

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN  
DI PT SABANG DIGITAL INDONESIA**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI (*BACK-END*)  
WEBSITE PRESENSI BAGIAN MENU PEGAWAI  
MENGGUNAKAN LARAVEL 8**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan  
Pada Program Studi Teknik Informatika  
Jurusan Teknik Elektro**



**OLEH :**  
**FUAD RIYADHI**  
**3202016057**

**PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO  
POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK  
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**  
**DI PT SABANG DIGITAL INDONESIA**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI (BACK-END) WEBSITE  
PRESENSI BAGIAN MENU PEGAWAI MENGGUNAKAN LARAVEL 8**

Oleh :

Fuad Riyadhi (3202016057)

Dosen Pembimbing :

Fitri Wibowo, S.ST., M.T..  
NIP 198512282015041002

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 14 Februari 2022 dan  
Dinyatakan memenuhi syarat sebagai Laporan Praktik Kerja Lapangan.

Dosen Pengaji:

Penguji I

Penguji II

Mariana Syamsudin, S.T., M.T.  
NIP 197503142006042001

Lindung Siswanto, S.Kom., M.Eng.  
NIP. 198406112019031012

Mengetahui:

Ketua Jurusan  
Teknik Elektro

Ketua Program Studi  
D-III Teknik Informatika

Hasan, S.T., M.T.  
NIP. 197108201999031001

Suheri, S.T., M.Cs.,  
NIP. 198307172008121005

## RINGKASAN

FUAD RIYADHI, Perancangan dan implementasi (*Back-End*) *Website Presensi* Bagian Menu Pegawai menggunakan Laravel 8, dibimbing oleh Fitri Wibowo.

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan kegiatan akademik yang menjadi salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Program Studi D-III Teknik Informatika. Kegiatan ini bertujuan untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu teoritis yang telah didapatkan selama masa perkuliahan. PKL dilaksanakan pada tanggal 05 Desember 2022 sampai dengan 03 Februari 2023 di PT Sabang Digital Indonesia yang beralamatkan di Jalan D.A Hadi No.1A, Akcaya Pontianak Selatan. Selama PKL, penulis ditempatkan pada bagian *Development Division*.

PT Sabang Digital Indonesia merupakan salah satu Perusahaan yang bergerak di bidang jasa *Development* *Teknologi inFormasi* meliputi pembuatan *Software* dan *Website*. Selama melaksanakan kegiatan PKL di PT Sabang Digital Indonesia, penulis diberikan tugas membuat sebuah proyek *website Presensi*. Penulis mengerjakan secara tim yang beranggotakan 4 orang Mahasiswa Politeknik Negeri Pontianak yang menjalani PKL di instansi tersebut. Peran penulis dalam tim adalah bertanggung jawab merancang dan membuat *back end website Presensi* pada bagian menu Pegawai. Adapaun kegiatan yang penulis lakukan selama PKL yaitu belajar *Framework* Laravel 8, belajar *Framework* Bootstrap, membuat fitur *login* dan registrasi pada proyek.

Dari kegiatan PKL yang telah dilaksanakan, penulis banyak memperoleh manfaat, baik itu berupa pengalaman dan pengetahuan di dunia kerja, sehingga penulis dapat menambah wawasan dan mengetahui seberapa jauh kompetensi yang sudah didapat selama perkuliahan. Pada saat PKL, penulis sangat berusaha mempelajari dan mengetahui proses pembuatan *website presensi* khususnya dibagian *back end*.

**Kata kunci:** Praktik Kerja Lapangan, PT Sabang Digital Indonesia, *Framework* Laravel, *website*, *Presensi*, *back end*.

## **SUMMARY**

*FUAD RIYADHI, Design and Implementation (Back-End) Website Presence Employee Menu Section using Laravel 8, supervised by Fitri Wibowo.*

*Internship (PKL) is an academic activity which is one of the graduation requirements for D-III InFormatics Engineering Study Program students. This activity aims to apply the theoretical knowledge that has been obtained during the lecture period. Street vendors will be held on 05 December 2022 to 03 February 2023 at PT Sabang Digital Indonesia which is located at Jalan D.A Hadi No.1A, Akcaya Pontianak Selatan. During street vendors, the author was placed in the Sabang Development room.*

*PT Sabang Digital Indonesia is a company engaged in the field of inFormation technology development services for making software and websites. While carrying out street vendor activities at PT Sabang Digital Indonesia, the author was given the mandate to create a Presence website project. The author worked on a team consisting of 4 Pontianak State Polytechnic students who underwent street vendors at the agency. The author's role in the team is to be responsible for designing and creating the Presence website back end on the Employee menu section. As for the activities that the author did during the street vendors, namely learning the Laravel 8 Framework, learning the Bootstrap Framework, creating a project system flow.*

*From the street vendors' activities that have been carried out, the author has received many benefits, benefits in the Form of experience and knowledge in the world of work, so that the author can add insight and find out how far the competence has been obtained during lectures. At the time of street vendors, the author really tried to learn and know the process of making a presence website, especially on the back end.*

**Keywords:** Internship, PT Sabang Digital Indonesia, Laravel Framework, website, Presensi, back end.

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan atas ke hadirat Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan PKL dengan judul “Perancangan dan implementasi (*Back-End*) Website Presensi Bagian Menu Pegawai menggunakan Laravel 8“ ini dapat terselesaikan. Pada penyusunan laporan PKL dari awal hingga selesai laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada :

1. Kedua orang tua yang memberikan semangat dan dukungan secara moril maupun materiil;
2. Bapak Ir. H. Muhammad Toasin Asha, M.Si., selaku Direktur Politeknik Negeri Pontianak;
3. Bapak Hasan, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro;
4. Bapak Suheri, S.T., M.Cs., selaku Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika;
5. Ibu Budianingsih, S.T., M.T., selaku koordinator PKL;
6. Bapak Fitri Wibowo, S.ST., M.T., selaku dosen pembimbing PKL yang telah banyak membantu selama proses penyusunan laporan ini;
7. Ibu Mariana Syamsudin, S.T., M.T. selaku dosen penguji 1 dan Bapak Lindung Siswanto, S.Kom., M.Eng. selaku dosen penguji 2;
8. Bapak Lukman Hakim Prassetyo selaku *Chief Executive Officer* dan Bapak Auliaur Rasyid, S.Kom selaku Project Manager sekaligus sebagai Pembimbing Lapangan, yang telah membimbing selama melakukan Praktik Kerja Lapangan, dan;
9. Semua teman-teman di Program Studi D3 Teknik Informatika yang sedang melakukan Praktik Kerja Lapangan.

Pada penyusunan laporan PKL ini tentu masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari segala pihak demi perbaikan laporan ini dikemudian hari. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan penulis sendiri.

Pontianak, 03 Februari 2023

Fuad Riyadhi

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
RINGKASAN.....	iii
<i>SUMMARY</i> .....	iv
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Penetapan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan .....	2
1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan .....	3
1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan .....	5
BAB II RUANG LINGKUP DAN PROFIL INSTANSI .....	6
2.1 Sejarah Instansi .....	6
2.2 Visi dan Misi.....	6
2.3 Struktur Organisasi.....	7
BAB III URAIAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN .....	8
3.1 Daftar Pekerjaan Harian .....	8
3.2 Rancang Bangun <i>Back-End Website</i> Presensi .....	11
BAB IV PENUTUP .....	46
4.1 Kesimpulan .....	46
4.2 Saran .....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	48
LAMPIRAN .....	49

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Jadwal Kerja PT Sabang Digital Indonesia ..... 5

Tabel 3. 1 Daftar Pekerjaan Harian di PT Sabang Digital Indonesia ..... 11

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. 1 kantor PT Sabang Digital Indonesia .....	5
Gambar 2. 1 Logo PT Sabang Digital Indonesia.....	6
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT Sabang Digital Indonesia .....	7
Gambar 3. 1 Text Editor Visual Studio Code .....	13
Gambar 3. 2 Struktur Folder <i>Framework Laravel</i> .....	15
Gambar 3. 3 <i>Template Sign-in</i> .....	16
Gambar 3. 4 <i>Template Dashboard</i> .....	16
Gambar 3. 5 Tampilan <i>Form Login</i> .....	18
Gambar 3. 6 Tampilan <i>Form Registrasi</i> .....	19
Gambar 3. 7 Struktur File <i>View Resources Directory</i> .....	35
Gambar 3. 8 Tampilan Menu <i>Dashboard</i> .....	41
Gambar 3. 9 Tampilan Menu Presensi.....	41
Gambar 3. 10 Tampilan <i>Task Harian</i> .....	42
Gambar 3. 11 Tampilan <i>Task Mingguan</i> .....	42
Gambar 3. 12 Tampilan Profil.....	43
Gambar 3. 13 <i>Routing Laravel</i> .....	44

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan PKL .....	50
Lampiran 2. Surat Permohonan PKL.....	51
Lampiran 3. Surat Balasan PKL .....	52
Lampiran 4. Kartu Asistensi.....	53
Lampiran 5. Daftar Hadir PKL.....	54
Lampiran 6. Jurnal Harian PKL .....	58
Lampiran 7. Lembar Penilaian PKL .....	62
Lampiran 8. Kesan dan Pesan Perusahaan Terhadap Mahasiswa .....	63
Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai PKL.....	64

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa Politeknik Negeri Pontianak Jurusan Teknik Elektro Program Studi Teknik Informatika semester 5. Kegiatan ini bertujuan untuk menerapkan ilmu yang didapat selama proses belajar mengajar di perkuliahan ke dalam dunia kerja. Kegiatan ini juga dilakukan agar mahasiswa dapat mengetahui lingkungan dunia kerja di tempat mereka melakukan PKL, juga diharapkan dapat membantu mahasiswa agar mendapatkan pengalaman serta ilmu baru yang belum didapatkan selama proses belajar mengajar di perkuliahan.

Dalam kegiatan ini penulis melakukan PKL di PT Sabang Digital Indonesia. Alasan Penulis memilih PT Sabang Digital Indonesia sebagai tempat untuk menjalankan kegiatan PKL karena berhubungan dengan program studi yang diampu, yaitu Teknik Informatika, maka penulis memilih PT Sabang Digital Indonesia sebagai instansi yang berkaitan dengan inFormatika.

Pada saat menjalani PKL di PT Sabang Digital Indonesia, penulis diberikan tugas untuk membuat *back end website* Presensi. *Website* presensi dibuat untuk mempermudah para pegawai PT Sabang Digital Indonesia ketika melakukan presensi kerja. Pada *website* presensi ini, terdapat menu *task* harian dan *task* mingguan pada menu ini pegawai bisa dengan mudah mengelolah *tasknya* agar lebih terstruktur dan fitur yang dapat mempermudah pegawai dalam melakukan presensi. *Website* presensi menggunakan fitur kamera saat melakukan presensi dan bisa mendapatkan lokasi dari pegawai saat melakukan presensi.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ditugaskan untuk membuat *website* Presensi khususnya pada bagian menu pegawai (*back end*). Oleh sebab itu, pada laporan ini penulis akan membahas tentang “Perancangan dan implementasi (*Back-End*) *Website* Presensi Bagian Menu Pegawai menggunakan Laravel 8”.

## 1.2 Penetapan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di lampirkan di atas, maka di dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) penulis akan membahas tentang “Bagaimana cara membuat (*Back-End*) *Website Presensi Menggunakan Framework Laravel*”.

## 1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Berikut ini tujuan umum dan tujuan khusus dilaksanakannya Praktik Kerja Lapangan (PKL) :

### 1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dilaksanakannya PKL adalah sebagai berikut;

- 1) Agar mahasiswa bisa memahami bagaimana lingkungan kerja sebenarnya;
- 2) Agar mahasiswa mendapatkan pengetahuan lebih yang tidak didapat dalam proses belajar mengajar di perkuliahan;
- 3) Pembekalan yang diberikan oleh pihak kampus bisa diterapkan di lingkungan kerja;
- 4) Memperoleh *link and match* antara perguruan tinggi dan dunia kerja;
- 5) Memberikan kesempatan kepada mahasiswa/mahasiswi untuk mengenal dan mengetahui secara langsung tentang perusahaan/instansi sebagai salah satu penerapan disiplin dan pengembangan karir;
- 6) Untuk mengetahui situasi kerja yang sebenarnya sehingga nantinya dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan dunia kerja, dan;

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Sabang Digital Indonesia adalah untuk mempelajari bagaimana cara membuat *back end website presensi* seperti pembuatan fitur *login* dan CRUD pada halaman menu Pegawai dengan menggunakan *Framework Laravel 8*.

## 1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Berikut beberapa manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL) antara lain:

### 1.4.1 Manfaat bagi Mahasiswa

Adapun manfaat PKL bagi mahasiswa antara lain:

- 1) Untuk mengukur kemampuan mahasiswa itu sendiri dalam melakukan pekerjaannya sehingga dapat mengetahui suatu permasalahan secara lebih cepat dan tepat;
- 2) Menambah pengetahuan tentang pembuatan *website*, keterampilan, dan kedisiplinan dalam dunia kerja;
- 3) Memotivasi mahasiswa/mahasiswi agar dapat mempraktikkan ilmu yang telah diperoleh selama dibangku perkuliahan khususnya pemrograman *website*;
- 4) Dapat mengenal dan membiasakan diri terhadap suasana kerja sebenarnya sehingga dapat membangun etos kerja yang baik, serta sebagai upaya untuk memperluas wawasan kerja, dan;
- 5) Sebagai sarana belajar berkomunikasi serta beradaptasi dengan lingkungan yang baru terutama di PT Sabang Digital Indonesia.

### 1.4.2 Manfaat bagi Politeknik Negeri Pontianak

Adapun manfaat PKL bagi Politeknik Negeri Pontianak antara lain:

- 1) Dapat menjalin hubungan kerja sama yang baik dengan pihak instansi;
- 2) Menambah serta memperluas keterampilan mahasiswa/mahasiswi yang nantinya akan menjadi bekal dalam memasuki jurusannya masing-masing dalam bekerja;
- 3) Ikat serta meningkatkan mutu sumber daya manusia yang profesional dan bertanggungjawab, dan;
- 4) Membuka wawasan bagaimana mahasiswa/mahasiswi yang dibina dapat bersaing dalam dunia kerja yang sesungguhnya

### **1.4.3 Manfaat bagi Instansi**

Adapun manfaat PKL bagi instansi terkait antara lain:

- 1) Adanya Kerja sama antara dunia pendidikan dengan dunia lembaga atau instansi sehingga dapat dikenal oleh kalangan akademis;
- 2) Dapat melihat keadaan perusahaan dari sudut pandang mahasiswa/mahasiswi, dan;
- 3) Instansi atau perusahaan dapat mengusulkan persoalan-persoalan yang timbul di dalam instansi atau perusahaan dan mahasiswa dapat diminta untuk mengidentifikasi persoalan yang ada.

