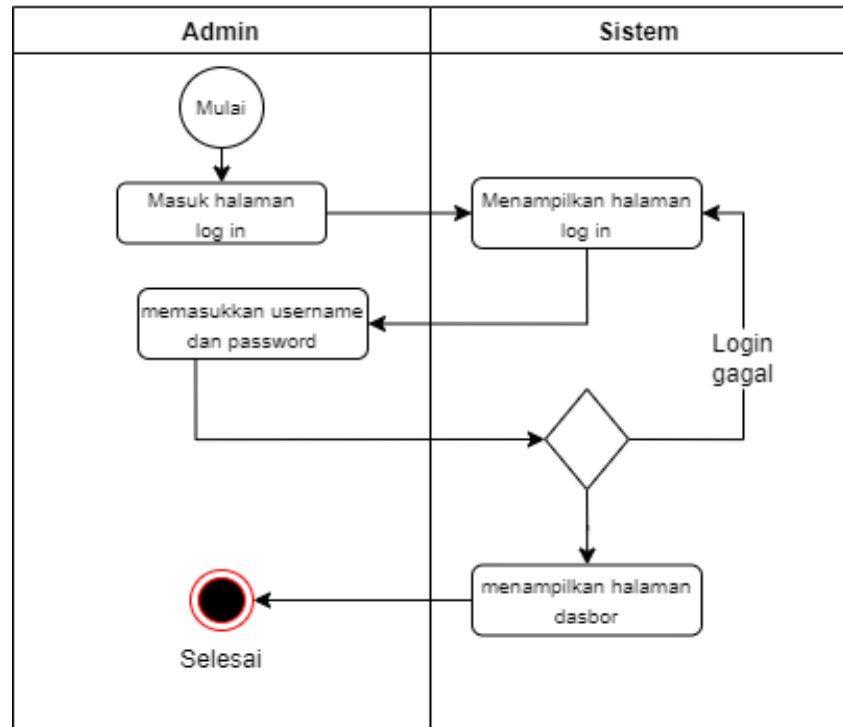
##### b. *Activity Diagram Website Pemesanan Tiket Wisata Cipanas*

###### 1) Diagram aktivitas *Log in Admin*

Alur diagram admin *log in* dimulai dari Admin mengakses halaman *log in*, kemudian sistem akan menampilkan *form log in*. Selanjutnya Admin akan memasukkan *username* dan *password* untuk *log in* lalu sistem akan memeriksa apakah data yang dimasukkan itu benar atau salah. Jika data yang dimasukkan benar, maka akan muncul halaman dasbor, namun jika datanya salah maka sistem akan memunculkan notifikasi bahwa *log in* yang

dilakukan itu gagal dan akan mengembalikan ke halaman *log in*.

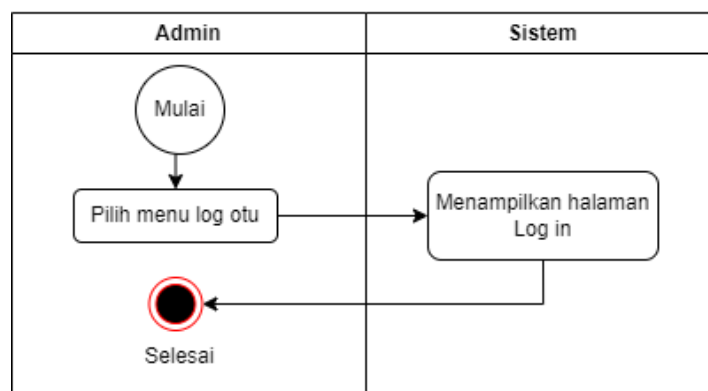
Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar IV-16 Diagram Aktivitas Log in Admin

## 2) Diagram aktivitas *Log out* Admin

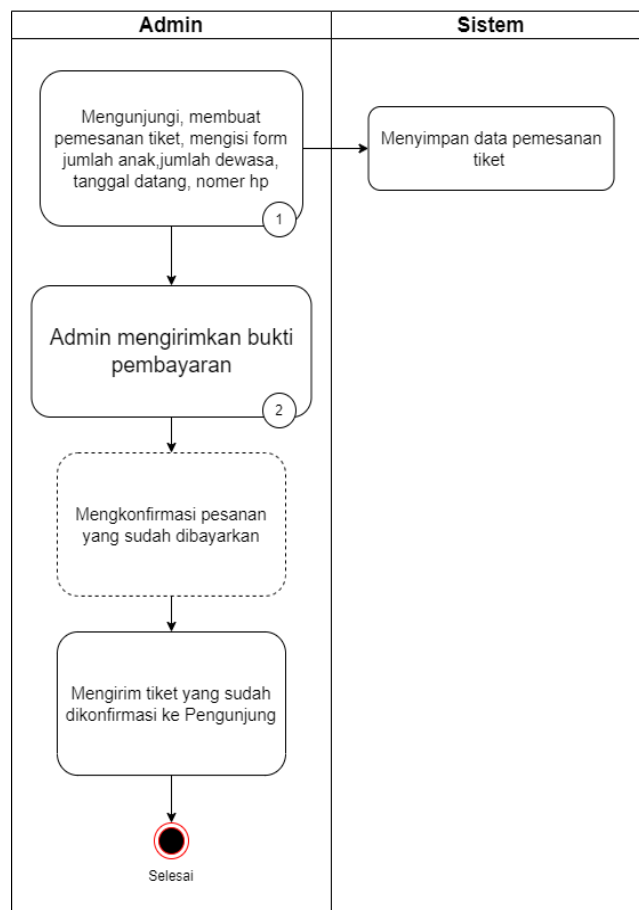
Alur diagram aktivitas *log out* dimulai dari Admin memilih menu *log out*, setelah itu sistem akan menampilkan halaman *log in*. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar IV-17 . Diagram Aktivitas Log out Admin

### 3) Diagram aktivitas Admin Tambah Data Pemesanan

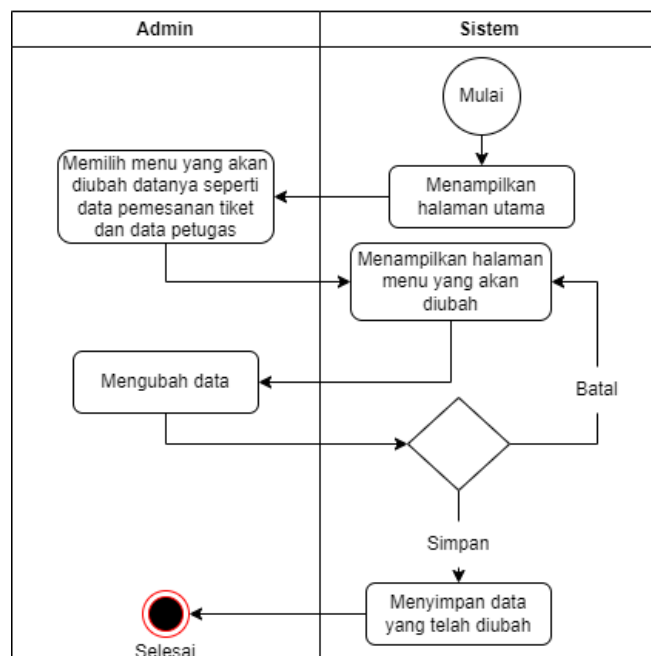
Diagram alur Admin tambah data pesanan dimulai dari sistem menampilkan tampilan halaman utama, lalu admin memilih menu pemesanan tiket, kemudian klik tombol tambah pemesanan antara lain jumlah anak, jumlah dewasa, tanggal datang dan nomor hp. Selanjutnya Admin menambahkan data baru lewat tombol tambah data. Jika data berhasil disimpan, akan muncul notifikasi “Data telah ditambahkan”. Jika data gagal ditambahkan, maka akan muncul notifikasi “Data gagal ditambahkan”. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar IV-18 Diagram Aktivitas Admin Tambah Pesanan

#### 4) Diagram aktivitas Admin Ubah Data

Alur diagram aktivitas Admin merubah data dimulai dari sistem menampilkan menu rubah data antara lain *username* dan nama Petugas dan Mitra. Selanjutnya sistem akan menampilkan halaman menu yang berisi data yang akan diubah. Selanjutnya sistem akan menampilkan halaman menu yang berisi data yang sudah diubah. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:



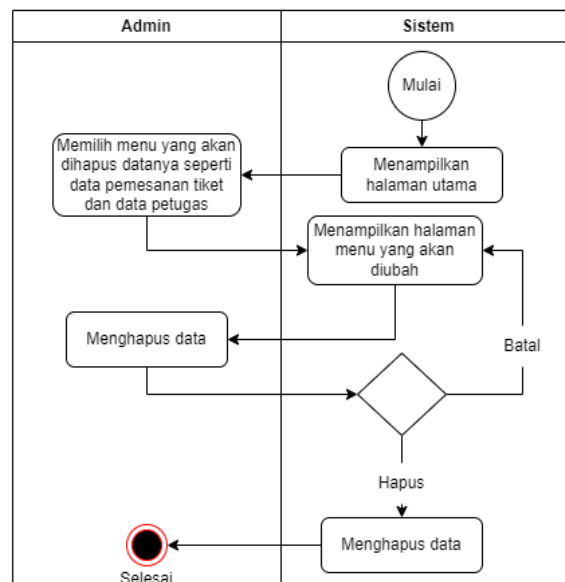
Gambar IV-19 Diagram Aktivitas Admin Ubah Data

#### 5) Diagram aktivitas Admin Hapus Data

Alur diagram aktivitas Admin hapus data dimulai dari sistem menampilkan menu utama lalu Admin akan memilih menu yang ingin dihapus datanya, antara lain data pemesanan dan data petugas. Setelah memilih menu, maka sistem akan menampilkan halaman dari menu yang dipilih beserta datanya. Selanjutnya Admin akan memilih data yang akan dihapus melalui halaman yang ditampilkan sistem. Jika data berhasil dihapus, maka sistem



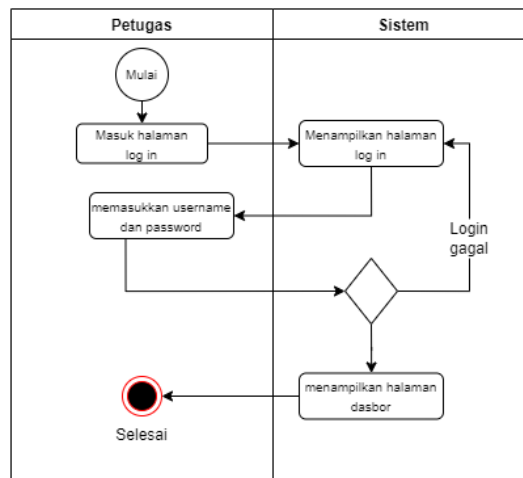
akan memunculkan notifikasi “Data berhasil dihapus.” Jika gagal menghapus data, maka sistem akan mengirimkan notifikasi “Data gagal dihapus”. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar IV-20 Diagram Aktivitas Admin Hapus Data

#### 6) Diagram aktivitas *Log In* Petugas

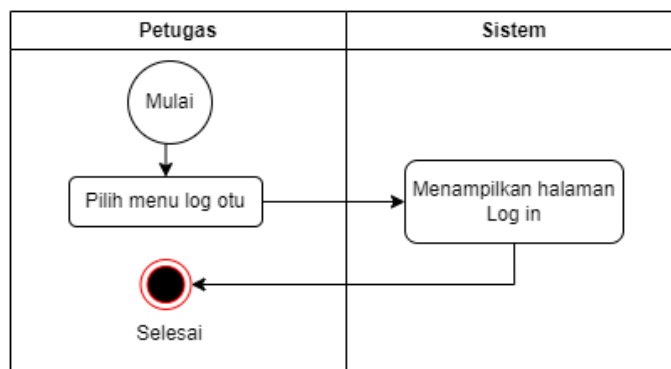
Alur diagram Petugas *log in* dimulai dari Petugas mengakses halaman *log in*, kemudian sistem akan menampilkan *form log in*. Selanjutnya Petugas akan memasukkan *username* dan *password* untuk *log in* lalu sistem akan memeriksa apakah data yang dimasukkan itu benar atau salah. Jika data yang dimasukkan benar, maka akan muncul halaman dasbor, namun jika datanya salah maka sistem akan memunculkan notifikasi bahwa *log in* yang dilakukan itu gagal dan akan mengembalikan ke halaman *log in*. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar IV-21 Diagram Aktivitas Log in Petugas

#### 7) Diagram aktivitas *Log Out* Petugas

Alur diagram aktivitas *log out* dimulai dari Petugas memilih menu *log out*, setelah itu sistem akan menampilkan halaman *log in*. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:

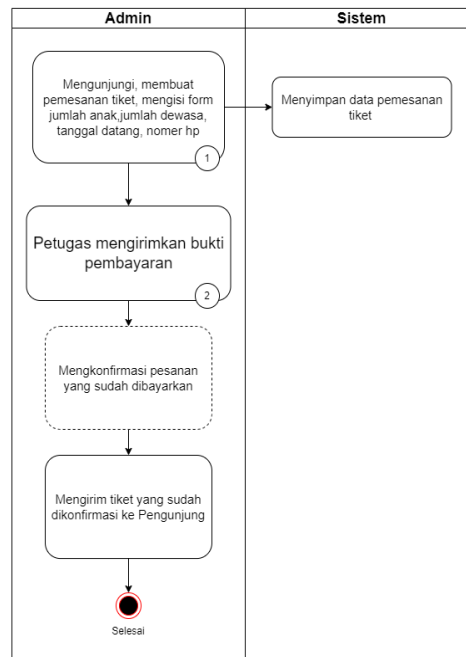


Gambar IV-22 Diagram Aktivitas Log out Petugas

#### 8) Diagram aktivitas Petugas Tambah Data Pemesanan

Diagram alur Petugas tambah data pesanan dimulai dari sistem menampilkan tampilan halaman utama, lalu Petugas memilih menu pemesanan tiket, kemudian klik tombol tambah pemesanan antara lain jumlah anak, jumlah dewasa, tanggal datang dan nomor hp. Selanjutnya Petugas menambahkan data baru lewat tombol tambah data. Jika data berhasil disimpan, akan muncul notifikasi "Data telah ditambahkan". Jika data gagal

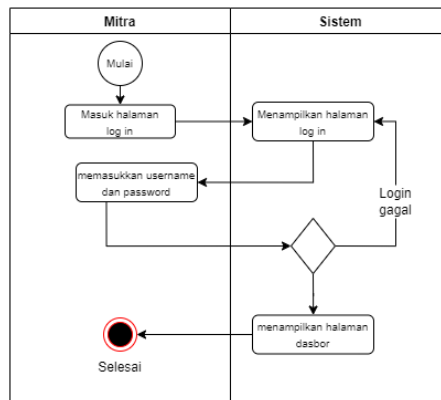
ditambahkan, maka akan muncul notifikasi “Data gagal ditambahkan”. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar IV-23 Diagram Aktivitas Petugas Tambah Data Pemesanan

#### 9) Diagram aktivitas *Log In* Mitra

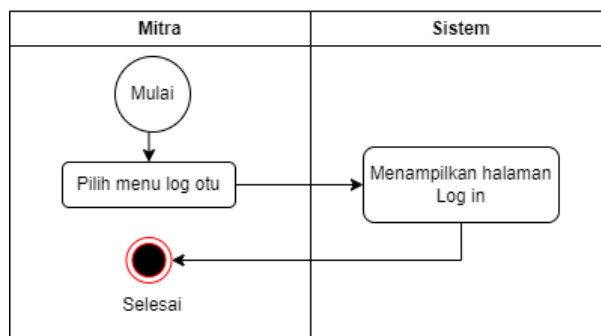
Alur diagram Mitra *log in* dimulai dari Mitra mengakses halaman *log in*, kemudian sistem akan menampilkan *form log in*. Selanjutnya Mitra akan memasukkan *username* dan *password* untuk *log in* lalu sistem akan memeriksa apakah data yang dimasukkan itu benar atau salah. Jika data yang dimasukkan benar, maka akan muncul halaman dasbor, namun jika datanya salah maka sistem akan memunculkan notifikasi bahwa *log in* yang dilakukan itu gagal dan akan mengembalikan ke halaman *log in*. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar IV-24 Diagram Aktivitas Log in Mitra

#### 10) Diagram aktivitas *Log Out* Mitra

Alur diagram aktivitas *log out* dimulai dari Mitra memilih menu *log out*, setelah itu sistem akan menampilkan halaman *log in*. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:

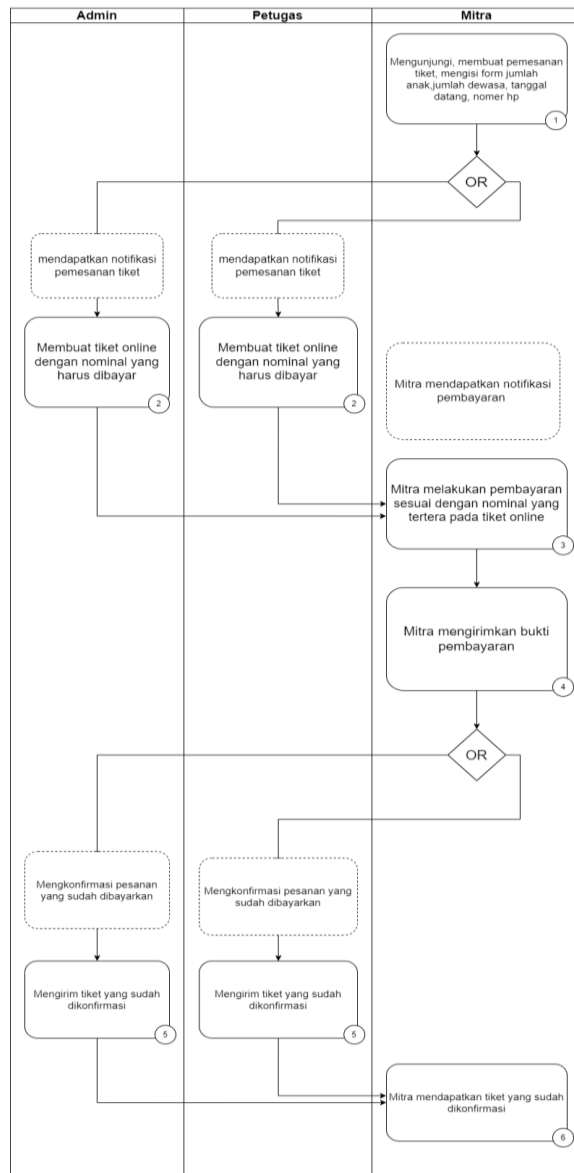


Gambar IV-25 Diagram Aktivitas Log out Mitra

#### 11) Diagram aktivitas Mitra Tambah Data Pemesanan

Diagram alur Mitra tambah data pesanan dimulai dari sistem menampilkan tampilan halaman utama, lalu Mitra memilih menu pemesanan tiket, kemudian klik tombol tambah pemesanan antara lain jumlah anak, jumlah dewasa, tanggal datang dan nomor hp. Selanjutnya Mitra menambahkan data baru lewat tombol tambah data. Jika data berhasil disimpan, akan muncul notifikasi "Data telah ditambahkan" dan tinggal menunggu konfirmasi dari Admin atau Petugas. Jika data gagal ditambahkan,

maka akan muncul notifikasi “Data gagal ditambahkan”. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:

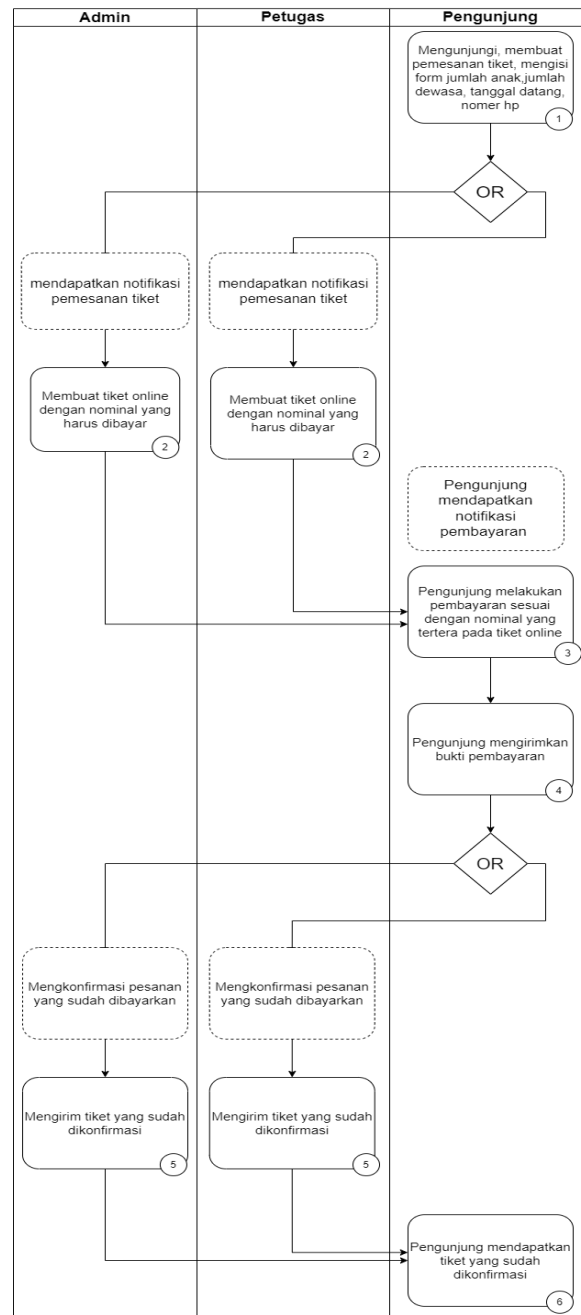


Gambar IV-26 Diagram Aktivitas Mitra Tambah Pemesanan

## 12) Diagram aktivitas Pemesanan Pengunjung

Diagram alur Pengunjung tambah data pesanan dimulai dari sistem menampilkan tampilan halaman utama, lalu Pengunjung mengisi menu pemesanan tiket, kemudian klik tombol tambah pemesanan antara lain jumlah anak, jumlah dewasa, tanggal datang dan nomor hp. Selanjutnya Pengunjung menekan tombol tambah

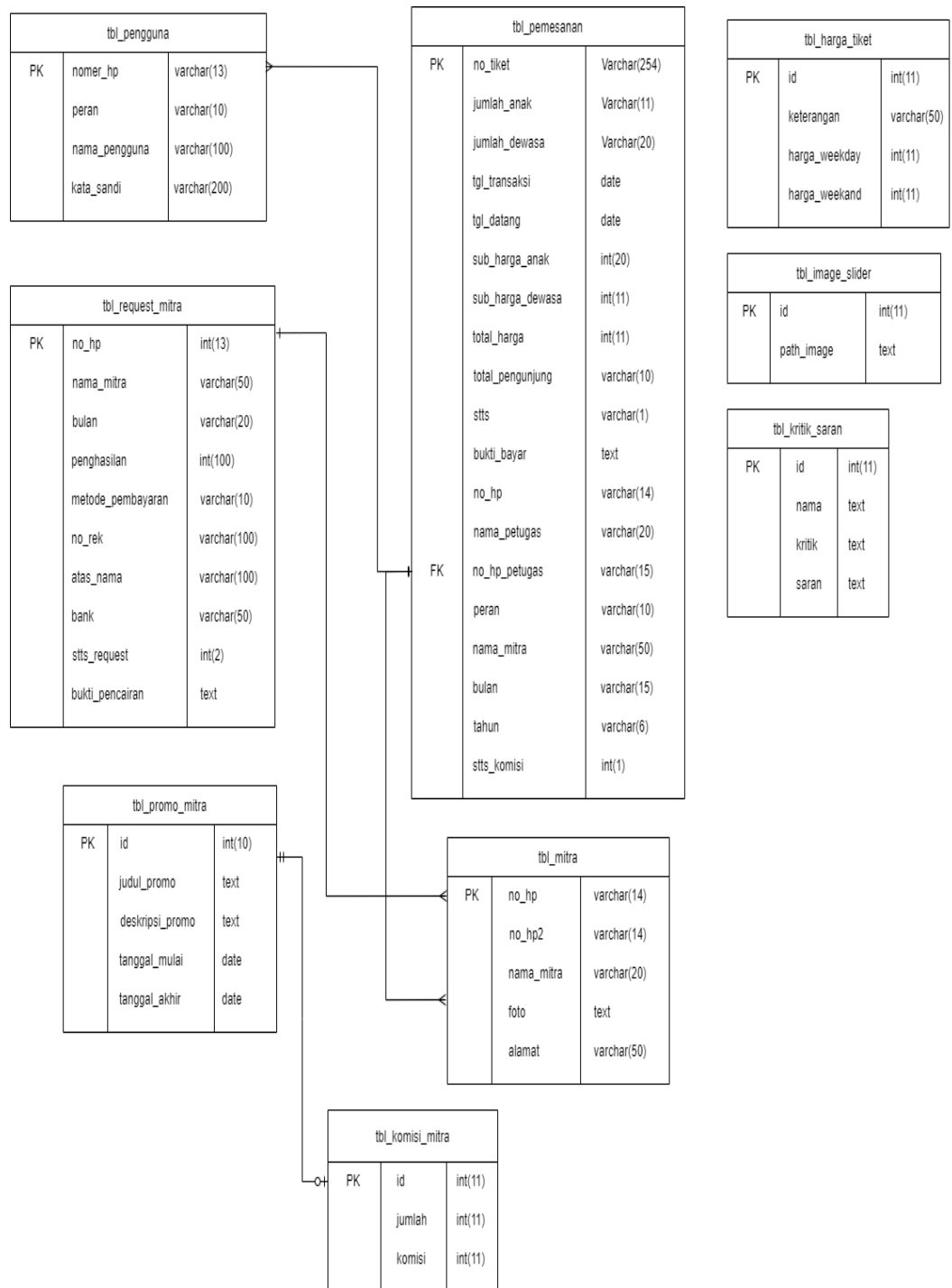
data. Jika data berhasil disimpan, akan muncul notifikasi “Data telah ditambahkan” dan tinggal menunggu konfirmasi dari Admin atau Petugas. Jika data gagal ditambahkan, maka akan muncul notifikasi “Data gagal ditambahkan”. Untuk diagramnya dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar IV-27 Diagram Aktivitas Pengunjung Tambah Pesanan

c. *Class Diagram Website Pemesanan Tiket Wisata Cipanas*

*Class diagram* berikut ini menunjukkan bagaimana prosedur yang terjadi di sistem pemesanan tiket online ini. Adanya operasi pada aktor dan proses dapat dilihat pada gambar dibawah.



