**JUDUL LAPORAN MAKSIMUM DUA BELAS KATA MENGUNGKAPKAN PEKERJAAN, HASIL, DAN TEMPAT KERJA**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Dibuat untuk menyajikan hasil penalaran dari proses pengalaman kerja

**Oleh :**

**Mohamad Iqbal (1406082)**

**Turit Hanafi (1506160)**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT**

**2019**

**PERANCANGAN SISTEM PENGELOLAAN PRAKTEK KERJA INDUSTRI DI SMK IKA KARTIKA**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Dibuat untuk menyajikan hasil penalaran dari proses pengalaman kerja

**Oleh :**

**Mohamad Iqbal (1406082)**

**Turit Hanafi (1506160)**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI GARUT**

**2019**

PEDOMAN PENGGUNAAN LAPORAN

Laporan kerja praktik tersedia untuk umum di Perpustakaan Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Hak cipta ada pada kelompok kerja yang dialihkan seluruh hak dan kepentingannya kepada Prodi Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Setiap pengutipan harus menyertakan sitasi yang dapat ditelusuri di dalam daftar pustaka.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Turit Hanafi

NIM : 1506160

Adalah wakil kelompok kerja, dengan ini menyatakan bahwa laporan kerja praktik yang dibuat belum pernah diajukan oleh siapapun, serta mengandung kutipan yang telah dilengkapi dengan sitasi dan tercantum dalam daftar pustaka secara memadai. Kami bersedia menerima sangsi akademik berupa nilai E apabila terbukti melakukan plagiasi, sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010.

Garut, ....................................

Yang Membuat Pernyataan

Turit Hanafi

1506160

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DAN AKUNTANSI ASET INSTANSI BERBASIS WEB**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**Disusun oleh:**

**Mohamad Iqbal (1406082)**

**Turit Hanafi (1506160)**

Disetujui oleh:

|  |  |
| --- | --- |
| Pembimbing Akademik  XXXXXXXXXXXX  NIDN: XXXXXXX | Pembimbing Lapangan  XXXXXXXXXXXX  NIP: XXXXXXX |
|  |  |
|  | |

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika,

Dede Kurniadi, S.Kom.,M.Kom

NIDN: 0402098301

ABSTRAK

Sekolah Menengah Kejuruan adalah bentuk jenjang pendidikan formal yang merupakan lanjutan dari jenjang SMP/MTs, Sekolah Menengah Kejuruan memiliki karakteristik yang berfokus pada pembelajaran kejuruan sesuai program studi yang diambil. ciri khas dari Sekolah Menengah Kejuruan adalah memiliki kegiatan yang merupakan proses pembelajaran yang bernama Praktek Kerja Industri yang mengacu pada Undang- undang no 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional yang berisi bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pada Proses kegiatan Praktek Kerja Industri diperlukan sebuah panitia atau tim untuk melaporkan segala macam bentuk pengelolaan administrasi praktek kerja industri di bawah tanggung jawab kepala lembaga, maka dari itu diperlukan sebuah sistem informasi pengelolaan PRAKTEK KERJA INDUSTRI yang bertujuan untuk mempermudah panitia atau tim dalam proses pengelolaan kegiatan PRAKTEK KERJA INDUSTRI di SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. Sistem Informasi Pengelolaan PRAKTEK KERJA INDUSTRI yang menjadi hasil atau produk Kerja Praktek penulis memiliki fitur yang cukup atau dapat diandalkan dalam proses pengelolaan kegiatan, sistem mencakup proses penginputan peserta didik yang dilengkapi dengan proses impor data, penginputan data DU/DI (Dunia Usaha / Dunia Industri), alokasi penempatan tempat kerja, monitoring / kunjungan hingga penerapan Sistem Informasi Geografis yang dibangun menggunakan Google Maps API (Application Programming Interface).

**Kata Kunci :** Sekolah Menengah Kejuruan, Praktek Kerja Industri, Sistem Informasi Pengelolaa Praktek Kerja Industri, Sistem Informasi Geografis, *Google Maps API*

KATA PENGANTAR

*Assalamu’alaikum Wr. Wb.*

Ucapan rasa syukur tidak pernah lupa kami ucapkan kepada Allah SWT yang telah menganugerahkan segala nikmat dan karunianya, atas izin-Nya lah sampai saat ini penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini dalam keadaan sehat walafiyat. Sholawat teriring salam tetap tak lupa kami haturkan kepada sang junjungan baginda Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kejahiliyaan menuju alam yang terang benderang.

