ANALISIS DAN PERCANGAN SISTEM KERJA PRAKTIK MAGANG

KERJA PRAKTIK

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Akademik dalam

Menyelesaikan Pendidikan pada Program Studi

S1 Teknik Informatika Universitas Kristen Maranatha

Oleh

**Jeremia Rotua Sianturi**

**1772033**



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA**

**BANDUNG**

**2021**

# LEMBAR PENGESAHAN

**Analisis dan Rancangan Sistem**

**Dengan ini, saya menyatakan bahwa  
isi CD ROM Laporan Penelitian sama dengan hasil revisi akhir**

**Bandung, Tanggal Bulan 2021**

**(Jeremia Rotua Sianturi)**

**(1772033)**

**Menyetujui,**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pembimbing I** | **Pembimbing II (Jika Ada)** |
|  |  |
| **Nama dan Gelar Dosen** | **Nama dan Gelar Dosen** |
| **NIK: NIK Dosen** | **NIK: NIK Dosen** |
|  |  |
| **Penguji I** | **Penguji II (Jika Ada)** |
|  |  |
| **Nama dan Gelar Dosen** | **Nama dan Gelar Dosen** |
| **NIK: NIK Dosen** | **NIK: NIK Dosen** |

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi ...**

**Nama dan Gelar Ka. Prodi**

**NIK: NIK Ka. Prodi**

# PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | : | Jeremia Rotua Sianturi |
| NRP | : | 1772033 |
| Fakultas/ Program Studi | : | Teknologi Informasi/ S1 Teknik Informatika |

Menyatakan bahwa laporan penelitian ini adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan duplikasi dari orang lain.

Apabila pada masa mendatang diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar adanya, saya bersedia menerima sanksi yang diberikan dengan segala konsekuensinya.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Bandung, Tanggal Bulan Tahun

Jeremia Rotua Sianturi

NRP: 1772033

# PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama | : | Jeremia Rotua Sianturi |
| NRP | : | 1772033 |
| Fakultas/ Program Studi | : | Teknologi Informasi/ S1 Teknik Informatika |

Dengan ini, saya menyatakan bahwa:

1. Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Maranatha Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non* *Exclusive* *Royalty* *Free* *Right*) atas laporan penelitian saya yang berjudul Analisis dan Rancangan Sistem
2. Universitas Kristen Maranatha Bandung berhak menyimpan, mengalihmediakan/ mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta.
3. Saya bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Kristen Maranatha Bandung, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, Tanggal Bulan Tahun

Jeremia Rotua Sianturi

NRP: 1772033

# PRAKATA

Isi prakata harus terstruktur, dengan saran isi urutan sebagai berikut:

1. Ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Penjelasan mengenai adanya tugas karya ilmiah, tujuan subjektif. Contoh: untuk gelar S1/ D3 untuk syarat kelulusan
3. Penjelasan pelaksanaan pembimbing karya ilmiah. Contoh: satu kalimat tentang judul
4. Intro tentang arahan, bimbingan, bantuan dalam penyusunan karya ilmiah (Ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing)
5. Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak dimulai dari unit tertinggi (Dekan, Ketua Program Studi, Koordinator KP/ TA, dosen-dosen sampai dengan rekan-rekan mahasiswa). Ucapan terima kasih kepada dosen wajib dilengkapi dengan gelarnya.
6. Pernyataan keterbukaan terhadap kritik dan saran
7. Harapan. Contoh: dengan adanya penelitian ini diharapkan
8. Kata mutiara, dll.

Bandung, tanggal bulan tahun

Nama Penulis

# ABSTRAK

(Style: abstrak) Jumlah kata pada abstrak adalah 150-200 kata. Gunakanlah style abstrak. Pada prinsipnya, abstrak akan memberikan rangkuman dari laporan Anda secara keseluruhan. Jika seseorang membaca abstrak, maka pembaca akan tahu apa keseluruhan isi laporan dari latar belakang sampai simpulan dan saran. Abstrak disarankan untuk memuat hal-hal berikut ini yaitu pokok masalah yang dibahas (Persoalan apa yang dicoba untuk diselesaikan selama TA?); tujuan pembahasan (Apa yang ingin dicapai?); teori yang digunakan, sumber data; metode dan teknik penelitian (metode adalah cara menganalisis/ memecahkan sedangkan teknik penelitian adalah cara pengumpulan data); temuan ilmiah/ jawaban pembahasan/ hasil dan simpulan yang dicapai.

Kata kunci: frase 1, frase 2, dst. (maksimum 6, urutkan abjad)

# ABSTRACT

(Style: Abstract) Jumlah kata pada abstract adalah 150-200 kata. Abstract Bahasa Inggris harus dibuat sesuai dengan abstrak Bahasa Indonesia-nya. Harap menggunakan English grammar yang baik dan benar. Tidak disarankan menggunakan Google Translate karena belum tentu sesuai dengan kalimat yang dimaksud. Namun Google Translate bisa membantu Anda untuk mencari kata-kata yang Anda tidak tahu Bahasa Inggris-nya.

