

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PEMBUATAN SISTEM INVENTARIS BERBASIS WEB
MENGGUNAKAN QR CODE CV.DEWI MEDIA LESTARI
YOGYAKARTA

Diajukan sebagai bukti telah melakukan kerja praktik (magang)



Disusun oleh:
Rizki Safutra; 19.01.4429

PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Rizki Safutra
NIM : 19.01.4429
Program Studi : D3-Teknik Informatika

Disahkan, Yogyakarta, 13

Januari 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



NIK
Firman Asharudin, M.Kom
NIK 190302128

Pembimbing Lapangan
Development Manajer Dewi media
Lestari



Muhammad Mariko, S.KOM

Mengetahui,

(Plt) Ketua Prodi D3 Teknik Informatika

Universitas AMIKOM Yogyakarta



Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 TUJUAN	2
1.4 BATASAN MASALAH	3
1.5 METODE PENELITIAN	3
1.5.1 Metode Pengambilan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Pengembangan Sistem.	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	8
2.2.2 Pemodelan Sistem	9
2.2.3 Teknologi Web	17
2.2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan	21
BAB III	25
METODOLOGI	25

3.1	Alur Pengajuan Magang	25
3.2.	Alur Magang	26
3.2	Deskripsi Detail Alur Magang	27
3.2.1	Deskripsi Pengajuan Magang	27
3.2.2	Deskripsi Alur Pelaksanaan Magang	27
BAB IV		30
PEMBAHASAN		30
4.1	Pelaksanaan Magang	30
4.2	Analisis Kegiatan	41
4.2.1	Analisis Penerapan Rancangan	41
4.2.2	Analisis Tentang Proyek yang Dikerjakan	41
4.2.3	Analisis Hasil Pekerjaan	42
4.2.4	Analisis Aktivitas Kerja Tim yang Mengerjakan Proyek	43
BAB V		44
PENUTUP		44
4.1	Kesimpulan	44
4.2	Saran	44
4.2.1	Saran untuk Perusahaan	44
4.2.2	Saran untuk Mahasiswa/Mahasiswi yang Melaksanakan Kerja Praktek (KP) Selanjutnya	45
DAFTAR PUSTAKA		46
LAMPIRAN		47
	Gambar aktivitas kegiatan	47
	Gambar desain men-menu yang selesai di buat....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Operator Aritmatika	18
Tabel 2. Tag HTML dan Fungsi.....	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Pengajuan Magang	25
Gambar 2. Alur Pelaksanaan Magang	26
Gambar 3. Logbook Kegiatan Minggu ke-1	30
Gambar 4. Logbook Kegiatan Minggu ke-2	31
Gambar 5. Logbook Kegiatan Minggu ke-3	32
Gambar 6. Logbook Kegiatan Minggu ke-4	33
Gambar 7. Logbook Kegiatan Minggu ke-5	34
Gambar 8. Logbook Kegiatan Minggu ke-6	35
Gambar 9. Logbook Kegiatan Minggu ke-7	36
Gambar 10. Logbook Kegiatan Minggu ke-8	37
Gambar 11. Logbook Kegiatan Minggu ke-9	38
Gambar 12. Logbook Kegiatan Minggu ke-10	39
Gambar 13. Logbook Kegiatan Minggu ke-11	40
Gambar 14. Logbook Kegiatan Minggu ke-12	41
Gambar 15. Logbook Kegiatan Minggu ke-13	42
Gambar 16. Logbook Kegiatan Minggu ke-14	43
Gambar 17. Logbook Kegiatan Minggu ke-15	44
Gambar 18. Logbook Kegiatan Minggu ke-16	45

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi saat ini penggunaan komputer sebagai salah satu alat teknologi informasi sangat dibutuhkan keberadaannya hampir di setiap aspek kehidupan. Sistem informasi dan teknologi komputer berkembang sangat pesat sejalan dengan besarnya kebutuhan terhadap informasi. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, semakin banyak media telekomunikasi yang dimanfaatkan untuk kegiatan pemasaran, dan bahkan diantaranya dapat memfasilitasi komunikasi secara dua arah. Salah satu bentuk teknologi informasi yang sering dimanfaatkan sebagai media pemasaran saat ini adalah internet.

Sistem Informasi dibuat untuk mempermudah dalam pengelolaan dan penyimpanan data maka dapat menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat. Adanya sistem informasi yang tepat dan akurat dapat mengurangi terjadinya kesalahan yang tidak diinginkan sehingga dapat meningkatkan kinerja yang lebih efisien dan kecepatan operasional instansi.