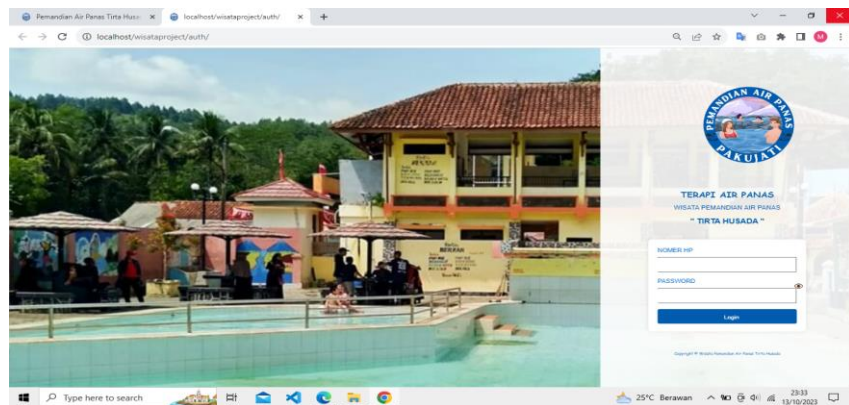
Gambar IV-28 Class Diagram Website Pemesanan Tiket Wisata Cipanas

## 5. User Interface

### a. Admin

#### 1) Halaman *Log in* Admin

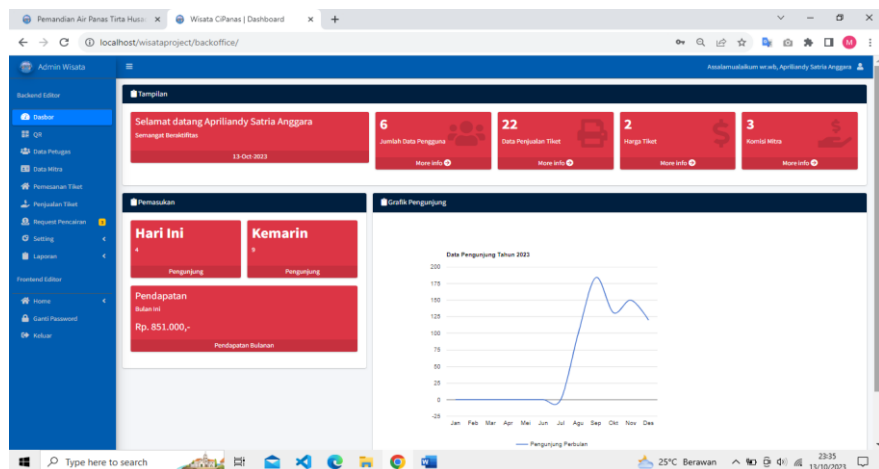
Merupakan tampilan halaman *Log in*, tampilan ini akan selalu ditemui pertama kali saat membuka sistem pemesanan tiket online di Cipanas Pakujati. Bisa dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-29 Halaman Log in Admin

#### 2) Halaman *Home* Admin

Merupakan halaman utama Ketika Admin telah mengisi *username* dan *password* pada halaman *log in*, halaman *home* memiliki beberapa menu *navigasi* berupa master data yang didalamnya terdapat submenu. Bisa dilihat pada gambar dibawah.

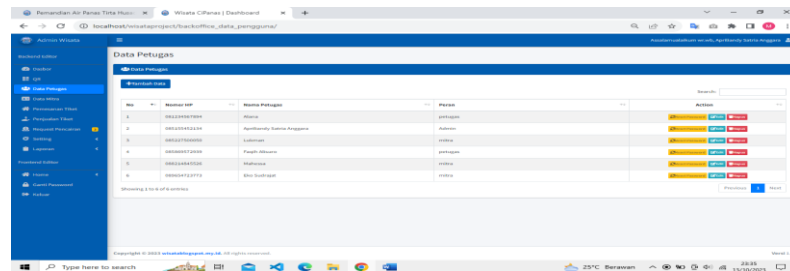


Gambar IV-30 Halaman Home Admin



### 3) Halaman Data Pengguna

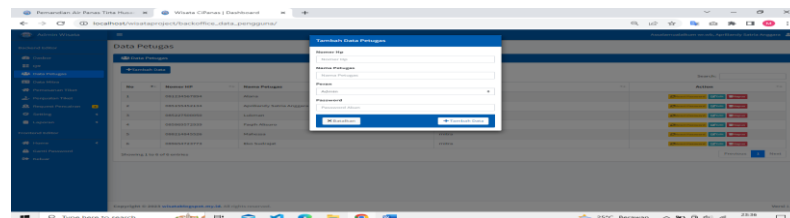
Halaman data pengguna dimana menu tersebut untuk mengelola data dari para pengguna. Bisa dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-31 Halaman Data Pengguna

### 4) Halaman Tambah Data Pengguna

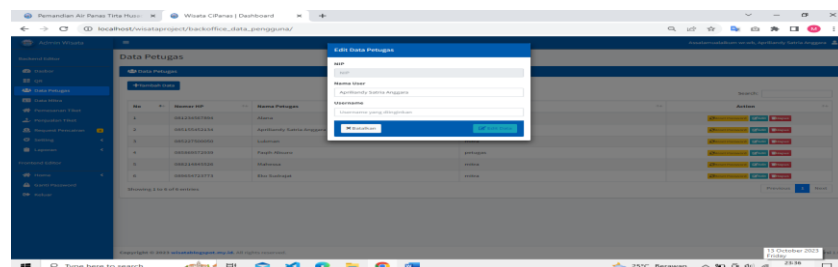
Halaman tambah data pengguna merupakan halaman bagian dari data pengguna untuk menambahkan data jika ada Pengguna atau Mitra baru dengan ketentuan yang terdapat pada gambar dibawah.



Gambar IV-32 Halaman Tambah Data Pengguna

### 5) Halaman Ubah/Edit Data Pengguna

Merupakan halaman dari data pengguna untuk mengedit data jika ada data yang kurang tepat, dengan ketentuan yang terdapat pada gambar berikut.



Gambar IV-33 Halaman Ubah Data Pengguna

## 6) Halaman Pemesanan Tiket

Merupakan halaman yang digunakan untuk melihat pesanan yang dibuat oleh Admin dapat dilihat pada gambar berikut.

No	Kode Tiket	Anak	Dewasa	Tgl Kunjungan	Total	Bukti Bayar	No Hp	Action
1	2023-10-09-1	1 (org)	2 (org)	09 October 2023	Rp. 27.000,-		+6285227500054	
2	2023-10-09-2	- (org)	1 (org)	09 October 2023	Rp. 8.000,-		+6285227500045	
3	2023-10-09-3	1 (org)	3 (org)	09 October 2023	Rp. 13.000,-		+6285227500046	
4	2023-10-09-4	1 (org)	1 (org)	09 October 2023	Rp. 13.000,-		+62852275014489	
5	2023-10-09-5	- (org)	1 (org)	09 October 2023	Rp. 8.000,-		+62852275014487	
6	2023-10-10-1	2 (org)	5 (org)	10 October 2023	Rp. 50.000,-		+6285227500090	

Gambar IV-34 Halaman Pemesanan Tiket

## 7) Halaman Tambah Data Pemesanan

Merupakan bagian dari halaman pemesanan untuk menambah jika ada pesanan yang diminta oleh Pengunjung. Dapat dilihat pada gambar dibawah.

Tambah Data pemesanan

Jumlah Anak  
Jumlah Dewasa  
Tanggal Datang  
Nomor Hp

Batalan Tambah Data

Gambar IV-35 Halaman Tambah Data Pesanan

## 8) Halaman Penjualan Tiket

Merupakan halaman yang digunakan untuk menampung Riwayat pemesanan tiket yang sudah terkonfirmasi dan terdapat

The screenshot displays a web application interface for managing ticket sales. The sidebar on the left contains navigation links for various system components. The main content area is dedicated to the 'Penjualan Tiket' (Ticket Sales) section, specifically showing a 'Detail Penjualan' (Sales Detail) table. This table provides a comprehensive overview of individual ticket transactions, including route information, status, revenue, coupon age, total amount, build error status, and the number of tickets sold. The interface is clean and modern, with a blue and white color scheme.

No	Route Tiket	Status	Revenue	Age Kupon	Total	Build Error	No Up	Ticket
1	2020-00-00-0	OK (img)	40 (img)	23 September 2023	Rp. 400,000		0	0
2	2020-00-00-0	OK (img)	40 (img)	23 September 2023	Rp. 1,000,000		0	0
3	2020-00-00-0	OK (img)	40 (img)	20 September 2023	Rp. 400,000		0	0
4	2020-00-00-0	OK (img)	40 (img)	30 September 2023	Rp. 11,000		0	0
5	2020-00-00-0	OK (img)	40 (img)	09 October 2023	Rp. 10,000		0	0
6	2020-00-00-0	OK (img)	40 (img)	06 October 2023	Rp. 100,000		0	0
7	2020-00-00-0	OK (img)	40 (img)	06 October 2023	Rp. 100,000		0	0
8	2020-00-00-0	OK (img)	40 (img)	07 October 2023	Rp. 100,000		0	0
9	2020-00-00-0	OK (img)	40 (img)	08 October 2023	Rp. 10,000		0	0
10	2020-00-00-0	OK (img)	40 (img)	08 October 2023	Rp. 10,000		0	0

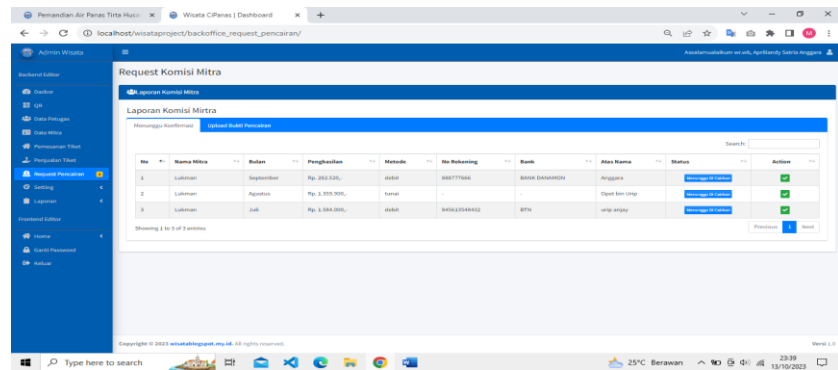
Showing 4 of 10 of 10 entries

Copyright © 2023 idanabudatmy.id. All rights reserved.

## 9) Halaman Hapus Data

10) Halaman *Request* Pencairan

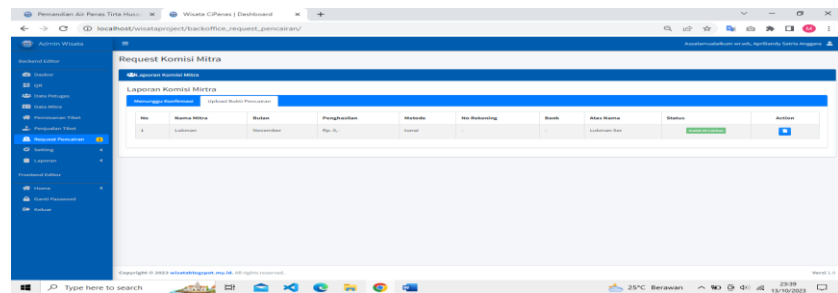
46



Gambar IV-38 Halaman Request Pencairan

### 11) Halaman *Upload* Bukti Pencairan

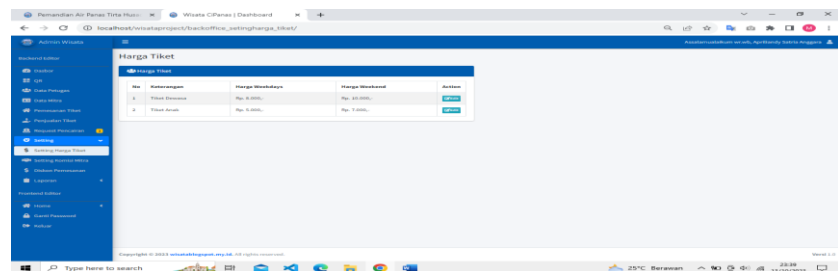
Merupakan halaman yang digunakan untuk mengecek apakah para mitra sudah mengambil komisi bagi yang melewati batas minimum pemesanan tiket. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-39 Halaman Upload Bukti Pencairan

### 12) Halaman *Setting* Harga Tiket

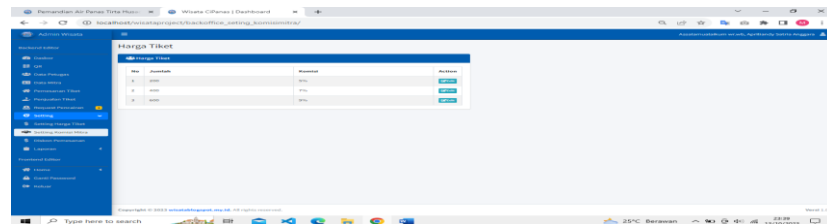
Halaman yang digunakan untuk mengatur harga tiket untuk anak, dewasa, harga tiket *weekend* dan *weekdays*. Dapat dilihat pada table dibawah.