## 1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

### 1.5.1 Waktu Pelaksanaan

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan selama 2 bulan mulai tanggal 05 Desember 2022 sampai dengan 03 Februari 2023. PKL mengikuti jam kerja yang ada pada PT Sabang Digital Indonesia, yaitu Hari Senin sampai dengan Hari Jum'at Pukul 08.00 WIB - 17.00 WIB. InFormasi lebih lengkap tentang jadwal kerja saat PKL dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jadwal Kerja PT Sabang Digital Indonesia

Hari	Waktu (WIB)		
	Masuk	Istirahat	Pulang
Senin – Jum'at	08.00	12.00 – 13.00	17.00
Sabtu-Minggu	Libur		

### 1.5.2 Tempat Pelaksanaan

Lokasi kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di PT Sabang Digital Indonesia yang berlokasi di Jalan D.A Hadi No.1A, Akcaya Pontianak Selatan dan penulis ditempatkan pada bagian divisi *software development*. Gambar 1.1 memperlihatkan Kantor PT Sabang Digital Indonesia



Gambar 1. 1 Kantor PT Sabang Digital Indonesia

## **BAB II**

### **RUANG LINGKUP DAN PROFIL INSTANSI**

#### **2.1 Sejarah Instansi**

PT Sabang Digital Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa Development Teknologi InFormasi meliputi pembuatan *Software* dan *Website*. Perusahaan ini mempunyai kemampuan untuk memecahkan masalah dalam hal perencanaan bisnis *client* yang melibatkan Teknologi InFormasi didalamnya, dan era Teknologi InFormasi ini yang sekarang menjadi tantangan utama era perdagangan. Pada saat ini kami masih berfokus dalam pengembangan aplikasi *Food Ordering System* (makanbang.id). Perusahaan ini terbentuk sejak November 2021. Gambar 2.1 memperlihatkan logo PT Sabang Digital Indonesia.



Gambar 2. 1 Logo PT Sabang Digital Indonesia

#### **2.2 Visi dan Misi**

Berikut ini adalah Visi dan Misi PT Sabang Digital Indonesia :

##### **2.2.1 Visi**

Menjadi salah satu pemimpin pasar di Industri Teknologi InFormasi

### 2.2.2 Misi

1. Memberikan pelayanan dan solusi terbaik untuk mencapai kepuasan klien dengan jaminan kualitas pekerjaan, kecepatan, ketepatan dan harga yang bersaing.
2. Membangun kemitraan dengan klien berdasarkan prinsip saling menguntungkan.

### 2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dari PT Sabang Digital Indonesia dapat dilihat pada Gambar 2.2



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT Sabang Digital Indonesia

PT Sabang Digital Indonesia hanya memiliki satu divisi yaitu divisi *software development* dipimpin oleh seorang *Chief Executive Officer* (CEO) yang berkoordinasi menerima saran atau masukan dari seorang *advisor*. *Project Manager* bertanggung jawab kepada CEO serta membawahi *Senior Programmer*, *Junior Programmer*, dan *UI/UX Designer*.

### **BAB III**

#### **URAIAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

##### **3.1 Daftar Pekerjaan Harian**

Penulis melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Sabang Digital Indonesia dan ditempatkan di Bidang divisi *Software development* selama kurang lebih dua bulan yaitu dari tanggal 05 Desember 2022 sampai dengan 03 Februari 2023. Kegiatan yang dilakukan oleh penulis saat melakukan PKL di PT Sabang Digital Indonesia dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Daftar Pekerjaan Harian di PT Sabang Digital Indonesia

No	Daftar Kegiatan	Keterangan
1	Mempelajari <i>Framework</i> Laravel 8 dan Bootstrap 5	Mempelajari cara kerja MVC, <i>routes</i> dan belajar membuat komponen - komponen menggunakan <i>Framework</i> bootstrap 5 seperti navbar, sidebar, head, footer, alert, dropdown dan lain lain
2	Mempelajari dan memahami mekanisme <i>website</i> presensi	Melakukan diskusi dan menelaah <i>website</i> yang akan dibuat. Mengungumpulkan apa saja yang akan ditampilkan dan di gunakan serta fungsi setiap fitur dalam sebuah <i>website</i> yang akan dibuat.
3	Merancang Database	Mengumpulkan semua data yang diperlukan yang akan digunakan pada database kemudian data tersebut dibagi sesuai dengan ketentuannya.
4	Membuat ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> )	Membuat sebuah ERD adalah langkah berikutnya setelah mengumpulkan data sebanyak-banyaknya, kemudian di aplikasikan menggunakan ERD.

		Kemudian membuatkannya sebuah relasi antar setiap tabel
5	Mempelajari serta membuat sistem requirement dan <i>Model</i> proses pembuatan <i>website</i> presensi	Diskusi dan menentukan sistem <i>Model</i> proses selama pembuatan <i>website</i> presensi
6	Mengimplementasikan <i>template</i> Argon ke dalam blade <i>template</i> Argon <i>Dashboard</i> 2 ke dalam project untuk halaman <i>Dashboard</i>	Mengubah <i>template</i> Argon ke dalam blade Laravel, kemudian memisahkan beberapa bagian menjadi beberapa blade seperti memisahkan header, sidebar, footer, dll
7	Belajar merelasikan antar tabel	Mempelajari dan merelasikan tabel menggunakan Eloquent ORM pada <i>Model</i> Laravel
8	Membuat mockup tampilan <i>website</i> presensi	Mempelajari penggunaan Figma dan membuat mockup tampilan dan prototype <i>website</i> presensi menggunakan Figma
9	Belajar dan merancang database <i>website</i> presensi	Mempelajari dan merancang dengan menggunakan Laragon dan manajemen database.
10	Belajar merelasikan antar tabel	Mempelajari dan merelasikan tabel menggunakan Eloquent ORM pada <i>Model</i> Laravel
11	Membuat <i>Migration</i> dan <i>Seeder</i>	Membuat sebuah seeder dan <i>Migration</i> yang ditujukan agar mempermudah dalam pembuatan tabel secara otomatis dan penginputan data yang secara mekanisme harus ada seperti data jabatan dan cabang serta akun admin

12	Membuat <i>Routing</i>	<i>Routing</i> sebuah url atau alamat menuju halaman tertentu agar bisa di akses melalui <i>web Browser</i> sehingga memudahkan saat berpindah halaman, dari halaman A ke halaman B atau sebaliknya dan seterusnya.
13	Membuat <i>Middleware</i>	Merupakan penengah antara request yang masuk dengan <i>Controller</i> yang dituju sehingga mempermudah proses integrase
14	Membuat <i>Controller</i>	Membuat sebuah validasi ketika data dikirimkan seperti penambahan data perubahan data, dan lain sebagainya.
15	Mengimplementasikan <i>back-end</i>	Membuat sebuah <i>Form</i> pada setiap <i>view</i> yang dimana <i>Form</i> tersebut sebagai tempat untuk menampung sebuah data yang akan dikirimkan ke <i>Controller</i> . Serta membuat beberapa button tambahan untuk memperlengkap kinerja <i>website</i> seperti tambah data, edit data, hapus data, dan lain-lain.
16	Mengecek kesalahan minor pada <i>website</i>	Mengecek bagian terkecil dari <i>website</i> yang kemungkinan luput dari pengelihatan, seperti tidak adanya alert, tombol konfirmasi, salah mendirect halaman, dan lain sebagainya.
17	Melakukan Pengujian	Melakukan pengujian pada aplikasi dengan mencoba memaksa masuk <i>website</i> tanpa <i>login</i> , kemudian berpindah file dengan menerapkan sistem role.

18	Melakukan Piket Bersih-bersih kantor sebelum jam pulang	Melakukan piket bersih-bersih kantor seperti membuang sampah, menyapu, membersihkan toilet, mencuci piring dan lain sebagainya
----	---	--

Tabel 3. 1 Daftar Pekerjaan Harian di PT Sabang Digital Indonesia

### 3.2 Rancang Bangun *Back-End Website Presensi*

#### 3.2.1 Metode Pembuatan

Berdasarkan judul yang diambil penulis yaitu “Perancangan dan implementasi (*Back-End*) *Website Presensi* Bagian Menu Pegawai menggunakan Laravel 8”, maka metode yang penulis gunakan dalam pembuatan *website* adalah metode MVC (*Model-View-Controller*). MVC adalah sebuah paradigma atau metode yang di mana dengan adanya MVC penulis dapat memisahkan antara tampilan, proses, dan juga data. Dengan menggunakan MVC, membuat sebuah program akan lebih mudah, mengingat semua bagian program telah dipetakan dalam struktur yang jelas, sehingga jika dilakukan pengubahan data akan terhindar dari pengubahan tampilan secara tidak sengaja.

#### 3.2.2 Tentang *Website Presensi*

*Website presensi* merupakan sebuah *website* yang dibuat untuk karyawan PT Sabang Digital Indonesia. *Website presensi* menggunakan fitur kamera saat melakukan presensi dan bisa mendapatkan lokasi dari pegawai saat melakukan presensi. Pada *website* ini terdapat dua entitas pengguna yaitu admin dan pegawai. Pada entitas pengguna admin, terdapat menu – menu seperti *Dashboard*, master data, presensi, dan rekap data untuk melihat hasil dari presensi pegawai. Sedangkan pada entitas pengguna pegawai, terdapat menu *Dashboard*, presensi, *task* harian dan *task* mingguan untuk mendata project mereka serta terdapat profil dari pegawai tersebut.

Dengan sistem presensi secara *online* karyawan dapat mencatat kehadiran mereka dengan memanfaatkan teknologi internet. Dalam pembuatan *website* presensi, penulis bertanggung jawab untuk membuat bagian *back end website* diantaranya membuat fitur *login* dan bagian menu Pegawai.

### 3.2.3 Model Proses Pembuatan Website Presensi

Model proses yang digunakan pada pembuatan *website* ini yaitu Metode *Prototype*. Adapun tahapan dari Metode *Prototype* :

- 1) Pengumpulan kebutuhan merupakan langkah pertama yang harus dilakukan yaitu menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan garis besar dari *website*.
- 2) Membangun *Prototype* merupakan Langkah selanjutnya yang akan berfokus pada penyajian.
- 3) Selanjutnya yaitu memeriksa atau mengevaluasi langkah – langkah sebelumnya. Jika langkah sebelumnya memiliki masalah, maka akan sulit untuk melanjutkan langkah selanjutnya.
- 4) Langkah selanjutnya yaitu mengkodekan sistem yaitu dengan memahami terlebih dahulu Bahasa pemrograman yang akan digunakan. Pada pembuatan *website* presensi menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- 5) Setelah melakukan pengkodean, langkah selanjutnya adalah melakukan testing program / *website* apakah fungsi – fungsi tampilan pada *website* sudah benar atau tidak.
- 6) Langkah selanjutnya yaitu mengevaluasi dari semua langkah yang telah dilakukan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Jika belum, maka dapat mengulangi tahapan sebelumnya.
- 7) Langkah terakhir yaitu menggunakan *website* yang sudah selesai diimplementasikan.

Adapun kelebihan dan kelemahan dari penggunaan metode *Prototype* antara lain :

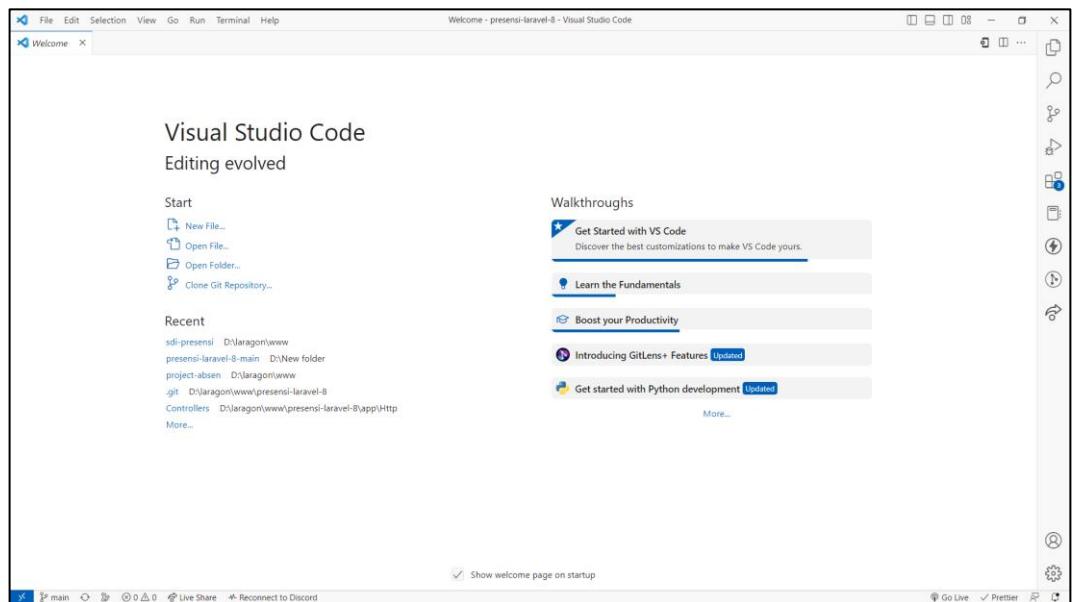
- 1) Kelebihan metode *Prototype* yaitu adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan klien, pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan dan klien berperan aktif dalam pengembangan sistem.
- 2) Kelemahan metode *Prototype* yaitu jika klien tidak puas dengan *Prototype* yang dikembangkan, maka pengembang harus mengulangi Kembali.

### **3.2.4 Tool yang Digunakan dalam Pembuatan Website**

Berikut merupakan tools yang digunakan selama membuat tampilan *website* Presensi :

#### **1) Visual Studio Code**

*Text editor* yang digunakan penulis saat pembuatan *website* adalah Visual Studio Code. *Text editor* ini merupakan aplikasi buatan Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows yang mendukung berbagai Bahasa pemrograman, dari Java, JavaScript, PHP, C++, C#, Go, Python, Dart, dan lainnya [1]. Tampilan *Text editor* Visual Studio disajikan pada Gambar 3.1.

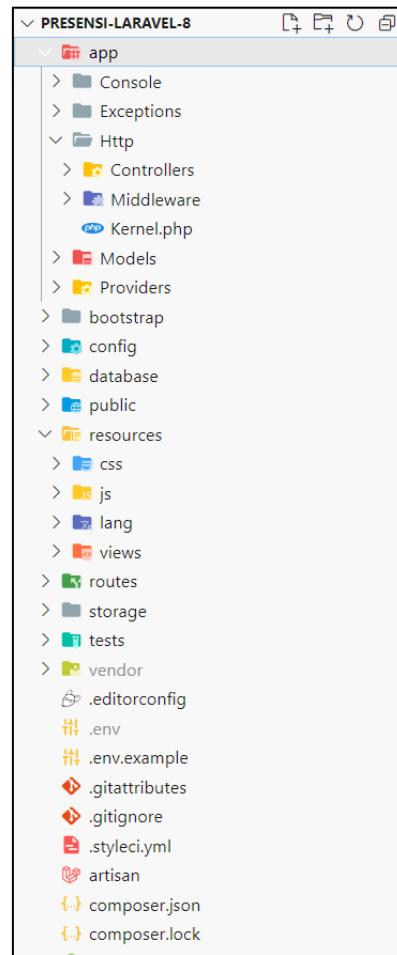


Gambar 3. 1 Text Editor Visual Studio Code

## 2) *Framework Laravel*

*Framework* merupakan sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mempermudah para *developer software* dalam membuat dan mengembangkan *website*. *Framework* berisikan perintah dan fungsi dasar yang umum digunakan untuk membangun sebuah *software* sehingga dapat dibangun lebih cepat, rapi dan terstruktur. Dengan menggunakan *Framework*, para pengembang tidak perlu membuat *script* yang sama untuk tugas-tugas yang sama (*templating*). *Framework* yang sering digunakan adalah Laravel, Code Igniter (CI) dan Bootstrap. Laravel dan Code Igniter (CI) digunakan untuk membangun *back-end* dan Bootstrap digunakan untuk membangun *front-end* dari sebuah *website*.