Tulisan ini disusun dengan harapan dapat memberikan laporan mnenai kegiatan-kegiatan yang telah dikerjakan pada kerja praktik, adapun dalam kerja praktik ini kami mengambil judul “***PERANCANGAN SISTEM PENGELOLAAN PRAKTEK KERJA INDUSTRI DI SMK IKA KARTIKA”***

Dalam penyusunan laporan ini penulis begitu banyak mendapatkan dorongan, bantuan dan bimbingan dariberbagai pihak, oleh karenanya penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada yang terhormat :

1. Kedua orang tua tercinta serta seluruh anggota keluarga yang tiada hentinya memberika arahan dan bimbingan serta motivasi selama penyusunan laporan kerja parktik ini.
2. Bapak Ridwan Setiawan, M.Kom, selaku pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
3. Bapak
4. Sahabat Yang senantiasa membagi ilmunya serta waktunya.
5. Serta semua pihak dengan tidak mengurangi rasa hormat, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan bagi penulis selama ini.

Sepenuhnya penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan ini masih sangat banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh sebab itu kami selaku penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang ada di dalam penulisan ini kami selaku penulis menerima segala bentuk saran dan kritik dengan sangat lapang dada.

Akhir kata penulis ucapkan semoga laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis serta umumnya bagi yang membaca.

*Wassalamu’alaikum Wr. Wb.*

Garut, 8 Oktober 2018

Penyusun

DAFTAR ISI

[ABSTRAK i](#_Toc526798116)

[KATA PENGANTAR ii](#_Toc526798117)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc526798118)

[DAFTAR GAMBAR iv](#_Toc526798119)

[DAFTAR TABEL v](#_Toc526798120)

[DAFTAR LAMPIRAN vi](#_Toc526798121)

[1.1. Latar Belakang 1](#_Toc526798122)

[1.2. Tujuan Pekerjaan 1](#_Toc526798123)

[1.3. Ruang Lingkup Pekerjaan 2](#_Toc526798124)

[1.4. Tempat dan Waktu Kerja 2](#_Toc526798125)

[1.5. Sistematika Penulisan 2](#_Toc526798126)

[2. LANDASAN TEORI 4](#_Toc526798127)

[3. METODOLOGI PEKERJAAN 9](#_Toc526798128)

[4. HASIL DAN PEMBAHASAN 11](#_Toc526798129)

[4.1. Hasil Pekerjaan **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc526798130)

[4.2. Pembahasan **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc526798131)

[5. KESIMPULAN DAN SARAN 12](#_Toc526798132)

[5.1. Kesimpulan 12](#_Toc526798133)

[5.2. Saran 12](#_Toc526798134)

[DAFTAR PUSTAKA 13](#_Toc526798135)

DAFTAR GAMBAR

[Gambar 2.1. Logo Sekolah Tinggi Teknologi Garut 8](#_Toc522570688)

[Gambar 3.1. Contoh *Work Breakdown Structure* 9](#_Toc522570689)

[Gambar 3.2. Contoh Diagram Alur Aktivitas 9](#_Toc522570690)

DAFTAR TABEL

[Tabel 2.1. Contoh Tabel 7](#_Toc522570662)

[Tabel 3.1. Sumber Daya Penelitian 10](#_Toc522570663)

DAFTAR LAMPIRAN

[LAMPIRAN A : LANDASAN PEKERJAAN 14](#_Toc526798159)

[LAMPIRAN B : PRESENSI KERJA 15](#_Toc526798160)

[LAMPIRAN C : HASIL PEKERJAAN 16](#_Toc526798161)

[LAMPIRAN D : LAMPIRAN LAIN 17](#_Toc526798162)

**1. PENDAHULUAN**

* 1. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Ika Kartika adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang berkonsentrasi pada bidang keahlian teknologi dan rekayasa serta Program Keahlian Teknik Otomotif dan Teknik Komputer Informatika. SMK Ika Kartika mengusung konsep Pembelajaran Berbasis *IT*, Kurikulum Nasional/Kurikulum 2013 serta berkreasi dalam Unit Produksi, menjadikan 3 pondasi dasar yang dapat mewujudkan sekolah unggulan memiliki tamatan yang berkualitas serta menghasilkan tenaga profesional berkompoten dan mandiri. (Admin, 2019).

Permasalahan di SMK IKA KARTIKA saat ini berada pada sistem pengelolaan administrasi Praktek Kerja Industri (PRAKERIN) yang kurang memadai, maka dari itu kami sebagai peserta praktek kerja berperan sebagai pengelola dan pengembangan Unit Sistem Informasi sekolah yang menjadi bagian dari pusat ICT (*Information and Communication Technology*) satuan pendidikan secara lokal dan mandiri yang terbagi ke dalam bidang IT bagian *Software Enginer* yang bertugas di bidang pembuatan program Aplikasi Pengelolaan Praktek Kerja Industri dan IT bagian Jaringan Komputer yang bertugas di bidang pengelola jaringan komputer.