Gambar IV-40 Halaman Setting Harga Tiket

### 13) Halaman *Setting* Komisi Mitra

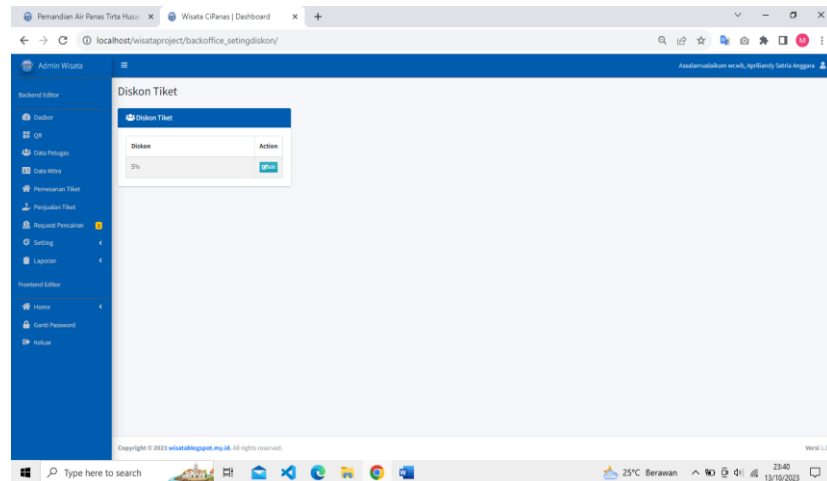
Merupakan halaman yang digunakan untuk menyetting berapa persen komisi yang didapat oleh Mitra jika berhasil melewati batas minimum penjualan tiket selama 1 bulan.



Gambar IV-41 Halaman Setting Komisi Mitra

### 14) Halaman Diskon Pemesanan

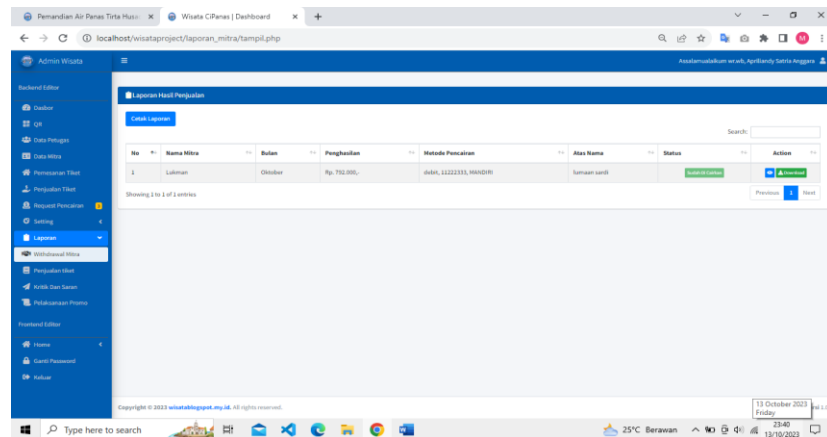
Untuk halaman diskon pesanan ini merupakan menu yang dipakai apa bila ada pemesanan yang lebih dari 2 orang akan mendapatkan potongan harga. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-42 Halaman Diskon Pemesanan

### 15) Halaman Laporan *Withdrawal* Mitra

Halaman *Withdrawal* Mitra merupakan halaman yang menampung informasi mitra siapa saja yang sudah mendapatkan konfirmasi pencairan komisi selama satu bulan terakhir. Bisa dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-43 Halaman Withdrawal Mitra

## 16) Halaman Laporan Penjualan Tiket

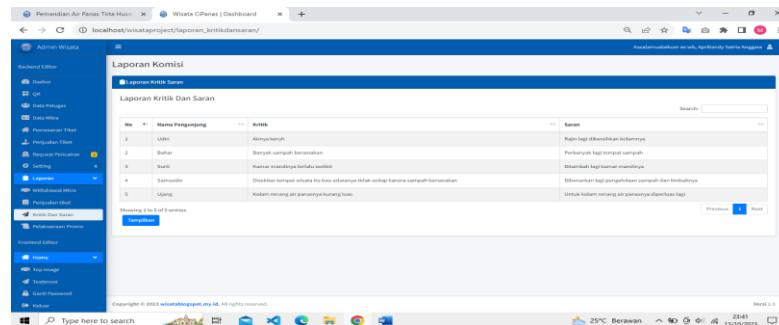
Halaman laporan penjualan tiket ini menampung jumlah penjualan tiket selama 1 bulan terakhir. Dapat dilihat pada gambar dibawah.

No	Jumlah Adult	Jumlah Dewasa	Total Pengunjung	Bulan	Penjualan
1	30	0	30	Oktober	Rp. 1,440,000,-
2	32	0	32	Oktober	Rp. 1,664,000,-
3	32	0	32	Oktober	Rp. 1,664,000,-
4	32	0	32	Oktober	Rp. 1,664,000,-
5	4	0	4	Oktober	Rp. 208,000,-
6	3	0	3	Oktober	Rp. 156,000,-
7	3	0	3	Oktober	Rp. 156,000,-
8	3	0	3	Oktober	Rp. 156,000,-
9	3	0	3	Oktober	Rp. 156,000,-
10	3	0	3	Oktober	Rp. 156,000,-

Gambar IV-44 Halaman Laporan Penjualan Tiket

## 17) Halaman Kritik Dan Saran

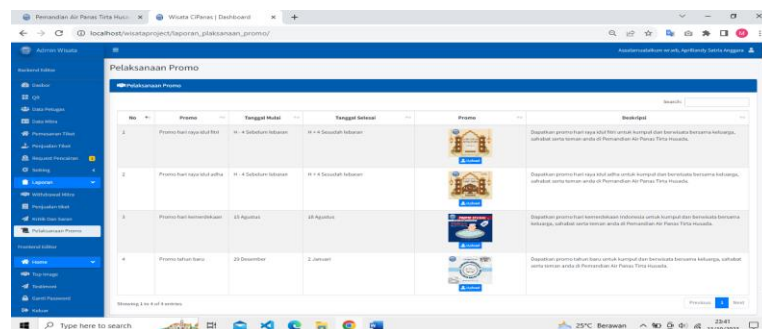
Halaman ini berisi kritik dan saran yang diberikan oleh pengunjung kepada sistem atau tempat wisatanya. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-45 Halaman Upload Bukti Pencairan

## 18) Halaman Pelaksanaan Promo

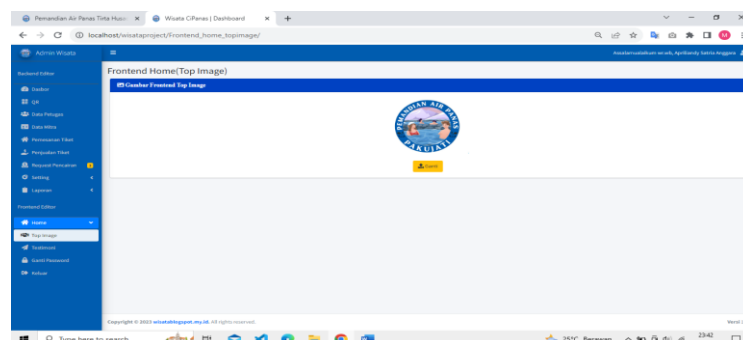
Merupakan halaman yang berisi promo potongan harga yang diberikan kepada pelanggan apa bila datang di waktu-waktu tertentu. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-46 Halaman Pelaksanaan Promo

## 19) Halaman *Frontend Top Image*

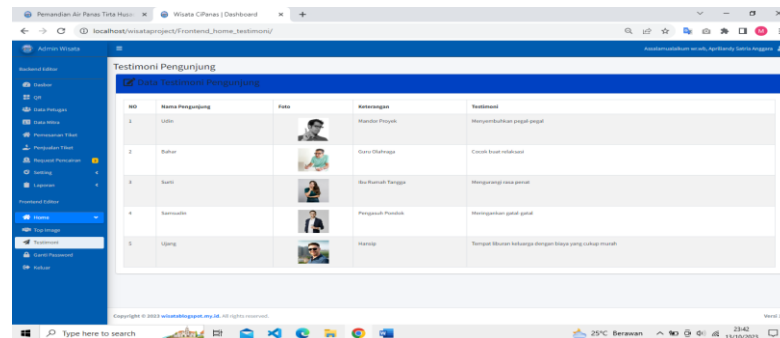
*Frontend top image* merupakan menu yang ditujukan untuk mengatur tampilah pada halaman depan. Bisa dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-47 Halaman Frontend Top Image

## 20) Halaman *Frontend Testimoni*

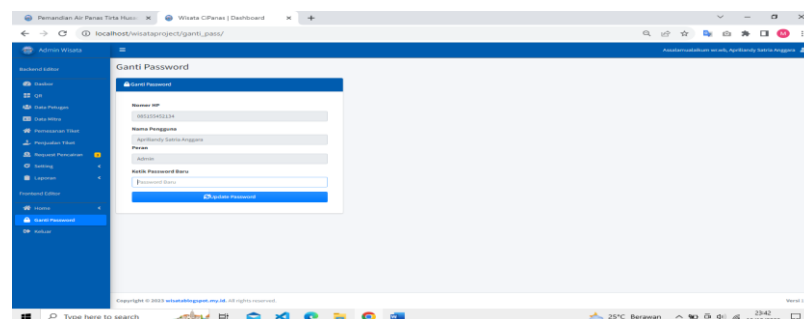
Merupakan penilaian setelah pengunjung berkunjung ke tempat wisata ataupun mengunjungi *website* penjualan tiket online ini. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-48 . Halaman Frontend Testimoni

## 21) Halaman Ganti *Password*

Merupakan menu yang ditunjukkan bagi Admin yang ingin melakukan pergantian *password*. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



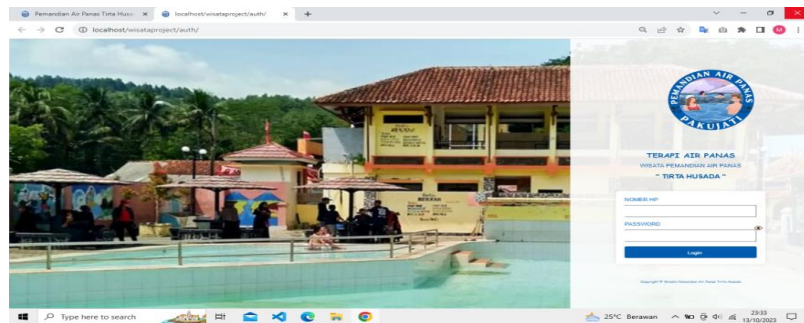
Gambar IV-49 Halaman Ganti Password

### b. Petugas

#### 1) Halaman *Log in* Petugas

Merupakan tampilan halaman *Log in*, tampilan ini akan selalu ditemui pertama kali saat membuka sistem pemesanan tiket online di Cipanas Pakujati. Bisa dilihat pada gambar dibawah.

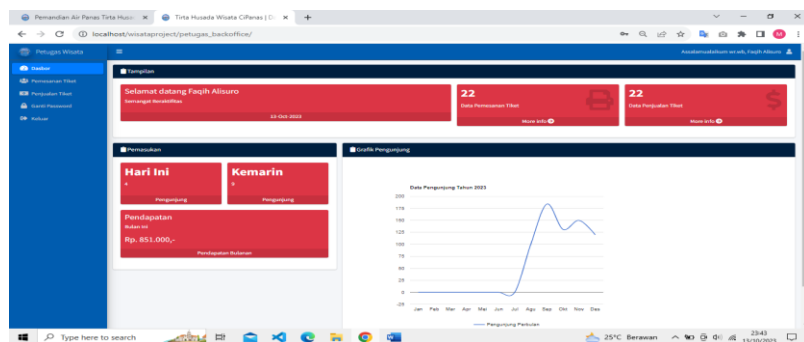




Gambar IV-50 Halaman Log in Petugas

## 2) Halaman *Home* Petugas

Merupakan halaman utama Ketika Petugas telah mengisi *username* dan *password* pada halaman *log in*, halaman *home* memiliki beberapa menu navigasi berupa master data yang didalamnya terdapat submenu. Bisa dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-51 Halaman Home Petugas

## 3) Halaman Pemesanan Tiket

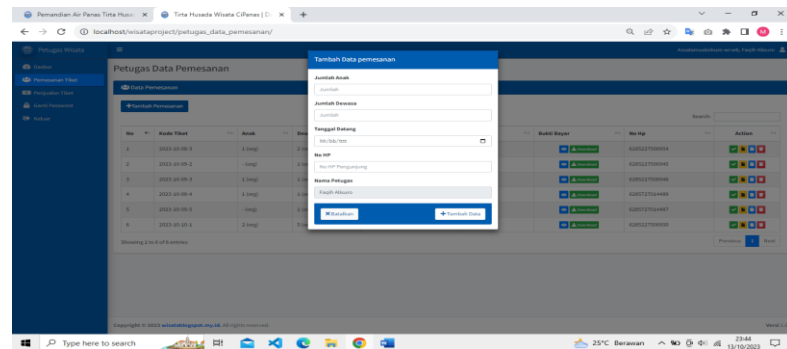
Merupakan halaman yang digunakan untuk melihat pesanan yang dibuat oleh Petugas. Dapat dilihat pada gambar berikut.