Penulis menggunakan *Framework* Laravel dan Bootstrap untuk mempermudah pembuatan *website*. Laravel adalah *Framework PHP* yang dibangun dengan konsep MVC (*Model, View, Controller*) untuk meningkatkan pengalaman bekerja yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. MVC merupakan sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi seperti manipulasi data, *Controller* dan *user interface*. Konsep MVC sendiri terdiri tiga bagian besar yaitu, *Model* mewakili struktur data yang berfungsi untuk membantu pengelolaan basis data, *View* adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna dan *Controller* merupakan bagian kode yang menjembatani antara *Model* dan *View*. Berikut ini merupakan struktur folder dari *Framework* Laravel disajikan pada Gambar 3.2.



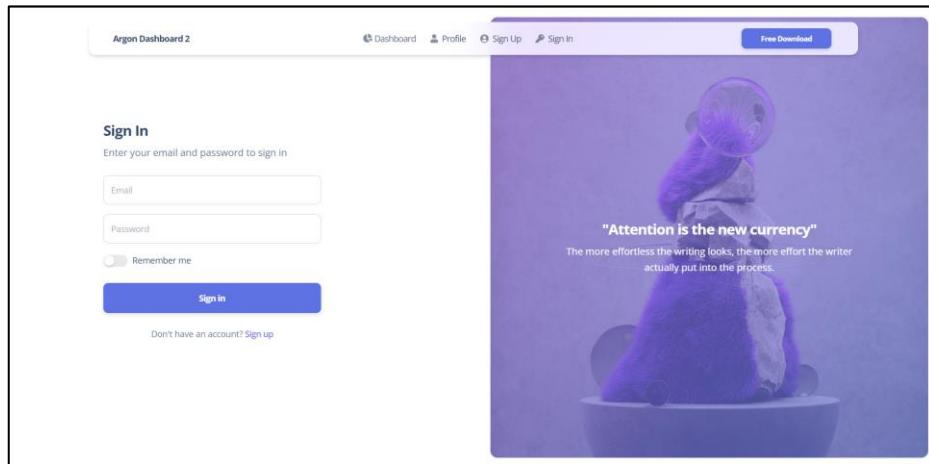
Gambar 3. 2 Struktur Folder *Framework* Laravel

### 3) *Framework* Bootstrap

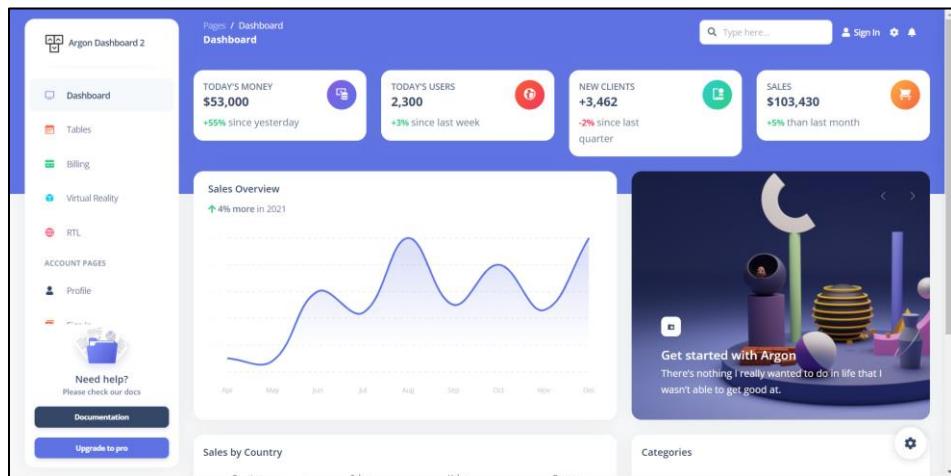
Bootstrap merupakan *Framework* yang digunakan untuk membangun desain tampilan List dan Detail pada *website* secara responsive dan cepat. Dengan menggunakan Bootstrap, penulis dapat menggunakan nama *class* (CSS) dan *library* (Javascript) yang sudah ditentukan oleh Bootstrap tanpa perlu menulis kode dari awal sehingga lebih menghemat waktu.

#### 4) *Template Argon Dashboard 2*

*Template Argon Dashboard 2* merupakan *template* yang dikembangkan oleh Creative Tim. *Template* ini dikembangkan menggunakan bootstrap 5. Penulis menggunakan *Template* ini karena disarankan oleh pembimbing lapangan PKL. *Template* yang penulis gunakan adalah bagian *Sign-in* dan *sign-up* untuk halaman *login*, *register*, dan juga *Dashboard* untuk halaman menu Pegawai. Adapun tampilan *template* yang penulis gunakan dapat dilihat pada Gambar 3.3 dan Gambar 3.4.



Gambar 3. 3 *Template Sign-in*



Gambar 3. 4 *Template Dashboard*

## 5) Google Chrome

Google Chrome merupakan sebuah produk dari Google yang digunakan untuk aktivitas berselancar di internet atau *web*. Google Chrome dikenal sebagai salah satu *Browser* yang cepat, karena Chrome memang dirancang untuk bekerja secepat mungkin, dimulai dengan cepat cari *desktop*, cepat dalam memuat laman *web* dan cepat dalam menjalankan aplikasi *web* yang rumit. Pada Laravel, *Browser* digunakan untuk mengakses alamat <http://127.0.0.1:8000>.

## 6) GitHub [2]

Github merupakan *software hosting open source* dengan menggunakan *tool git*, Github juga diposisikan sebagai *web hosting*. Git sendiri merupakan *tool system control* yang kegunaannya sebagai mengontrol kode Bahasa pemrograman. Github memfasilitasi untuk mengembangkan *project* dalam mempermudah kegiatan berkolaborasi *project*.

## 7) Laragon [3]

Laragon adalah aplikasi yang dapat merubah komputer menjadi sebuah server maupun lokal atau dapat disebut sistem *web stack* untuk pengembangan *web*. Laragon berada dilingkungan yang terkait dengan sistem operasi Windows dan menawarkan program-program pendukung untuk pengembangan *web* modern seperti Ruby on Rails, Laravel, Django, Flask, MEAN, dan Spring Boot serta penggunaan MySQL, PostgreSQL, Redis, PHP, Ruby, Python, Node.js, dan Java. Laragon dapat bekerja dengan baik untuk mengembangkan sebuah *web* dan memiliki kecepatan yang luar biasa. Laragon memiliki beberapa fitur unggulan seperti mendukung SSL, memungkinkan pengembang mengubah versi program pendukung dengan mudah, mengatur *database* dan tampilan yang *user friendly*.

## 8) Git Bash

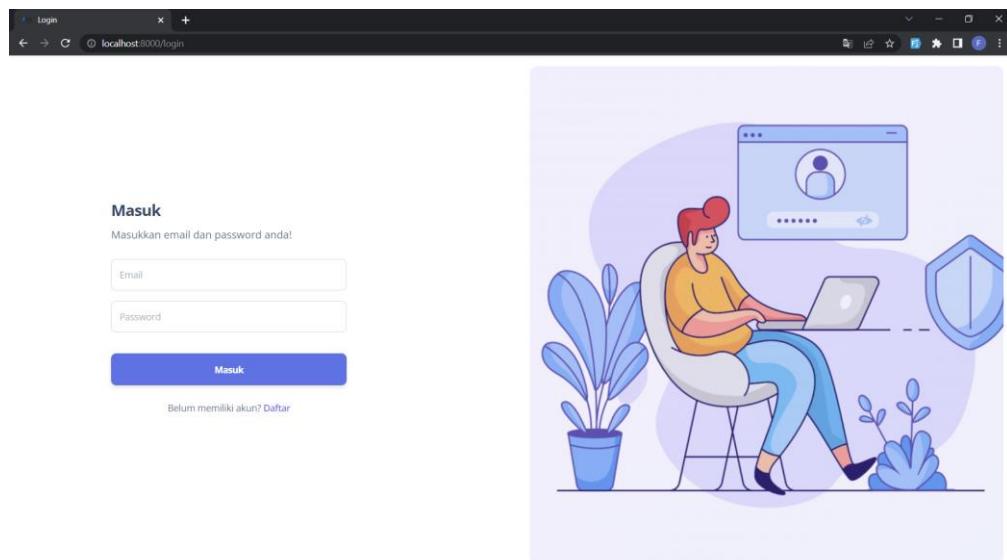
Git Bash adalah aplikasi untuk lingkungan Microsoft Windows yang menyediakan lapisan emulasi untuk pengalaman Git command line [4]. Dalam Laravel, Git Bash digunakan untuk mengetikkan kode *php artisan serve* untuk menjalankan *server* Laravel yaitu <http://127.0.0.1:8000>.

## 9) Figma

Figma adalah sebuah Software yang digunakan untuk mendesain antarmuka dan menunjukkan aliran (*flow*) dari aplikasi yang dibuat, terutama untuk ditujukan kepada Programmer *front end* sehingga desain yang telah dirancang dapat tersampaikan. Penulis menggunakan figma untuk mendesain tampilan *mockup website* Presensi.

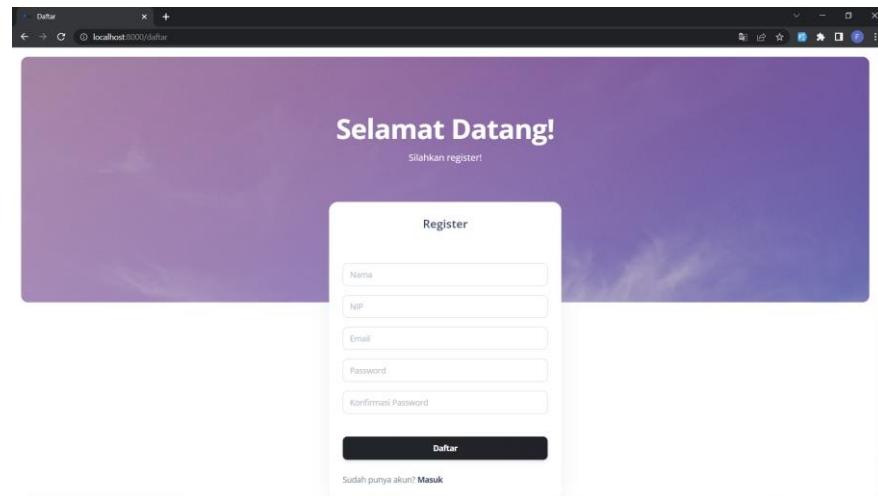
### 3.2.5 Halaman *Form Login*

*Form login* merupakan halaman untuk melakukan *login* bagi *admin* dan Pegawai yang berisi *field email* dan *password*. Pada bagian *login*, program akan mengecek apakah *rolenya admin* atau Pegawai. Ketika *login* sebagai *admin* maka akan menuju ke halaman *admin Dashboard* dan sebaliknya *login* sebagai Pegawai maka akan menuju ke halaman Pegawai *Dashboard*. Berikut ini *Form login* ditampilkan pada Gambar 3.5.



Gambar 3. 5 Tampilan *Form Login*

Selain itu, pada halaman *login* terdapat *link* untuk melakukan registrasi bagi Pegawai yang ingin registrasi sendiri. Pada fitur registrasi berisi *field* nama lengkap, Nomor Induk Pegawai (NIP), *email*, *password* dan konfirmasi *password*. Berikut ini *Form* registrasi Pegawai ditampilkan pada Gambar 3.6.



Gambar 3. 6 Tampilan *Form* Registrasi

Laravel menyediakan konfigurasi *login* untuk memudahkan pengguna dalam membuat fungsi *login* sistem. Pengguna hanya tinggal memasukkan kode php artisan make:auth pada command prompt dan setelah itu fungsi *login* akan membuat otomatis.

```
App/Http/Controllers/AuthController.php

public function Login(Request $request)
{
    $credentials = $request->validate([
        'email' => ['required', 'email'],
        'password' => ['required'],
    ]);

    if (Auth::attempt($credentials)) {
        $request->session()->regenerate();
        return redirect()->intended(route('menu.home'))-
>with('success', 'Selamat datang kembali ' . Auth::user()->nama);
    }
    return back()->with('error', 'Email atau Password Salah')-
>onlyInput('email');
}
```

Potongan kode diatas merupakan validasi untuk *login* menggunakan *email* dan *password*. Kemudian jika autentifikasi auth() dengan inputan *email* dan

*password* dari Pegawai yang melakukan *login* valid, maka Pegawai berhasil masuk ke halaman menu Pegawai. Jika salah satu data tidak valid, maka akan muncul pesan *alert password* atau *email* salah.

```
App/Http/Controllers/AuthController.php

public function store(Request $request)
{
    $validateData = $request->validate([
        'nama'      => 'required|min:3|max:50',
        'email'     => 'required|email|unique:users',
        'password'  => 'required|min:6|confirmed',
        'password_confirmation' => 'required|min:6',
        'nip'       =>
    'required|numeric|unique:App\Models\Pegawai,nip'
    ]);
    User::create([
        'nama' => $validateData['nama'],
        'role' => 'Pegawai',
        'email' => $validateData['email'],
        'password' => Hash::make($validateData['password'])
    ]);
    Pegawai::create([
        'user_id' => User::latest()->first()->id,
        'nip' => trim($request->nip),
    ]);

    $request->session()->flash('success', "Daftar Berhasil!
Please Login");
    return redirect()->route('auth.Login');
}
```

### 3.2.6 Menu Pegawai Presensi

Menu Pegawai merupakan tempat Pegawai melakukan presensi. Didalam menu Pegawai terdapat menu-menu seperti halaman *Dashboard*, Presensi, *Task* Harian dan *Task* Mingguan. Pada *task* harian dan *task* mingguan, Pegawai bisa membuat *task* masing-masing.

### 3.2.4.1 Perancangan *Model Website Presensi*

Sesuai konsep MVC yang digunakan penulis, pada *Model* ini akan dibuat beberapa fungsi pengkodean untuk pengaksesan data ke dalam database sistem. Pada Laravel, perintah yang dijalankan dalam command prompt untuk melakukan pembuatan kelas *Model* adalah *php artisan make:Model -ClassName*. Jumlah kelas yang dibangun adalah sesuai dengan jumlah tabel *database* pada menu Pegawai yaitu 4 kelas antara lain adalah Presensi, *Task* Harian, *Task* Mingguan, dan User yang dibungkus dalam Format PHP.

Class *Model* presensi

```
class Presensi extends Model
{
    use HasFactory;
    protected $guarded = ['id'];

    protected $fillable =[

        'user_id',
        'status',
        'tgl_presensi',
        'jam_masuk',
        'jam_pulang',
        'lokasi_masuk',
        'lokasi_pulang',
        'foto_masuk',
        'foto_pulang',
        'ket',
    ];

    public function user()
    {
        return $this->belongsTo(User::class);
    }
}
```

Kode diatas merupakan daftar model yang telah penulis buat, dan contoh pembuatan *Model* untuk tabel presensi. Tabel presensi saling berkaitan dengan tabel *user*. Dan terdapat *variable default* \$guarged isinya array [“id”], yang berarti atribut *id* tidak bisa diatur melalui *mass assignment*, sehingga atribut *id* akan diabaikan oleh *Eloquent* ketika melakukan *insert* dan *update*.