Keywords: phrase 1, phrase 2, etc. (max 6 phrases, sorted alphabetically)

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN i](#_Toc24719662)

[PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN i](#_Toc24719663)

[PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN i](#_Toc24719664)

[PRAKATA i](#_Toc24719665)

[ABSTRAK i](#_Toc24719666)

[ABSTRACT i](#_Toc24719667)

[DAFTAR ISI i](#_Toc24719668)

[DAFTAR GAMBAR i](#_Toc24719669)

[DAFTAR TABEL i](#_Toc24719670)

[DAFTAR NOTASI/ LAMBANG i](#_Toc24719671)

[DAFTAR SINGKATAN i](#_Toc24719672)

[DAFTAR ISTILAH i](#_Toc24719673)

[BAB 1 PENDAHULUAN (Heading 1) 1](#_Toc24719674)

[1.1 Latar Belakang (Heading 2) 1](#_Toc24719675)

[1.2 Rumusan Masalah 1](#_Toc24719676)

[1.3 Tujuan Pembahasan 1](#_Toc24719677)

[1.4 Ruang Lingkup 1](#_Toc24719678)

[1.5 Sumber Data 1](#_Toc24719679)

[1.6 Sistematika Penyajian 1](#_Toc24719680)

[BAB 2 Instansi dan Deskripsi Pekerjaan 1](#_Toc24719681)

[2.1 Profil Perusahaan 1](#_Toc24719682)

[2.2 Struktur Organisasi Perusahaan 1](#_Toc24719683)

[2.3 Deskripsi Pekerjaan dan Tanggung Jawab 1](#_Toc24719684)

[2.4 Keterkaitan Hasil Studi/ *Training* dengan Pekerjaan 1](#_Toc24719685)

[2.5 Timeline Proyek 1](#_Toc24719686)

[BAB 3 LANDASAN TEORI 1](#_Toc24719687)

[3.1 Teori 1 (Heading 2) 1](#_Toc24719688)

[3.1.1 Sub Teori 1 (Heading 3) 1](#_Toc24719689)

[3.1.2 Sub Teori 2 (Heading 3) 1](#_Toc24719690)

[3.1.2.1 Sub-Sub Teori 1 (Heading 4) 1](#_Toc24719691)

[3.1.2.2 Sub-Sub Teori 2 (Heading 4) 1](#_Toc24719692)

[3.2 Gambar 1](#_Toc24719693)

[3.3 Tabel 1](#_Toc24719694)

[BAB 4 Hasil Pekerjaan 1](#_Toc24719695)

[4.1 Tahapan Implementasi 1](#_Toc24719696)

[4.2 Produk/Jasa yang dihasilkan 1](#_Toc24719697)

[4.3 Evaluasi Hasil Kerja 1](#_Toc24719698)

[BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN 1](#_Toc24719699)

[5.1 Simpulan 1](#_Toc24719700)

[5.2 Saran 1](#_Toc24719701)

[DAFTAR PUSTAKA 1](#_Toc24719702)

[LAMPIRAN A NAMA LAMPIRAN A-1](#_Toc24719703)

[LAMPIRAN B NAMA LAMPIRAN B-1](#_Toc24719704)

[LAMPIRAN C NAMA LAMPIRAN C-1](#_Toc24719705)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 2.1 *Insert* *Caption* Menggunakan Menu (Style: Caption) 1](#_Toc442447882)

[Gambar 2.2 *Insert Caption* Menggunakan Klik Kanan (Style: Caption) 1](#_Toc442447883)

[Gambar 2.3 Lambang Internet (Style: Caption) 1](#_Toc442447884)

[Gambar 2.4 Penggunaan *Cross-Reference* 1](#_Toc442447885)

# DAFTAR TABEL

[Tabel 2.1 Contoh Pembuatan Tabel 1](#_Toc442447886)

# DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jenis** | **Notasi/ Lambang** | **Nama** | **Arti** |
| *UML – Use Case Diagram* |  | Actor | Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem, bisa manusia, aplikasi, atau objek lain |
|  |  | *Use Case* | Digambarkan dengan nama *Use Case* yang tertulis di tengah lingkaran |
|  |  | *Assciation* | Berfungsi menghungkan *actor* dengan *Use Case* |
| *UML – Activity Diagram* |  | *Initial State* | Titik Awal untuk memulai aktivitas |
|  |  | *Final State* | Titik Akhir untuk mengakhiri aktivitas |
|  |  | *Activity* | Menandakan sebuah aktivitas |
|  |  | *Decision* | Pilihan untuk mengambil keputusan |
|  |  | *Merge* | Mengabungkan *flow.* |
|  |  | *Control Flow* | Arus aktivitas |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jenis** | **Notasi/ Lambang** | **Nama** | **Arti** |
| *UML – Sequence Diagram* |  | *Actor* | Pengguna sistem atau yang berinteraksi langsung dengan sistem, bisa manusia, aplikasi, atau objek lain |
|  |  | *Entity Class* | Menggambarkan sebuah gambaran yang akan dilakukan |
|  |  | *Boundary class* | Menggambarkan sebuah gambaran dari foem |
|  |  | *Control Class* | Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan table |
|  |  | *A focus of Control & A Life Line* | Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya *message* |
|  |  | *A Message* | Menggamabarkan pengiriman pesan |

Referensi:

A. Nugroho, Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java, Yogyakarta:

ANDI,2010.

M. Fowler, UML Distilled Third *Edition* A Brief Guide to the Standard Object

Modeling Language, Canada: Pearson Education, Inc, 2003

# DAFTAR SINGKATAN

|  |  |
| --- | --- |
| ERD | Entity Relationship Diagram |
| MMJar | Multi Media Jaringan |
| RPL | Rekayasa Perangkat Lunak |
| SI | Sistem Informasi |
| UML | Unified Modelling Languange |
|  |  |
| Dst ... |  |

# DAFTAR ISTILAH

|  |  |
| --- | --- |
| Audit | Pemeriksaan dengan seksama pada sebuah organisasi dengan pencarian bukti nyata berupa dokumen fisik atau elektronik untuk pembuktiannya. |
| Supply Chain Management | “Manajemen pengelolaan bahan baku, dari industri hilir ke hulu .... “ [x] |
|  |  |
| Dst. |  |

# PENDAHULUAN (Heading 1)

## Latar Belakang

Sumber Daya Manusia adalah, suatu individu yang dapat bekerja sebagai pengguna atau sebagai penggerak suatu organisasi, baik di sekolah, di sekitar lingkungan rumah, dan dilingkungan perkantoran yang biasanya berfungsi sebagai aset yang bisa dilatih dan dikembangkan kemampuannya dalam bekerja. untuk dari pada itu, sumber daya manusia harus terus di latih dan diberikan ilmu yang berguna agar dapat berkembang menjadi sumber daya yang lebih berkualitas, dengan cara meningkatkan Pendidikan atau sistem pembelajaran yang tidak ketinggalan zaman dan mengajarkannya pada sumber daya tersebut.