* 1. Tujuan Pekerjaan

Tujuan dari pekerjaan ini terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Membangun Sistem Informasi Praktek Kerja Industri berbasis Daring Perangkat Lunak (*Web Based Software*) yang menerapkan Sistem Informasi Geografis didalamnya, mengingat bahwa pada kegiatan Praktek Kerja Industri sangat diperlukan data penempatan yang akurat dan pemetaan secara baik.
2. Membantu dalam pengelolaan server secara daring agar aplikasi dapat di buka oleh komputer lain melalui akses jaringan.
   1. Ruang Lingkup Pekerjaan

Proses perancangan sistem pada pekerjaan yang diberikan oleh instansi dibagi menjadi 2 kelompok bagian kerja yang dimana peserta pertama merancang arsitektur teknologi bahasa program dan *tools* untuk membangun perangkat lunak, sedangkan peserta kedua merancang arsitektur perangkat keras dan jaringan yang kompatibel untuk menjalankan Sistem Informasi Praktek Kerja Industri, mengingat bahwa sistem yang dibangun mengusung konsep server dan klien.

Spesifikasi yang digunakan pada proses pembuatan sistem adalah perangkat komputer portable (Laptop) dengan spesifikasi prosesor intel core i5 generasi 5 dan penyimpanan sementara (RAM) yang berkapasitas 12 *gigabyte*.

Sedangkan cakupan pada sistem yang dibuat adalah sebagai berikut;

* Sistem dibangun menggunakan bahasa program khusus pengembangan *platform web* yaitu bahasa pemograman PHP menggunakan framework Laravel
* Sistem yang berjalan hanya digunakan untuk jenjang menengah kejuruan
* Metodologi pembuatan sistem yang digunakan adalah Agile Methodology dengan pendekatan Scrum dan dengan menggunakan pemodelan diagram Unified Modelling Language (Use case diagram, Activity diagram dan Class diagram).
  1. Tempat dan Waktu Kerja

Tempat kerja yang dilaksanakan beralamat di Jl. H. Abdurahman No. 40 Ds. Tanggulun Kec. Kadungora Kab. Garut Prov. Jawa Barat 44153. Dilakukan dari mulai tanggal 12 September 2019 sampai dengan 12 Nopember 2019. Sedangkan waktu kerja disesuaikan berdasarkan hasil kesepakatan antara pembimbing lapangan dan mahasiswa yaitu 3 hari kerja dari pukul 08:00 s.d 16:00 WIB. Kebijakan yang diterapkan di SMK IKA KARTIKA khusus di bagian Unit Sistem Informasi yaitu mahasiswa harus memperhatikan jam masuk serta K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja) mengingat ruang Unit Sistem Informasi menyatu dengan ruang laboratorium hardware komputer dan server.

1.5. Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktik ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

1. **PENDAHULUAN**, berisi latar belakang, tujuan pekerjaan, ruang lingkup pekerjaan, tempat dan waktu kerja, serta sistematika penulisan;
2. **LANDASAN TEORI**, berisi kutipan konsep, teori dan metode terkait tujuan pekerjaan yang bersumber dari sejumlah pustaka;
3. **METODOLOGI PEKERJAAN**, berisi penjelasan tentang tahapan kerja berikut aktivitas dan teknik yang digunakan, serta pelaksana pekerjaan, waktu, tempat, dan sumber daya yang digunakan, dengan memperhatikan landasan teori;
4. **HASIL DAN PEMBAHASAN**, berisi penjelasan tentang hasil pekerjaan, pengetahuan dan keterampilan empiris yang diperoleh, serta bagaimana kearifan lokal diperhatikan di dalam pekerjaan dengan merujuk kepada pustaka;
5. **KESIMPULAN DAN SARAN,** berisi ringkasan penelitian berdasarkan hasil dan pembahasan, serta rekomendasi pekerjaan terkait kelemahankemampuan mahasiswa atau hambatan di tempat kerja.
6. LANDASAN TEORI
   1. Sistem Informasi

Sistem merupakan objek dari desain tertentu, secara garis besar, sistem melibatkan pengorganisasian dari berbagai hal, logical dan fisikal. Sistem meliputi data, proses, kebijakan, protocol, keahlian, perangkat keras, perangkat lunak, tanggung jawab dan komponen lain yang menentukan kemampuan dari suatu organisasi (University of Georgia, 2007). Sedangkan informasi adalah data yang telah di olah sehingga menjadi sebuah informasi dan komunikasi yang bermanfaat bagi yang membutuhkan (THAKUR). Dari penjelasan tentang sistem dan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah penunjang berbagai kebutuhan terkait data dan informasi, yang mampu disajikan dalam model pengorganisasian terpadu, sehingga aktifitas pengelolaan kebutuhan menjadi lebih efektif dan efisien.