CV. Dewi Media Lestari merupakan Perusahaan yang bergerak dalam bidang penyedia souvenir dan seminar kit. pemilahan, penataan, pengumpulan dan penyimpanan segala macam bentuk barang kantor. Perkembangan CV. Dewi Media Lestari sudah mulai menggunakan sistem informasi berbasis website untuk menunjang kinerja para karyawan. Meskipun masih banyak pengelolaan yang masih dilakukan secara manual salah satunya pengelolaan dan penyimpanan data inventaris barang.

Pengelolaan dan penyimpanan data inventaris barang hanya dilakukan secara manual yaitu dengan menggunakan buku besar yang digunakan untuk mencatat barang-barang yang ada. Semua keterangan mengenai barang inventaris kantor dicatat dalam suatu buku besar, sehingga untuk catatan barang-barang di tahun-tahun sebelumnya sebagian sudah tidak ada lagi karena pengelolaan yang digunakan masih sangat sederhana.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas dapat dirumuskan sebuah permasalahan, yaitu “Bagaimana membangun sebuah sistem informasi inventaris berbasis website dengan menggunakan Qrcode sehingga dapat mempermudah perusahaan dalam pengelolaan dan penyimpanan data inventaris barang.?”

1.3 TUJUAN

Tujuan dari pembuatan website ini adalah membantu perusahaan CV.Dewi Media Lestari dalam dalam pengelolaan dan penyimpanan data inventaris barang kantor

1.4 BATASAN MASALAH

Dalam membuat tugas akhir ini diperlukan ruang lingkup atau Batasan untuk mempersempit pembahasan, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Website ini dibuat menggunakan CSS, PHP, HTML, Javascript dengan *framework* Codeigniter 3 serta database menggunakan MariaDB.
- b. Website masih berupa *prototype* yang beberapa fitur belum bisa dijalankan dengan semestinya.
- c. Sistem pada website hanya digunakan untuk mengelola dan manajemen pengelolaan dan penyimpanan data inventaris barang kantor Dalam mengembangkan aplikasi berbasis web menggunakan metode *Scrum*.

1.1 METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengambilan Data

Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan *observasi* dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.

1. Wawancara

Wawancara merupakan tahapan awal dalam mendapatkan data yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data penjualan

Target pasar dan pendapatan, serta informasi terkait bisnis yang sedang dijalankan

1. *Observasi* (Pengamatan secara Langsung)

Penulis melakukan pengamatan secara langsung yang untuk mengetahui alur kerja/bisnis yang berjalan pada Pemerintahan Kota Yogyakarta Sub Bagian Kerja Sama. Selain itu, Tujuan lain adalah untuk mengetahui secara langsung keadaan perusahaan, sehingga peneliti dapat membuat perancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

1.5.1 Metode Analisis

Analisis dilakukan menggunakan studi kepustakaan dengan mengumpulkan data serta informasi dan jurnal yang berhubungan dengan modul *inventaris Sistem*

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem.

Dalam pelaksanaan pembuatan aplikasi pengembangan modul *inventaris sistem* berbasis web pada CV.Dewi Media Lestari, maka akan dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Perencanaan

Tahapan awal dalam membangun sebuah aplikasi berbasis website memerlukan pendefinisian perkiraan kebutuhan *object* yang akan diteliti. Dalam hal ini, langkah-langkah perencanaan yaitu peka terhadap masalah yang sedang terjadi, mendefinisikan masalah, dan menentukan tujuan sistem yang akan dibangun.

2. Analisis

Tahap penelitian terhadap masalah yang dihadapi oleh target penelitian dengan tujuan untuk merancang sebuah sistem. Langkah tahap analisis adalah dengan mengidentifikasi masalah yang dilakukan dengan penelitian lebih lanjut, menyusun tim proyek untuk mengembangkan sistem, mendefinisikan kebutuhan informasi, mendefinisikan kriteria

kinerja sistem, dan membuat laporan hasil analisis. Adapun analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis teknologi, analisis pengguna, analisis informasi, dan analisis resiko.

3. Desain

Pada tahap ini, peneliti menetapkan proses dan langkah perencanaan pembuatan sistem. Mulai dari desain aplikasi yang akan dibuat, hingga menyiapkan data yang dibutuhkan untuk memberikan usulan penerapan sistem.

