



LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM
INFORMASI WEBSITE BPR SINARDANA BUANA**

Oleh:

I GEDE WICAKSANA

NIM : 1308605004

Pembimbing:

I Gede Santi Astawa, S.T., M.Cs.

Program Studi Teknik Informatika

Jurusan Ilmu Komputer

Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Udayana

2017

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SITEM INFORMASI WEBSITE BPR
SINARDANA BUANA**

Oleh:
I Gede Wicaksana
NIM. 1308605004

Bukit Jimbaran, 17 April 2017
Menyetujui,

Dosen Pembimbing



I Gede Sany Astawa,
NIP. 198012062006041003

Pembimbing Lapangan



Putu Ardana
EDP

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komputer
FMIPA Universitas Udayana



Agus Muliantara, S.Kom, M.Kom
NIP. 198006162007011001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Laporan Praktek Kerja Lapangan yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Website BPR Sinardana Buana” ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada berbagai pihak yang telah membantu, yaitu :

1. Bapak Agus Muliantara, S.Kom, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini.
2. I Gede Santi Astawa, S.T., M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan ini.
3. Putu Ardana, selaku pembimbing lapangan ketika PKL di BPR Sinardana Buana
4. Teman-teman di Jurusan Ilmu Komputer yang telah memberikan dukungan moral dalam penyelesaian laporan ini.
5. Semua pihak yang telah memberi dukungan sehingga laporan ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Pada akhirnya penulis berharap agar adanya perbaikan pada laporan. Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sehingga nantinya dapat memperbaiki laporan ini dan mengembangkannya di kemudian hari.

Bukit Jimbaran, 17 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan.....	1
1.3 Manfaat.....	2
1.3.1 Manfaat Bagi Penulis.....	2
1.3.2 Manfaat Bagi Instansi.....	2
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	2
BAB II.....	3
GAMBARAN UMUM.....	3
2.1 Sejarah Singkat Bank BPR Sinardana Buana.....	3
2.2 Kegiatan PT BPR Sinardana Buana	3
2.3 Pimpinan PT BPR Sinardana Buana	3
2.4 Visi dan Misi Instansi Tempat PKL	4
2.4.1 Visi BPR Sinardana Buana	4
2.4.2 Misi BPR Sinardana Buana.....	4
2.5 Produk Bank.....	5
BAB III.....	6
KAJIAN PUSTAKA	6
3.1 Sistem Informasi.....	6
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall).....	7
3.3 Website.....	9
3.4 My SQL.....	9
3.5 PHP.....	10
3.6 CSS.....	11
3.7 HTML.....	12
BAB IV	13
PELAKSANAAN PKL.....	13
4.1 Gambaran Umum Sistem Informasi Website BPR Sinardana Buana.....	13

4.2	Analisis dan Definisi Kebutuhan.....	13
4.3	Perancangan.....	14
4.3.1	ERD	14
4.4	Implementasi	15
4.5	Pengujian Sistem	20
BAB V	25
KESIMPULAN DAN SARAN	25
5.1	Kesimpulan.....	25
5.2	Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Contoh Penggunaan tag HTML	12
Tabel 4.1 Rencana Pengujian Sistem	20
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Form Login	21
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Data Suku Bunga	22
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Data Berita	22
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Form Data Nasabah Kredit	23
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Form Data Nasabah Tabungan.....	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Pengembangan Waterfall	7
Gambar 4.1 Rancangan ERD	14
Gambar 4.2 Halaman Utama Website	15
Gambar 4.3 Pendaftaran Rekening Tabungan/Deposito	16
Gambar 4.4 Pendaftaran Kredit	17
Gambar 4.5 Halaman Tampilan Setelah Pendaftaran	17
Gambar 4.6 Halaman Menghitung Simulasi	18
Gambar 4.7 Halaman Hasil Simulasi	18
Gambar 4.8 Log in Admin	19
Gambar 4.9 Halaman Admin	19

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi telah membuat hidup manusia menjadi semakin mudah. Terutama sejak diciptakannya jaringan internet, proses administrasi dan komunikasi menjadi semakin tidak terbatas dan tanpa hambatan, baik hambatan geografis maupun hambatan waktu. Teknologi informasi juga dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai informasi didapatkan dengan cepat dan efisien.

Seiring perkembangan teknologi informasi tersebut, tentunya harus bisa dimanfaatkan untuk dapat mengambil keuntungan dari dampak perkembangan teknologi informasi tersebut. Salah satu keuntungan yang didapat dari perkembangan teknologi informasi adalah mempermudah dalam mengakses informasi dari sebuah perusahaan. Sehingga dengan adanya teknologi informasi berupa internet, informasi perusahaan seharusnya bisa lebih mudah didapatkan sehingga perusahaan tersebut bisa lebih dikenal. Salah satu cara pemanfaatanya adalah dengan membuat system informasi berupa website.

BPR Sinardana Buana sudah berdiri hampi 28 tahun memiliki 1 kantor pusat, dan 3 kantor cabang. Namun sampai saat ini belum memiliki sebuah website yang seharusnya ini dimiliki oleh sebuah instansi yang berdiri cukup lama dan sudah memiliki kantor cabang. Sehingga dengan adanya permasalahan ini penulis diberikan tugas untuk membuat system informasi berupa website untuk BPR Sinardana Buana.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan ini adalah :

1. Menganalisis dan menemukan permasalahan di Bank BPR Sinardana Buana yang dapat dicarikan solusinya sesuai dengan bidang Teknik Informatika.
2. Membuat sistem informasi berupa website yang nantinya dapat berguna untuk bank BPR Sinardana Buana.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat yang didapatkan dari pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat bagi penulis dan manfaat bagi instansi.