2.2 Metodologi Pembuatan Sistem

Agile Scrum adalah metode atau *project management* yang gesit dan cerdas, menunjukan kesederhanaan serta familiar. Dengan *Agile Scrum*, seorang *Project Manager* dapat menciptakan sebuah daftar fitur prioritas dengan jaminan pengembangan produk yang sukses. Dipandu dengan jaminan kualitas produk (*Product-Backlog*), seorang *Project Manager* diharuskan untuk selalu mengerjakan prioritas terpenting atau tertinggi terlebih dahulu. Agile Scrum memiliki karakteristik unik dalam proses pengembangan seperti contoh jika tim pengembang mengalami kehabisan sumber daya misalkan dari segi waktu, pekerjaan apapun yang tidak selesai akan menjadi prioritas lebih rendah dari pekerjaan yang selesai, Agile Scrum tidak hanya memberi intruksi, tetapi memberikan kesempatan kepada tim pengembang untuk berinspirasi dan berinovasi dalam proses pengembangan produk. (Rubin, 2012) (Edwards, Bickerstaff, & Bartsch, 2017)

**2.3 *Laravel PHP (Hypertext Preprocessor) Framework***

1. ***PHP (Hypertext Preprocessor)***

PHP adalah bahasa program di sisi server paling populer yang cocok digunakan untuk pengembangan web, memiliki kemampuan yang cepat, fleksibel dan fragmatis (Lerdorf)

1. ***Laravel***

dikarenakan PHP memiliki fleksibilitas pada pusat inti bahasa program maka memungkinkan bagi seorang pemogram untuk dapat membuat kerangka kerja tersendiri untuk mempermudah proses pengembangan. Seperti halnya Laravel yang yang merupakan sebuah kerangka kerja dibawah Bahasa Program PHP, *Laravel* sendiri adalah kerangka kerja untuk aplikasi berbasis web dengan sintaksis yang ekspresif dan elegan, laravel memilik fondasi dasar dan canggih yang mampu mempermudah pemogram dan mempercepat proses pengembangan aplikasi berbasis web (Otwell, 2019)

**2.4 *Bootstrap Style Web Framework***

Bootstrap adalah *toolkit* sumber terbuka yang dikembangkan dengan HTML (*Hypertext Markup Languange*), CSS (*Casecading Style Sheet*) dan Javascript (Team, 2019). Bootstrap mendukung SASS (*Sassy Stylesheet*) yang merupakan extensi dari CSS yang professional, stabil dan kuat sehingga pembuatan desain aplikasi web dengan CSS dapat lebih ringkas dan cepat (Catlin, 2019)

**2.5 *Google Maps***

*Google Maps* adalah platform dibawah lisensi google yang menyediakan layanan peta dunia yang dapat di akses secara gratis, selain itu *Google Maps* dapat di integrasikan dengan aplikasi web lainnya menggunakan *Google Maps* API (*Application Programming Interface*) (Bill, 2019), (Google, 2019)

* 1. **UML**

***Use Case* Diagram**

*Use case* merupakan rangkaian/uraian sekelompokkyang saling terkait dan membentuk sistemmsecara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. *Use case* digunakanmuntuk membentuk tingkahlakubbenda dalam sebuah mode serta direalisasikan olehssebuahh*collaborator*, umumnya *use case* digambarkan dengan sebuah *elips* dengan garis yang solid, biasanyaamengandunggnama. *Use case* menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang *user*). Secaraaumum *use case* merupakan polaaperilaku sistemgdan urutan transaksi yanggberhubungan yang dilakukan oleh aktor. *Use case* diagram terdiri dari: *use case*, aktor, *relationship*, sistem *boundary boxes, packages* (Ambler, 2019). Berikut adalah simbol-simbol *use case* diagram:

**Tabel 1 Simbol- simbol *useecase*ddiagram**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Gambar** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 | 1234074-200 | Aktor | Menspesifikasikan himpunan pesan yang pengguna mainkan ketika berinteraksi |
| 2 | index | *Include* | Menspesifikasikan *use case* secara eksplisit |
| 3 |  | *Association* | Apa yanggmenghubungkannantara objek satu dengannobjek yang lainnya |
| 4 |  | *System* | Menspesifikasikangpaket yang menampilkanssistem-sistem secara terbatas |
| 5 | main-qimg-af9553d254d703613b62550cd758dd40 | *Use case* | Deskripsi dariuurutan aksi-aksi yang ditampilkan sistemyyang menghasilkan suatu hasil yang terukurbbagi suatu actor |
| 6 |  | *Collaboration* | Interaksi aturan-aturan dan elemennlain yang bekerja sama untukkmenyediakan perilaku yangllebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi). |

Sumber: (Ambler, 2019)

***Activity* Diagram**

*Activity* diagram adalah lebihffokus kepada menggambarkanpproses bisnis dan urutan aktivitasddalam sebuah proses. Dipakai pada *businessmmodeling* untuk memperlihatkan urutan aktifitaspproses bisnis. Memiliki struktur diagram yang mirip *flowchart* atau data *flow* diagram pada perancangannterstruktur. Memiliki pula manfaat yaitu apabila penulis membuat diagram ini terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu memahami proses secara keseluruhan (Ambler, 2019). Berikut adalah simbol-simbol *activity* diagram:

**Tabel 1.2 Simbol-simbol *activity* diagram**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Gambar** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | *Activity* | Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain. |
| 2 |  | *Action* | State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi |
| 3 |  | *Initial Node* | Bagaimana objek dibentu atau di awali. |
| 4 |  | *Activity Final Node* | Bagaimanaoobjekkdibentuk atau di akhiri. |
| **No** | **Gambar** | **Nama** | **Keterangan** |
| 5 |  | *fork Node* | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran |

Sumber: (Ambler, 2019)

***Class* Diagram**

*Class* diagramhmerupakan hubungan antarkkelas dan penjelasan detailttiap-tiap kelas di dalamgmodel desain dari suatu sistem, jugammemperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawabbentitas yang menentukannperilaku sistem. *Class* diagram juga menunjukkan atribut-atributddan operasi-operasi dari sebuahkkelas dan *constraint* yangbberhubungan dengan objek yang dikoneksikan. *Class* diagram secara khas meliputi: *class, relasi assosiations, generalitation* dan *aggregation, attributes, operation/method* dan *visibility*, tingkat aksessobjek eksternal kepadassuatu operasi atau atribut. Hubungan antarkkelas mempunyai keterangan yang disebut dengan *multiplicity* atau *cardinality*.

**Tabel 1.3 Simbol-simbol *class* diagram**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Gambar** | **Nama** | **Keterangan** |
| 1 |  | *Package* | *Package* merupakan sebuah bungkusan dari suatu atau lebih kelas |
| 2 |  | *Class* | *Class* pada struktur sistem |
| 3 |  | *Interface* | Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek |
| 4 |  | *Association* | Relasi antar kelasddengan makna umum, asosiasi biasanyajjuga disertai dengan *multiplicity* |
| 5 |  | *Directed Association* | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, |
| **No** | **Gambar** | **Nama** | **Keterangan** |
|  |  |  | asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity* |
| 6 |  | *Generalization* | Relasi antar kelas dengan makna generalisai-spesialisasi (umum khusus) |
| 7 |  | *Aggregation* | Relasi antarkkelas dengannmakna semua bagian (*whole-part*) |
| 8 |  | *Depedency* | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas |

Sumber: (Ambler, 2019)

1. **METODOLOGI PEKERJAAN**

**3.1** ***Work Breakdown Structure***

Proses tahapan kerja dalam perancangan aplikasi yang dilakukan selama kerja praktek digambarkan dengan *work breakdown structure* sebagai tujuan untuk menjelaskan tahapan-tahapan pekerjaan yang disesuaikan dengan *scrum*, serta aktivitas yang akan dilakukan pada setiap tahapan-tahapan tersebut yang disajikan dalam skema WBS. Berikut gambar tahapan dari *Work Breakdown Structure*.

**Gambar 3.2 *Work Breakdown Structure***

Pada tahapan pertama dalam WBS ini adalah *product* *backlog* pada tahapan ini mempunyai aktivitas membuat proses bisnis, yang diperoleh dari dokumen, hasil wawancara, buku referensi dan jurnal peneliti sebelumnya, lalu aktifitas selanjutnya yaitu identifikasi aktor yang akan digambarkan dengan *use case* diagram, aktivitas selanjutnya yaitu identifikasi aktivitas bisnis yang digambarkan dengan *activity* diagram, aktivitas selanjutnya yaitu membuat struktur sistem yang akan digambarkan dengan *class* diagram, dan mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan digambarkan dengan tabel *backlog item*.