No	Kode Tiket	Anak	Dewasa	Tgl Kunjungan	Total	Bukti Bayar	No Rp	Action
1	2023-03-08-0	4 (img)	2 (img)	08-Oktober-2023	Rp. 27.000,-		6280227000004	
2	2023-03-09-0	1 (img)	4 (img)	09-Oktober-2023	Rp. 8.000,-		6280227000005	
3	2023-03-09-0	2 (img)	4 (img)	09-Oktober-2023	Rp. 13.000,-		6280227000006	
4	2023-03-09-0	2 (img)	4 (img)	09-Oktober-2023	Rp. 13.000,-		6280227000007	
5	2023-03-09-0	1 (img)	3 (img)	09-Oktober-2023	Rp. 6.000,-		6280227000008	
6	2023-03-09-0	0 (img)	0 (img)	09-Oktober-2023	Rp. 0.000,-		6280227000009	

Gambar IV-52 Halaman Pemesanan Tiket

#### 4) Halaman Tambah Data Pemesanan Tiket

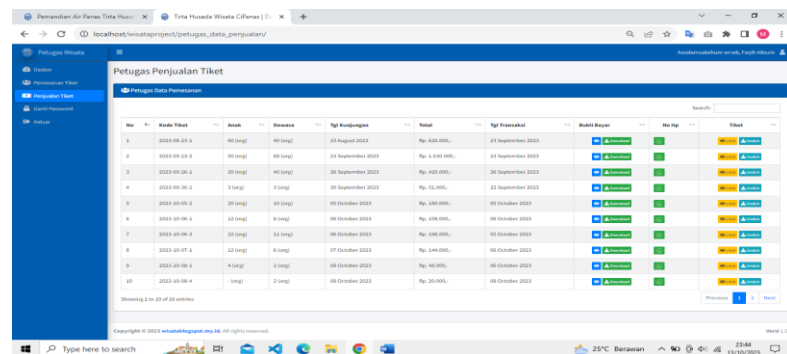
Merupakan bagian dari halaman pemesanan untuk menambah jika ada pesanan yang diminta oleh pengunjung. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-53 Halaman Tambah Data Pemesanan Tiket

#### 5) Halaman Penjualan Tiket

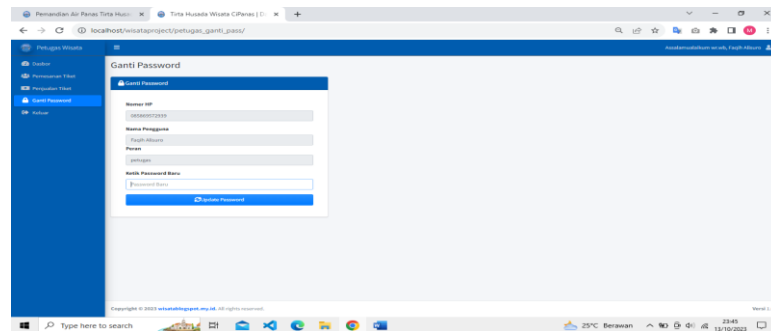
Merupakan halaman yang digunakan untuk menampung Riwayat pemesanan tiket yang sudah terkonfirmasi dan terdapat beberapa informasi penting seperti total pengunjung, tanggal datang, total bayar dan *qr code*. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-54 Halaman Penjualan Tiket

#### 6) Halaman Ganti *Password*

Merupakan menu yang ditunjukkan bagi Petugas yang ingin melakukan pergantian *password*. Dapat dilihat pada gambar dibawah.

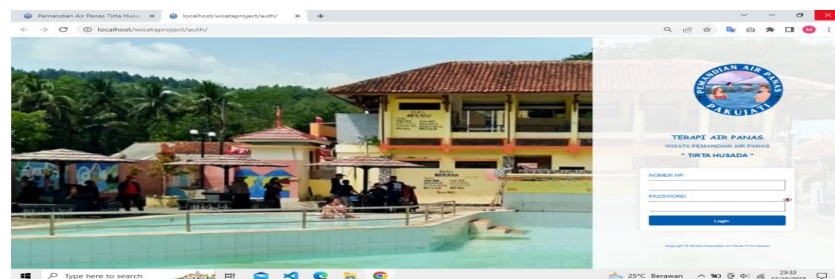


Gambar IV-55 Halaman Ganti Password

### c. Mitra

#### 1) Halaman *Log in* Mitra

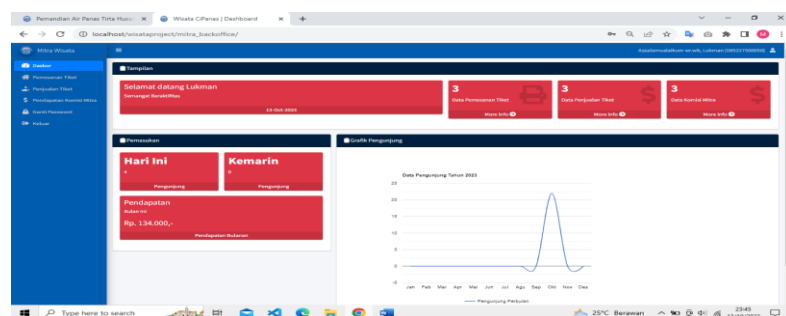
Merupakan tampilan halaman *Log in*, tampilan ini akan selalu ditemui pertama kali saat membuka sistem pemesanan tiket online di Cipanas Pakujati. Bisa dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-56 Halaman Log in Mitra

#### 2) Halaman *Home* Mitra

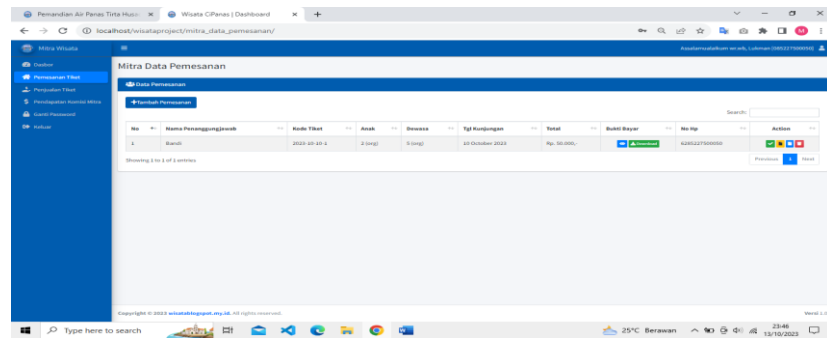
Merupakan halaman utama Ketika Mitra telah mengisi *username* dan *password* pada halaman *log in*, halaman *home* memiliki beberapa menu navigasi berupa master data yang didalamnya terdapat submenu. Bisa dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-57 Halaman Home Mitra

### 3) Halaman Pemesanan Tiket

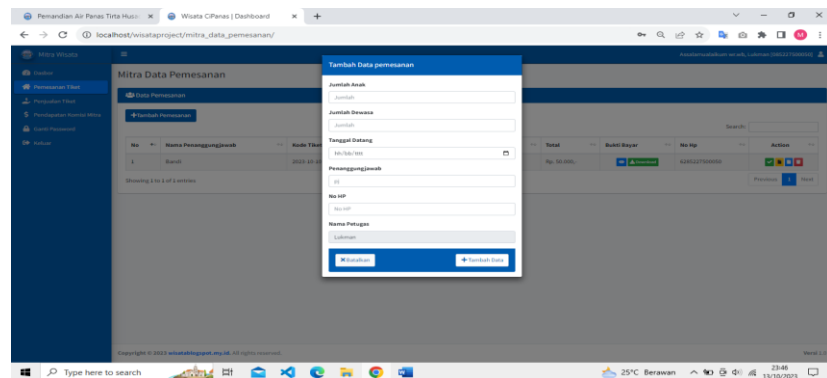
Merupakan halaman yang digunakan untuk melihat pesanan yang dibuat oleh Mitra. Dapat dilihat pada gambar beriku.



Gambar IV-58 Halaman Pemesanan Tiket

### 4) Halaman Tambah Data Pemesanan Tiket

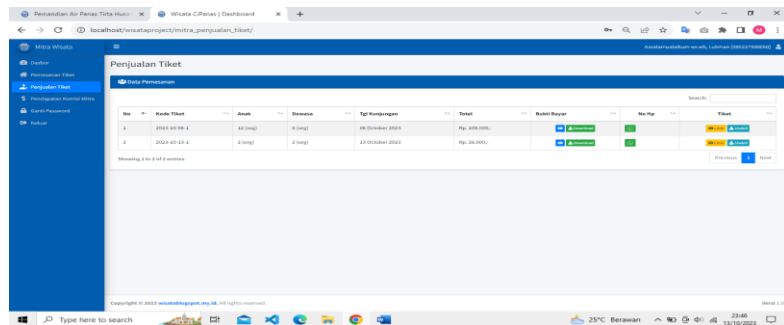
Merupakan bagian dari halaman pemesanan untuk menambah jika ada pesanan yang diminta oleh Pengunjung. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-59 Halaman Tambah Data Pemesanan Tiket

### 5) Halaman Penjualan Tiket

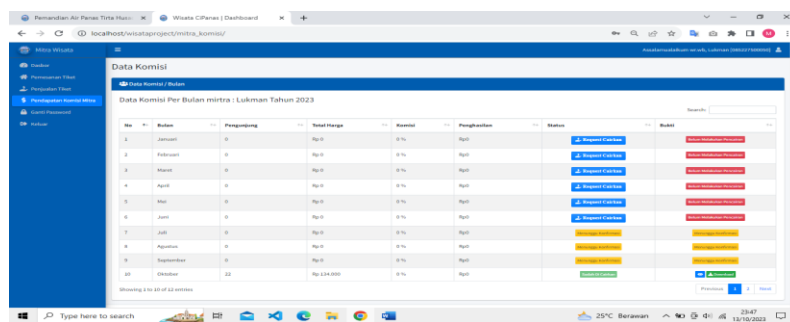
Merupakan halaman yang digunakan untuk menampung Riwayat pemesanan tiket yang sudah terkonfirmasi dan terdapat beberapa informasi penting seperti total Pengunjung, tanggal datang, total bayar dan *qr code*. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-60 Halaman Penjualan Tiket

## 6) Halaman Pendapatan Komisi Mitra

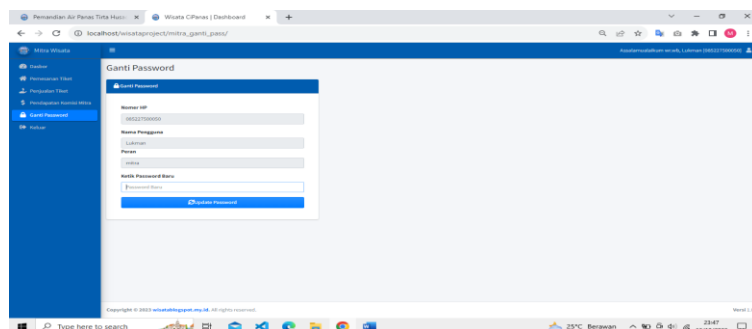
Halaman pendapatan komisi Mitra merupakan halaman yang ditunjukkan untuk melihat nama Mitra dan bulan apa saja yang mitra tersebut sudah ambil atau menunggu konfirmasi dari Admin. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-61 Halaman Pendapatan Komisi Mitra

## 7) Halaman Ganti Password Mitra

Merupakan menu yang ditunjukkan bagi Mitra yang ingin melakukan pergantian *password*. Dapat dilihat pada gambar dibawah.