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan, untuk meningkatkan sumber daya manusia dengan sistem pembelajaran, sehingga manusia dapat memiliki keterampilan dan keahlian khusus yang dapat meningkatkan kualitas pada diri nya untuk menjadi manusia lebih baik dan berkualitas. Ilmu dapat diperoleh dari pendidikan formal dan pendidikan non-formal ataupun dari segi lingkungan yang dapat memberikan suatu pengalaman kepada sumber daya manusia tersebut. Namun pada tahun 2020 sumber daya manusia tidak dapat saling berinteraksi secara langsung karena pada tahun 2020 dunia sedang mengalami penyebaran Covid -19 yang dapat menular dengan cara saling berinteraksi secara langsung, oleh karena itu pemerintah menetapkan, semua sumber daya manusia hanya dapat bersekolah ataupun bekerja dari rumah agar dapat memutuskan rantai perkembangan Virus Covid-19.

Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh virus severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 atau disebut SARS-COV-2, virus ini dapat menyebabkan gangguan sistem pernapasan, yang dapat menginfeksikan paru paru pada sumber daya manusia, virus ini sangat gampang menular pada sumber daya manusia lainnya, dengan cara perpindahan cairan dari sumber daya manusia yang satu ke sumber daya manusia lainnya, covid-19 merupakan virus yang dapat menyebabkan kematian pada sumber daya manusia yang telah terinfeksi, virus ini hanya dapat disembuhkan dengan cara memperkuat kekebalan tubuh dan melakukan isolasi mandiri agar tidak menularkan kepada sumber daya manusia lainnya, oleh karena itu pemerintah menerapkan masyarakat untuk tetap beraktifitas didalam rumah agar memutus rantai penularan covid-19.

Scola merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Pendidikan dan edukasi, produknya learning management system (digitalisasu prosess pembelejaran di sekolah).Pengguna Scola LMS Kini Anda dapat menghubungkan kebutuhan Guru, Siswa, Orang Tua, Admin serta Kepala Sekolah dengan menciptakan kolaborasi efektif dalam pembelajaran digital. Model Pembelajaran dengan Scola LMS sebagai berikut :

* Inovasi Kelas Online

Membantu sekolah untuk memiliki kelas masa depan dengan teknologi canggih yang akan memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan menarik.

* Penerapan Pembelajaran Campuran

Peserta didik mempelajari konten belajar di aplikasi Scola LMS diluar kelas atau secara mandiri, kemudian melakukan diskusi dikelas.

* Kelas Interaktif

Pembelajaran dapat dilakukan secara jarak jauh/online dimana para siswa dan guru dapat saling berinteraksi dengan baik dan terkendali oleh sekolah.

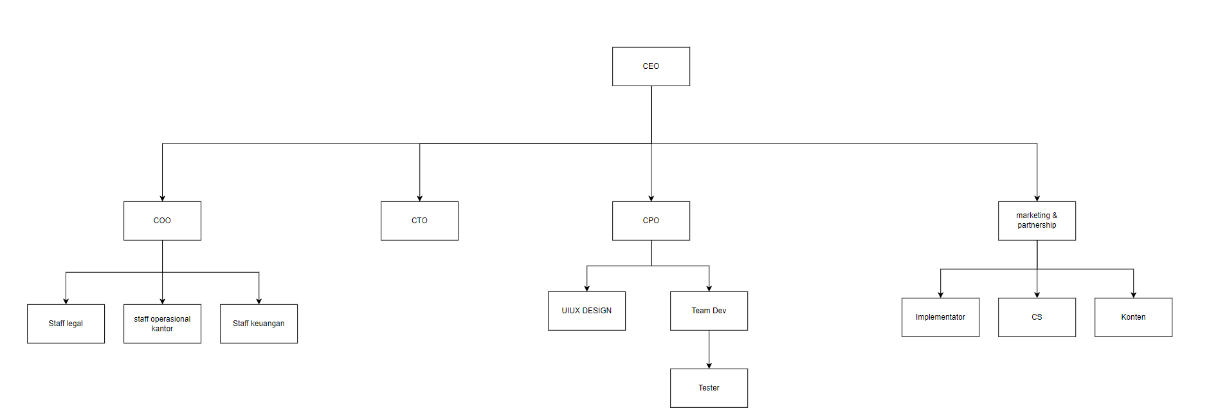
* Materi Pembelajaran

Scola LMS menyediakan konten pembelajaran yang sesuai dengan K13 seperti video materi belajar, soal-soal kuis dan ujian yang dapat diakses langsung oleh sekolah dan guru

Visi Scola :

Kami memiliki visi agar kualitas SDM Indonesia dapat meningkat, sehingga Scola LMS memiliki visi besar bahwa kualitas SDM Indonesia dapat meningkat sehingga Program Pemerintah Indonesia Golden Age 2045 dapat tercapai. Di tahun 2045, 70% usia masyarakat Indonesia ada pada usia produktif. Potensi untuk masuk di 5 Negara Maju di dunia sangat besar.