### Class model Task Harian

```
class Task extends Model
{
    use HasFactory;

    protected $fillable =[  

        'user_id',  

        'judul',  

        'deskripsi',  

        'waktu_mulai',  

        'status',  

        'created_at',  

        'updated_at',  

        'deleted_at',
    ];

    public function pegawai(){
        return $this->belongsToMany(Pegawai::class);
    }
}
```

Kode diatas merupakan kelas pembuatan model untuk tabel *task* harian dimana tabel *task* harian saling berkaitan dengan tabel Pegawai kemudian terdapat variable \$fillable untuk mendaftarkan atribut (nama kolom) yang bisa kita isi untuk melakukan *insert* atau *update* ke *database*.

### Class model Task Mingguan

```
class TaskMingguan extends Model
{
    use HasFactory;

    protected $fillable =[  

        'user_id',  

        'task_mingguan',  

        'status',  

        'waktu_mulai',  

        'waktu_selesai',  

        'created_at',  

        'updated_at',  

        'deleted_at',  

    ];

    public function pegawai(){
        return $this->belongsToMany(Pegawai::class);
    }
}
```

Kode diatas merupakan kelas pembuatan model untuk tabel *task* mingguan dimana tabel *task* mingguan saling berkaitan dengan tabel Pegawai kemudian terdapat variable \$fillable untuk mendaftarkan atribut (nama kolom) yang bisa kita isi untuk melakukan *insert* atau *update* ke *database*.

### 3.2.4.2 Perancangan Controller Website Presensi

Pada Laravel, kode untuk melakukan pembuatan *Controller* adalah: *php artisan make:Controller ClassName* yang diketikan pada Git Bash. Pada halaman menu Pegawai diperlukan 2 kelas *Controller* yaitu *MenuPegawaiController.php* untuk menu presensi, *task* harian, *task* mingguan, profil dan *PresensiController.php* untuk halaman presensi.

#### 1. MenuPegawaiController

##### 1) Fungsi Index()

Potongan kode dibawah yaitu fungsi index. Pada fungsi index ini akan menjembatani ke *view*. Terdapat berbagai macam fungsi, yang pertama adalah *index()*. Fungsi *index()* disini berfungsi menampilkan data-data Pegawai pada halaman profil.

```
app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

public function index()
{
    $title = 'Profil';
    return view('pegawai.profil', compact('title'));
}
```

##### 2) Fungsi PUpdate()

```
app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

public function PUpdate(Request $request, $id)
{
    User::where('id', Auth::user()->id)
        ->update([
            'nama' => $request->nama,
            'email' => $request->email,
        ]);

    Pegawai::where('user_id', Auth::user()->id)
        ->update([
            'nip' => $request->nip,
            'tgl_lahir' => $request->tgl_lahir,
            'j_k' => $request->j_k,
            'no_tlp' => $request->no_tlp,
            'alamat' => $request->alamat,
            'jabatan_id' => $request->jabatan_id,
            'cabang_id' => $request->cabang_id,
        ]);
}
```

```

        session()->flash('pesan', "Update Profil
{$request->nama} berhasil");
        return redirect(route('profil.index'));
    }
}

```

Pada pembuatan fungsi PUpdate() ini berguna untuk melakukan perubahan data Pegawai berdasarkan parameter id pada halaman profil dengan menggunakan fungsi update().

### 3) updatePassword()

```

app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

public function updatePassword(Request $request){
    $validatePass = $request->validate([
        'current_password'=> 'required',
        'password' => ['required','min:6','confirmed']
    ]);
    if(Hash::check($request->current_password, auth()->user()->password)){
        auth()->user()->update(['password'=>Hash::make($request->password)  ]);
        session()->flash('pesan', "Update Password
berhasil");
        return redirect(route('profil.index'));
    }
}

```

Pada fungsi updatepassword() berguna untuk mengubah *password* Pegawai. Dengan begitu Pegawai juga bisa mengubah password secara langsung tidak perlu melalui admin.

## 4) Crop()

```
app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

function crop(Request $request)
{
    $path = 'users/images/';
    if (!File::exists(public_path($path))) {
        File::makeDirectory(public_path($path), 0777,
true);
    }
    $file = $request->file('file');
    $new_image_name = 'UIMG' . date('Ymd') . uniqid() .
.jpg';
    $upload = $file->move(public_path($path),
$new_image_name);
    if ($upload) {

        $PegawaiInfo = Pegawai::where('user_id', '=', 
Auth::user()->id)->first();
        $pegawaiphoto = $PegawaiInfo->foto;
        if ($pegawaiphoto != '') {
            unlink($path . $pegawaiphoto);
        }
        Pegawai::where('user_id', '=', Auth::user()->id)->update(['foto' => $new_image_name]);
        return response()->json(['status' => 1, 'msg' => 'Gambar sudah terupload.', 'name' => $new_image_name]);
    } else {
        return response()->json(['status' => 0, 'msg' => 'Something went wrong, try again later']);
    }
}
```

Pada fungsi crop() ini berguna untuk mengunggah foto Pegawai pada halaman profil. Foto ini akan disimpan pada file lokal dan juga database. Pada file lokal akan disimpan pada direktori *public/users/images* dan pada *database* akan disimpan berupa teks menggunakan fungsi date() dan juga uniqid() dengan Format .jpg.

5) Task()

```
app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

public function task(Request $request)
{
    $usr_id = Auth::user()->id;
    $title = 'Task Harian';
    $task = Task::all();
    $status = [
        [
            'label' => 'Proses',
            'value' => 'Proses',
        ],
        [
            'label' => 'Selesai',
            'value' => 'Selesai',
        ]
    ];
    return view('pegawai.task', compact('title',
'task', 'status', 'usr_id'));
}
```

Pada fungsi task() akan memanggil dan menampilkan *variable* yang ada pada potongan kode diatas ke dalam file *task.blade.php* pada folder *view*. Pada *task* harian ini hanya menampilkan sesuai *id*. seperti Pegawai B tidak bisa melihat *task* harian Pegawai A.

6) tambahTaskHarian()

```
app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

public function tambahTaskHarian(Request $request)
{
    $waktu_mulai = date('Y-m-d H:i:s');
    $data = [
        'user_id' => Auth::user()->id,
        'judul' => $request->judul,
        'deskripsi' => $request->deskripsi,
        'waktu_mulai' => $waktu_mulai,
        'status' => $request->status,
    ];
    Task::create($data);
    return redirect()->route('pegawai.task');
}
```

Pada fungsi tambahTaskharian() berfungsi untuk melakukan penyimpanan data pada fungsi tambah data pada menu *Task* Harian.

Fungsi tambahTaskHarian() disini menggunakan parameter *Request* dengan nama \$request. *Request* akan menerima permintaan yang datang pada sistem via http dengan berbagai macam-macam *method* baik itu *get*, *post*, *delete* dan *put*. Namun, *method* pada tambahTaskHarian() yang diterima adalah *POST*. Logikanya adalah dilakukan validasi terlebih dahulu data-data yang akan disimpan ke dalam *variable request*, setelah itu dimasukan ke dalam array semua kolom tabel *Task Harian*. Pada proses validasi dilakukan juga pengecekan tipe data yang sesuai dari masing-masing kolom dengan *database*.

Pada saat proses penginputan data, apabila proses tambah data pada menu *Task Harian* berhasil, maka pada halaman *web* akan di *redirect* langsung kehalaman task serta akan menampilkan data yang berhasil diinputkan.

#### 7) updateTask()

<i>app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php</i>
<pre>public function updateTask(Request \$request) {     \$taskM = Task::where('id', \$request-&gt;id)         -&gt;update([             'judul' =&gt; \$request-&gt;judul,             'deskripsi' =&gt; \$request-&gt;deskripsi,             'status' =&gt; \$request-&gt;status,         ]);      return redirect()-&gt;route('pegawai.task'); }</pre>

Potongan kode diatas merupakan fungsi updateTask() pada menu *Task Harian*. Fungsi updateTask() ini berguna untuk melakukan perubahan dan data berdasarkan parameter id.

## 8) deleteTask()

```
app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

public function deleteTask(Request $request) {
    $task = Task::where('id', $request->id)->first();
    if($task != null){
        $task->delete();
        return redirect()->route('pegawai.task')-
>with('msg', "Task {$task['task']} berhasil dihapus");
    }
}
```

Fungsi deleteTask() digunakan untuk menghapus data. Pada fungsi ini juga menggunakan parameter *id*. Logikanya adalah membuat *variable* yang berfungsi untuk menampung pencarian *id* data yang akan dihapus menggunakan fungsi where() untuk data *Task Harian*. Kemudian, setelah datanya ditemukan dilakukan penghapusan data. Setelah berhasil dihapus maka akan ditampilkan pesan data berhasil dihapus.

## 9) task\_mingguan()

```
app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

public function task_mingguan(Request $request)
{
    $title = 'Task Mingguan';
    $usr_id = Auth::user()->id;
    $taskM = TaskMingguan::all();
    $status = [
        [
            'label' => 'Belum',
            'value' => 'Belum',
        ],
        [
            'label' => 'Proses',
            'value' => 'Proses',
        ],
        [
            'label' => 'Sudah',
            'value' => 'Sudah',
        ]
    ];
    return view('pegawai.taskM', compact('title',
'taskM', 'usr_id', 'status'));
}
```

Pada fungsi `task_mingguan()` akan memanggil dan menampilkan *variable* yang ada pada potongan kode diatas ke dalam file `taskM.blade.php` pada folder `view`. Pada `task` mingguan ini hanya menampilkan sesuai *id*. Pegawai hanya bisa melihat masing-masing *tasknya*.

10) `tambahTaskMingguan()`

```
app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

public function tambahTaskMingguan(Request $request)
{
    $data = [
        'user_id' => Auth::user()->id,
        'task_mingguan' => $request->task_mingguan,
        'status' => $request->status,
        'waktu_mulai' => $request->waktu_mulai,
        'waktu_selesai' => $request->waktu_selesai
    ];
    TaskMingguan::create($data);
    return redirect()->route('pegawai.task_mingguan');
}
```

Pada fungsi `tambahTaskMingguan()` berfungsi untuk melakukan penyimpanan data pada fungsi tambah data pada menu *Task Mingguan*. Fungsi `tambahTaskHarian()` disini menggunakan parameter *Request* dengan nama `$request`. *Request* akan menerima permintaan yang datang pada sistem via http dengan berbagai macam-macam *method* baik itu *get*, *post*, *delete* dan *put*. Namun, *method* pada `tambahTaskMingguan()` yang diterima adalah *POST*. Logikanya adalah dilakukan validasi terlebih dahulu data-data yang akan disimpan ke dalam *variable request*, setelah itu dimasukan ke dalam array semua kolom tabel *Task Mingguan*. Pada proses validasi dilakukan juga pengecekan tipe data yang sesuai dari masing-masing kolom dengan *database*.

Pada saat proses penginputan data, apabila proses tambah data pada menu *Task Mingguan* berhasil, maka pada halaman *web* akan di *redirect* langsung ke halaman *taskM* serta akan menampilkan data yang berhasil diinputkan.

## 11) updateTaskM()

```
app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

public function updateTaskM(Request $request) {
    $taskM = TaskMingguan::where('id', $request->id)
    ->update([
        'task_mingguan' => $request->task_mingguan,
        'waktu_mulai' => $request->waktu_mulai,
        'waktu_selesai' => $request->waktu_selesai,
        'status' => $request->status,
    ]);

    return redirect()->route('pegawai.task_mingguan');
}
```

Potongan kode diatas merupakan fungsi updateTaskM() pada menu *Task Mingguan*. Fungsi updateTaskM() ini berguna untuk melakukan perubahan dan data berdasarkan parameter id.

## 12) deleteTaskM()

```
app/Http/Controllers/MenuPegawaiController.php

public function deleteTaskM(Request $request) {
    $taskM = TaskMingguan::where('id', $request->id)->first();
    if($taskM != null){
        $taskM->delete();
        return redirect()->route('pegawai.task_mingguan')->with('msg', "Task
        {$taskM['task_mingguan']} berhasil dihapus");
    }
}
```

Fungsi deleteTaskM() digunakan untuk menghapus data. Pada fungsi ini juga menggunakan parameter *id*. Logikanya adalah membuat *variable* yang berfungsi untuk menampung pencarian *id* data yang akan dihapus menggunakan fungsi where() untuk data *Task Mingguan*. Kemudian, setelah datanya ditemukan dilakukan penghapusan data. Setelah berhasil dihapus maka akan ditampilkan pesan data berhasil dihapus.

## 2. PresensiController

- 1) presensi()

<i>app/Http/Controllers/PresensiController.php</i>
<pre>public function presensi() {     \$title = 'Presensi';     \$today = Carbon::now()-&gt;toDateString();     \$presensi = Presensi::where('user_id', Auth::user()-&gt;id)-&gt;where('tgl_presensi', \$today)-&gt;first();     \$status = \$presensi-&gt;status ?? "status";     return view('pegawai.presensi', compact('title', 'presensi', 'status')); }</pre>

Pada fungsi presensi () akan memanggil dan menampilkan *variable* yang ada pada potongan kode diatas ke dalam file *presensi.blade.php* pada folder *view*.

- 2) masuk()

<i>app/Http/Controllers/PresensiController.php</i>
<pre>public function masuk(Request \$request) {     \$img = \$request-&gt;image;     \$FolderPath = "presensi/masuk-";      \$image_parts = explode(";base64,", \$img);     \$image_type_aux = explode("image/", \$image_parts[0]);     \$image_type = \$image_type_aux[1];      \$image_base64 = base64_decode(\$image_parts[1]);     \$fileName = uniqid() . '.png';      \$file = \$FolderPath . \$fileName;     Storage::put(\$file, \$image_base64);     \$status = "Hadir";     \$ts_now = Carbon::now()-&gt;timestamp;     \$ts_masuk = Carbon::createFromFormat('H:i:s', '08:00:00')-&gt;timestamp;     if (\$ts_masuk &lt; \$ts_now) {         \$status = "Telat";     } }</pre>

```

if ($request->izin) {
    $status = "Izin";
}
$lokasi = $request->lokasi;

$data = [
    'user_id' => Auth::user()->id,
    'status' => $status,
    'tgl_presensi' => date('Y-m-d'),
    'jam_masuk' => date('h:i:s'),
    'foto_masuk' => $fileName,
    'lokasi_masuk' => $lokasi,
    'ket' => $request->ket,
];
Presensi::create($data);
return redirect(route('pegawai.presensi'));
}

```

Pada fungsi masuk() ini digunakan ketika Pegawai melakukan presensi masuk, presensi ini menggunakan fitur kamera jadi pada saat Pegawai mengambil foto maka foto tersebut akan tersimpan pada penyimpanan lokal di direktori *storage/app/public/presensi* dan Format foto tersebut menggunakan fungsi *uniqid().png*. dan juga foto akan disimpan ke *database* pada tabel presensi tetapi hanya berupa *string* yaitu mengambil dari *uniqid()* dan Formatnya.png.