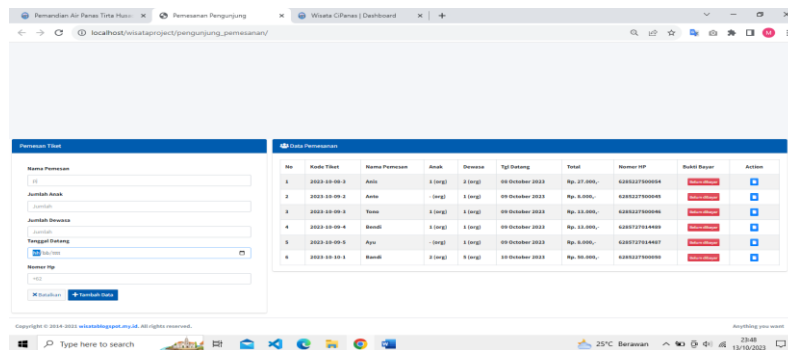


Gambar IV-62 Halaman Ganti Password Mitra

#### d. Pengunjung

##### 1) Halaman Pemesanan Tiket Pengunjung

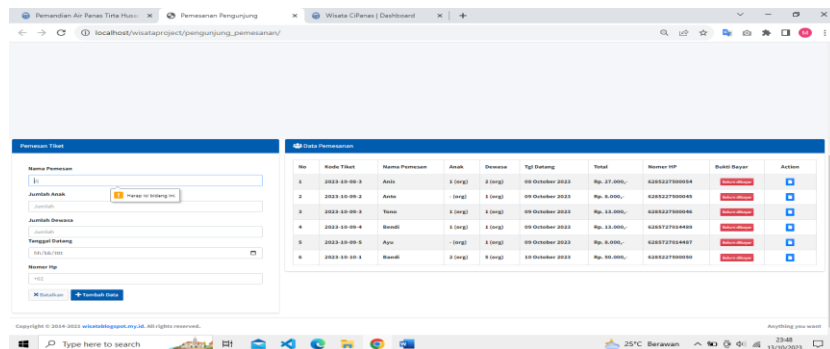
Merupakan halaman yang digunakan untuk melihat pesanan yang dibuat oleh Pengunjung dan belum melakukan pengiriman bukti *upload*. Dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar IV-63 Halaman Pemesanan Tiket Pengunjung

##### 2) Halaman Tambah Data Pemesanan Tiket

Merupakan bagian dari halaman pemesanan untuk Pengunjung melakukan pengisian pemesanan tiket. Dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar IV-64 Halaman Tambah Data Pemesanan Tiket Pengunjung

#### 6. Pencapaian Hasil

Proses pelaporan hasil praktik kerja lapangan dilakukan pada tahap akhir praktik kerja lapangan di PT. Tanjung Mulia Informatika. Pelaporan hasil praktek kerja lapangan ini dilakukan melalui presentasi dihadapan beberapa Dosen Universitas Peradaban dan dilakukan *testing* program

laporan praktik kerja lapangan. Pelaporan hasil uji coba program dapat dilihat pada table berikut.

No	Fungsi Yang Diuji	Cara Pengujian	Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Log In</i>	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Masuk ke halaman beranda ( <i>home</i> )	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
2.	<i>Input data</i>	Menambahkan data pada menu tambah data	Dapat menampilkan data yang baru ditambahkan	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
3.	Merubah data	Melakukan <i>update</i> data yang sudah ada	Dapat memperbarui data	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
4.	Menghapus data	Menghapus data	Data terhapus	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
5.	Mencetak data	Mencetak data laporan-laporan	Dapat mencetak data selama 1 bulan terakhir	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak
6.	<i>Log out</i>	Memilih menu keluar halaman ( <i>log out</i> )	Keluar dari halaman dan kembali ke halaman awal	<input type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak

Table IV-1 Hasil Uji Coba Program

#### D. Keberlanjutan Proyek

Untuk keberlanjutan proyek sistem ini mempunyai keinginan untuk dirubah dengan berbasis android agar lebih mudah dalam pemakaiannya, karena tidak semua orang mempunyai laptop atau hanya sekedar memesan tiket harus ke warnet atau meminjam laptop untuk pemesanan tiketnya. Maka dari itu, penulis berkeinginan untuk merubahnya kedalam versi androidnya.

## **BAB V**

### **Penutup**

#### **A. Kesimpulan**

##### **1. Kesimpulan Praktik Kerja Lapangan**

- a. Kemampuan dalam beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan kerja dan karyawan di PT. Tanjung Mulia Informatika itu sangat dibutuhkan karena menyangkut dengan pemahaman materi yang disampaikan.
- b. Mahasiswa dapat belajar untuk bertanggung jawab dan disiplin dalam menyelesaikan pekerjaan.

##### **2. Kesimpulan Peneliti**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Langkah dalam merancang system pembelian tiket wisata berbasis *website* yaitu perencanaan, analisis, desain, perancangan dan pemrograman ini sebagai sarana untuk pendataan jumlah pengunjung perhari, jumlah pengunjung perbulan, dan pemasukan perbulan dalam satu tahun.

#### **B. Saran**

##### **1. Saran Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan**

- a. Perlu adanya media partner yang bekerja sama dengan Universitas Peradaban yang dapat menampung Mahasiswa dalam pelaksanaan praktik kerja lapangan, sehingga Mahasiswa yang akan melaksanakan praktik kerja lapangan itu tinggal menghubungi pihak terkait.
- b. Perlu adanya penambahan waktu praktik kerja lapangan, karena dengan waktu yang sekarang ini cuma dua bulan pelaksanaan praktik kerja lapangan itu masih terasa kurang memahami tentang materi yang disampaikan oleh pembimbing lapangan karena dikejar-kejar waktu.



### Daftar Pustaka

- Adquisiciones, L E Y D E et al. 2019. “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title.” *Duke Law Journal* 1(1).
- Akbar, Muhamad Faisal Ilhami. 2019. “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Di Kolam Renang Failda Sukanagara Cianjur Selatan.”  
[http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/42871%0Ahttp://repository.unpas.ac.id/42871/1/Muhamad Faisal Ilhami Akbar\\_153040044\\_Teknik Informatika.pdf](http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/42871%0Ahttp://repository.unpas.ac.id/42871/1/Muhamad%20Faisal%20Ilhami%20Akbar_153040044_Teknik%20Informatika.pdf).
- Christi, Maysce, Widhy Hayuhardhika, Nugraha Putra, and Buce Trias Hanggara. 2023. “Rancang Bangun Sistem Informasi Dan Pelayanan E-Ticket (Booking Online) Pada Wisata Pendakian Gunung Budheg Tulungagung Menggunakan Website Dengan Framework Laravel.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 7(1): 83–91. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12105>.
- Fitria, Liza, and Muhammad Hermansyah. 2020. “InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan.” 2: 0–6.
- Ningsih, Kherina Surya, Nur Jamilah Aruan, and Ahmad Taufik Al Afkari Siahaan. 2022. “Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Fitur Kamera Dan Ajax Berbasis Website Pada Kantor Dispora Kota Medan.” *SITek: Jurnal Sains, Informatika, dan Tekonologi* 1: 94–99.
- Noveandini, Rahayu, and Maria Sri Wulandari. 2022. “Rancang Bangun Informasi Wisata Baturaden Menggunakan Webbase Di Kabupaten Banyumas.” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis* 4(1): 178–85.
- Nurwansyah, Andi, NM Faizah, and Winton Ginting. 2023. “Aplikasi Pemesanan E-Ticket Di Kolam Renang Primer Koperasi Angkatan Laut (Primkopal) Lanmar Jakarta Berbasis Android Dengan Metode First Come First Serve Menggunakan Android Studio Dan Firebase.” *Computer Journal* 1(1): 42–52.
- Sofwan, Akhmad. 2011. “Belajar Mysql Dengan Phpmyadmin Pendahuluan.” *Modul kuliah Graphical User Interface I (GUI) di Perguruan Tinggi Raharja*: 1–29.
- Suhartini, Suhartini, Muhamad Sadali, and Yupi Kuspandi Putra. 2020. “Sistem Informasi

- Berbasis Web Sma Al- Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan Mysql Dengan Framework Codeigniter.” *Infotek : Jurnal Informatika dan Teknologi* 3(1): 79–83.
- Suprayogi, Bambang, and Abdur Rahmanesa. 2019. “Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan SMA Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat.” *Tematik* 6(2): 119–27.
- Syifaun Nafisah. 2003. “Pengertian Perancangan.” : 2.
- Xyz, Bandara. 2014. “Analisis Kepuasan Penumpang Terhadap Pemesanan Tiket Melalui Tiket Online Dan Pemesanan Tiket Secara Offline Di Bandara Xyz.” *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma* 8(1).
- Zainal, Jl H, Abidin Pagaralam, and Bandar Lampung. 2016. “Pantai Mutun.” 2(2): 61–71.

## Lampiran

### i. Surat Kontrak/MoU pkl dengan mitra



**PT TANJUNG MULIA INFORMATIKA**  
Pusat: Jl. Nitikan Baru, Pondok Permai Nitikan No. A-7, Yogyakarta 55162  
Produk: Jl. Gerilya No. 293, Tanjung, Purwokerto 53143  
Email: office@ptmild  
NPWP: 53.279.227.2-541000

Nomor : 03/SB/VI/2023

Purwokerto, 15 Juni 2022

Lampiran : -

Perihal : Balasan Permohonan Izin Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Yth. Ketua Jurusan Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Peradaban

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, bersama dengan diterbitkannya surat ini kami akan menyampaikan respon terhadap surat permohonan izin praktek kerja lapangan (PKL) dengan nomor : **56/PI/K.TI.061042/V/2023** yang masuk pada tanggal 30 Mei 2023. Demikian daftar mahasiswa yang memohon izin untuk melaksanakan mata kuliah PKL ditempat kami, sebagai berikut :

No	Nama	NIM
1	Apriliandy Satri Anggara	4242007
2	Fatih Nazarudin Zain	42420012
3	M. Nurfaqih Alisuro	42420023

Setelah melakukan diskusi dan pertimbangan di dalam internal perusahaan, kami memutuskan untuk menerima permohonan izin pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa-mahasiswa tersebut di atas. Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Hormat kami,  
Manager HRD

Harun Nurrokhmaduddin S.Ikom

**PT TMI - IT Enabler and Solutions**

Terimakasih atas kerjasama dan kepercayaan anda!

ii. *Log Book*

Halaman : 1 dari 2

Nama : - Apriliandy Satria Anggara  
- M. Nurfaqih Alisuro

Instansi : PT. Tanjung Mulia Informatika

Judul : Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tiket Wisata Berbasis  
*Website* Di Cipanas Pakujati

No	Tanggal	Kegiatan
1.	25-27 Juli 2023	Praktek hosting dan domai
2.	28 Juli 2023	Membuat projek secara Individu
3.	30 Juli 2023	Analisis kebutuhan system
4.	31 Juli – 6 Agustus 2023	Perancangan dan koneksi database
5.	7-9 Agustus 2023	Materi CRUD dengan metode POST dan GET
6.	10-12 Agustus 2023	Mengupdate password dan insert data dengan metode POST
7.	13-14 Agustus 2023	Mendesain frontend
8.	14-15 Agustus 2023	Dinamisasi konten frontend bagian Home

Pembimbing Lapangan

Peserta Praktik Kerja Lapangan

Lukman Septiadi, M.Kom

M. Nurfaqih Alisuro

Dosen Pembimbing,

Eko Sudrajat, M.Kom

iii. Foto Dokumentasi Kegiatan PKL



iv. Tools : source code, hosting, pemegang *password*

1. Source Code

a. Log in

```
<!DOCTYPE html>

<html>
<?php
    require_once "../database/config.php";

    $querygambar1 = mysqli_query($con, "SELECT * FROM
tbl_image_slider WHERE id = '1' ") or die(mysqli_error($con));
    $querygambar2 = mysqli_query($con, "SELECT * FROM
tbl_image_slider WHERE id = '2' ") or die(mysqli_error($con));
    $querygambar3 = mysqli_query($con, "SELECT * FROM
tbl_image_slider WHERE id = '3' ") or die(mysqli_error($con));
    $querygambar4 = mysqli_query($con, "SELECT * FROM
tbl_image_slider WHERE id = '4' ") or die(mysqli_error($con));
    $querygambar5 = mysqli_query($con, "SELECT * FROM
tbl_image_slider WHERE id = '5' ") or die(mysqli_error($con));

    $data1 = mysqli_fetch_assoc($querygambar1);
    $data2 = mysqli_fetch_assoc($querygambar2);
    $data3 = mysqli_fetch_assoc($querygambar3);
    $data4 = mysqli_fetch_assoc($querygambar4);
    $data5 = mysqli_fetch_assoc($querygambar5);
?>
<head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-
scale=1">
    <title></title>
    <script src="https://code.jquery.com/jquery-
3.6.4.min.js"></script>
    <link href="cinanas.png" rel="icon">
    <!-- Include Slick Carousel CSS and JS files -->
    <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="https://cdn.jsdelivrivr.net/npm/slick-
carousel@1.8.1/slick/slick.css"/>
    <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="https://cdn.jsdelivrivr.net/npm/slick-
carousel@1.8.1/slick/slick-theme.css"/>
    <script type="text/javascript"
src="https://cdn.jsdelivrivr.net/npm/slick-
carousel@1.8.1/slick/slick.min.js"></script>
```

```

<style type="text/css">
    body, html {
        margin: 0;
        padding: 0;
        height: 100%;
        overflow: hidden;
    }

    .slider-container {
        width: 100vw;
        height: 100vh;
    }

    .slick-slide img {
        width: 100%;
        height: 100%;
    }

    .container {
        position: relative;
    }

    .login-overlay {
        position: absolute;
        top: 0;
        right: 0;
        width: 30vw; /* Adjust the width of your login overlay as
needed */
        height: 100vh;
        background: rgba(255, 255, 255, 0.9); /* Adjust the alpha
value for transparency */
        display: flex;
        justify-content: center;
        align-items: center;
        color: white;
    }

    /* Style your form elements as needed */
    .login-overlay form {
        text-align: center;
    }

    .login-overlay input {