Kami percaya dengan meningkatkan kualitas siswa & guru melalui metode belajar yang menyenangkan, harapan besar tersebut dapat tercapai.



1. CEO

Chief Executive Officer adalah orang yang memajukan suatu perusahaan.

1. COO

pimpinan yang bertanggung jawab pada pembuatan keputusan operasional perusahaan.

* STAF LEGAL

Melakukan tugas kesekretariatan menggunakan terminologi, prosedur, dan dokumen hukum.

* STAFF OPERASIONAL KANTOR

orang yang bertugas untuk membantu agar bisnis tetap berjalan lancar.

* STAFF KEUANGAN

peran khusus untuk mengatur keuangan perusahaan.

1. CTO

eksekutif yang bertanggung jawab atas kebutuhan, penelitian, dan pengembangan

1. CPO

Layaknya posisi C-level atau eksekutif lainnya, chief product officer memiliki ruang lingkup tanggung jawab yang amat luas.

* UIUX DESIGN

Seseorang yang bertanggung jawab untuk kepuasaan pengguna (user) dan pengalaman yang lebih baik.

* TEAM DEVELOMPMENT

Sekelompok orang, yang bahu-membahu mengembangkan software yang bisa bermanfaat untuk pengguna, dengan iterasi yang singkat, fokus, dan perancangan yang fleksibel berdasarkan respon pengguna.

* TESTER

pekerjaan, yang kegiatannya mencoba sesuatu, misal makanan, lalu tester akan memberikan evaluasi/penilaian terhadap sesuatu tersebut

1. MARKETING & PATNERSHIP

suatu strategi yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih dalam jangka waktu tertentu untuk meraih manfaat bersama maupun keuntungan bersama sesuai prinsip saling membutuhkan dan saling mengisi sesuai kesepakatan yang muncul.

* IMPLEMENTATOR

orang yang bertanggung jawab dalam mengimplementasikan sebuah sistem. Mungkin posisi yang sering kita ketahui hanyalah Programmer dan technical support.

* CS

sebuah layanan yang ditawarkan dari perusahaan untuk para customer, baik sebelum atau sesudah membeli produk atau jasa.

* KONTENT

informasi yang tersedia melalui media atau poduk kelektronik

## Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang disebutkan di atas, dirumuskan dua masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diambil kesimpulan beberapa rumusan masalah yaitu bagaimana merancang sistem informasi manajemen klien untuk divisi marketing dari Scola LMS sehingga membantu untuk monitoring progress klien?

## Tujuan Pembahasan

Tujuan pembahasan dari kerja praktek ini adalah mengembangankan , merancang dan mengimplementasi sistem informasi manajemen klien di divisi marketing SCOLA LMS.

## Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari pembuatan aplikasi ini antara lain adalah mengembangkan, merancang dan implementasikan sistem informasi manajemen klien untuk divisi marketing SCOLA LMS untuk monitoring progres klien.

## Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam pembuatan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=066100&level=2

## Sistematika Penyajian

Sistematika pembahasan dari penyusunan laporan kerja ini direncanakan sebagai berikut:

* BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membuat tentang latar belakang rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, kajian, serta sistematika pembahasan dari kerja praktek ini.

* BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaikan proyek kerja praktek.

* BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini membahas analaisis dan desain system yang akan dibangun pada proyek kerja praktek.

* BAB IV PEGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi kumpulan screenshoot dari proyek yang dibuat berserta deskripsi dari tiap fitur yang dibuat.

* BAB V TESTING DAN EVALUSASI SISTEM

Bab ini berisi hasil pengujian dan evaluasi dari system yang telah dibangun.

* BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan pada perancangan serta Analisis pengujian web yang dibuat untuk perkembangan web kedepan nya.

# KAJIAN TEORI

## Profil Perusahaan

Scola LMS membatu sekolah untuk siap diera digital.Scola LMS membantu sekolah untuk siap di era digital.Sistem yang kami rancang menghubungkan siswa, orang tua, Guru, Admin dan kepala sekolah sehingga dapat tercipta kolaborasi dalam setiap proses pembelajaran, Pengunaan Scola:

1. Pendidikan Jarak Jauh

Pembelajaran yang dilakukan secara online dimana peserta didik pengajar dapat saling berinteraksi walau berbeda tempat dengan pengajar.

1. Blended Leaning (Flip Classroom)

Flipped classroom merupakan inovasi pembelajaran dimana peserta didik mempelajari konten (belajar) di luar kelas atau di rumah secara mandiri (online) kemudian melakukan diskusi atau active learning di kelas.

1. Materi Pembelajaran

Kami menyediakan konten pembelajaran yang sesuai dengan K13 seperti video materi belajar, soal-soal kuis dan ujian sudah tersedia di SCOLA tinggal digunakan oleh guru dan sekolah.

Fitur-fitur yang terdapat SCOLA LMS memberikan solusi tepat. Berikut merupakan fitur-fitur utama dari SCOLA LMS

1. Notifikasi User

Notifikasi untuk orang tua, guru dan siswa terkait semua aktivitas.

1. Management System

Mengelola data sekolah (Akun pengguna, kelas dan kurikulum).

1. Report Online

Report online untuk melihat secara real-time hasil pembelajaran siswa.

1. Webinar

Seminar atau Conference online.

1. Materi Belajar

Materi bacaan, Vidio belajar, pembahasan dan bank soal.

1. Forum Diskusi

Forum diskusi untuk siswa dengan guru.

Virtual classroom, tatap muka online menjadi lebih mudah dengan virtual classroom virtual classroom yang tersedia di scola LMS medukung proses pembelajaran jarak jauh menjadi lebih interaktif antara guru dan siswa.