4. Implementasi dan Perawatan.

Perancangan sistem informasi direalisasikan kepada pengguna dan dilakukannya uji coba dengan menggunakan *user experience* untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Perawatan sistem dilakukan dengan mengecek dan memperbarui sistem yang telah ada guna untuk meningkatkan kualitas sistem dan ketahanan sistem.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Agar penyajian laporan tugas akhir ini mudah dipahami dan tertata dengan rapi, adapun struktur penulisan laporan yang saya gunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, tujuan, rumusan masalah, batasan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan mengenai tinjauan pustaka, dan dasar teori yang menjadi landasan. konsep penyelesaian masalah.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi penjelasan mengenai penjelasan objek penelitian, alat dan bahan yang digunakan serta gambaran umum terhadap objek yang dijadikan acuan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pemaparan mengenai pembahasan analisis data – data yang didapatkan dari hasil penelitian dan pengujian terhadap objek yang diambil.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi penjelasan mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan beberapa saran – saran demi lebih baiknya penelitian kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini merupakan bagian dari akhir penyusunan laporan yang berisi mengenai sumber sumber ataupun referensi yang digunakan dalam penulisan penelitian dari awal hingga akhir.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

21 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang saya lakukan tentunya tidak terlepas dari hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya sebagai perbandingan dan kajian terhadap penelitian ini. Adapun penelitian sejenis yang membahas tentang pembuatan sistem informasi berbasis website, yakni penelitian yang dilakukan oleh RINI ANJARSARI dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi barang di kantor dan Perpustakaan daerah surakarta”. Pembangunan sistem dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah hasil pengembangan sistem informasi jurusan berbasis web yang lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan pelayanan dan akses informasi. [1]

Penelitian kedua membahas tentang inventaris berbasis Qrcode oleh Kadek Agus Bisenna dan Ketut Sepdyana Kartini pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan sistem inventaris berbasis Qrcode menggunakan web service pada bidang sarana dan pasarana STMIK STIKOM INDONESIA”. Penelitian ini dilakukan untuk menuntaskan masalah lambatnya tumbuh kembang kinerja yang mengakibatkan ketergantungan pada satu orang terhadap penguasaan bidang pekerjaan spesifik yang sangat tinggi. Hasil dari penelitian ini adalah peningkatan layanan serta pengelolaan terhadap barang kantor. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan dan memberikan fasilitas kepada karyawan kantor, *decision support system*, serta mempermudah kantor dalam mengelola penyimpanan barang kantor. [2]

Dari kedua penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembuatan sistem inventaris menggunakan Qrcode dapat memberikan kemudahan terhadap perusahaan dalam penyimpanan barang kantor.

Pembuatan sistem informasi pada penelitian ini akan direalisasikan menggunakan inventaris Qrcode dalam memberikan kemudahan kepada CV.Dewi Media Lestari maupun memberikan *feedback* hingga mencapai tujuan yang diinginkan.

22 Landasan Teori

2.2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Pengertian Sistem Informasi

Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk memproses masukan kemudian saling dihubungkan untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan informasi merupakan data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga menjadi bentuk yang bernilai bagi penerimanya dan berguna dalam pengambilan keputusan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan orang yang menggunakan data tersebut. Dari dua kata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat bagi pengguna sehingga dapat mencapai tujuan tertentu [5]. Adapun sistem informasi berbasis komputer (*computer based information system*) mengacu pada sistem informasi yang dikembangkan menggunakan teknologi komputer.

2. Komponen-Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi yang berbasis komputer memiliki komponen-komponen sebagai berikut :

- a. Perangkat keras, yaitu komponen untuk melengkapi kegiatan *input*, *process*, dan *output* data.
- b. Perangkat lunak, yaitu program – program yang diberikan ke komputer.
- c. *Database*, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan agar dapat diakses dengan mudah oleh pengguna.
- d. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif
- e. Manusia, yaitu personel dari sistem informasi yang meliputi manajer, analis, programmer, dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem. [6]
- f. Qr code yaitu suatu jenis image dua dimensi yaitu menampilkan data berupa teks, dengan Qrcode pengguna dapat mengakses suatu web lebih cepat daripada harus melakukan manual, Qr code dapat didaur ulang dan digunakan kembali.