1.3.1 Manfaat Bagi Penulis

Adapun manfaat yang didapatkan bagi penulis dari pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan ini adalah memperoleh pengalaman dalam menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan suatu permasalahan pada sistem sehingga dapat menambah ilmu dan pengetahuan terkait dunia kerja.

1.3.2 Manfaat Bagi Instansi

Adapun manfaat yang didapatkan bagi instansi dari pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan ini adalah instansi memiliki website sendiri yang nantinya akan menambah nilai jual bagi perusahaan dan tentunya dapat mendorong pertumbuhan perusahaan.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini dilakukan selama dua bulan yaitu dimulai dari 6 Februari 2017 hingga 31 Maret 2017. Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan disesuaikan dengan jam kerja di Bank BPR Sinardana Buana yaitu pukul 08.30 – 17.00 WIB.

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang penulis laksanakan yaitu berlokasi di kantor BPR Sinardana Buana Pusat, Jl. Wonocolo, Sepanjang, Sidoarjo.

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Singkat Bank BPR Sinardana Buana

PT. Bank Perkreditan “ SINARDANA BUANA” mulai beroperasi pada tanggal 1 Oktober 1990, yang modal awalnya sebesar Rp.50.000.000, - (namun Modal Dasar sudah mencapai Rp.5.000.000.000,- dengan Modal Setor sebesar Rp.2.000.000.000,-) dan berkantor di Jalan Wonocolo No.118 Sepanjang, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo (Kantor masih dalam kondisi menyewa), dan Alhamdulillah setelah berkiprah selama +/- 9 tahun tepatnya tanggal 1 April 1999, kami menempati/pindah kantor dan menempati kantor yang baru (Milik Sendiri) di Jalan Raya Wonocolo No.59 Sepanjang, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, hingga sekarang ini.

Dalam hal pemasaran kami prioritaskan pangsa pasar kami di daerah segitiga emas yaitu meliputi wilayah Kabupaten Sidoarjo, wilayah Kabupaten Gresik, dan Wilayah Kotamadya Surabaya, dan juga tidak menutup kemungkinan ke daerah lainnya seperti Mojokerto, Lamongan dan Tuban bahkan Malang dan Blitas.

2.2 Kegiatan PT BPR Sinardana Buana

PT BPR Sinardana Buana adalah salah satu perusahaan penyedia jasa keuangan Bank. Kegiatan utama dari BPR Sinardana Buana adalah bisnis di sektor jasa keuangan. Adapun jasa dan produk yang ada pada BPR Sinardana buana yaitu berupa tabungan, deposito dan kredit.

2.3 Pimpinan PT BPR Sinardana Buana

Dewan komisaris :

- Drs. I MADE MADIA (Komisaris Utama)
- BAKRI IBRAHIM, SE (Komisaris)

Direksi :

- Ir. I KETUT SUKARTA (Direktur Utama)
- Dra. SRI SUSMARHAENI (Direktur)

Dewan komisaris Mulai Th.2006 :

- BAKRI IBRAHIM, SE (Komisaris Utama)
- I MADE WIRADHA. I r (Komisaris)

Susunan komisari dan direksi Mulai 27 April 2010 :

- BAKRI IBRAHIM, SE (Komisaris Utama)
- I MADE WIRADHA. Ir (Komisaris)
- Ir. I KETUT SUKARTO (Direktur Utama)
- WIKAN KURNIANTO (Direktur)

Susunan komisari dan direksi Mulai 04 Nopember 2014 :

- BAKRI IBRAHIM,SE (Komisaris Utama)
- DJOKO POERWANTO (Komisaris)
- Ir. I KETUT SUKARTO (Direktur Utama)
- WIKAN KURNIANTO (Direktur)

2.4 Visi dan Misi Instansi Tempat PKL

2.4.1 Visi BPR Sinardana Buana

Kami ingin agar PT. Bank Perkreditan Rakyat “SINARDANA BUANA” menjadi Bank yang sangat dipercaya oleh semua pihak, sehingga dapat berfungsi dengan baik sebagai lembaga intermediasi Dana masyarakat, serta akan mempunyai artiyang sangat penting dalam rangka pengembangan ekonomi masyarakat menengah ke bawah.

2.4.2 Misi BPR Sinardana Buana

1. Menghimpun Dana dari masyarakat dalam bentuk Tabungan dan Deposito dengan pemberian bunga yang kompetitif.
2. Bekerjasama dengan Bank-bank Umum dalam hal Linkage Program

3. Memberikan pembiayaan bagi pengusaha-pengusaha kecil dan menengah dan masyarakat lainnya dengan prinsip selektif dan prinsip kehati-hatian.
4. Memberikan suatu pelayanan yang baik dan selalu berupaya memperbaiki system pelayanan menjadi lebih baik.

2.5 Produk Bank

Adapun produk yang disediakan oleh Bank BPR Sinardana Buana yaitu :

1. Tabungan :
 - Tabungan Umum
 - Tabungan Harian
 - Tabungan Program Simpanan Masa Depan (SIMADE)
Dengan memberikan Bunga yang kompetitif.
2. Deposito berjangka
 - Deposito berjangka dengan jangka waktu 1 Bulan
 - Deposito berjangka dengan jangka waktu 3 Bulan
 - Deposito berjangka dengan jangka waktu 6 Bulan
 - Deposito berjangka dengan jangka waktu 12 Bulan
Dengan bunga yang kompetitif.
3. Kredit
 - Kredit Umum
 - Kredit Rekening Koran

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Ada beragam definisi sistem informasi, sebagaimana tercantum di bawah ini.