```

```

        margin-bottom: 10px;
    }

    .top-right-image {
        position: absolute;
        top: 90px; /* Adjust the top position as needed */
        right: 100px; /* Adjust the right position as needed */
        width: 250px; /* Set the width of your image */
        height: auto; /* Maintain the aspect ratio */
    }

    .middle-text {
        position: absolute;
        top: 43%; /* Place text at 50% from the top */
        left: 50%; /* Place text at 50% from the left */
        transform: translate(-50%, -50%); /* Center text
horizontally and vertically */
        font-family: 'Great Vibes', cursive; /* Specify Arial
as the font family */
        font-weight: bold; /* Make the text bold */
        font-size: 20px; /* Adjust the font size as needed */
    }

    .middle-text-m {
        position: absolute;
        top: 47%; /* Place text at 50% from the top */
        left: 50%; /* Place text at 50% from the left */
        transform: translate(-50%, -50%); /* Center text
horizontally and vertically */
        font-family: 'Britannic Bold', sans-serif; /* Specify
Arial as the font family */
        font-weight: normal; /* Make the text bold */
        font-size: 15px; /* Adjust the font size as needed */
    }

    .middle-text-b {
        position: absolute;
        top: 51%; /* Place text at 50% from the top */
        left: 50%; /* Place text at 50% from the left */
        transform: translate(-50%, -50%); /* Center text
horizontally and vertically */
        font-family: 'Britannic Bold', sans-serif; /* Specify
Arial as the font family */
        font-weight: bold; /* Make the text bold */
    }

```



```

        font-size: 18px; /* Adjust the font size as needed */
    }
    .bottom-text {
        position: absolute;
        top: 90%; /* Place text at 50% from the top */
        left: 50%; /* Place text at 50% from the left */
        transform: translate(-50%, -50%); /* Center text
horizontally and vertically */
        font-family: 'Great Vibes', cursive; /* Specify Arial as
the font family */
        font-weight: normal; /* Make the text bold */
        font-size: 9px; /* Adjust the font size as needed */
    }

    .login-form {
        position: absolute;
        top: 70%; /* Place text at 50% from the top */
        left: 50%; /* Place text at 50% from the left */
        transform: translate(-50%, -50%); /* Center text
horizontally and vertically */
        width: 300px;
        padding: 20px;
        background-color: #fff;
        border-radius: 8px;
        box-shadow: 0 0 10px rgba(0, 0, 0, 0.1);
    }

    .login-form label {
        display: block;
        text-align: left;
        margin-bottom: 10px;
        font-family: 'Britannic Bold', sans-serif; /* Specify
Arial as the font family */
        font-weight: normal; /* Make the text bold */
        font-size: 14px; /* Adjust the font size as needed */
    }

    .login-form input {
        width: 100%;
        padding: 8px;
        margin-bottom: 15px;
        box-sizing: border-box;
    }

```

```

        font-family: 'Great Vibes', cursive; /* Specify Arial
as the font family */
        font-weight: bold; /* Make the text bold */
        font-size: 14px; /* Adjust the font size as needed */
    }
    .login-form button {
        width: 100%;
        background-color: #005caf;
        color: #fff;
        padding: 10px;
        border: none;
        border-radius: 4px;
        cursor: pointer;
    }
    .password-icon {
        position: absolute;
        top: 50%;
        right: 5px;
        transform: translateY(-50%);
        cursor: pointer;
    }
</style>
</head>
<body>
<div class="container">
    <div class="slider-container">
        <div></div>
        <div></div>
        <div></div>
        <div></div>
        <div></div>
        <!-- Add more image divs as needed -->
    </div>

    <div class="login-overlay">
        <div class="top-section">
            <center>
                
            </center>

```

```

</div>

<div class="middle-text">
  <font color="#005caf">TERAPI AIR PANAS</font>
</div>

<div class="middle-text-m">
  <center>
    <font color="#005caf">WISATA Pemandian Air
PANAS</font>
  </center>
</div>

<div class="middle-text-b">
  <center>
    <font color="#005caf">" TIRTA HUSADA "</font>
  </center>
</div>

<div class="login-form">
  <form action="" method="post">
    <label for="username"><font color="#1271c9">NOMER
HP</font></label>
    <input type="text" id="nomer_hp" name="nomer_hp"
required>

    <label for="password"><font
color="#1271c9">PASSWORD</font></label>
    <input type="password" id="password" name="password"
required>
    <span class="password-icon"
onclick="togglePasswordVisibility()">👁</span>

    <button type="submit" name="login" style="background-
color: #005caf;"> Login</button>
  </form>
</div>

<div class="bottom-text">
  <center>
    <font color="#005caf">Copyright &copy; Wisata
Pemandian Air Panas Tirta Husada</font>
  </center>
</div>

```

```

        </div>
    </div>
    <?php
    if(isset($_POST['login']))
    {
        $nomer_hp =
        trim(mysqli_real_escape_string($con, $_POST['nomer_hp']));
        $password =
        sha1(trim(mysqli_real_escape_string($con,
        $_POST['password'])));

        $sql_login = mysqli_query($con, "SELECT *
        FROM tbl_pengguna WHERE nomer_hp = '$nomer_hp' AND kata_sandi
        = '$password'") or die(mysqli_error($con));

        if(mysqli_num_rows($sql_login) > 0
        )
        {
            $data =
            mysqli_fetch_array($sql_login);
            $peran = $data['peran'];
            $nama = $data['nama_pengguna'];

            if ($peran=="Admin")
            {
                session_start();
                $_SESSION['user'] = $nomer_hp;
                $_SESSION['nama'] = $nama;
                $_SESSION['peran'] = $peran;
                echo
                "<script>window.location='../backoffice';</script>";
            }
            elseif ($peran=="petugas")
            {
                session_start();
                $_SESSION['user'] = $nomer_hp;
                $_SESSION['nama'] = $nama;
                $_SESSION['peran'] = $peran;
                echo
                "<script>window.location='../petugas_backoffice';</script>";
            }
            elseif ($peran=="mitra")
            {
                session_start();
            }
        }
    }

```

```

        $_SESSION['user'] = $nomer_hp;
        $_SESSION['nama'] = $nama;
        $_SESSION['peran'] = $peran;
        echo
"<script>window.location='../mitra_backoffice';</script>";
    }
    else
    {
        echo
"<script>window.location='../gagal';</script>";
    }
}
else
{
    echo
"<script>window.location='../gagal';</script>";
}
}
?>
</body>
<script type="text/javascript">
    $(document).ready(function(){
        $('.slider-container').slick({
            autoplay: true,
            autoplaySpeed: 1500, // Adjust the speed as needed
            dots: true, // Add this if you want navigation dots
            arrows: false // Add this if you don't want navigation
            arrows
        });
    });
</script>
<script type="text/javascript">
    function togglePasswordVisibility() {
        var passwordInput = document.getElementById('password');
        var passwordIcon = document.querySelector('.password-
icon');

        if (passwordInput.type === 'password') {
            passwordInput.type = 'text';
            passwordIcon.textContent = '👁';
        } else {
            passwordInput.type = 'password';
            passwordIcon.textContent = '👁';
        }
    }

```

```
</script>
</html>
```

b. Log out

```
<?php require_once "../database/config.php";

echo "<script>window.location='../auth';</script>";
?>
```

c. Edit Data

```
<!DOCTYPE html>

<html lang="en">
<head>
<?php
require_once "../database/config.php";
Include '../list_head_link.php';
$halaman = 'datapengguna';
?>
</head>
<body class="hold-transition sidebar-mini">
<div class="wrapper">
    <!-- Navbar -->
    <?php
Include '../navigasi_atas.php';
?>
    <!-- /.navbar -->
    <!-- Main Sidebar Container -->
    <?php
Include '../sidebar.php';
?>
    <!-- Content Wrapper. Contains page content -->
    <div class="content-wrapper">
        <!-- Content Header (Page header) -->
        <div class="content-header">
            <div class="container-fluid">
                <div class="row mb-2">
                    <div class="col-sm-12">
                        <h1 class="m-0">Data Petugas</h1>
                    </div><!-- /.col -->
                </div><!-- /.row -->
            </div><!-- /.container-fluid -->
        </div>
        <!-- /.content-header -->
        <!-- Main content -->
        <div class="content">
```

```

<div class="container-fluid">
  <div class="row">
    <div class="col-lg-6">
      <?php
        if(isset($_POST['edit']))
        {
          $nip = trim(mysqli_real_escape_string($con,
$_POST['nip2']));
          $nama = trim(mysqli_real_escape_string($con,
$_POST['nama']));
          $user = trim(mysqli_real_escape_string($con,
$_POST['user']));
          $cekdata = mysqli_query($con,"SELECT * FROM
tbl_pengguna WHERE username = '$user'") or
die(mysqli_error($con));
          if (mysqli_num_rows($cekdata)> 0 )
          {
            ?>
            <script
src="https://unpkg.com/sweetalert/dist/sweetalert.min.js"></sc
ript>

            <script>
              swal("Error", "Username yang diedit
sudah ada di dalam database", "error");
              setTimeout(function(){
                window.location.href =
"../backoffice_data_pengguna";
              }, 1000);
            </script>
            <?php
          }
          else
          {
            mysqli_query($con,"UPDATE tbl_pengguna SET
nama_pengguna='$nama', username='$user' WHERE NIP='$nip'") or
die(mysqli_error($con));
            ?>
            <script
src="https://unpkg.com/sweetalert/dist/sweetalert.min.js"></sc
ript>

            <script>
              swal("Sukses", "Data Telah di Edit",
"success");
              setTimeout(function(){

```

```

        window.location.href =
"../backoffice_data_pengguna";

    }, 1000);
</script>
<?php
    }
}
?>
</div>
</div>
<!-- /.row -->
</div>
<!-- /.container-fluid -->
</div>
<!-- /.content -->
</div>
<!-- /.content-wrapper -->
<!-- Control Sidebar -->
<aside class="control-sidebar control-sidebar-dark">
    <!-- Control sidebar content goes here -->
</aside>
<!-- /.control-sidebar -->
<!-- Main Footer -->
<?php
    Include '../footer.php';
?>
</div>
<!-- ./wrapper -->
<!-- REQUIRED SCRIPTS -->
<script
src="../assets_adminlte/plugins/jquery/jquery.min.js"></script>
>
<script
src="../assets_adminlte/plugins/bootstrap/js/bootstrap.bundle.
min.js"></script>
<script src="../assets_adminlte/dist/js/adminlte.js"></script>
<script
src="../assets_adminlte/plugins/chart.js/Chart.min.js"></scrip
t>
<script
src="../assets_adminlte/dist/js/pages/dashboard3.js"></script>
</body>
</html>

```

#### d. Hapus Data



```

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">
<head>
<?php
require_once "../database/config.php";
$halaman = 'datapengguna';
Include '../list_head_link.php';
?>
</head>
<body class="hold-transition sidebar-mini">
<div class="wrapper">
    <!-- Navbar -->
    <?php
Include '../navigasi_atas.php';
?>
    <!-- /.navbar -->
    <!-- Main Sidebar Container -->
    <?php
Include '../sidebar.php';
?> <!-- Content Wrapper. Contains page content -->
    <div class="content-wrapper">
        <!-- Content Header (Page header) -->
        <div class="content-header">
            <div class="container-fluid">
                <div class="row mb-2">
                    <div class="col-sm-12">
                        <h1 class="m-0">Data Petugas</h1>
                    </div><!-- /.col -->
                </div><!-- /.row -->
            </div><!-- /.container-fluid -->
        </div>
        <!-- /.content-header -->
        <!-- Main content -->
        <div class="content">
            <div class="container-fluid">
                <div class="row">
                    <div class="col-lg-12">
                        <?php
                            require_once "../database/config.php";
                            $nohp =trim(mysqli_real_escape_string($con,
                                $_POST['nomerhp']));
                            $sql_cek_pengguna = mysqli_query($con,"SELECT
                                * FROM tbl_pengguna") or die(mysqli_error($con));

```

```

        $cekdata =
mysqli_num_rows($sql_cek_pengguna);
        if ($cekdata == 1)
        {
            ?>
            <script
src="https://unpkg.com/sweetalert/dist/sweetalert.min.js"></s
cript>
            <script>
                swal("Gagal", "Data tidak bisa di hapus",
"error");
                setTimeout(function(){
                    window.location.href =
"../backoffice_data_pengguna";
                }, 850);
            </script>
            <?php
        }
        else
        {
            mysqli_query($con,"DELETE FROM
tbl_pengguna WHERE nomer_hp= '$nohp'" ) or
die(mysqli_error($con));
            ?>
            <script
src="https://unpkg.com/sweetalert/dist/sweetalert.min.js"></s
cript>
            <script>
                swal("Success", "Data berhasil di hapus",
"success");
                setTimeout(function(){
                    window.location.href =
"../backoffice_data_pengguna";
                }, 850);
            </script>
            <?php
        }
        ?>
    </div>
</div>
<!-- /.row -->
</div>
<!-- /.container-fluid -->
</div>
<!-- /.content -->