Fitur-fitur Virtual Classroom SCOLA LMS terdiri dari :

* Chatting

Fitur untuk komunikasi antar peserta didik dalam webinar atau conference dengan guru.

* Share Screen

Peserta didik/guru dapat share materi di webinar atau conference.

* Webinar

Admin bisa mengatur untuk jadwal webinar dari sekolah.

Kelola ujian online dapat dilakukan dengan mudah, ujian online merupakan fitur untuk memudahkan guru dalam mengelola ujian dan siswa dalam mengerjakan ujian secara online, fitur-fitur ujian online SCOLA terdiri dari :

* Tipe soal

Ujian tersedia tipe soal ujian pilihan ganda, isian singkat, essay dan beberapa tipe soal lainnya.

* Pengaturan ujian

Guru dapat langsung melihat hasil dari ujian yang dilakukana

* Report Otomatis

Guru dapat langsung melihat hasil dari ujian yang dilakukan

* Konfirmasi Ujian

Halaman untuk pengecekan dari peserta ujian setelah melakukan ujian unutk memastikan semua jawaban dari ujian.

Manajemen Sistem, mudah mengola system pembelajaran sekolah, sekolah dapat mengelola system pembelajaran dan perkembangan aktifitas pembelajaran di Scola LMS, fitur-fitur manajemen system SCOLA terdiri dari :

* Kelola User

Memudahkan dalam pengelolaan penggunaan SCOLA yang terdiri dari siswa, orang tua, guru dan sekolah.

* Kelola Kelas

Memudahkan dalam pengelolaan penggunaan SCOLA yang terdiri dari siswa, orang tua, guru dan sekolah.

* Kelola Rencana Pembelajaran

Admin dimudahkan dalam pengelolaan kurikulum sekolah dimana admin dapat Menyusun kurikulum sesuai K13 dan tambahan dari sekolah.

* Report

Admin dapat dengan mudah mendapatkan report secara real-time.

Agenda agenda sekolah untuk semua user, sekolah dapat melakukan pengelolaan informasi agenda dan aktifitas sekolah lebih mudah ke semua user. Fitur-fitur agenda dan aktifitas SCOLA terdiri dari:

* Pengumuman

Sekolah dengan mudah dapat memberikan informasi terkait agenda dan aktifitas sekolah ke semua user.

* Penjadwalan

Sekolah dapat melakukan pengelolaan jadwal penjadwalan dari sekolah ke guru dan siswa.

* Transaksi Keuangan

Fasilitas untuk absen online digunakan oleh sekolah untuk penerapkan kedisplinan ke siswa.

Report oran tua, kemudahan melihat hasil belajar anak orang tua dengan mudah menerima informasi terkati hasil pembelajaran dan aktifitas pembelajaran, fitur-fitur report orang tua SCOLA terdiri dari :

* Report Orang Tua

Orang tua dapat dengan mudah menerima laporan terkait hasil belajar siswa.

* Absensasi Online

Orang tua bisa melihat absen online dari siswa.

* Pengumuman

Orang tua bisa melihat pengumuman dari sekolah untuk orang tua.

* Transaksi Keuangan

Orang tua mendapatkan informasi terkait biata sekolah ke siswa.

* Penjdawalan Orang Tua
* Orang tua bisa melihat jadwal dari siswa.

Pengaturan profil sekolah, kemudahan pengaturan profil dari sekola, sekolah bisa mengubah tampilan SCOLA untuk pengaturaan profil dari sekolah, fitur-fitur profil sekolah terdiri dari :

* Pengaturan Logo

Sekolah bisa mengubah logo dari sekolah di LMS.

* Pengaturan Foto

Sekolah menambahkan foto-foto dari sekolah di Login LMS.

* Pengaturan Informasi Sekolah

Sekolah bisa mengatur informasi dari sekolah.

## Deskripsi Pekerjaan dan Tanggung Jawab

Saya mengerjakan project berbasis web yang topik “sistem informasi manajemen klien untuk divisi marketing SCOLA LMS”. Berikut tanggung jawab magang :

1. Merancang alur proses sistem informasi manajemen klien.
2. Merancang database sistem informasi manajemen klien.
3. Merancangan dan membuat desain tampilan sistem informasi manajemen klien.
4. Melakukan implementasi sistem informasi manajemen klien di divisi marketing SCOLA LMS sehingga sistem yang di kembangkan dapat digunakan.
5. Membantu tim divisi marketing untuk mencari data klien sekolah-sekolah.

## Keterkaitan Hasil Studi/ *Training* dengan Pekerjaan

Proses magang di SCOLA LMS berlajar tentang bagaimana merancang aplikasi dan sistem informasi dari tahap awal sampe tahap akhir yang dibimbing dari perusahaan. Tahapan proses perancangan terdiri dari :

1. Requirements sistem ke divisi marketing
2. Perancangan sistem terdiri dari database. UI/UX desain, pemprogramaan sistem dan pengecekan sistem sehingga berjalan dengan baik.

Saya berharap pondasi di proses magang ini sebagai dasar saya lebih menekuni di bidang web programming.