1. Menurut Alter (1992)

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

2. Menurut Gelinas, Oram, dan Wiggins (1990)

Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai.

3. Menurut Turban, McLean, dan Wetherbe (1999)

Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.

4. Menurut Wilkinson (1992)

Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.

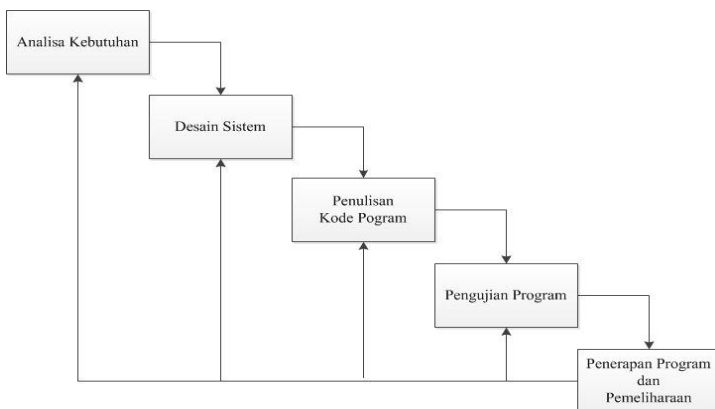
Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih

berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima.

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall)

Metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall* merupakan salah satu model proses perangkat lunak yang mengambil kegiatan proses dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi. Model ini kemudian merepresentasikannya ke dalam bentuk fase-fase proses yang berbeda seperti analisis dan pendefinisian kebutuhan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian unit, integrasi sistem, pengujian sistem, serta operasi dan pemeliharaan (Kadir, 2003).



Gambar 3.1 Metode Pengembangan Waterfall

Adapun penjelasan tahapan-tahapan dari model waterfall yang ditunjukkan pada gambar 1 menurut Kadir (2003) adalah sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan
Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau *studi literatur*.
2. Desain Sistem
Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (data flow diagram), diagram hubungan entitas (entity relationship diagram) serta struktur dan bahasan data.
3. Penulisan Kode Program
Penulisan kode program atau coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.
4. Pengujian Program
Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.
5. Penerapan Program dan Pemeliharaan
Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*peripheral* atau sistem

operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan *funksional*.

3.3 Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut *hyperlink*. Sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

Domain adalah nama unik yang dimiliki oleh sebuah institusi sehingga bisa diakses melalui internet, misalnya google.com, yahoo.com, facebook.com dan lain-lain. Untuk mendapat sebuah domain kita harus melakukan register pada register-register yang ditentukan.

Istilah lain yang sering ditemui sehubungan dengan website adalah homepage. Homepage adalah halaman awal sebuah domain. Misalnya ketika membuka website www.lintau.com, halaman pertama yang muncul disebut dengan homepage, jika mengklik menu-menu yang ada dan meloncat ke lokasi lainnya, disebut webpage, sedangkan keseluruhan isi/conten domain disebut website.

3.4 My SQL

MySQL merupakan *database* yang dikembangkan dari bahasa SQL (*Structure Query Language*). SQL sendiri merupakan bahasa yang terstruktur yang digunakan untuk interaksi antara *script* program dengan *database server* dalam hal pengolahan data. Dengan SQL, kita dapat membuat tabel yang nantinya akan diisi dengan data, memanipulasi data (misalnya menambah data, menghapus data dan memperbaharui data), serta membuat suatu perhitungan dengan berdasarkan data yang ditemukan. MySQL merupakan *software* resmi yang dikembangkan oleh perusahaan

Swedia bernama MySQL AB, yang waktu itu bernama TcX Data Konsult AB. Pada awalnya MySQL memakai nama mSQL atau “mini SQL” sebagai antarmuka yang digunakan, ternyata dengan menggunakan mSQL itu mengalami banyak hambatan, yaitu sangat lambat dan tidak fleksibel. Oleh karena itu, Michael Widenius berusaha mengembangkan *interface* yang tersebut hingga ditemukan MySQL. Kala itu, MySQL didistribusikan secara khusus, yakni untuk keperluan nonkomersial bersifat gratis, sedangkan untuk kebutuhan komersial diharuskan membayar lisensi. Barulah sejak versi 3.23.19, MySQL dikategorikan software berlisensi GPL, yakni dapat dipakai tanpa biaya untuk kebutuhan apapun.

3.5 PHP

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang didesain agar dapat disisipkan dengan mudah ke halaman HTML. PHP memberikan solusi sangat murah (karena gratis digunakan) dan dapat berjalan di berbagai jenis platform. Pada awalnya memang PHP berjalan di sistem UNIX dan variannya, namun kini dapat berjalan dengan lancar di lingkungan sistem operasi Windows. Suatu nilai tambah yang luar biasa karena proses pengembangan program berbasis web dapat dilakukan lintas sistem operasi. Dengan luasnya cakupan sistem operasi yang mampu menjalankan PHP dan ditambah begitu lengkapnya function yang dimilikinya (tersedia lebih dari 400 function di PHP yang sangat berguna) tidak heran jika PHP semakin menjadi tren di kalangan programmer web.

Penemu bahasa pemrograman ini adalah Rasmus Lerdorf, yang bermula dari keinginan sederhana Lerdorf untuk mempunyai alat bantu dalam memonitor pengunjung yang melihat situs web pribadinya. Inilah sebabnya pada awal pengembangannya, PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page tools, sebelum akhirnya menjadi Page Hypertext Preprocessor. Antusias komunitas Internet terhadap bahasa PHP ini begitu besar, sehingga Rasmus Lerdorf akhirnya menyerahkan pengembangan PHP ini kepada sebuah tim pemrograman dalam rangka gerakan open source. Tim ini membangun kembali PHP. Hasilnya adalah PHP 3.0 yang

memiliki dukungan lebih luas lagi terhadap database. PHP 4.0 sebagai versi lanjutan dari PHP 3.0 dirilis.