### 3) pulang()

<i>app/Http/Controllers/PresensiController.php</i>
<pre> public function pulang(Request \$request, Presensi \$presensi) {     \$img = \$request-&gt;image;     \$folderPath = "presensi/pulang-";     \$lokasi = \$request-&gt;lokasi;      \$image_parts = explode(";base64,", \$img);     \$image_type_aux = explode("image/", \$image_parts[0]);     \$image_type = \$image_type_aux[1];      \$image_base64 = base64_decode(\$image_parts[1]);     \$fileName = uniqid() . '.png'; } </pre>

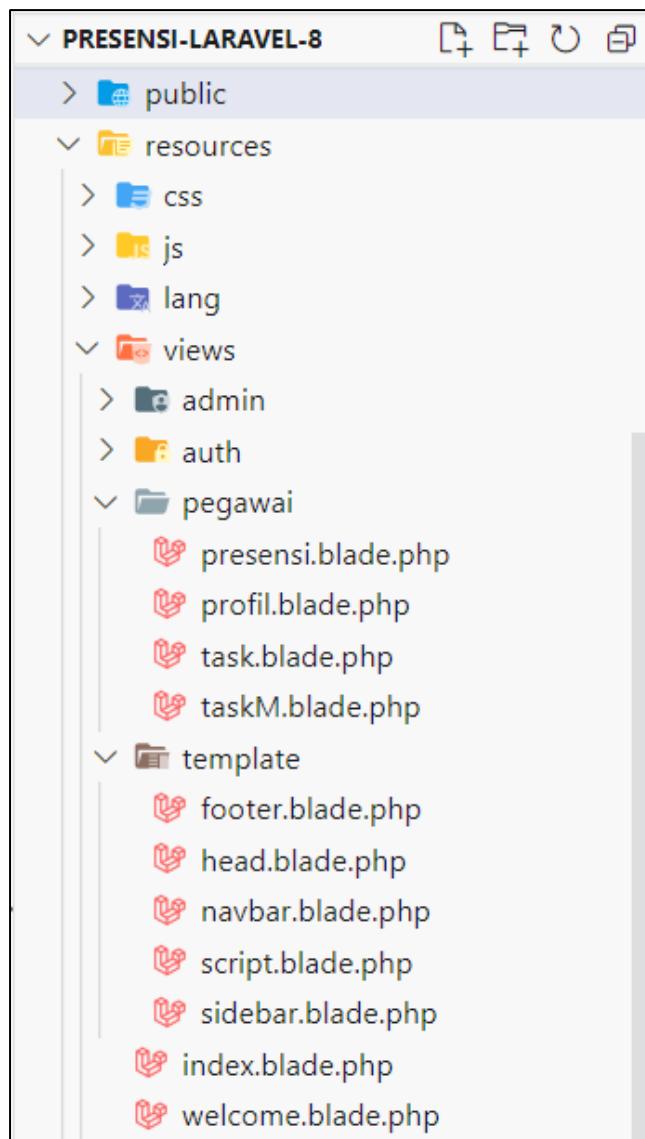
```
$file = $FolderPath . $fileName;
Storage::put($file, $image_base64);

Presensi::where('id', $presensi->id)->update([
    'jam_pulang' => date('h:i:s'),
    'foto_pulang' => $fileName,
    'lokasi_pulang' => $lokasi,
]);
return redirect(route('pegawai.presensi'));
}
```

Pada fungsi pulang() ini digunakan ketika Pegawai melakukan presensi pulang, foto tersebut juga akan tersimpan pada penyimpanan lokal di direktori *storage/app/public/presensi* dan Format foto tersebut menggunakan fungsi *uniqid().png*. dan juga foto akan disimpan ke *database* pada tabel presensi tetapi hanya berupa *string* yaitu mengambil dari *uniqid()* dan Formatnya .png. fungsi update() berguna untuk melakukan pembaharuan data berdasarkan *id*.

### 3.2.4.3 Perancangan View Website Presensi

Pada bagian *View*, akan dibahas tentang bagaimana mendesain tampilan *website* yang menarik. Pada halaman *web* presensi bagian menu pegawai, penulis menggunakan *template* Argon *Dashboard* 2. Untuk melakukan setting *template Dashboard*, Laravel sudah menyediakan templating engine yaitu Blade yang akan menghasilkan tema layout dari Format HTML. Semua blade files menggunakan Format .blade.php file extension dan disimpan di dalam folder *resources/views*. Blade engines menyediakan tampilan yang cepat tanpa *overhead* apapun karena beberapa file sudah di-cache dan dimodifikasi. Berikut struktur file *view resources directory* pada Gambar 3.7.



Gambar 3. 7 Struktur File View Resources Directory

Gambar 3.7 merupakan struktur file yang terdapat pada folder *public* dan *resources/views*. Di dalam folder tersebutlah akan disimpan semua file *view* untuk ditampilkan di *web*.

- 1) *Public* : pada folder ini akan disimpan file CSS, JS, dan *assets*.
- 2) *Resources/views* : pada folder ini akan disimpan semua di *views* file.
- 3) *Resources/views/template* : pada folder ini akan disimpan file partial *template* seperti *head*, *navbar*, *sidebar*, *footer*, *script*.

Selanjutnya, Penulis akan membahas tentang perancangan *view* pada menu Pegawai.

- 1) File presensi.blade.php

presensi.blade.php
<pre>&lt;Form method="POST" action=" @if(!isset(\$presensi)) {{ route('presensi.masuk') }} @else {{ route('presensi.pulang',\$presensi-&gt;id) }} @endif "&gt;  @csrf &lt;div class="p-5 bg-white rounded-3"&gt;  &lt;div class="d-flex justify-content-center"&gt;     &lt;h5 class="font-weight-bolder me-3 bag"&gt;         @if(!isset(\$presensi))         Presensi Masuk         @else         @if(!isset(\$presensi-&gt;jam_pulang) &amp;&amp; \$status!="Izin")         Presensi Keluar         @else         Terima Kasih Sudah Melakukan Presensi Hari Ini :)         @endif         @endif     &lt;/h5&gt;     &lt;br&gt; &lt;/div&gt; &lt;small class="d-flex justify-content-center pb-2 text- danger" id="presensi-info"&gt;&lt;/small&gt;  @if(!isset(\$presensi-&gt;jam_pulang) &amp;&amp; \$status!="Izin")</pre>

```

@if(isset($presensi)){{ method_field('PUT') }}@endif
<input type="hidden" name="image" class="image-tag">
<input type="hidden" name="lokasi" value="" id="lokasi">
<div class="text-center">
    <div id="my_camera" class="bg-secondary mb-3 d-inline-block" style="height:300px; width: 400px">
    </div>
    <br />
    <div class="d-flex justify-content-center align-items-center">
        <div class="">
            <button class="btn btn-primary" type=button
onClick="startCamera(this)">Start
                Camera</button>
            <button id="btn-presensi" class="btn btn-success">Presensi</button>
        </div>
    </div>
    @if (!isset($presensi->jam_masuk))
        <div class="Form-check d-inline-flex">
            <input class="Form-check-input" onchange="showKet()" type="checkbox" value="izin"
                name="izin" id="izin">
            <label class="Form-check-label" for="izin">
                Izin
            </label>
        </div>
    @endif
    <div class="col-md-6 offset-3">
        <textarea class="Form-control" id="ket" name="ket"
rows="2"
                placeholder="Keterangan"></textarea>
    </div>
</div>
@endif
</div>
</Form>

```

Potongan kode diatas terdapat pengkondisian pada *action Form*. Pada pengkondisian ini jika pegawai belum melakukan presensi maka akan memanggil *route* presensi.masuk kemudian ketika pegawai sudah melakukan presensi maka akan dipanggil *route* presensi.pulang.

## 2) Form update

```

Form update

<Form action="/task/update/{{ $t->id }}" method="POST">
@csrf
<div class="mb-3">
    <label for="judul" class="Form-label">Nama Task</label>
    <input
        type="text"
        name="judul"
        id="judul"
        value="{{ old('judul') ?? $t->judul }}"
        class="Form-control @error('judul') is-invalid
@enderror">
        @error('judul')
            <div class="text-danger">{{ $message }}</div>
        @enderror
    </div>

    <div class="mb-3">
        <label for="deskripsi" class="Form-
label">Deskripsi</label>
        <textarea
            type="text"
            name="deskripsi"
            id="deskripsi"
            value="{{ old('deskripsi') ?? $t->deskripsi }}"
            class="Form-control @error('deskripsi') is-invalid
@enderror">{{$t->deskripsi}}</textarea>
        @error('deskripsi')
            <div class="text-danger">{{ $message }}</div>
        @enderror
    </div>

    <div class="mb-3">
        <label for="status" class="Form-
label">Keterangan</label>
        <select
            name="status"
            id="status"
            class="Form-control"
            value="{{ old('status') }}">
            @foreach ($status as $st)
                <option
                    value="{{ $st['value'] }}"
                    {{ $t->status === $st['value'] ? 'selected' :
'' }}>{{ $st['label'] }}</option>
            @endforeach
        </select>
    </div>

```

```

        @endforeach
    </select>
    @error('status')
        <div class="text-danger">{{ $message }}</div>
    @enderror
</div>

<div style="float: right">
    <button type="submit" class="btn btn-primary mb-2">Update</button>
</div>
</Form>

```

Potongan kode diatas merupakan aksi update yang ditampilkan berbentuk modal serta memanggil *route* updateTask penulis membuat *route* nya pada folder *routes* di file *web.php*. Seperti yang dilihat di potongan kode di atas, terdapat code @csrf. Potongan kode ini adalah fungsi bawaan dari Laravel yang berguna untuk menangani serangan terhadap *web application* yang memanfaatkan *bug* atau *vulnerability* pada *web apps* yang bekerja dengan cara mengeksplorasi suatu *task* dari sebuah *web* dengan memanfaatkan autentifikasi yang dimiliki oleh korban. Hal ini biasanya di karenakan kode yang sangat buruk saat *development* sehingga menghasilkan *bug* tersebut yang dapat di salah gunakan oleh orang lain dengan maksud negatif. Pada file lainnya *Form* update data ini juga diterapkan dengan cara yang sama.

### 3) File delete

Delete
<pre> @foreach(\$task as \$t) <div aria-hidden="true" aria-labelledby="exampleModalLabel{{ \$t-&gt;id }}" class="modal fade" id="deleteModal-{{ \$t-&gt;id }}">     &lt;div class="modal-dialog modal-dialog-centered"     role="document"&gt;         &lt;div class="modal-content" style="padding: 15px"&gt;             &lt;div class="modal-body"&gt;Hapus data                 {{ \$t-&gt;judul }}             ?&lt;/div&gt;         &lt;div style="margin-right: 10px;"&gt; </div></pre>

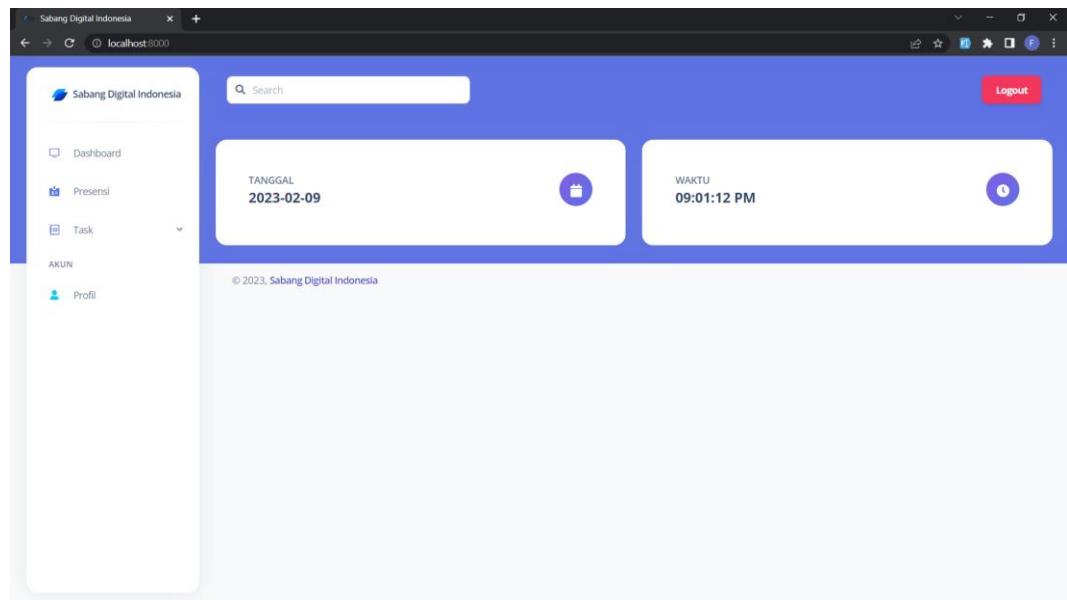
```
        <a class="btn btn-danger"
href="/task/delete/{{\$t->id}}" style="float:
right">Hapus</a>
    </div>
</div>
</div>
@endforeach
```

Pada potongan kode diatas merupakan aksi delete yang ditampilkan berbentuk modal serta memanggil *route* deleteTask. Pada file lainnya modal delete data ini juga diterapkan dengan cara yang sama.

### 3.2.4.4 Hasil Tampilan Website Presensi Pada Menu Pegawai

Berikut tampilan menu pegawai disajikan pada Gambar 3.8 sampai dengan Gambar 3.12.

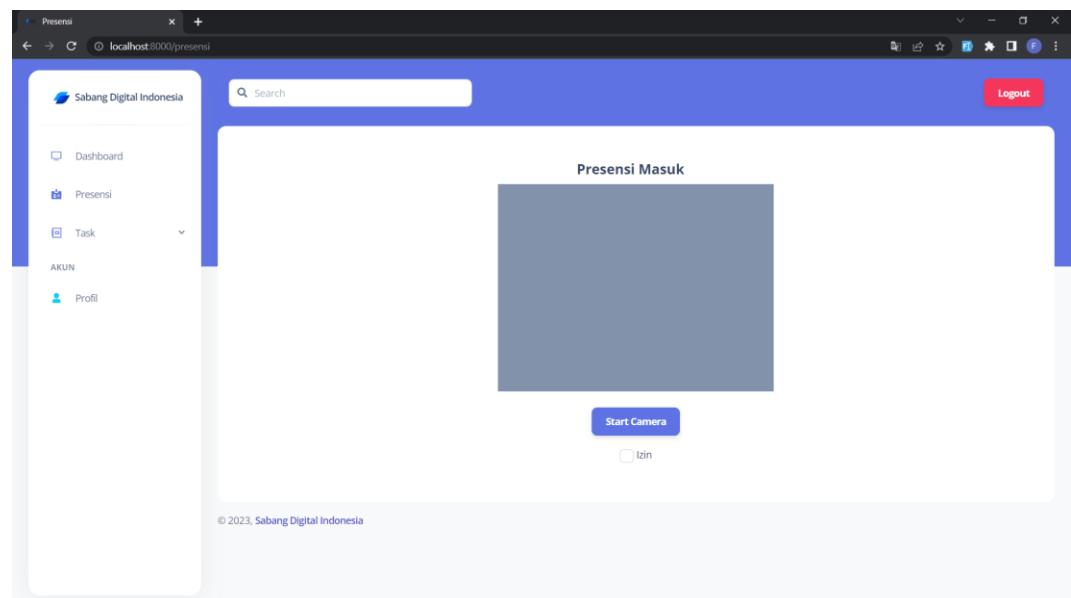
#### 1) Menu Dashboard



Gambar 3. 8 Tampilan Menu *Dashboard*

Gambar 3.8 merupakan halaman *Dashboard* yang berisi tanggal dan waktu WIB ketika berhasil melakukan *login*.