2.2.2 Pemodelan Sistem

2.2.2.1 Metode Scrum

Metode *scrum* merupakan salah satu metode pengembangan sebuah perangkat lunak yang menggunakan *agile* sebagai prinsip pendekatannya. Dengan adanya metode ini, suatu pengembangan website

akan lebih tertata rapi dan tidak berantakan sehingga alur kerjanya menjadi lebih terarah dan tidak membingungkan. Jalan tidaknya perencanaan metode *scrum* pada sebuah proyek tergantung pada kolaborasi yang dilakukan oleh seluruh anggota team. Hal ini dapat terjadi karena dalam metode *scrum*, faktor terpenting adalah kekuatan *team*. Bagaimana mereka dapat saling bekerja sama untuk mencapai tujuan proyek yang dikerjakan dengan keahlian dari masing masing anggota *team*. Dibandingkan metode yang lain, metode *scrum* dapat dikatakan lebih efisien dan fleksibel. Metode *scrum* memungkinkan terjadinya perubahan walaupun fase pengembangan sudah mulai berjalan. Artinya *client* diperbolehkan melakukan perubahan walaupun proyek sudah dikerjakan.

1. Role dalam Metode Scrum

a. Product Owner

Product owner berperan sebagai penjemabatan antara *client* dan *team development/ team scrum*. Seorang *product owner* dituntut untuk dapat memahami dengan baik pekerjaan *team scrum* agar mudah melakukan penyusunan prioritas pekerjaan yang harus dilakukan. *Product owner* merupakan orang yang memegang peranan penting dalam melakukan komunikasi dengan pihak luar terutama dengan *stakeholder* (pemegang saham). *Product owner* bisa dikatakan sebagai pihak yang memegang tanggung jawab penuh atas keseluruhan pekerjaan yang nantinya akan dijalankan. Ialah yang memberikan arahan kepada anggota *team*nya dan juga berusaha untuk memastikan bahwasannya apa yang dikerjakan akan berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

b. Scrum Master

Scrum Master adalah orang yang berperan penting untuk memastikan agar para *team* fokus untuk mengerjakan proyeknya dan tidak teralihkan dengan kepentingan lain. *Scrum master*

memiliki tanggung jawab untuk mencegah hal hal yang dapat menghambat kinerja *team*. Tidak hanya itu, *scrum master* juga membantu para anggota *development* untuk memahami konsep dan implementasi perencanaan yang telah disusun berdasarkan proyek yang akan dijalankan. *Scrum master* yang baik setidaknya juga dapat membuat suasana dan situasi yang kondusif serta dapat dikendalikan agar para *team* dapat saling bekerja sama dengan baik untuk mencapai tujuan/ *goals*.

c. *Team Scrum / Development Team*

Team scrum merupakan anggota yang berperan untuk menjalankan kerangka kerja dari metode *scrum* yang telah dirancang. Merekalah yang bertugas untuk mengembangkan proyek berdasarkan prioritas pekerjaan yang telah disusun. Agar tujuan/ *goals* dapat tercapai dengan maksimal, perlu adanya pembagian *jobdesk* sesuai dengan keahlian masing masing. Misalnya bagian pengujian, pembuatan desain UI/UX, analisis, penyusunan program dan lain lain. Para anggota *team* bekerja sama untuk saling berkolaborasi, berkontribusi dalam menyelesaikan daftar pekerjaan yang telah dirancang.

2. Aktivitas-aktivitas dalam Penerapan Metode *Scrum*

a. *Product Backlog*

Tahap yang harus dilakukan dalam penerapan metode *scrum* untuk menyusun daftar antrean pekerjaan dalam pengerjaan sprint dengan mengurutkannya berdasarkan prioritas. Dengan adanya daftar antrean pekerjaan ini akan memudahkan team untuk mengetahui hal hal apa saja yang harus dikerjakan sepanjang sprint yang telah ditentukan. Antrean pekerjaan ini bersifat fleksibel sehingga bisa jadi akan mengalami perubahan kapanpun. Hal ini memungkinkan terjadinya pengurangan antrean pekerjaan, penambahan, mengubah urutan pekerjaan dan sebagainya.

b. *Sprint Backlog*

Sprint Backlog adalah tahapan dalam metode *scrum* yang berisi kumpulan item *product backlog* yang telah dipilih dengan menambahkan rencana detail pekerjaan di dalamnya untuk mencapai tujuan *sprint* yang telah ditetapkan. *Sprint* merupakan durasi waktu untuk mengembangkan sebuah produk. Adapun *sprint backlog* ini merupakan hasil dari apa yang telah disusun pada tahapan *sprint planning meeting*. Dengan adanya *sprint backlog* ini diharapkan dapat memudahkan pembagian *jobdesk* kepada para team *scrum* karena dalam proses ini telah tersusun bagian bagian yang lebih kecil.