Setelah itu, dengan menggunakan mesin scripting Zend untuk memberikan kinerja yang lebih cepat dan lebih baik. Versi ini telah mampu mendukung server web selain Apache dan secara built-in telah mampu menangani manajemen session. Untuk dapat menjalankan script-script PHP, sebuah sistem harus mempunyai Apache Web Server, PHP 4/PHP 5, dan database MySQL. Ketiganya adalah program open source yang tersedia secara gratis di Internet dan dapat berjalan di berbagai platform (Windows maupun UNIX / Linux).

3.6 CSS

Cascading Style Sheets (CSS) adalah suatu bahasa pengaturan tampilan yang digunakan untuk mengatur tampilan dan bentuk dari sebuah dokumen yang ditulis dalam markup language. Pengaplikasian CSS paling umum adalah digunakan untuk mengatur tampilan halaman web yang ditulis dalam HTML/XHTML. CSS dirancang terutama untuk memungkinkan pemisahan terhadap konten/isi dokumen (yang ditulis dalam HTML atau bahasa markup sejenis) dengan pengaturan tampilan dokumen, termasuk layout, warna dan huruf. Pemisahan ini dapat meningkatkan aksesibilitas konten, memberikan fleksibilitas dalam pengaturan tampilan, memungkinkan untuk beberapa halaman berbagi tampilan yang sama dan mengurangi kompleksitas dan pengulangan dalam struktur konten.

CSS juga memungkinkan untuk menampilkan suatu halaman dengan tampilan berbeda sesuai dengan rendering method yang digunakan seperti on-screen, print, atau dengan suara (bila menggunakan browser khusus yang berbasis suara).

3.7 HTML

HTML adalah singkatan dari HyperText Markup Language, merupakan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang dimaksudkan untuk menampilkan halaman pada web browser (Duckett, 2011). Tag-tag HTML selalu diawali dengan <x> dan diakhiri dengan </x> di mana x tag HTML seperti b, i, u dan sebagainya.

Sebuah halaman website akan diawali dan diakhiri oleh tag <html>....</html>. File-file HTML selalu berakhiran dengan ekstensi *.htm atau *.html. Berikut contoh penggunaan tag HTML dapat dilihat dari Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Contoh Penggunaan tag HTML

Contoh	Hasil
Ini tulisan tebal	Ini tulisan tebal
<i>Ini tulisan miring</i>	<i>Ini tulisan miring</i>
<u>Ini tulisan bergaris bawah</u>	<u>Ini tulisan bergaris bawah</u>
Ini baris 1 Ini baris 2	Ini baris 1 Ini baris 2

BAB IV

PELAKSANAAN PKL

4.1 Gambaran Umum Sistem Informasi Website BPR Sinardana Buana

Sistem informasi website BPR Sinardana Buana adalah sebuah website dari BPR Sinardana Buana yang memberikan informasi kepada pengguna terkait BPR Sinardana Buana. Selain itu pada website ini terdapat juga modul untuk pendaftaran kepada calon nasabah kredit maupun tabungan atau deposito. Selain itu pada website ini juga ada proses simulasi kredit yang nantinya berguna untuk calon nasabah kredit untuk mengetahui jumlah yang harus dibayarkan tiap bulannya.

Sistem informasi ini juga terdapat halaman admin yang bisa dikelola. Dimana pada halaman admin, admin dapat merubah suku bunga yang nanti akan tampil secara otomatis di halaman website. Admin juga dapat menyetujui calon nasabah kredit dan melihat daftar calon nasabah deposito maupun tabungan.

Pada bahasan ini akan lebih dibahas untuk bagian website yang bisa diakses oleh user.

4.2 Analisis dan Definisi Kebutuhan

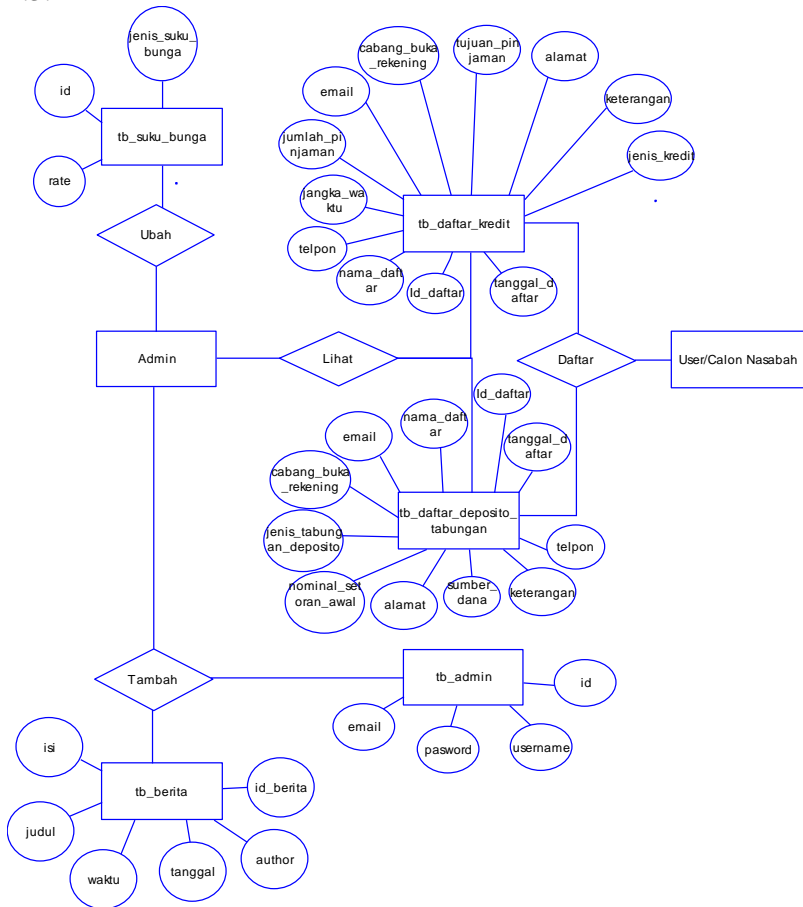
Dari penjabaran umum yang telah dibahas maka dilakukan proses analisis kebutuhan dari website pada Sistem Informasi ini. Adapun hasil analisis kebutuhan dari sistem tersebut adalah sebagai berikut :