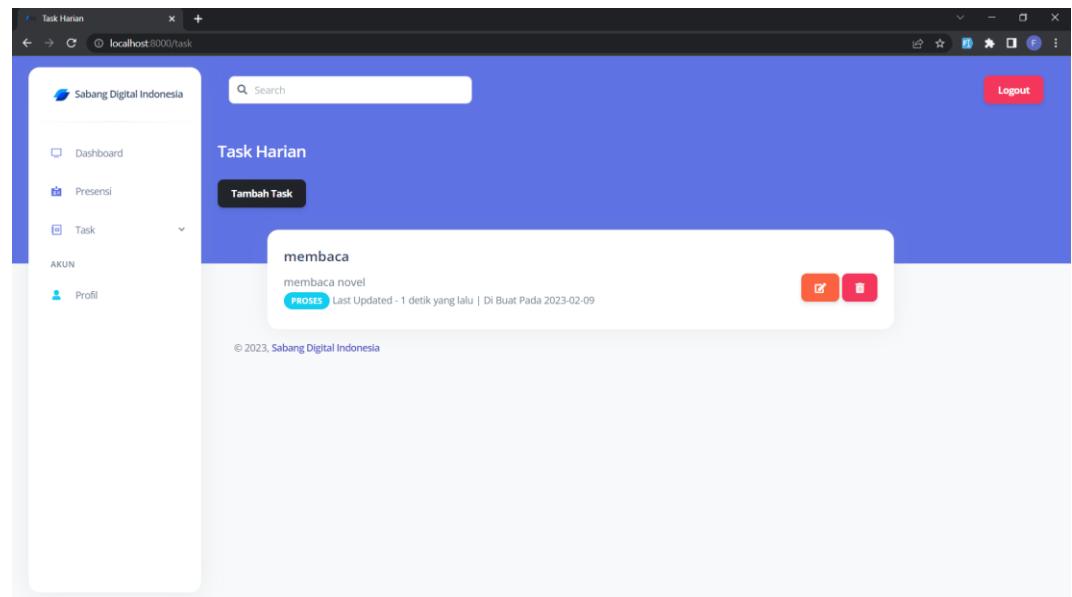
#### 2) Menu Presensi



Gambar 3. 9 Tampilan Menu Presensi

Gambar 3.9 merupakan halaman presensi, dimana pegawai melakukan presensi masuk dan pulang.

### 3) Task Harian



Gambar 3. 10 Tampilan Task Harian

Gambar 3.10 merupakan halaman *web Task* harian. Pegawai bisa mengunggah tugas hariannya agar mudah untuk mengatur *Daily Tasks*.

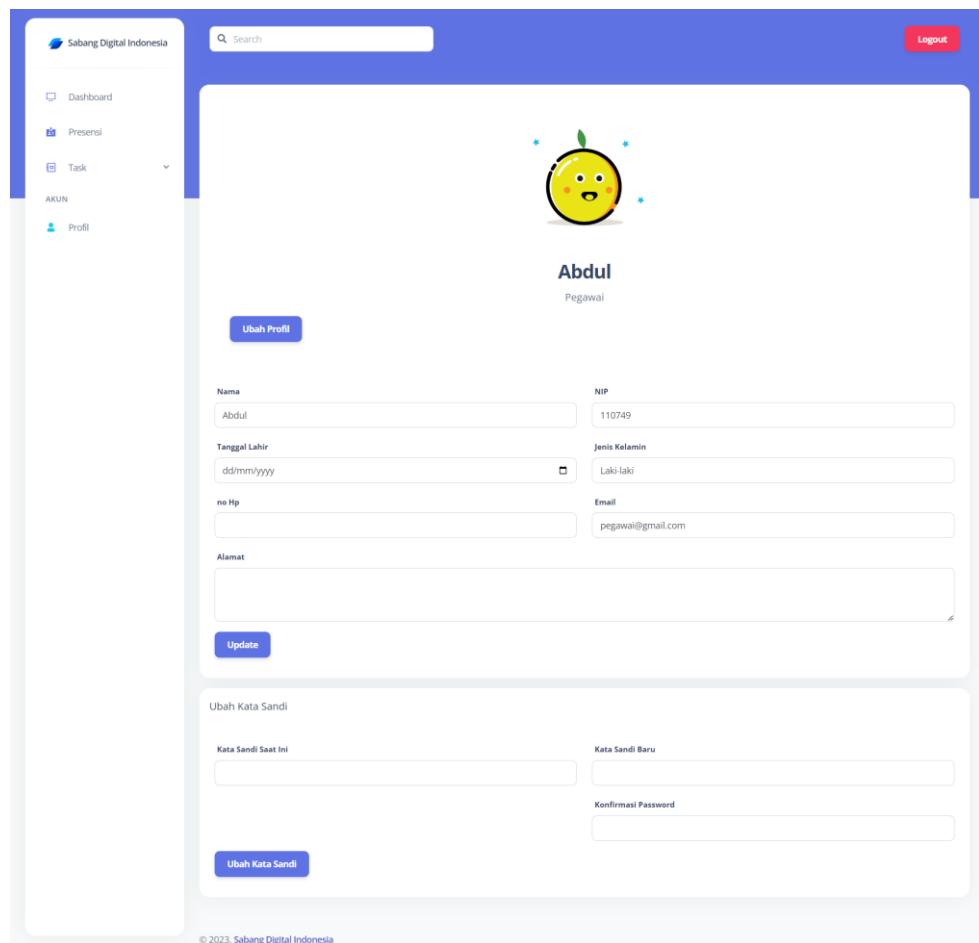
### 4) Task Mingguan

NO	NAMA TASK	MULAI TASK	SELESAI TASK	KETERANGAN	AKSI
1	project Hello World	2023-02-10	2023-02-17	<span style="color: red;">BELUM</span>	<span style="color: red;">[Edit]</span> <span style="color: red;">[Delete]</span>
2	project a	2023-02-06	2023-02-13	<span style="color: green;">PROSES</span>	<span style="color: red;">[Edit]</span> <span style="color: red;">[Delete]</span>
3	project b	2023-02-01	2023-02-08	<span style="color: green;">SUDAH</span>	<span style="color: red;">[Edit]</span> <span style="color: red;">[Delete]</span>

Gambar 3. 11 Tampilan Task Mingguan

Gambar 3.11 merupakan halaman *web Task* Mingguan. Pegawai bisa mengunggah tugas mingguan agar mudah untuk mengatur *Weekly Tasks*.

### 5) Profil



Gambar 3. 12 Tampilan Profil

Gambar 3.12 merupakan halaman *web Profil*. Pada halaman ini pegawai bisa mengubah data probadi pegawai secara langsung.

### 3.2.4.5 Route

*Routing* merupakan suatu yang mendasar pada Laravel, yaitu sebuah fitur yang digunakan untuk mendaftarkan semua URL yang bisa diakses oleh pengguna aplikasi berdasarkan respon HTTP. Adapun tampilan *Routing* Laravel disajikan pada Gambar 3.13.

```
//Route MenuPegawai
Route::group(['middleware' => ['pegawai']], function () {
    //Presensi
    Route::get('presensi', [PresensiController::class, 'presensi'])->name('pegawai.presensi');
    Route::post('masuk', [PresensiController::class, 'masuk'])->name('presensi.masuk');
    Route::put('pulang/{presensi}', [PresensiController::class, 'pulang'])->name('presensi.pulang');

    Route::get('/profil', [MenuPegawaiController::class, 'index'])->name('profil.index');
    Route::post('/profil/PUpdate/{id}', [MenuPegawaiController::class, 'PUpdate'])->name('PUpdate');
    Route::post('crop', [MenuPegawaiController::class, 'crop'])->name('crop');
    Route::post('/profil/update-pass', [MenuPegawaiController::class, 'updatePassword'])->name('profil.updatePassword');

    //Task Harian
    Route::get('task', [MenuPegawaiController::class, 'task'])->name('pegawai.task');
    Route::post('task', [MenuPegawaiController::class, 'tambahTaskHarian'])->name('pegawai.tambahTaskHarian');
    Route::post('/task/update/{id}', [MenuPegawaiController::class, 'updateTask'])->name('task.updateTask');
    Route::get('/task/delete/{id}', [MenuPegawaiController::class, 'deleteTask'])->name('pegawai.deleteTask');

    //Task Mingguan
    Route::get('taskMingguan', [MenuPegawaiController::class, 'task_mingguan'])->name('pegawai.task_mingguan');
    Route::post('taskMingguan', [MenuPegawaiController::class, 'tambahTaskMingguan'])->name('pegawai.tambahTaskMingguan');
    Route::post('/taskM/update/{id}', [MenuPegawaiController::class, 'updateTaskM'])->name('task.updateTaskM');
    Route::get('/taskM/delete/{id}', [MenuPegawaiController::class, 'deleteTaskM'])->name('pegawai.deleteTaskM');
});
```

Gambar 3. 13 *Routing* Laravel

Gambar 3.13 merupakan *code Routing* pada halaman menu pegawai dibungkus dengan *Middleware* dan autentikasi agar halaman hanya bisa di akses oleh pegawai yang sudah memiliki *account*.

Dalam konteks Laravel, *Middleware* merupakan sebuah *class* khusus yang berperan sebagai penengah antara *request* yang masuk dengan *Controller* yang dituju [10]. Secara umum, prinsip kerja *Middleware* adalah mencegat request yang masuk untuk kemudian di proses terlebih dahulu sebelum diberikan kepada *Controller* yang dituju atau diarahkan ke *Controller* yang lain. Dengan menggunakan fitur ini, kita dapat membuat komponen *reusable* untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tersebut.

### 3.3 Analisa Hasil Pekerjaan Selama PKL

Selama melakukan PKL di PT Sabang Digital Indonesia penulis telah diberikan beberapa tugas oleh Pembimbing Lapangan. Penulis mulai melaksanakan PKL pada tanggal 05 Desember 2022 sampai 03 Februari 2023. Penulis diberi tugas oleh pembimbing lapangan untuk membangun sebuah *website* Presensi yang kemudian nantinya akan dijadikan presensi pegawai pada perusahaan tersebut.

Penulis membangun *website* Presensi menggunakan *Framework* Laravel 8 untuk sistem *back end*-nya. Sedangkan untuk sisi *front end* penulis menggunakan *Framework* Bootstrap 5 dikarenakan dari segi pemahaman dan struktur *code* yang lebih mudah dipahami dari pada *Framework* *front end* yang lain.

Dalam membangun *website* ini penulis menggunakan metode MVC (Model, View, Controller) yang terdapat tiga bagian utama, yaitu:

- 1) Model, yaitu bagian kode aplikasi yang berhubungan dengan database.
- 2) *View*, yaitu bagian kode yang berhubungan dengan tampilan ke pengguna.
- 3) *Controller*, yaitu bagian kode yang menghubungkan antara Model dan *View* dalam setiap request dari user [5].

Adapun alur kerja aplikasi *web* ketika pegawai mengunjungi halaman *web* adalah sebagai berikut:

- 1) *Browser* berhubungan dengan server untuk mengakses page.
- 2) Request *Browser* ditangani oleh bagian *Controller*.
- 3) *Controller* akan melakukan pemanggilan ke Model untuk mendapatkan data yang relevan, dan kemudian mempersiapkan data tersebut untuk ditampilkan.
- 4) *Controller* memberikan data yang diperlukan kepada *view*.
- 5) *View* menampilkan data dan berbagai elemen antarmuka tambahan yang diperlukan.

Penulis mengerjakan berbagai macam kegiatan, mulai dari belajar *Framework* Laravel, belajar menambahkan library pada proyek, membuat fitur *login* dan registrasi pada proyek, dan membuat halaman menu pegawai. Menu yang dimiliki antara lain halaman *Dashboard*, Presensi dan *task* harian dan *task* mingguan untuk mendata proyek mereka serta terdapat profil dari pegawai tersebut.

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1 Kesimpulan

Setelah melakukan PKL di PT Sabang Digital Indonesia, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Dari kegiatan PKL yang telah dilaksanakan, penulis mendapat banyak sekali manfaat, pengalaman dan pengetahuan seperti penggunaan *Framework Laravel 8* dan *Bootsrap 5* dalam pembuatan *website*.
- 2) Penulis mengetahui bagaimana alur dalam membangun *website* Presensi dari awal hingga akhir mulai dari rancangan *website* sampai implementasi *back end website*. Dalam perancangan *back end website* Presensi penulis menggunakan konsep *MVC (Model, View, Controller)* pada *Framework Laravel 8*.
- 3) Penulis dibawah arahan dari Pembimbing Lapangan dapat menyelesaikan proporsi tugas yang dilakukan selama PKL yaitu membuat *Form login* dan *back end* bagian menu Pagawai.
- 4) Setelah melakukan Analisa dan perancangan *website* Presensi yang dibuat saat PKL, *website* ini sangat efisiensi waktu dan biaya operasional, sebab secara praktis metode ini tidak memerlukan perlengkapan fisik berupa mesin, dan hanya menggunakan *website*, rekam data akurat, akses yang mudah, dan fleksibel karena bersifat *online* maka presensi yang dilakukan sangat fleksibel. Selama karyawan terhubung dengan jaringan internet dan bisa mengakses sistem presensi yang disediakan maka presensi ini dapat berjalan dengan baik dan mudah digunakan.

#### **4.2 Saran**

Setelah selesai melaksanakan PKL di PT Sabang Digital Indonesia, penulis memiliki saran. Adapun saran-saran yang didapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

- 1) Penulis sangat merekomendasikan kepada mahasiswa Prodi D-III Teknik Informatika yang akan melaksanakan PKL untuk melaksanakannya di PT Sabang Digital Indonesia. Karena perusahaan tersebut adalah tempat yang tepat untuk melaksanakan PKL bagi mahasiswa yang memiliki kompetensi sesuai dengan bidang yang ditekuni yaitu Informatika.
- 2) Penulis menyarankan *website Presensi* terus dikembangkan dengan menambahkan fitur chat antara user dengan admin.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] "5 Ekstensi Visual Studio Code yang Membuat Kamu Lebih Produktif," [*Online*]. Available: <https://inixindojogja.co.id/5-ekstensi-visual-studio-code-yang-membuat-kamu-lebih-produktif/>. [Accessed 4 February 2023].
- [2] E. E.F Sari, "PENERAPAN GITHUB SEBAGAI MEDIA E-LEARNING UNTUK MENGETAHUI KEEFEKTIFAN KOLABORASI PROJECT," 24 November 2021. [*Online*]. Available: <https://www.jetorbit.com/blog/apa-itu-git-bash/>. [Accessed 4 february 2023].
- [3] Silvia, "apa itu git bash," 18 March 2020. [*Online*]. Available: <https://www.jetorbit.com/blog/apa-itu-git-bash/>. [Accessed 4 February 2023].
- [4] Fauzan, "Pengertian Laragon," [https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5737/7/UNIKOM\\_FAUZANELZAMANI\\_BAB%202.pdf](https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5737/7/UNIKOM_FAUZANELZAMANI_BAB%202.pdf), p. 13, 24 September 2021.
- [5] Silvia, "Pengertian, Fungsi, dan Jenis *Framework*," 31 Maret 2019. [*Online*]. Available: <https://www.jetorbit.com/blog/pengertian-fungsi-dan-jenis-Framework/>. [Accessed 5 February 2023].