## Timeline Proyek

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Hari | Waktu | Acara | Materi |
| Senin | 09.00 – 12.00 | Membantu divisi digital marketing | Mencari data sekolah sekolah |
|  | 12.00 – 13.00 | Break | - |
|  | 13.00 – 17.00 | Kerjain Taks | Kerjain Project Magang |
| Selasa | 09.00 – 12.00 | Membantu divisi digital marketing | Mencari data sekolah sekolah |
|  | 12.00 – 13.00 | Break | - |
|  | 13.00 – 17.00 | Kerjain Taks | Kerjain Project Magang |
| Rabu | 09.00 – 12.00 | Membantu divisi digital marketing | Mencari data sekolah sekolah |
|  | 12.00 – 13.00 | Break | - |
|  | 13.00 – 17.00 | Kerjain Taks | Kerjain Project Magang |
| Kamis | 09.00 – 12.00 | Membantu divisi digital marketing | Mencari data sekolah sekolah |
|  | 12.00 – 13.00 | Break | - |
|  | 13.00 – 17.00 | Kerjain Taks | Kerjain Project Magang |

## Waktu dan Tempat Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Jadwal Waktu Penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Jenis Kegiatan | Febuari | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | Juni | | |
|  | 20 | 21 | 22 | 1 | 2 | 3 | 4 |  |  |  | 30 | 1 | 2 | 3 |  |  | 10 |
| Konsultasi judul |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Observasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Perancangan Sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Penyusunan Laporan  Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

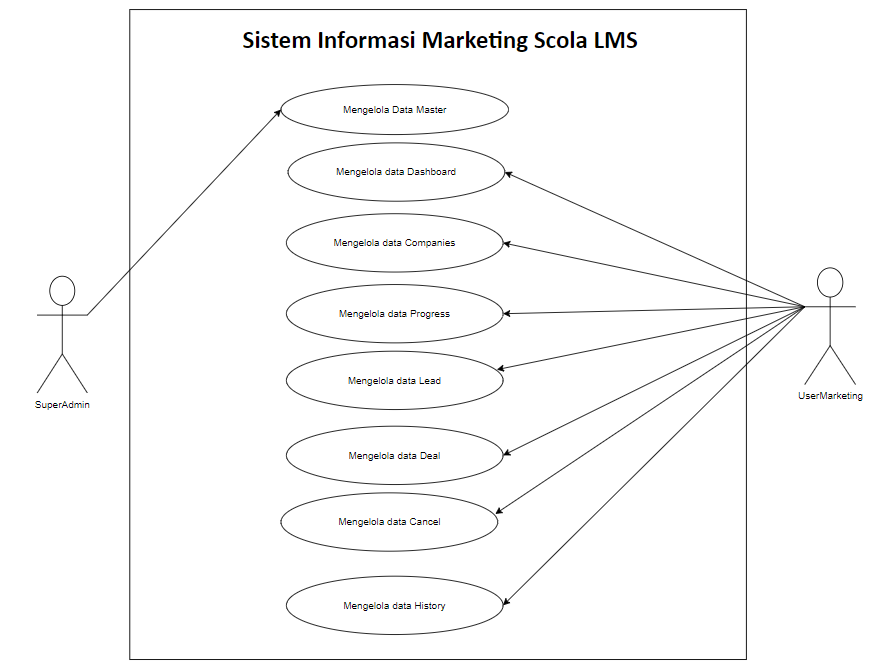
Waktu penelitian telah berlangsung mulai dari bulan februari 2021 sampai dengan bulan Juni 2021, dari tahap menentukan sebuah judul sampai pada tahap penyusunan laporan kerja praktik, tempat penelitian ini dilakukan di Scola yang beralamatkan di Jln. Karang Tineung Indah I No.12A, Cipedes, kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40162

# ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

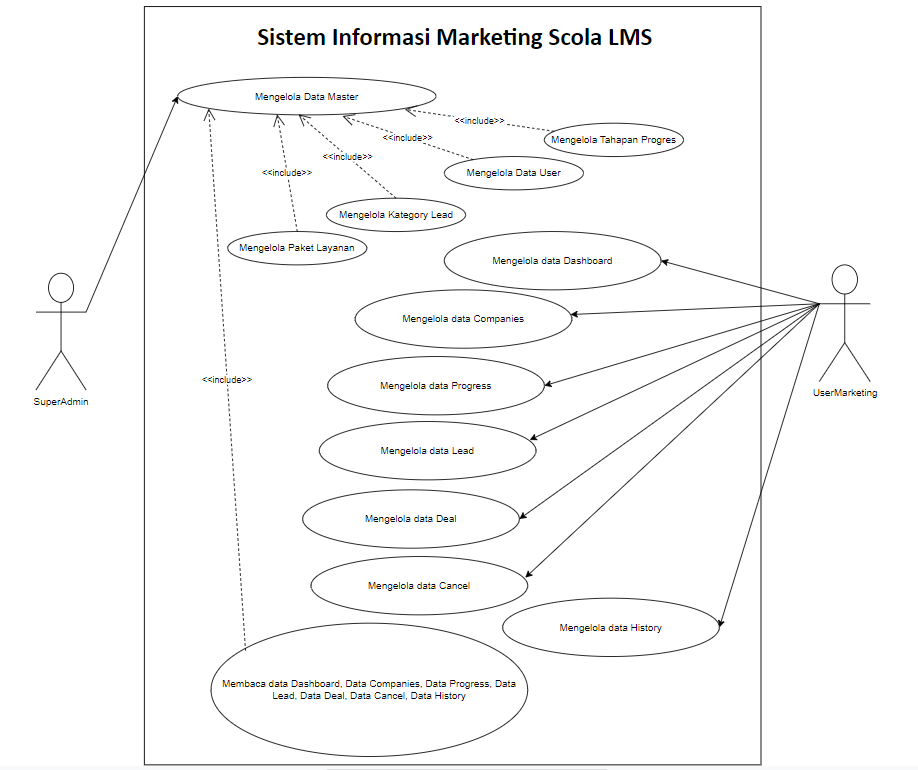
## Gambaran Umum Sistem Scola LMS

Berikut beberapa fungsi utama dan fitur yang ditambahkan kedalam Sistem Informasi Marketing Scola LMS :