```

```

</div>
<!-- /.content-wrapper -->
<!-- Control Sidebar -->
<aside class="control-sidebar control-sidebar-dark">
    <!-- Control sidebar content goes here -->
</aside>
<!-- /.control-sidebar -->
<!-- Main Footer -->
<?php
    Include '../footer.php';
?>
</div>
<!-- ./wrapper -->
<!-- REQUIRED SCRIPTS -->
<!-- jQuery -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/jquery/jquery.min.js"></scrip
t>
<!-- Bootstrap -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/bootstrap/js/bootstrap.bundle
.min.js"></script>
<!-- AdminLTE -->
<script
src="../../assets_adminlte/dist/js/adminlte.js"></script>
<!-- OPTIONAL SCRIPTS -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/chart.js/Chart.min.js"></scri
pt>
<script
src="../../assets_adminlte/dist/js/pages/dashboard3.js"></script
>
<!-- Bootstrap 4 -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/bootstrap/js/bootstrap.bundle
.min.js"></script>
<!-- DataTables & Plugins -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/datatables/jquery.dataTables.
min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-
bs4/js/dataTables.bootstrap4.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-
responsive/js/dataTables.responsive.min.js"></script>

```

```

<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-responsive/js/responsive.bootstrap4.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-buttons/js/dataTables.buttons.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-buttons/js/buttons.bootstrap4.min.js"></script>
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/jszip/jszip.min.js"></script>
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/pdfmake/pdfmake.min.js"></script>
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/pdfmake/vfs_fonts.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-buttons/js/buttons.html5.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-buttons/js/buttons.print.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-buttons/js/buttons.colVis.min.js"></script>
<!-- AdminLTE App -->
<script
src="../../assets_adminlte/dist/js/adminlte.min.js"></script>
<script>
    $(function () {
        $('#example1').DataTable({
            "responsive": true, "lengthChange": false, "autoWidth":
false,
            "buttons": ["copy", "csv", "excel", "pdf", "print",
"colvis"]
        }).buttons().container().appendTo('#example1_wrapper
.col-md-6:eq(0)');
        $('#example2').DataTable({
            "paging": true,
            "lengthChange": false,
            "searching": true,
            "ordering": true,
            "info": true,
            "autoWidth": false,
            "responsive": true,
        });
    });
</script>
</body>
</html>

```

e. Tambah Data Pemesanan

```
<!DOCTYPE html>

<html lang="en">
<head>
<?php
Include '../list_head_link.php';
$halaman = 'datapengguna';
require_once "../database/config.php";
?>
</head>
<body class="hold-transition sidebar-mini">
<div class="wrapper">
    <!-- Navbar -->
    <?php
Include '../navigasi_atas.php';
?>
    <!-- /.navbar -->
    <!-- Main Sidebar Container -->
    <?php
Include '../sidebar.php';
?>
    <!-- Content Wrapper. Contains page content -->
    <div class="content-wrapper">
        <!-- Content Header (Page header) -->
        <div class="content-header">
            <div class="container-fluid">
                <div class="row mb-2">
                    <div class="col-sm-12">
                        <h1 class="m-0">Data Petugas / Tambah Petugas</h1>
                    </div><!-- /.col -->
                </div><!-- /.row -->
            </div><!-- /.container-fluid -->
        </div>
        <!-- /.content-header -->
        <!-- Main content -->
        <div class="content">
            <div class="container-fluid">
                <div class="row">
                    <div class="col-lg-6">
                        <?php
                            if(isset($_POST['tambah']))
                            {
```

```

        $nomerhp      =
trim(mysqli_real_escape_string($con, $_POST['nomerhp']));
        $nama        = trim(mysqli_real_escape_string($con,
$_POST['nama']));
        $peran       = trim(mysqli_real_escape_string($con,
$_POST['peran']));
        $pass        =
sha1(trim(mysqli_real_escape_string($con, $_POST['pass'])));
        $cekdata     = mysqli_query($con, "SELECT * FROM
tbl_pengguna WHERE nomer_hp='$nomerhp'" ) or
die(mysqli_error($con));
        if (mysqli_num_rows($cekdata) > 0)
        {
            ?>
            <script
src="https://unpkg.com/sweetalert/dist/sweetalert.min.js"></sc
ript>

            <script>
                swal("error", "NIP atau username sudah
ada dalam database", "error");
                setTimeout(function(){
                    window.location.href =
"../backoffice_data_pengguna";
                }, 1000);
            </script>

            <?php
        }
        else
        {
            mysqli_query($con, "INSERT INTO tbl_pengguna
VALUES ('$nomerhp', '$peran', '$nama', '$pass')" ) or
die(mysqli_error($con));
            ?>
            <script
src="https://unpkg.com/sweetalert/dist/sweetalert.min.js"></sc
ript>

            <script>
                swal("Sukses", "Data telah ditambahkan",
"success");

                setTimeout(function(){
                    window.location.href =
"../backoffice_data_pengguna";
                }, 1000);
            </script>

```

```

        <?php
        }
    }
    ?>
</div>
</div>
<!-- /.row -->
</div>
<!-- /.container-fluid -->
</div>
<!-- /.content -->
</div>
<!-- /.content-wrapper -->
<!-- Control Sidebar -->
<aside class="control-sidebar control-sidebar-dark">
    <!-- Control sidebar content goes here -->
</aside>
<!-- /.control-sidebar -->
<!-- Main Footer -->
<?php
    Include '../footer.php';
?>
</div>
<!-- ./wrapper -->
<!-- REQUIRED SCRIPTS -->
<!-- jQuery -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/jquery/jquery.min.js"></script>
>
<!-- Bootstrap -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/bootstrap/js/bootstrap.bundle.min.js"></script>
<!-- AdminLTE -->
<script src="../../assets_adminlte/dist/js/adminlte.js"></script>

<!-- OPTIONAL SCRIPTS -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/chart.js/Chart.min.js"></script>
<!-- AdminLTE dashboard demo (This is only for demo purposes) -->
<script
src="../../assets_adminlte/dist/js/pages/dashboard3.js"></script>
<!-- Bootstrap 4 -->

```

```

<script
src="../../assets_adminlte/plugins/bootstrap/js/bootstrap.bundle.
min.js"></script>
<!-- DataTables & Plugins -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/datatables/jquery.dataTables.m
in.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-
bs4/js/dataTables.bootstrap4.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-
responsive/js/dataTables.responsive.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-
responsive/js/responsive.bootstrap4.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-
buttons/js/dataTables.buttons.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-
buttons/js/buttons.bootstrap4.min.js"></script>
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/jszip/jszip.min.js"></script>
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/pdfmake/pdfmake.min.js"></scri
pt>
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/pdfmake/vfs_fonts.js"></script>
>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-
buttons/js/buttons.html5.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-
buttons/js/buttons.print.min.js"></script>
<script src="../../assets_adminlte/plugins/datatables-
buttons/js/buttons.colVis.min.js"></script>
<!-- AdminLTE App -->
<script
src="../../assets_adminlte/dist/js/adminlte.min.js"></script>
<script>
    $(function () {
        $("#example1").DataTable({
            "responsive": true, "lengthChange": false, "autoWidth":
false,
            "buttons": ["copy", "csv", "excel", "pdf", "print",
"colvis"]
        }).buttons().container().appendTo('#example1_wrapper .col-
md-6:eq(0)');
        $('#example2').DataTable({
            "paging": true,

```



```

        "lengthChange": false,
        "searching": true,
        "ordering": true,
        "info": true,
        "autoWidth": false,
        "responsive": true,
    });
});
</script>
<!-- Bootstrap 4 -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/bootstrap/js/bootstrap.bundle.
min.js"></script>
<!-- SweetAlert2 -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/sweetalert2/sweetalert2.min.js
"></script>
<!-- Toastr -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/toastr/toastr.min.js"></script
>
<!-- AdminLTE App -->
<script
src="../../assets_adminlte/dist/js/adminlte.min.js"></script>
<!-- AdminLTE for demo purposes -->
<!--<script src="../../dist/js/demo.js"></script> -->
    <div class="modal fade" id="modal-default">
        <div class="modal-dialog">
            <div class="modal-content">
                <div class="modal-body">
                    <form role="form" class="form-layout"
action="hapuspengguna.php" method="post">
                        <div class="alert alert-warning alert-
dismissible">
                            <button type="button" class="close" data-
dismiss="alert" aria-hidden="true"></button>
                            <h5><i class="icon fas fa-exclamation-
triangle"></i> Perhatian!</h5>
                            Anda Yakin Akan Menghapus Data?
                        </div>
                        <input type="text" name="nip_pengguna"
id="nip_pengguna" required>
                    </div>
                    <div class="modal-footer justify-content-between">

```

```

        <button type="button" class="btn btn-default
btn-md" data-dismiss="modal"> <i class="nav-icon fas fa-
times"></i> Batalikan </button>
        <button type="submit" class="btn btn-danger btn-
md"> <i class="nav-icon fas fa-trash"></i> Ya, Hapus Data
</button>
    </form>
</div>
</div>
<!-- /.modal-content -->
</div>
<!-- /.modal-dialog -->
</div>
<script type="text/javascript">
    $('#modal-default').on('show.bs.modal', function(e) {

        //get data-id attribute of the clicked element
        var nip           =$(e.relatedTarget).data('nip');
        $(e.currentTarget).find('input[name="nip_pengguna"]').val(
nip);
    });
</script>
</body>
</html>

```

f. Ganti Password

```

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">
<head>
<?php
Include '../list_head_link.php';
$halaman = 'ganti_pass';
require_once "../database/config.php";
?>
</head>
<body class="hold-transition sidebar-mini">
<div class="wrapper">
    <!-- Navbar -->
    <?php
Include '../navigasi_atas.php';
?>
    <!-- /.navbar -->
    <!-- Main Sidebar Container -->
    <?php

```

```

Include '../sidebar.php';
?>
<!-- Content Wrapper. Contains page content -->
<div class="content-wrapper">
  <!-- Content Header (Page header) -->
  <div class="content-header">
    <div class="container-fluid">
      <div class="row mb-2">
        <div class="col-sm-12">
          <h1 class="m-0">Ganti Password</h1>
        </div><!-- /.col -->
      </div><!-- /.row -->
    </div><!-- /.container-fluid -->
  </div>
  <!-- /.content-header -->
  <!-- Main content -->
  <div class="content">
    <div class="container-fluid">
      <div class="row">
        <div class="col-lg-4">
          <?php
            if(isset($_POST['updatepw']))
            {
              $nhp      = $_SESSION['user'];
              $pwbaru =
sha1(trim(mysqli_real_escape_string($con,
$_POST['passbaru'])));
              $pwbaru2 = trim(mysqli_real_escape_string($con,
$_POST['passbaru']));
              $cekkarakter = strlen($pwbaru2);
              if ($cekkarakter >= 15)
              {
                ?>
                </br>
                <?php
                  mysqli_query($con,"UPDATE tbl_pengguna SET
kata_sandi= '$pwbaru' WHERE nomer_hp='$nhp'") or
die(mysqli_error($con));
                ?>
                <script
src="https://unpkg.com/sweetalert/dist/sweetalert.min.js"></sc
ript>
                <script>
                  swal("Sukses", "Password telah di update",
"success");

```

```

        setTimeout(function(){
            window.location.href =
"../auth/logout.php";
        }, 1000);
    </script>
    <?php
    }
    else
    {
        ?>
        <script
src="https://unpkg.com/sweetalert/dist/sweetalert.min.js"></sc
ript>

        <script>
            swal("error", "Password minimal 15
karakter", "error");
            setTimeout(function(){
                window.location.href = "../ganti_pass";
            }, 1000);
        </script>
        <?php
        }
    }
    ?>
</div>
</div>
<!-- /.row -->
</div>
<!-- /.container-fluid -->
</div>
<!-- /.content -->
</div>
<!-- /.content-wrapper -->
<!-- Control Sidebar -->
<aside class="control-sidebar control-sidebar-dark">
    <!-- Control sidebar content goes here -->
</aside>
<!-- /.control-sidebar -->
<!-- Main Footer -->
<?php
Include '../footer.php';
?>
</div>
<!-- ./wrapper -->
<!-- REQUIRED SCRIPTS -->

```

```

<!-- jQuery -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/jquery/jquery.min.js"></script>
>
<!-- Bootstrap -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/bootstrap/js/bootstrap.bundle.
min.js"></script>
<!-- AdminLTE -->
<script src="../../assets_adminlte/dist/js/adminlte.js"></script>
<!-- OPTIONAL SCRIPTS -->
<script
src="../../assets_adminlte/plugins/chart.js/Chart.min.js"></scrip
t>
<!-- AdminLTE dashboard demo (This is only for demo purposes)
-->
<script
src="../../assets_adminlte/dist/js/pages/dashboard3.js"></script>
</body>
</html>

```