1. Website menampilkan gambaran umum profil perusahaan, serta hal hal lain terkait perusahaan.
2. Sistem mampu melakukan proses pendaftaran bagi calon nasabah deposito, tabungan, maupun kredit
3. Terdapat proses simulasi yang berguna untuk membantu nasabah kredit melihat jumlah yang harus dibayarkan tiap bulan ketika memiliki kredit.

4.3 Perancangan

Pada bagian perancangan akan dijabarkan desain sistem yang akan dibuat. Pada pembuatan website ini digunakan desain Rancangan Database dan rancangan antarmuka sistem informasi manajemen tugas akhir.

4.3.1 ERD



Gambar 2.1 Rancangan ERD

Gambar diatas merupakan rancangan database berupa ERD yang dibuat.

4.4 Implementasi

Setelah tahap perancangan maka tahapan berikutnya adalah mengimplementasikan rancangan tersebut kedalam bentuk kode program HTML, CSS, PHP, dan JavaScript serta basis data MySQL menggunakan text editor Atom, SQLYog dan PHPMyAdmin untuk memanajemen basis data MySQL. Sehingga hasil implementasi tersebut berupa tampilan antarmuka sistem pada gambar dibawah ini.

4.4.1 Halaman Utama Website

BPR SINARDANA BUANA
Memberikan layanan terbaik

[Beranda](#) [Tentang Kami](#) [Produk&Layanan](#) [Pendaftaran](#) [Simulasi](#) [Hubungi Kami](#)

Selamat Datang di BPR SINARDANA BUANA

PT. Bank Perkreditan " SINARDANA BUANA" mulai beroperasi pada tanggal 1 Oktober 1990, dan berkantor di Jalan Wonocolo No.118 Sepanjang, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo (Kantor masih dalam kondisi menyewa), dan Alhamdulillah setelah berpindah selama +/- 9 tahun tepatnya tanggal 1 April 1999, kami menempati/pindah kantor dan menempati kantor yang baru (Milik Sendiri) di Jalan Raya Wonocolo No.59 Sepanjang, Kecamatan Taman, Kabupaten Sidoarjo, hingga sekarang ini.

Suku Bunga

Produk	(% per tahun)
Kredit Modal Kerja	24%
Kredit Investasi	24%
Kredit Konsumtif	24%
Tabungan Umum	5%
Tabungan Simade	5%
Deposito Berjangka	8.5%

Hubungi Kami

Pusat : 031-7873895
Surabaya : 031-5322654
Mojosari : 0321-594275
Kandangan : 031-7417214

Alamat Pusat

View larger map

© 2017 Google - Map Data - Terms of Use - Report a map issue

AYO ke BANK **BANK INDONESIA** **LEMBAGA PENJAMIN SIMPANAN** **OK** **OTOMATIS JALAN KELANGKAN**

Copyright © 2017 PT. BPR SINARDANA BUANA

Gambar 3.2 Halaman Utama Website

Gambar 4.2 di atas adalah tampilan halaman utama website BPR Sinardana Buana. Pada halaman utama website, terdapat header berupa logo BPR dan menu - menu yang ditampilkan secara horizontal maupun pop up. Pada halaman ini juga ditampilkan suku bunga dan alamat kantor pusat, dimana suku bunga dapat berubah otomatis, yang diubah melalui halaman admin. Untuk alamat pusatnya, menggunakan tools dari google maps.

Website ini juga mobile responsive sehingga akan lebih memudahkan pengguna ketika mengakses website melalui mobile.

4.4.2 Halaman Pendaftaran Nasabah

The screenshot displays the 'Form Pembukaan Rekening Tabungan/Deposito' on the BPR Sinardana Buana website. The header includes the bank's logo and navigation links: Home page, Tentang Kami, Produk&Layanan, Pendaftaran, Simulasi, and Hubungi Kami. The form is divided into two main sections: a registration form on the left and a 'Suku Bunga' (Interest Rates) table on the right.

Form Pembukaan Rekening Tabungan/Deposito

Nama	<input type="text"/>
Alamat Lengkap	<input type="text"/>
No. Telpn / HP	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Cabang Buka Rekening	<input type="text" value="Pusat"/>
Jenis Tabungan/Deposito	<input type="text" value="Tabungan Umum"/>
Nominal Setoran Awal	<input type="text"/>
Sumber Dana	<input type="text"/>
Data Tambahan (Diisi jika perlu)	<input type="text"/>
<input type="button" value="Daftar"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Suku Bunga

Produk	(% per tahun)
Kredit Modal Kerja	24%
Kredit Investasi	24%
Kredit Konsumtif	24%
Tabungan Umum	5%
Tabungan Simade	5%
Deposito Berjangka	8.5%

Hubungi Kami

	Pusat : 031-7873895
	Surabaya : 031-5322654
	Mojosari : 0321-594275
	Kandangan : 031-7417214

At the bottom of the page, there are logos for partner institutions: AYO BANK, BANK INDONESIA, LEMBAGA PENYAMPAHAN, and OK OTORITAS KEUANGAN. The footer includes the copyright notice: Copyright © 2017 PT BPR SINARDANA BUANA.