Pada tahapan *sprint* yaitu merancang proses kegiatan yang akan dilakukan untuk membuat sistem dari *backlog* *item* yang dikembangkan dengan membuat tabel perencanaan. Selanjutnya dilakukan tahapan *daily scrum* pada tahapan ini menghasilkan tabel evaluasi hasil dari *sprint* yang telah diselesaikan, Selanjutnya tahapan *sprint review* di mana tahapan ini merupakan tahapan terakhir yaitu mengimplementasikan hasil dari sistem yang telah dibuat.

Berikut merupakan diagram alur aktivitas yang menggambarkan dari aktifitas yang dilakukan pada pembuatan aplikasi, sebagaimana disajikan pada Gambar 3.3



Gambar 3.3. Diagram Alur Aktivitas

Pada alur diagram aktivitas ini, menggambarkan langkah-langkah yang akan dibahas pada bab selanjutnya. Langkah awal diagram aktivitas ini adalah *product backlog*, yang mengidentifikasi komponen-komponen yang berkaitan dengan penelitian, dengan melakukan observasi dan studi literatur untuk proses kegiatan yang dilakukan. Selanjutnya tahap *sprint*, pada tahap ini melakukan analisis lebih lanjut dari tahapan *product* *backlog* pada tahap *sprint* ini dilakukan *sprint planning* dan *sprint backlog.* Tahap selanjutnya *daily scrum*, pada tahapan ini dilakukan *meeting* untuk mengevaluasi hasil kerja yang telah dilakukan. Dan tahap terakhir yaitu *sprint review*, yaitu pada tahap ini dilakukan *meeting* untuk menampilkan hasil pekerjaan yang telah selesai.

Adapun aktivitas yang dilaksanakan serta perangkat yang digunakan pada saat penelitian ini disajikan pada Tabel 3.1 sumber daya penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1. Sumber Daya Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aktivitas | Manusia | *Tools* |
| 1. | Membuat proses bisnis | Peneliti | Wawancara, Jurnal, *e-book*, |
| 2. | Identifikasi aktor | Peneliti | *Microsoft Visio* |
| 3. | Identifikasi aktivitas bisnis | Peneliti | *Microsoft Visio* |
| 4. | Membuat struktur sistem | Peneliti | *Microsoft Visio* |
| 5. | Identifikasi kebutuhan sistem | Peneliti | *Microsoft Visio* |
| 6. | *Sprint planning* | Peneliti | *Microsoft Word* |
| 7. | *Sprint backlog* | Peneliti | *Microsoft Word* |
| 8.  9. | *Daily scrum meeting*  *Sprint review meeting* | Peneliti  Peneliti | *Microsoft Word*  *PHP Laravel Framework* |

1. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Hasil Pekerjaan**

Permasalahan pada sistem pengelolaan praktek kerja industri di SMK IKA KARTIKA secara konvensional diantaranya administrasi awal seperti pembuatan surat permohonan prakerin ke instansi masih harus membuat secara pada umumnya menggunakan aplikasi Ms. Word, pengelolaan data tempat instansi masih melihat pada riwayat pengeluaran surat permohonan sehingga waktu yang dibutuhkan tidak terlalu cepat serta lokasi penempatan belum dapat dipastikan akurat karena pengelamatan belum menggunakan koordinat.

Pada proses pembuatan sistem ini menggunakan *Agile Methodology*dengan pendekatan *Scrum.* Selain itu, pemodelan yang akan digambarkan pada penelitian ini antara lain mencakup *activity* diagram, *use case* diagram, *class* diagram dan tabel perencanaan.

**4.2 Pembahasan Hasil Pekerjaan**

Adapun pembahasan hasil pada penelitian ini akan dijelaskan pada sub poin berikut:

* + 1. Jawaban Penelitian

Untuk menjawab permasalahan yang terjadi pada sistem pengelolaan prakerin di SMK IKA KARTIKA yang pada dasarnya menggunakan cara kovensional yaitu dengan membuat Aplikasi Sistem Pengelolaan Praktek Kerja Industri (PRAKERIN) berbasis daring perangkat lunak.

Perancangan Aplikasi Sistem Pengelolaan Praktek Kerja Industri menghasilkan rancangan diagram-diagram dan berupa produk aplikasi pengelolaan sistem berkas secara digital serta pengalamatan tempat prakerin yang terintegrasi dengan *Google Maps* *menggunakan Google Console For Developers Maps API* (*Application Programming Interface*). Berikut merupakan hasil dari pembahasan penelitian yang sesuai dengan *scrum* yang dijabarkan dalam kerangka proses kerja dan WBS.