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Dokumentasi Kegiatan PKL



## Lampiran 2. Surat Permohonan PKL



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
**POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK**  
Jalan.Jenderal Achmad Yani – Pontianak 78124, Kalimantan Barat  
Telp. : (0561) 736180, Faksimile : (0561) 740143 ,Kotak Pos 1286  
Laman: [www.polnep.ac.id](http://www.polnep.ac.id)

Nomor : 7516 /PL16/KM/2022  
Lampiran : 1 berkas  
Hal : Permohonan PKL (Praktik Kerja Lapangan) Mahasiswa

25 Oktober 2022

Yth. Pimpinan Sabang Digital Indonesia

Sehubungan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) bagi mahasiswa semester V Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Pontianak, dengan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat menerima mahasiswa kami untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan pada instansi atau perusahaan yang Bapak / Ibu pimpin..

Sebagai informasi, pelaksanaan PKL tersebut akan dimulai dari tanggal **05 Desember 2022 s/d 03 Februari 2023**.

Berikut nama-nama mahasiswa yang akan melaksanakan Praktek Kerja Lapangan :

No	Nama	Nim	Semester	Program Studi
1	Rizky Saputra	3202016027	V	Teknik Informatika
2	Muhammad Wafa Asy Sya'rani	3202016052		
3	Fuad Riyadhi	3202016057		
4	Meisi Arselia	3202016015		

Untuk kemudahan pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa tersebut, kami mohon konfirmasi secepatnya secara tertulis mengenai kesediaan / ketidaksediaan Bapak / Ibu menerima mahasiswa kami di Instansi / perusahaan yang bapak / ibu pimpin. Informasi lebih lanjut dapat menghubungi **Ibu Budianingsih, ST., MT Hp. 085210833377**.

Sebagai bahan pertimbangan untuk penempatan mahasiswa kami lampirkan lembar KHS (Kartu Hasil Studi) di <https://bit.ly/KHS1-4>.

Demikianlah permohonan ini disampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapan terima kasih.



### Tembusan Yth:

1. Koordinator PKL
2. Tata Usaha Polnep
3. Jurusan Teknik Elektro

### Lampiran 3. Surat Balasan PKL

<p style="text-align: center;"><b>Sabang</b> Digital Indonesia <b>PT. Sabang Digital Indonesia</b> Alamat: Jalan D.A. Hadi No.1A, Akecaya, Pontianak Selatan Pontianak Kota Prov. Kalimantan Barat 78113 No. Telp 0896-9788-8878</p>			
<p>Nomor : 01/HC-KKP/SDI/11/2022 Perihak : Konfirmasi Kerja Praktik</p>			
<p>Kepada Yth. Pimpinan Politeknik Negeri Pontianak</p>			
<p>Dengan hormat, Berdasarkan surat Nomor: 7516/PL16/KM/2022 Tanggal 25 Oktober 2022, perihal Permohonan Izin Kerja Praktik kepada mahasiswa :</p>			
No	Nama	NIM	Semester
1	Rizky Saputra	3202016027	V
2	Muhammad Wafa Asy Sya'rani	3202016052	
3	Fuad Riyadhi	3202016057	
4	Meisi Arselia	3202016015	

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut dapat kami terima untuk melaksanakan kerja praktik di perusahaan kami terhitung mulai 05 Desember 2022 s/d 03 Februari 2023.

Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Pontianak, 08 November 2022  
Chief Executive Officer,  
  
Lukman Hakim Prasetyo  
NIP. 1203140001

#### Lampiran 4. Kartu Asistensi

	POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK		
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO			
<b>KARTU ASISTENSI</b>			
Nama	Fuad Riyadhi		
NIM	32016057		
Semester / Kelas	V/D		
Tahun Akademik	2021/2022		
Dosen Pembimbing	Fitri Wibowo, S.ST., M.T.		
NIP	198512282015041002		
PKL	PT. Sabang Digital Indonesia		
No	Tanggal	Topik Bimbingan	Paraf
1	15 - 12 - 2022	Konsultasi terma laporan magang	
2	12 - 01 - 2023	konsultasi Judul Laporan magang	
3	27 - 01 - 2023	konsultasi Laporan	
4	06 - 02 - 2023	Konsultasi Laporan Bab 1 dan Bab 2	
5	07 - 02 - 2023	Konsultasi Laporan Bab 3	
6	10 - 02 - 2023	Konsultasi Laporan	
Pembimbing,  Fitri Wibowo, S.ST., M.T. NIP. 198512282015041002			

## Lampiran 5. Daftar Hadir PKL

	<b>POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK</b> <b>JURUSAN TEKNIK ELEKTRO</b>													
<b>DAFTAR HADIR PRAKTEK KERJA LAPANGAN</b>														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">NAMA MAHASISWA</td> <td>:</td> <td>Fuad Riyadhi</td> </tr> <tr> <td>N I M</td> <td>:</td> <td>3202016057</td> </tr> <tr> <td>INSTITUSI / PERUSAHAAN</td> <td>:</td> <td>PT. Sabang Digital Indonesia</td> </tr> <tr> <td>ALAMAT PERUSAHAAN</td> <td>:</td> <td>Jl. D.A. Hadi No.1A, Akcaya, Pontianak Selatan</td> </tr> </table>			NAMA MAHASISWA	:	Fuad Riyadhi	N I M	:	3202016057	INSTITUSI / PERUSAHAAN	:	PT. Sabang Digital Indonesia	ALAMAT PERUSAHAAN	:	Jl. D.A. Hadi No.1A, Akcaya, Pontianak Selatan
NAMA MAHASISWA	:	Fuad Riyadhi												
N I M	:	3202016057												
INSTITUSI / PERUSAHAAN	:	PT. Sabang Digital Indonesia												
ALAMAT PERUSAHAAN	:	Jl. D.A. Hadi No.1A, Akcaya, Pontianak Selatan												
No	HARI / TANGGAL	PARAF MAHASISWA	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN	KETERANGAN										
1	Senin / 05 - 12 - 2022			/ Hadir										
2	Selasa / 06 - 12 - 2022			Hadir										
3	Rabu / 07 - 12 - 2022			Hadir										
4	Kamis / 08 - 12 - 2022			Hadir										
5	Jumat / 09 - 12 - 2022			Hadir.										
6	Sabtu / 10 - 12 - 2022.	-	-	Libur										
7	Minggu / 11 - 12 - 2022.	-	-	Libur										
8	Senin / 12 - 12 - 2022.			Hadir										
9	Selasa / 13 - 12 - 2022.			Hadir										
10	Rabu / 14 - 12 - 2022.			Hadir										
11	Kamis / 15 - 12 - 2022.			Hadir										
12	Jumat / 16 - 12 - 2022.			Hadir										
13	Sabtu / 17 - 12 - 2022..	-	-	Libur										
14	Minggu / 18 - 12 - 2022..	-	-	Libur										
15	Senin / 19 - 12 - 2022..			Hadir										
16	Selasa / 20 - 12 - 2022..			Hadir										
17	Rabu / 21 - 12 - 2022..			Hadir										

 <p>POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK JURUSAN TEKNIK ELEKTRO</p> 				
No	HARI / TANGGAL	PARAF MAHASISWA	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN	KETERANGAN
18	Kamis / 22 - 12 - 20.22	Fuf	Aldi	Hadir
19	Jumat / 23 - 12 - 20.22	Fuf	Aldi	Hadir
20	Sabtu / 24 - 12 - 20.22	-		Libur
21	Minggu / 25 - 12 - 20.22	-		Libur
22	Senin / 26 - 12 - 20.22	Fuf	Aldi	Hadir
23	Selasa / 27 - 12 - 20.22	Fuf	Aldi	Hadir
24	Rabu / 28 - 12 - 20.22	Fuf	Aldi	Hadir
25	Kamis / 29 - 12 - 20.22	Fuf	Aldi	Hadir
26	Jumat / 30 - 12 - 20.22	Fuf	Aldi	Hadir
26	Sabtu / 31 - 12 - 20.22	-		Libur
30	Minggu / 01 - 01 - 20.23	-		Libur
31	Senin / 02 - 01 - 20.23	Fuf	Aldi	Hadir
32	Selasa / 03 - 01 - 20.23	Fuf	Aldi	Hadir
33	Rabu / 04 - 01 - 20.23	Fuf	Aldi	Hadir
34	Kamis / 05 - 01 - 20.23	Fuf	Aldi	Hadir
35	Jumat / 06 - 01 - 20.23	Fuf	Aldi	Hadir
36	Sabtu / 07 - 01 - 20.23	-		Libur
37	Minggu / 08 - 01 - 20.23	-		Libur
38	Senin / 09 - 01 - 20.23	Fuf	Aldi	Hadir
39	Selasa / 10 - 01 - 20.23	Fuf	Aldi	Hadir
40	Rabu / 11 - 01 - 20.23	Fuf	Aldi	Hadir
41	Kamis / 12 - 01 - 20.23	Fuf	Aldi	Hadir
41	Jumat / 13 - 01 - 20.23	Fuf	Aldi	Hadir

 <p>POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK JURUSAN TEKNIK ELEKTRO</p> 				
No	HARI / TANGGAL	PARAF MAHASISWA	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN	KETERANGAN
42	Sabtu / 14 - 01 - 2023..	-	-	Libur
43	Minggu / 15 - 01 - 2023..	-	-	Libur
44	Senin / 16 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
45	Selasa / 17 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
46	Rabu / 18 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
47	Kamis / 19 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
48	Jumat / 20 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
49	Sabtu / 21 - 01 - 2023..	-	-	Libur
50	Minggu / 22 - 01 - 2023..	-	-	Libur
51	Senin / 23 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
52	Selasa / 24 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
53	Rabu / 25 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
54	Kamis / 26 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
55	Jumat / 27 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
57	Sabtu / 28 - 01 - 2023..	-	-	Libur
58	Minggu / 29 - 01 - 2023..	-	-	Libur
59	Senin / 30 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
60	Selasa / 31 - 01 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
61	Rabu / 01 - 02 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
62	Kamis / 02 - 03 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
63	Jumat / 03 - 04 - 2023..	Fuf	Aldi	Hadir
64	/ - - 20....			
65	/ - - 20....			

	<b>POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK</b> <b>JURUSAN TEKNIK ELEKTRO</b>	
---	---	---

No	HARI / TANGGAL	PARAF MAHASISWA	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN	KETERANGAN
66	/ - - 20.....			
67	/ - - 20.....			
68	/ - - 20.....			
69	/ - - 20.....			

Pontianak, 03 Februari  
2023

Pembimbing Lapangan,  
Auliaur Rusyid



Catatan :  
 1. Bila mahasiswa tidak hadir, harap kolom keterangan diisi dengan (Alpa / Izin / Sakit).

= ☺ ☺ ☺ =

## Lampiran 6. Jurnal Harian PKL

	POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK JURUSAN TEKNIK ELEKTRO									
<b>JURNAL HARIAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN</b>										
<table border="1"><tr><td>NAMA MAHASISWA :</td><td>Fuad Riyadhi</td></tr><tr><td>N I M :</td><td>3202016057</td></tr><tr><td>INSTITUSI / PERUSAHAAN :</td><td>PT. Sabang Digital Indonesia</td></tr><tr><td>ALAMAT PERUSAHAAN :</td><td>Jl. D.A. Hadi No.1A, Akcaya, Pontianak Selatan</td></tr></table>			NAMA MAHASISWA :	Fuad Riyadhi	N I M :	3202016057	INSTITUSI / PERUSAHAAN :	PT. Sabang Digital Indonesia	ALAMAT PERUSAHAAN :	Jl. D.A. Hadi No.1A, Akcaya, Pontianak Selatan
NAMA MAHASISWA :	Fuad Riyadhi									
N I M :	3202016057									
INSTITUSI / PERUSAHAAN :	PT. Sabang Digital Indonesia									
ALAMAT PERUSAHAAN :	Jl. D.A. Hadi No.1A, Akcaya, Pontianak Selatan									
NO	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN								
1	Senin, 05-12-2022	Perkenalan dengan pembimbing lapangan, pengarahan mengenai project dan peraturan, pikut di tempat PKL								
2	Selasa, 06-12-2022	Pembagian Team dan Job Desk dalam pembuatan aplikasi website presensi Mempersiapkan Software dan Framework requirement ( PHP 7.4 , laravel 8, dan bootstrap 5)								
3	Rabu, 07-12-2022	Belajar mandiri mengenai framework laravel 8 untuk pembuatan project website presensi								
4	Kamis, 08-12-2022	mempelajari mekanisme Sistem untuk aplikasi Presensi								
5	Jum'at, 09-12-2022	Menentukan Model proses pembuatan website presensi								
6	Sabtu, 10-12-2022	Libur								
7	Minggu, 11-12-2022	Libur								
8	Senin, 12-12-2022	Diskusi menentukan dan membuat Pemodelan sistem dengan UML(Use Case Diagram)								
9	Selasa, 13-12-2022	Izin								
10	Rabu, 14-12-2022	Penerapan dan Implementasi DMS(Data Management System) pada framework laravel 8								
11	Kamis, 15-12-2022	Diskusi perancangan database website presensi								
12	Jum'at, 16-12-2022	Mempelajari dan menerapkan GitHub untuk kolaborasi dalam mengerjakan project								
13	Sabtu, 17-12-2022	Libur								
14	Minggu, 18-12-2022	Libur								
15	Senin, 19-12-2022	Penerapan coding ke tampilan dashboard, header, dan sidebar								

 <b>POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK</b>	<b>JURUSAN TEKNIK ELEKTRO</b>	
<hr/>		
NO	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
16	Selasa, 20-12-2022	Membuat CRUD pada Task harian
17	Rabu, 21-12-2022	Melakukan problem solving pada Task Harian
18	Kamis, 22-12-2022	Membuat CRUD pada Task mingguan
19	Jum'at, 23-12-2022	Izin
20	Sabtu, 24-12-2022	Libur
21	Minggu, 25-12-2022	Libur
22	Senin, 26-12-2022	Melakukan problem solving pada Mingguan
23	Selasa 27-12-2022	Memanambahkan fitur kamera pada menu presensi
24	Rabu, 28-12-2022	Implementasi data presensi simpan ke database serta menambahkan fitur lokasi
25	Kamis, 29-12-2022	Mengikuti Majelis bulanan yang diadakan oleh boedjang group dengan tema "Yuk, upgrade diri di jalan Allah" bersama Ust. Didik M. Nur Haris, Lc. MA. Melanjutkan Pekerjaan Project
26	Jum'at, 30-12-2022	Melakukan problem solving pada implementasi data presensi simpan ke database
27	Sabtu, 31-12-2022	Libur
28	Minggu, 01-01-2023	Libur
29	Senin, 02-01-2023	Sakit
30	Selasa, 03-01-2023	Mempelajari cara kerja database, seeder dan migration
31	Rabu, 04-01-2023	Membuat fitur update data user pada profile

	POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK JURUSAN TEKNIK ELEKTRO	
<b>REKAPITULASI KEGIATAN</b>		
NO	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
32	Kamis, 05-01-2023	Memecahkan dan mencari masalah error pada update profile
33	Jum'at, 06-01-2023	Memperbaiki Tampilan pada Task Harian
34	Sabtu, 07-01-2023	Libur
35	Minggu, 08-01-2023	Libur
36	Senin, 09-01-2023	Membuat CRUD pada rekap data presensi pegawai
37	Selasa, 10-01-2023	Melakukan problem solving pada rekap data presensi
38	Rabu, 11-01-2023	Melakukan problem solving pada rekap data presensi
39	Kamis, 12-01-2023	Penerapan eloquent untuk menghubungkan beberapa data pada tampilan di satu tabel
40	Jum'at, 13-01-2023	Membuat CRUD rekap data izin dan telat pegawai
41	Sabtu, 14-01-2023	Libur
42	Minggu, 15-01-2023	Libur
43	Senin, 16-01-2023	Melakukan problem Solving pada rekap data izin dan telat pegawai
44	Selasa, 17-01-2023	Melakukan problem Solving pada rekap data izin dan telat pegawai
45	Rabu, 18-01-2023	Melakukan revisi dan menambahkan cabang dan jabatan pada tampilan master data
46	Kamis, 19-01-2023	Melakukan pemanggilan data pada tabel serta membuat CRUD pada data cabang

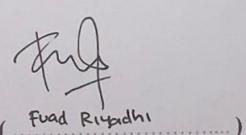
	<b>POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK</b> <b>JURUSAN TEKNIK ELEKTRO</b>																																																	
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; padding: 5px;">NO</th> <th style="text-align: left; padding: 5px;">HARI/TANGGAL</th> <th style="text-align: left; padding: 5px;">URAIAN KEGIATAN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">47</td> <td style="padding: 5px;">Jum'at, 20-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Melakukan <i>problem Solving</i> pada CRUD cabang</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">48</td> <td style="padding: 5px;">Sabtu, 21-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Libur</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">49</td> <td style="padding: 5px;">Minggu, 22-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Libur</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">50</td> <td style="padding: 5px;">Senin, 23-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Melakukan problem Solving pada CRUD cabang</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">51</td> <td style="padding: 5px;">Selasa, 24-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Melakukan pemanggilan data pada tabel serta membuat CRUD pada data jabatan</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">52</td> <td style="padding: 5px;">Rabu, 25-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Melakukan problem Solving pada CRUD jabatan</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">53</td> <td style="padding: 5px;">Kamis, 26-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Melakukan problem Solving pada CRUD jabatan</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">54</td> <td style="padding: 5px;">Jum'at, 27-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Mengikuti majelis bulanan yang diadakan oleh boedjang grup dengan tema "kesadaran diri dan bertanggung jawab" bersama Achmad Syarif dari masjid kapal Munzalan Indonesia</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">55</td> <td style="padding: 5px;">Sabtu, 28-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Libur</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">56</td> <td style="padding: 5px;">Minggu, 29-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Libur</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">57</td> <td style="padding: 5px;">Senin, 30-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Memperbaiki tampilan pada halaman presensi</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">58</td> <td style="padding: 5px;">Selasa, 31-01-2023</td> <td style="padding: 5px;">Melakukan problem Solving pada task pegawai</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">59</td> <td style="padding: 5px;">Rabu, 01-02-2023</td> <td style="padding: 5px;">Melakukan uji tes pada aplikasi presensi</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">60</td> <td style="padding: 5px;">Kamis, 02-02-2023</td> <td style="padding: 5px;">Mempresentasikan final project kepada pembimbing lapangan dan memperbaiki beberapa revisi,</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">61</td> <td style="padding: 5px;">Jum'at, 03-02-2023</td> <td style="padding: 5px;">Perpisahan dengan pembimbing lapangan dan karyawan PT. Sabang Digital Indonesia</td> </tr> </tbody> </table>			NO	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	47	Jum'at, 20-01-2023	Melakukan <i>problem Solving</i> pada CRUD cabang	48	Sabtu, 21-01-2023	Libur	49	Minggu, 22-01-2023	Libur	50	Senin, 23-01-2023	Melakukan problem Solving pada CRUD cabang	51	Selasa, 24-01-2023	Melakukan pemanggilan data pada tabel serta membuat CRUD pada data jabatan	52	Rabu, 25-01-2023	Melakukan problem Solving pada CRUD jabatan	53	Kamis, 26-01-2023	Melakukan problem Solving pada CRUD jabatan	54	Jum'at, 27-01-2023	Mengikuti majelis bulanan yang diadakan oleh boedjang grup dengan tema "kesadaran diri dan bertanggung jawab" bersama Achmad Syarif dari masjid kapal Munzalan Indonesia	55	Sabtu, 28-01-2023	Libur	56	Minggu, 29-01-2023	Libur	57	Senin, 30-01-2023	Memperbaiki tampilan pada halaman presensi	58	Selasa, 31-01-2023	Melakukan problem Solving pada task pegawai	59	Rabu, 01-02-2023	Melakukan uji tes pada aplikasi presensi	60	Kamis, 02-02-2023	Mempresentasikan final project kepada pembimbing lapangan dan memperbaiki beberapa revisi,	61	Jum'at, 03-02-2023	Perpisahan dengan pembimbing lapangan dan karyawan PT. Sabang Digital Indonesia
NO	HARI/TANGGAL	URAIAN KEGIATAN																																																
47	Jum'at, 20-01-2023	Melakukan <i>problem Solving</i> pada CRUD cabang																																																
48	Sabtu, 21-01-2023	Libur																																																
49	Minggu, 22-01-2023	Libur																																																
50	Senin, 23-01-2023	Melakukan problem Solving pada CRUD cabang																																																
51	Selasa, 24-01-2023	Melakukan pemanggilan data pada tabel serta membuat CRUD pada data jabatan																																																
52	Rabu, 25-01-2023	Melakukan problem Solving pada CRUD jabatan																																																
53	Kamis, 26-01-2023	Melakukan problem Solving pada CRUD jabatan																																																
54	Jum'at, 27-01-2023	Mengikuti majelis bulanan yang diadakan oleh boedjang grup dengan tema "kesadaran diri dan bertanggung jawab" bersama Achmad Syarif dari masjid kapal Munzalan Indonesia																																																
55	Sabtu, 28-01-2023	Libur																																																
56	Minggu, 29-01-2023	Libur																																																
57	Senin, 30-01-2023	Memperbaiki tampilan pada halaman presensi																																																
58	Selasa, 31-01-2023	Melakukan problem Solving pada task pegawai																																																
59	Rabu, 01-02-2023	Melakukan uji tes pada aplikasi presensi																																																
60	Kamis, 02-02-2023	Mempresentasikan final project kepada pembimbing lapangan dan memperbaiki beberapa revisi,																																																
61	Jum'at, 03-02-2023	Perpisahan dengan pembimbing lapangan dan karyawan PT. Sabang Digital Indonesia																																																

Pontianak , 03 Februari 2023

**Pembimbing Lapangan,**

  
 ( Auliaur Rosyid ..... )

**Mahasiswa,**

  
 ( ..... Fuad Riyadi ..... )

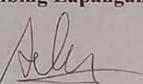
**Catatan :**

1. Jurnal ini diisi oleh Mahasiswa dan diketahui oleh Pembimbing Lapangan.

## Lampiran 7. Lembar Penilaian PKL

	POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK JURUSAN TEKNIK ELEKTRO																																					
<b>LEMBAR PENILAIAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN</b>																																						
<table border="1"><tr><td>NAMA MAHASISWA :</td><td colspan="2">FUAD RYADHI</td></tr><tr><td>N I M :</td><td colspan="2">3202016057</td></tr><tr><td>INSTITUSI / PERUSAHAAN :</td><td colspan="2">PT. SABANG DIGITAL INDONESIA</td></tr><tr><td>ALAMAT PERUSAHAAN :</td><td colspan="2">Jl. Daeng Abdul Hadi No 1A, Akcaya, Pontianak Selatan, Kota Pontianak, Kalimantan Barat</td></tr></table>			NAMA MAHASISWA :	FUAD RYADHI		N I M :	3202016057		INSTITUSI / PERUSAHAAN :	PT. SABANG DIGITAL INDONESIA		ALAMAT PERUSAHAAN :	Jl. Daeng Abdul Hadi No 1A, Akcaya, Pontianak Selatan, Kota Pontianak, Kalimantan Barat																									
NAMA MAHASISWA :	FUAD RYADHI																																					
N I M :	3202016057																																					
INSTITUSI / PERUSAHAAN :	PT. SABANG DIGITAL INDONESIA																																					
ALAMAT PERUSAHAAN :	Jl. Daeng Abdul Hadi No 1A, Akcaya, Pontianak Selatan, Kota Pontianak, Kalimantan Barat																																					
<table border="1"><thead><tr><th>NO</th><th>ASPEK PENILAIAN</th><th>NILAI</th><th>KETERANGAN</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>SIKAP</td><td>80</td><td>baik</td></tr><tr><td>2</td><td>KERJASAMA</td><td>80</td><td>baik</td></tr><tr><td>3</td><td>PENGETAHUAN</td><td>80</td><td>baik</td></tr><tr><td>4</td><td>INISIATIF</td><td>80</td><td>baik</td></tr><tr><td>5</td><td>KETERAMPILAN</td><td>85</td><td>cukup baik</td></tr><tr><td>6</td><td>KEHADIRAN</td><td>90</td><td>Sangat baik</td></tr><tr><td></td><td>JUMLAH :</td><td>495</td><td></td></tr><tr><td></td><td>NILAI RATA-RATA :</td><td>82,5</td><td></td></tr></tbody></table>			NO	ASPEK PENILAIAN	NILAI	KETERANGAN	1	SIKAP	80	baik	2	KERJASAMA	80	baik	3	PENGETAHUAN	80	baik	4	INISIATIF	80	baik	5	KETERAMPILAN	85	cukup baik	6	KEHADIRAN	90	Sangat baik		JUMLAH :	495			NILAI RATA-RATA :	82,5	
NO	ASPEK PENILAIAN	NILAI	KETERANGAN																																			
1	SIKAP	80	baik																																			
2	KERJASAMA	80	baik																																			
3	PENGETAHUAN	80	baik																																			
4	INISIATIF	80	baik																																			
5	KETERAMPILAN	85	cukup baik																																			
6	KEHADIRAN	90	Sangat baik																																			
	JUMLAH :	495																																				
	NILAI RATA-RATA :	82,5																																				
<p>Pontianak , 03 Februari 2023 Pembimbing Lapangan,   ( Auliaur Rasyid )</p>																																						
<p><b>Rangkaian Nilai:</b> E:00,00-34,50 D:34,51-50,50 C:50,51-65,50 B:65,61-80,50 A:80,51-100</p>																																						
<p><b>Catatan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Nilai diberikan dalam bentuk angka 0 – 100</li><li>2. Dimohon segera dikirimkan ke Politeknik Negeri Pontianak, bila mahasiswa sudah selesai melaksanakan PKL.</li></ol>																																						

## Lampiran 8. Kesan dan Pesan Perusahaan Terhadap Mahasiswa

	POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK JURUSAN TEKNIK ELEKTRO									
<b>KESAN DAN PESAN INDUSTRI / PERUSAHAAN TERHADAP MAHASISWA</b>										
<table border="1"><tr><td>NAMA INDUSTRI / PERUSAHAAN :</td><td>PT. Sabang Digital Indonesia</td></tr><tr><td>ALAMAT INDUSTRI / PERUSAHAAN :</td><td>Jl. Daeng Abdul Hadi No 1A, Akcaya, Pontianak Selatan, Pontianak Kota Prov. Kalimantan Barat 78113</td></tr><tr><td>NAMA PEMBIMBING LAPANGAN :</td><td>Auliaur Rasyid, S.Kom</td></tr><tr><td>JABATAN PEMBIMBING LAPANGAN :</td><td>Project Manager</td></tr></table>			NAMA INDUSTRI / PERUSAHAAN :	PT. Sabang Digital Indonesia	ALAMAT INDUSTRI / PERUSAHAAN :	Jl. Daeng Abdul Hadi No 1A, Akcaya, Pontianak Selatan, Pontianak Kota Prov. Kalimantan Barat 78113	NAMA PEMBIMBING LAPANGAN :	Auliaur Rasyid, S.Kom	JABATAN PEMBIMBING LAPANGAN :	Project Manager
NAMA INDUSTRI / PERUSAHAAN :	PT. Sabang Digital Indonesia									
ALAMAT INDUSTRI / PERUSAHAAN :	Jl. Daeng Abdul Hadi No 1A, Akcaya, Pontianak Selatan, Pontianak Kota Prov. Kalimantan Barat 78113									
NAMA PEMBIMBING LAPANGAN :	Auliaur Rasyid, S.Kom									
JABATAN PEMBIMBING LAPANGAN :	Project Manager									
NAMA MAHASISWA	:									
	1. ANDRA ZALIANTY 2. FUAD RIYADHI 3. MEISI ARSELIA 4. RIZKY SAPUTRA 5. SYAHWALA PUTRI ADETYA 6. MUHAMMAD WAFA ASY SYA'RANI									
Menurut pengamatan saya, mahasiswa tersebut di atas dalam melaksanakan Praktek Kerja Lapangan dapat dinyatakan :										
<ul style="list-style-type: none"><li>a. Sangat berhasil</li><li><b>b.</b> Cukup berhasil</li><li>c. Kurang berhasil</li><li>d. Tidak berhasil</li></ul>										
Oleh karena itu, saya memberikan saran-saran sebagai berikut :										
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Fokus..belajar..atau..fokus..mengerjakan..tugas..dengan..baik..dan..jongan.... setengah-setengah.</li><li>2. Selalu..tingkatkan..semangat..belajar..dan..tambah..pengetahuan..baik..... dengan mengerjakan project sederhana / bahasa program lainnya</li><li>3. .....</li></ol>										
<p style="text-align: right;">Pontianak , 03 Februari 2023 Pembimbing Lapangan,   ( Auliaur Rasyid )</p>										
<p><u>Catatan :</u> Mohon dikirimkan bersama dengan Lembar Penilaian ( Form PKL – 03 ).</p>										
= ☺ ☺ ☺ =										

## Lampiran 9. Surat Keterangan Selesai PKL

**Sabang**  
Digital Indonesia

PT. Sabang Digital Indonesia  
Alamat: Jalan. D.A. Hadi No.1A, Akcaya, Pontianak Selatan  
Pontianak Kota Prov. Kalimantan Barat 78113  
No. Telp 0896-9788-8878

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 01/HC-SK/SDI/02/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Auliaur Rasyid, S.Kom  
Jabatan : Project Manager  
Alamat : Jl. Sungai Raya Dalam Gg.Ceria VIII No.B19

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang berada dibawah ini

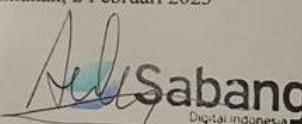
No.	Nama	NIM
1.	Andra Zalianty	3202016081
2.	Fuad Riyadhi	3202016057
3.	Meisi Arselia	3202016015
4.	Rizky Saputra	3202016027
5.	Syahwala Putri Adetya	3202016031
6.	Muhammad Wafa Asy Sya'rani	3202016052

Yang bersangkutan telah melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dari tanggal 05 Desember 2022 s.d 03 Februari 2023 di PT. Sabang Digital Indonesia.

Selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di PT Sabang Digital Indonesia, mahasiswa yang bersangkutan memiliki antusias dan dapat memahami alur mekanisme pekerjaan, serta telah berhasil melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik dan bertanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pontianak, 2 Februari 2023

  
Auliaur Rasyid, S.Kom  
Project Manager