Gambar 4.3 Pendaftaran Rekening Tabungan/Deposito

BPR SINARDANA BUANA
Memberikan solusi keuangan Anda

Home page | Tentang Kami | Produk&Layanan | Pendaftaran | Simulasi | Hubungi Kami

Form Pembukaan Pengajuan Kredit

Nama	<input type="text"/>
Alamat Lengkap	<input type="text"/>
No.Telpn / HP	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Cabang Buka Rekening	<input type="text" value="Pusat"/>
Jenis Kredit	<input type="text" value="Kredit Modal Kerja"/>
Jumlah Pinjaman	<input type="text"/>
Jangka Waktu (Bulan)	<input type="text"/>
Tujuan Pinjaman	<input type="text"/>
Agunan	<input type="text"/>
Data Tambahan (Diisi jika perlu)	<input type="text"/>

Suku Bunga

Produk	(% per tahun)
Kredit Modal Kerja	24%
Kredit Investasi	24%
Kredit Konsumtif	24%
Tabungan Umum	5%
Tabungan Simade	5%
Deposito Berjangka	8.5%

Hubungi Kami

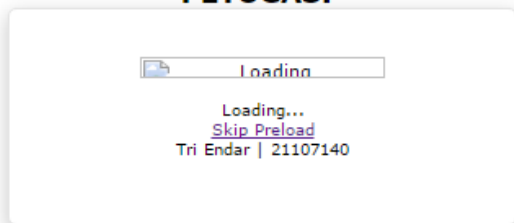
Pusat : 031-7873895
Surabaya : 031-5322654
Mojosari : 0321-594275
Kandangan : 031-7417214

AYO ke BANK | BANK INDONESIA | LEMBAGA PENJAMINAN KEPERUSAHAAN | OK KREDITAS

Copyright © 2017 PT. BPR SINARDANA BUANA

Gambar 5.4 Pendaftaran Kredit

**TERIMAKASIH SUDAH
MENDAFTAR, TUNGGU BEBERAPA
HARI UNTUK DIHUBUNGI
PETUGAS!**



Gambar 6.5 Halaman Tampilan Setelah Pendaftaran

Halaman Pendaftaran Nasabah dibagi menjadi dua, yaitu pada pendaftaran nasabah untuk membuka rekening deposito atau tabungan dan pendaftaran nasabah untuk membuka pengajuan kredit.

Untuk membuka rekening deposito atau tabungan, user harus mengisi beberapa form yang dibutuhkan, kemudian mensubmit tombol pendaftaran. Sete

4.4.3 Halaman Model Simulasi

Menghitung biaya angsuran Kredit:

Besar Pinjaman (Rp.)	10000000
Jangka waktu kredit (tahun)	2
Suku bunga bank (24 %)	24

Gambar 7.6 Halaman Menghitung Simulasi

Hasil perhitungan Kredit:

Besar Pinjaman	10,000,000
Jangka waktu kredit	2 tahun
Angsuran perbulan	616,667

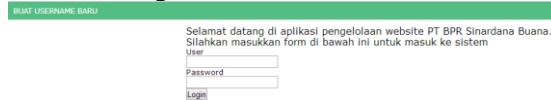
[Hitung Ulang?](#)

Gambar 8.7 Halaman Hasil Simulasi

Gambar 4.6 adalah halaman awal yang berisi data-data yang harus diisi ketika akan mengecek berapa biaya angsuran kredit. Ketika data sudah diisi, kemudian menekan tombol submit maka user akan dibawa ke halaman sesuai Gambar 4.7 yaitu hasil dari simulasi berupa angsuran perbulan yang harus dibayarkan.

Perhitungan yang digunakan pada simulasi kredit adalah berdasarkan perhitungan dari pihak BPR Sinardana Buana.

4.4.4 Halaman Log In Admin



BUAT USERNAME BARU

Selamat datang di aplikasi pengelolaan website PT BPR Sinardana Buana.
Silahkan masukkan form di bawah ini untuk masuk ke sistem

User

Password

[Login](#)

Gambar 9.8 Log in Admin

Gambar 4.7 memperlihatkan halam awal admin. Dimana untuk bisa masuk kehalaman pengelolaan admin user harus menginputkan username dan password yang telah tersimpan di database. Seseorang untuk pertama kalinya mempublikasikan website ini juga boleh membuat username baru dengan menginputkan user dan password juga. Setelah itu folder buat username baru akan dihapus dari hosting.

4.4.5 Halaman Admin



TAMBAH BERITA DAN FOTO UBAH SUKU BUNGA BANK KELOLA DATABASE CALON NASABAH PENGAMBILAN KEPUTUSAN CALON NASABAH KELUAR

Selamat datang di sistem kami, oka

Gambar 10.9 Halaman Admin

Pada halaman system admin ada empat menu yang ada di dalamnya, yaitu :

1. Tambah berita dan foto digunakan untuk memposting kegiatan BPR Sinardana Buana di website
2. Ubah suku bunga bank yang digunakan untuk mengubah suku bunga secara otomatis pada halaman website.
3. Menu kelola database calon nasabah untuk menampilkan user user yang mendaftarkan rekening deposito atau tabungan dan pengajuan kredit yang nantinya akan dihubungi pihak bank untuk proses lebih lanjut.