1. *Product* *Backlog*

*Product* *backlog* merupakan tahapan pertama, di mana pada tahapan ini menghasilkan beberapa aktivitas diantaranya: membuat proses bisnis, identifikasi aktor, identifikasi aktivitas bisnis, membuat struktur sistem, identifikasi kebutuhan sistem yang akan disajikan sabagai berikut:

1. Identifikasi Aktor
2. Aktivitas Sistem
3. Struktur Sistem

Bagian Landasan Teori berisi konsep, teori, dan metode terkait pencapaian tujuan pekerjaan yang bersumber dari sejumlah pustaka. Sitasi dan Daftar Pustaka ditulis dengan gaya *American Psychological Association*.

Dengan memperhatikan pendapat Emilia (2009), kutipan dapat ditulis dengan cara :

1. Laporan terpusat, di mana penulis pustaka diposisikan sebagai subjek dalam kalimat. Misalnya: Dawson (2005) menjelaskan ... ;
2. Laporan tidak terpusat, penulis ditempatkan dalam tanda kurung di akhir kutipan. Misalnya: ... yang memiliki awal dan akhir (Dawson, 2005)
3. Bukan laporan, di mana peneliti terlihat lebih dominan. Misalnya : Dawson (2005) menyebutkan lima (5) jenis proyek komputasi ...

Dalam bagian ini tidak perlu dituliskan secara rinci persoalan teknis yang pasti difahami oleh pengguna laporan. Penjelasan ditulis seperlunya dengan menganggap pengguna memahami konsep dasar yang telah dipelajarinya dalam kuliah sarjana Teknik Informatika.

Tabel dapat disertakan dalam bagian ini sebagaimana tampak pada tabel 2.1. Gunakan nomor tabel dan jangan menggunakan kalimat, “tabel di bawah ini” atau “tabel di atas”.

Tabel 2.1. Contoh Tabel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Variabel | Nilai Variabel | Keterangan |
| 1 | Variabel ke-1 | V1 | - |
| 2 | Variabel ke-2 | V2 | - |

**Sumber :** Cahyana (2018)

Gambar dapat disertakan dalam bagian ini sebagaimana tampak pada gambar 2.1. Gunakan nomor gambar dan jangan menggunakan kalimat, “gambar di bawah ini” atau “gambar di atas”.



Gambar 2.1. Logo Sekolah Tinggi Teknologi Garut

(Cahyana, 2018)

Daftar dituliskan dengan menggunakan aturan penomoran sebagai berikut :

1. Daftar pertama, meliputi :
2. Sub pertama dari daftar pertama;
3. Sub kedua dari daftar pertama; dan
4. Sub ketiga dari daftar pertama, yang meliputi :
5. Sub pertama dari sub ketiga daftar pertama;
6. Sub kedua dari sub ketiga daftar pertama, yang meliputi :
7. Sub pertama dari sub kedua sub ketiga daftar pertama; dan
8. Sub kedua dari sub kedua sub ketiga daftar pertama.
9. Sub ketiga dari sub ketiga daftar pertama.
10. Daftar kedua.

3. METODOLOGI PEKERJAAN

Metodologi pekerjaan harus menunjukan tahapan dan aktivitas apa saja (*what*) yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pekerjaan. Hubungan tujuan, tahapan, dan aktivitas disajikan dalam diagram WBS (*Work Breakdown Structure*) sebagaimana tampak pada gambar 3.1. WBS harus sesuai dengan Landasan Teori.

Gambar 3.1. Contoh *Work Breakdown Structure*

Disajikan pula diagram alur aktivitas yang mencakup keterangan waktu kerja (*when*), sebagaimana tampak pada gambar 3.2. *Gant Chart* dapat disajikan di dalam bagian ini dengan memperhatikan diagram tersebut.

Keterangan :

* Seluruh aktivitas dan tahapan tanpa aktivitas dalam WBS harus tersaji
* M (Milestone) mewakili lingkup kerja pada bagian 1, misalnya M1 adalah pekerjaan didefinisikan dan M2 adalah hasil rekayasa perangkat lunak dihasilkan dan diterapkan.

Gambar 3.2. Contoh Diagram Alur Aktivitas

Untuk setiap aktivitasnya sebaiknya disebutkan apa (*what*) yang menjadi masukan dan keluarannya. Dijelaskan bagaimana (*how*) pemrosesan masukan tersebut sehingga menghasilkan keluaran. Semuanya pendapat harus bersandar pada pustaka terkait pada bagian Landasan Teori. Tidak lupa memberikan keterangan di mana (*where*) aktivitas tersebut dilakukan.