1. Terdapat 2 role yaitu superadmin, usermarketing.
2. Superadmin melakukan create data master & history, read data master, update data master dan delete data master.
3. Usermarketing dapat mengatur create, read, update dan delete data companies, progress, lead, deal, cancel, history



### Cara kerja Sub Sistem Mengelola Sistem Informasi Marketing Scola LMS

Pada sub ini terdapat 2 user yang berperan yaitu Superadmin, Usermarketing seperti pada Gambar 3.1. Fitur yang dapat dilakukan oleh SuperAdmin adalah CRUD (create, read, update, delete) Data Master (Data User, Paket Layanan, Kategory Lead, Tahapan Progress) dan View data Dashboard, Companies, Progress, Lead, Deal, Cancel, History, fitur yang bisa dilakukan oleh UserMarketing adalah CRUD (create, read, update, delete) data Companies, Progress, Lead, Deal, Cancel dan View data Dashboard, History.

#### Cara Kerja Sub Sistem Mengelola Companies

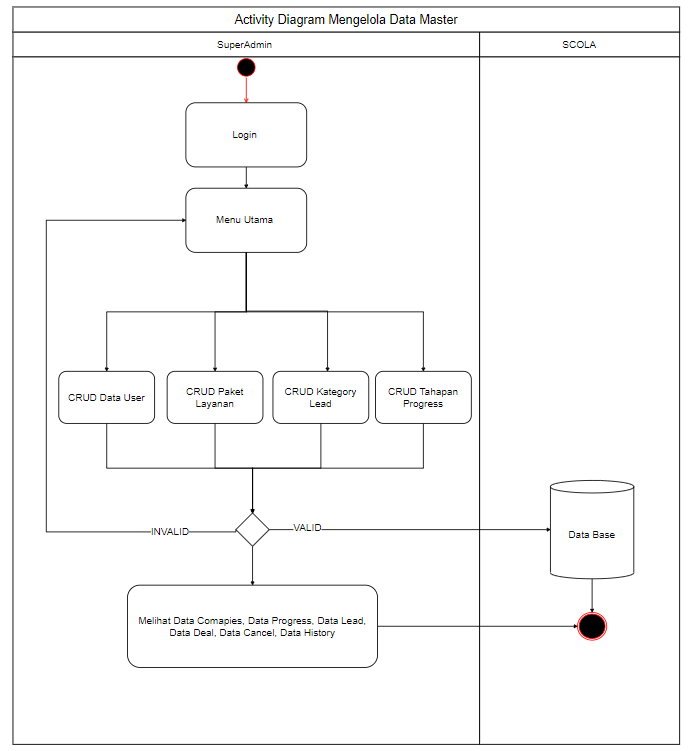
Salah satu fitur yang ditambahkan pada Website Scola LMS adalah Paket Layanan. Pada sub sistem ini terdapat 2 user yang berperan yaitu SuperAdmin dan UserMarketing.Cara Kerja Sub Sistem Mengelola Progress

## Activity Diagram

Berikut ini merupakan activity diagram dari fitur-fitur yang ditambahkan pada Sistem Informasi Scola LMS untuk mendukung pengolahan data-data sekolah.

### Activity Diagram Data Master

Pada gambar 3.5 menunjukan activity diagram proses fitur Data Master dan Data Master mempunyai sub sistem yaitu Data User, Paket Layanan, Kategory Lead, Tahapan Progress. Fitur ini hanya dapat dilakukan oleh SuperAdmin. Pertama kali jika SuperAdmin akan melakukan Create, Read, Update, Delete (CRUD) Data User yaitu SuperAdmin menekan tombol “Tambah Data” lalu isi form tersebut jika sudah menekan tombol “Submit”. Maka akan ditampilkan hasil yang sudah dibuat, di Data user. Jika SuperAdmin akan melakukan mengapus Data User atau mengedit Data User, Langkah selanjutnya SuperAdmin menekan salah satu tombol “HAPUS DATA”&”EDIT DATA”.perihal sub sistem lainnya seperti melakukan sub sistem Data User.



### Activity Diagram Data Companies

Pada Gambar 3.6 menunjukan activity diagram proses fitur Companies.Fitur ini dilakukan oleh UserMarketing. Pertama kali jika UserMarketing akan melakukan CRUD(Cread, Read, Update, Delete) Data Companies yaitu UserMarketing menekan tombol “TAMBAH DATA” lalu isi form yang akan dibuat jika sudah UserMarketing menekan tombol “SUMBIT” makan isi form yang sudah dibuat akan mucul. Jika UserMarketing melakukan hapus data atau mengedit data, UserMarketing hanya menekan tombol “HAPUS DATA” atau “EDIT DATA” yang ada ditampilan menu utama Data Companies

### Activity Diagram Data Progress

Pada Gambar 3.7 menunjukan activity diagram proses fitur Progress.Fitur ini dilakukan oleh UserMarketing. Pertama kali jika UserMarketing akan melakukan CRUD(Cread, Read, Update, Delete) Data Progress yaitu UserMarketing menekan tombol “TAMBAH DATA” lalu isi form yang akan dibuat jika sudah UserMarketing menekan tombol “SUMBIT” makan isi form yang sudah dibuat akan mucul. Jika UserMarketing melakukan hapus data atau mengedit data, UserMarketing hanya menekan tombol “HAPUS DATA” atau “EDIT DATA” yang ada ditampilan menu utama Data Progress