4. Pengambilan keputusan calon nasabah digunakan untuk mempertimbangkan seorang calon penerima kredit apakah layak atau tidak mendapatkan kredit dengan menggunakan metode Sistem Pengambilan Keputusan.
5. Menu keluar digunakan untuk keluar dari sistem.

4.5 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dimaksudkan untuk menguji semua element–element perangkat lunak yang dibuat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan.

4.5.1 Rencana Pengujian Sistem

Pengujian sistem pada sistem informasi website BPR Sinardana Buana ini dilaksanakan oleh pihak user atau pengguna, sedangkan untuk metode pengujian yang digunakan adalah pengujian black box. Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak yang dibuat.

Adapun bagian-bagian yang akan diujikan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Rencana Pengujian Sistem

Requirement yang diuji	Butir Uji
Login	Melakukan Login
Data Suku Bunga	Merubah Suku Bunga
Data Berita	Menambahkan Berita
Data Nasabah Kredit	Mendaftarkan Nasabah Kredit

Data Nasabah Tabungan	Mendaftarkan Nasabah Tabungan/Deposito
-----------------------	--

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian Sistem

Berikut adalah hasil pengujian system menggunakan metode black box berdasarkan requirement pada rencana pengujian :

1. Pengujian form login

Tabel 3.2 Hasil Pengujian Form Login

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username dan password terisi dengan benar	Sistem akan menampilkan halaman utama admin	Menampilkan halaman utama admin	[√]diterima []ditolak
Username dan atau password kosong atau salah	Akan muncul pesan “password/nama user salah”	Muncul pesan “password/nama user salah”	[√]diterima []ditolak
User mendaftarkan username dan password baru	Sistem akan menerima dan dapat login dengan username dan password yang baru	User dapat login dengan username dan password yang baru	[√]diterima []ditolak

2. Pengujian form data suku bunga

Tabel 4.3 Hasil Pengujian Data Suku Bunga

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Form yang akan diubah suku bunganya diinputkan jumlah suku bunga yang baru	Tampilan suku bunga di halaman web akan berubah	Tampilan suku bunga di dalam web berubah	[√]diterima []ditolak

3. Pengujian form data berita

Tabel 5.4 Hasil Pengujian Data Berita

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Form di tambah berita sudah terisi	Sistem akan menampilkan berita yang ditambahkan di website	Berita yang ditambahkan sudah terlihat di website	[√]diterima []ditolak
Klik lihat, edit, hapus berita	Akan muncul daftar berita-berita yang sudah pernah ditambahkan	Muncul daftar berita-berita yang sudah pernah ditambahkan	[√]diterima []ditolak
Klik lihat	Akan muncul isi berita	Muncul isi berita	[√]diterima []ditolak

Klik edit	Akan muncul halaman untuk edit berita	Muncul halaman untuk edit berita	[√]diterima []ditolak
Klik hapus	Berita yang dipilih akan hilang dari daftar dan halaman website	Berita hilang dari halaman website dan halaman daftar berita	[√]diterima []ditolak

4. Pengujian form data nasabah kredit

Tabel 6.5 Hasil Pengujian Form Data Nasabah Kredit

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik nasabah kredit	Sistem akan menampilkan calon-calon nasabah kredit	Calon nasabah kredit ditampilkan	[√]diterima []ditolak
Klik hapus	Data calon nasabah akan terhapus dari database	Calon nasabah terhapus dari daftar	[√]diterima []ditolak

5. Pengujian form data nasabah tabungan

Tabel 7.6 Hasil Pengujian Form Data Nasabah Tabungan

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik nasabah tabungan	Sistem akan menampilkan calon-calon nasabah tabungan/deposito	Calon nasabah tabungan ditampilkan	[√]diterima []ditolak
Klik hapus	Data calon nasabah akan terhapus dari database	Calon nasabah terhapus dari daftar	[√]diterima []ditolak

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Dari analisis Sistem Informasi Website BPR Sinardana Buana, diperoleh sebuah permasalahan yakni belum ada informasi secara online yang bisa diakses oleh nasabah maupun user lainnya dengan mudah.
2. Dari hasil pengujian sistem, dapat disimpulkan bahwa secara fungsional system sudah berjalan baik sesuai dengan yang diharapkan.

5.2 Saran

Adapun saran yang bisa diberikan untuk laporan ini antara lain :

1. Hendaknya dilakukan analisis kembali terhadap sistem untuk menemukan serta memperbaiki kekurangan yang masih ada pada sistem sebelum dioperasikan.
2. Website masih perlu penambahan sehingga lebih menarik untuk diakses oleh user.






DAFTAR PUSTAKA







- Andri. 2013. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pengajuan Judul Tugas Akhir dan Skripsi Berbasis Web Service*. Semarang: Semantik 3013.
- Fatansyah. 1999. *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Ladjamudin, A. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sommerville, I. 2011. *Software Engineering. Ninth Edition*. Harlow: Pearson Education Limited. Pearson Education, Inc



LAMPIRAN






AKTIVITAS HARIAN PKL









Nama : I Gede Wiraksana
 NIM : 1308605004
 Lokasi PKL : PT. Bank Perkreditian Rakyat SINARDANA BUANA
 Waktu Pelaksanaan : 06 Februari 2017 - 31 Maret 2017