Sumber daya penelitian juga harus disebutkan, seperti dengan siapa (*who*) aktivitas dilaksanakan dan menggunakan perangkat apa. Sumber daya manusia dan perangkat dapat disajikan dengan menggunakan tabel sebagaimana tampak pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Sumber Daya Penelitian

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Aktivitas | Manusia | Perangkat |
| 1 | Nama Aktivitas ke-1 | Nama Lengkap | Tape Recorder |
| 2 | Nama Aktivitas ke-2 | - | Visual Paradigm |
| … | … | … | … |
| n | Nama Aktivitas ke-n | Nama Lengkap | Smartphone |

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sajikan hasil pekerjaan dalam bentuk tabel atau gambar yang hanya terkait dengan tujuan dan ruang lingkup pekerjaan. Berikan sedikit penjelasan agar pengguna laporan dapat memahami maksud hasil penelitian tersebut. Deskripsikan semua pengetahuan dan keterampilan empiris dalam bidang Teknik Informatika yang diperoleh dari penalaran selama proses kerja praktik di tempat kerja. Deskripsikan pula etika kerja yang berlaku di tempat kerja dan kesesuaiannya dengan nilai atau norma agama, sosial, dan budaya. Setiap pendapat harus didukung hasil pekerjaan dan / atau oleh konsep, teori, atau metode dari pustaka terkait yang telah atau belum dinyatakan pada bagian Landasan Teori.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Tuliskan point-point ringkasan penting dari bagian Hasil dan Pembahasan.

5.2. Saran

Tuliskan point-point rekomendasi untuk pekerjaan selanjutnya terkait kelemahandiriatau hambatan di tempat kerja.

DAFTAR PUSTAKA

Bill. (2019, October 24). *What is Google Maps?* Retrieved from GCF Learn Free: https://edu.gcfglobal.org/en/google-maps/what-is-google-maps/1/

Cahyana, R. (2018). *Panduan Penelitian Mahasiswa dan Penyusunan Skripsi.* Garut: Sekolah Tinggi Teknologi Garut.

Catlin, H. (2019, October 24). *Sass Homepage*. Retrieved from Sass Official: https://sass-lang.com/

Dawson, C. W. (2005). *Project on computing and information system : a student’s guide.* England: Pearson Education Limited.

Edwards, L., Bickerstaff, R., & Bartsch, C. (2017). *Contracting for agile sotfware development projects.* London: Bird & Bird.

Emilia, E. (2009). *Menulis Tesis dan Disertasi.* Bandung: Penerbit Alfabeta.

Github. (n.d.). *About project boards*. (Git Version Control) Retrieved October 23, 2019, from https://help.github.com/en/github/managing-your-work-on-github/about-project-boards

Google. (2019, October 24). *About Google Maps*. Retrieved from About Google Maps: https://www.google.com/maps/about/

Kho, B. (2016, October 15). *Pengertian Kanban dan 6 Aturan Utamanya*. (Ilmu Manajemen) Retrieved October 23, 2019, from https://ilmumanajemenindustri.com/pengertian-kanban-dan-6-aturan-utamanya/

Lerdorf, R. (n.d.). *PHP Official*. (Programming) Retrieved October 23, 2019, from https://www.php.net/

Otwell, T. (2019, October 24). *The PHP Framework for Web Artisans*. Retrieved from Laravel Official: https://laravel.com

Rubin, K. S. (2012). *Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process.* Boston: Addison-Wesley Professional.

SMK IKA KARTIKA. (n.d.). *SMK IKA KARTIKA*. (Sekolah Menengah Kejuruan) Retrieved October 21, 2019, from SMK IKA KARTIKA: https://smkikakartika.sch.id

Team, B. (2019, October 24). *Get Bootstrap*. Retrieved from Bootstrap Official: https://getbootstrap.com/

THAKUR, D. (n.d.). *What do you mean by Data and Information ?* (Information Technologi) Retrieved October 24, 2019, from http://ecomputernotes.com/fundamental/information-technology/what-do-you-mean-by-data-and-information

University of Georgia. (2007). *Information System.* Denver: Global Text Project.

LAMPIRAN A : LANDASAN PEKERJAAN

Sajikan bukti surat balasan atau lainnya yang menjadi landasan pekerjaan.

LAMPIRAN B : PRESENSI KERJA

Sajikan semua presensi kerja, termasuk di dalamnya kartu bimbingan lapangan dan akademik.

LAMPIRAN C : HASIL PEKERJAAN

Sajikan semua hasil pekerjaan yang tidak berkaitan dengan pembahasan.

LAMPIRAN D : LAMPIRAN LAIN

Sajikan lampiran lainnya di sini.