### Activity Diagram Data Lead

Pada Gambar 3.8 menunjukan *activity diagram* proses fitur Lead.Fitur ini dilakukan oleh UserMarketing. Pertama kali jika UserMarketing akan melakukan CRUD(Cread, Read, Update, Delete) Data Lead yaitu UserMarketing menekan tombol “TAMBAH DATA” lalu isi form yang akan dibuat jika sudah UserMarketing menekan tombol “SUMBIT” makan isi form yang sudah dibuat akan mucul. Jika UserMarketing melakukan hapus data atau mengedit data, UserMarketing hanya menekan tombol “HAPUS DATA” atau “EDIT DATA” yang ada ditampilan menu utama Data Lead

### Activity Diagram Data Deal

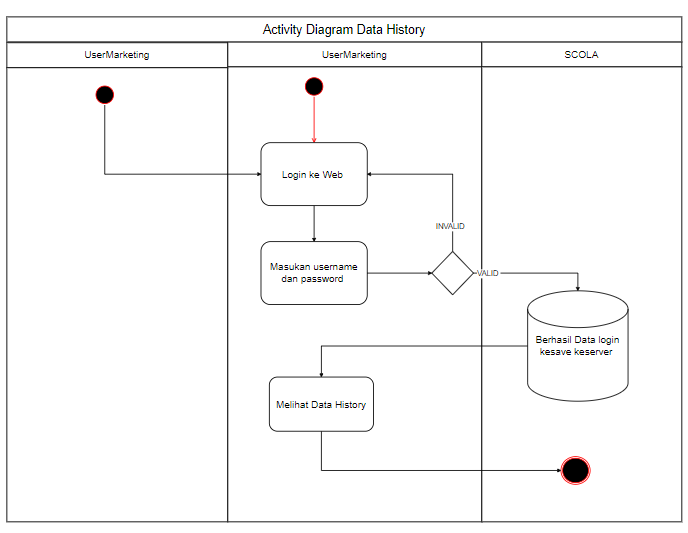
Pada Gambar 3.9 menunjukan activity diagram Deal fitur Lead.Fitur ini dilakukan oleh UserMarketing. Pertama kali jika UserMarketing akan melakukan CRUD(Cread, Read, Update, Delete) Data Lead yaitu UserMarketing menekan tombol “TAMBAH DATA” lalu isi form yang akan dibuat jika sudah UserMarketing menekan tombol “SUMBIT” makan isi form yang sudah dibuat akan mucul. Jika UserMarketing melakukan hapus data atau mengedit data, UserMarketing hanya menekan tombol “HAPUS DATA” atau “EDIT DATA” yang ada ditampilan menu utama Data Deal

### Activity Diagram Data Cancel

Pada Gambar 3.9.1 menunjukan *activity diagram* Deal fitur Cancel. Fitur ini dilakukan oleh UserMarketing dan SuperAdmin. Fitur ini hanya bisa melakukan pengecekan saja(*View Data*) data-data yang tidak jadi.

### Activity Diagram Data History

Pada Gambar 3.2.10 menunjukan activity diagram Deal fitur History. Fitur ini dilakukan oleh UserMarketing dan SuperAdmin. Fitur ini hanya bisa melakukan pengecekan saja(View Data) data-data yang tidak jadi.



## Sequence Diagram

Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* dari fitur-fitur pada web SCOLA LMS untuk mendukung perancangan analisis sistem.

# Hasil Pekerjaan

## Tahapan Implementasi

Penjelasan terkait tahapan yang dilakukan hingga sebuah persoalan selesai ....

## Produk/Jasa yang dihasilkan

Penjelasan ....

## Evaluasi Hasil Kerja

# SIMPULAN DAN SARAN

## Simpulan

Penjabaran dan penarikan simpulan hasil kerja yang diulas secara teknis. Misal: Solusi/Teknologi X mencapai tingkat keberhasilan ....% saat diterapkan pada persoalan Y.

Misal: Agile SDLC dapat mendukung proses pembuatan produk X dengan kurun waktu .... days, bila dibandingkan dengan Waterfall SDLC.

## Saran

Diulas terkait solusi lain yang terpikir, yang mungkin dirasa bisa membawa hasil yang lebih baik dari apa yang sudah dikerjakan saat magang untuk perusahaan.

# DAFTAR PUSTAKA

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | Object Management Group, “Business Process Model and Notation Resource Page,” 9 June 2014. [Online]. Available: http://www.omg.org/bpmn/index.htm. [Diakses 12 Jan 2016]. |
| [2] | K. C. Laudon dan J. P. Laudon, Management Information Systems: Managing the Digital Firms, 12th penyunt., Upple Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2012. |
| [3] | D. M. Kroenke dan D. J. Auer, Database Processing: Fundamentals, Design, and Implementation, Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc., 2012. |
| [4] | R. C. Clark dan R. E. Mayer, E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning, 3rd penyunt., San Francisco, CA: Jossey-Bass, 2011. |
| [5] | T.-H. Wang, “Developing an assessment-centered e-Learning system for improving student learning effectiveness,” *Computers & Education,* vol. 73, pp. 189-203, 2014. |
| [6] | D. R. Shavkat, “Penerapan Data Mining untuk Memprediksi Fluktuasi Harga Saham Menggunakan Metode Classification dengan Teknik Decision Tree,” [Online]. Available: http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-dadanshavk-26780. [Diakses 1 Mar 2013]. |

NAMA LAMPIRAN

NAMA LAMPIRAN

NAMA LAMPIRAN

**RIWAYAT HIDUP PENULIS**

Riwayat hidup dibuat dengan baik dan benar meliputi hal-hal berikut ini:

Pas foto

formal resmi

1. Identitas diri
2. Riwayat pendidikan
3. Riwayat pekerjaan
4. Organisasi yang pernah diikuti
5. Prestasi yang pernah diraih
6. Hasil karya yang pernah dibuat
7. Sertifikat (contohnya: SAP, CISCO, Microsoft, keikutsertaan seminar, konferensi, panitia, dll.)