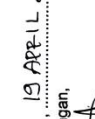
No.	Nama Penanggung Jawab/Jabatan	Pelaksanaan PKL			Keterangan
		Tanggal	Lokasi	Aktivitas	
1	Putu Ardana	06-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Pengenalan Kantor dan sistem kerja	
2	Putu Ardana	07-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Identifikasi permasalahan di kantor yang ada hubungannya dengan IT	
3	Putu Ardana	08-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Mempelajari teori yang akan akan digunakan untuk memecahkan masalah di kantor	
4	Putu Ardana	09-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Mempelajari teori pemrograman web yang akan akan digunakan untuk memecahkan masalah di kantor	
5	Putu Ardana	10-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Membuat rancangan website dan isi konten. Serta berbincang bincang dengan pegawai	
6	Putu Ardana	11-02-2017	Tempat Tinggal	Libur Kantor Akhir Pekan	

7	Putu Ardana	12-02-2017	Tempat Tinggal	Libur Kantor Akhir Pekan	
8	Putu Ardana	13-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Membuat desain website kantor	
9	Putu Ardana	14-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Melanjutkan desain website kantor dan membantu melakukan analisa kredit di BPR Sinardana Buana	
10	Putu Ardana	15-02-2017	Tempat Tinggal	Libur Nasional Pemilu Kepala Daerah Sorelatak	
11	Putu Ardana	16-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Melanjutkan desain website kantor	
12	Putu Ardana	17-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Ikur mensurvei costumers membantu proses kredit dan melanjutkan proyek pembuatan website kantor	
13	Putu Ardana	18-02-2017	Tempat Tinggal	Libur Kantor Akhir Pekan	
14	Putu Ardana	19-02-2017	Tempat Tinggal	Libur Kantor Akhir Pekan	
15	Putu Ardana	20-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Melanjutkan pembuatan website kantor dan membantu penginputan uang data nasabah dalam rangka migrasi sistem di Bank	
16	Putu Ardana	21-02-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Melanjutkan pembuatan website kantor dan berkoordinasi dengan direktur utama tentang masalah migrasi sistem lama ke sistem baru yang mengalami perlambatan waktu yang	

17		22-02-2017			dukup lama	
18		23-02-2017				
19		24-02-2017				
20		25-02-2017				
21		26-02-2017				
22		27-02-2017				
23		28-02-2017				
24		01-03-2017				
25		02-03-2017				
26	Putu Ardana	03-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinarana Buana		Membantu pencocokan data dalam rangka migrasi system dan melanjutkan pembuatan web	

27	Putu Ardiana	04-03-2017	Tempat Tinggal	Libur akhir pekan	
28	Putu Ardiana	05-03-2017	Tempat Tinggal	Libur akhir pekan	
29	Putu Ardiana	06-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinarjana Buana	Membuat database untuk proses pendaftaran calon nasabah melalui website	
30	Putu Ardiana	07-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinarjana Buana	Membuat database untuk proses pendaftaran calon nasabah melalui website	
31	Putu Ardiana	08-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinarjana Buana	Melanjutkan pemuatan website pada laporan keuangan dan membantu instal ulang salah satu laptop pegawai	
32	Putu Ardiana	09-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinarjana Buana	Ikut membantu survey untuk nasabah yang melakukan pengajuan kredit	
33	Putu Ardiana	10-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinarjana Buana	Melanjutkan proses pembuatan website dengan menggabungkan front end dan back end	
34	Putu Ardiana	11-03-2017	Tempat Tinggal	Libur Akhir Pekan	
35	Putu Ardiana	12-03-2017	Tempat Tinggal	Libur Akhir Pekan	
36	Putu Ardiana	13-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinarjana Buana	Melanjutkan pembuatan website	
37	Putu Ardiana	14-03-2017	Kantor Pusat BPR	Melanjutkan pembuatan website dan	

38	Putu Ardana	15-03-2017	Sinardana Buana	membantu instal ulang beberapa komputer di Kantor	
39	Putu Ardana	16-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Melanjutkan pembuatan website	
40	Putu Ardana	17-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Melanjutkan pembuatan website dan ikut melakukan survey	
41	Putu Ardana	18-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Presentasi website yang sudah dibuat kepada pimpinan BPR Sinardana Buana dengan beberapa perubahan dan tambahan	
42	Putu Ardana	19-03-2017	Tempat Tinggal	Libur akhir pekan	
43	Putu Ardana	20-03-2017	Tempat Tinggal	Libur akhir pekan	
44	Putu Ardana	21-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Memperbaiki dan menambahkan konten website yang diingikan pimpinan	
45	Putu Ardana	22-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Mengecek kekurangan website dan menambahkan serta memperbaiki lagi	
46	Putu Ardana	23-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Mencoba mencari -can domain dan hosting	
47	Putu Ardana	24-03-2017	Kantor Pusat BPR Sinardana Buana	Uji Coba website dengan domain dan hosting gratis	
				Presentasi website ke atasan, trus membenarkan website sesuai permintaan	

48	Putu Ardiana	25-03-2017	Tempat Tinggal	karena ada beberapa fitur yang tidak berfungsi Libur akhir pekan	
49	Putu Ardiana	26-03-2017	Tempat Tinggal	Libur akhir pekan	
50	Putu Ardiana	27-03-2017	Pura Juanda	Perayaan Tawur Kesanga	
51	Putu Ardiana	28-03-2017	Tempat Tinggal	Libur Pelaksanaan Hari raya nyepli	
52	Putu Ardiana	29-03-2017	BPR Sinarjana Buana	Tidak ada aktivitas hanya kerja seperti biasa	
53	Putu Ardiana	30-03-2017	BPR Sinarjana Buana	Memperbaiki kekurangan website	
54	Putu Ardiana	31-03-2017	BPR Sinarjana Buana	Olahraga bersama, publikasi website dengan alamat domain dan hosting	

SUDARJO 19 APRIL 2017

Pembimbing Lapangan,


PUTU ARDANA
EDP