c. *Sprint Planning Meeting*

Daily scrum adalah pertemuan harian yang dilakukan oleh *team* guna untuk melaporkan pekerjaan pekerjaan yang telah dilakukan sebelumnya dan memberikan paparan mengenai kendala apa saja yang telah dilalui. Dengan *daily scrum* ini kita dapat meninjau progres masing masing anggota *team* dalam rangka untuk mencapai tujuan *sprint*.

d. *Sprint Retrospective*

Sprint Retrospective merupakan tahapan terakhir di akhir *sprint*. Proses ini dilakukan setelah selesai melakukan *sprint review*. Dalam proses ini, *team development* diberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi terhadap diri mereka sendiri. Disini sesama *team* dapat melakukan evaluasi kinerjanya serta melakukan perencanaan agar kinerja kedepannya lebih baik dan terjadi peningkatan kualitas.

e. *Sprint Review*

Sprint review merupakan tahapan dalam metode *scrum* yang dilakukan di akhir *sprint*. Dalam proses ini, *team development* akan memaparkan hasil yang telah dikerjakan

sepanjang *sprint*. Tidak hanya itu mereka juga menjelaskan kendala apa yang dihadapi dan bagaimana cara menyelesaikannya sepanjang *sprint*. Demi hasil yang lebih baik, pihak luar khususnya pihak *stakeholder*/ pemegang saham dan *product owner* berhak untuk memberikan *feedback*/ umpan balik maupun *review* dari apa yang telah disampaikan oleh *team development*. Setelah memberikan *feedback*, *stakeholder* dan *product owner* akan saling berkolaborasi dalam memperbaharui *product backlog* apabila dirasa perlu dilakukan perubahan. [7]

2.2.2.2 UML (*Unified Modeling Language*)

Unified Modeling Language atau yang lebih dikenal dengan UML merupakan sebuah metode pengembangan sistem yang dapat memvisualisasikan dan mendokumentasi elemen dalam setiap sistem informasi. Dengan adanya *Unified Modeling Language*(UML) ini, para pengembang aplikasi akan lebih mudah untuk melakukan perancangan sistem yang akan dibangun karena UML memiliki sifat yang berorientasi pada objek. [8]

1. Fungsi dan Tujuan Penggunaan UML

Dengan adanya pemanfaatan UML pada pembangunan sebuah proyek website, para *developer* akan dapat mengetahui informasi secara lengkap dan detail mengenai penyusunan program yang akan dijalankan. Tak hanya itu, UML bahkan juga dapat membantu menerjemahkan dan membaca alur sebuah program serta menginterpretasikan kembali program tersebut ke dalam bentuk diagram. Sehingga dapat dikatakan bahwasannya UML dapat berfungsi sebagai sebuah cetak biru atau yang lebih dikenal dengan *blue print*. Adapun tujuan utama dari penggunaan UML adalah sebagai berikut:

- a.* Menerjemahkan bahasa pemrograman ke dalam bentuk bahasa pemodelan yang lebih mudah dipahami dengan menggunakan diagram.
- b.* Memberikan gambaran visual dari sistem yang akan dijalankan secara keseluruhan.
- c.* Menyatukan beberapa praktek terbaik dalam sebuah pemodelan sistem.
- d.* Menyediakan pemodelan sistem yang siap untuk diterjemahkan ke dalam bentuk kode program.

2.

Model Diagram UML

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan salah satu diagram pada *Unified Modelling Language*(UML) yang dapat memberikan gambaran mengenai interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dirancang. Dengan adanya *Use Case Diagram* kita dapat mengetahui fungsi dan layanan apa saja yang disediakan oleh sistem kepada pengguna(*user*). Adapun komponen yang terdapat dalam *Use Case Diagram* yaitu terdiri dari aktor, sistem dan *use case* itu sendiri. [9]

b. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan model diagram UML yang mengilustrasikan alur kerja ataupun rangkaian aktivitas dari setiap prosedur yang dijalankan dalam sebuah sistem. Dengan menggunakan diagram *activity* ini, *developer* akan lebih mudah dalam memahami alur bisnis dari sistem yang akan dibangun secara keseluruhan. [10]

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan salah satu model diagram UML yang sering digunakan untuk mengilustrasikan skenario untuk

menjelaskan perilaku dalam setiap rangkaian prosedur yang terdapat dalam sebuah sistem sebagai respons dari suatu proses kegiatan dengan mengeluarkan sebuah *output* tertentu. Selain itu *sequence diagram* juga dapat memberikan gambaran mengenai interaksi antar objek yang terdapat dalam sebuah sistem, sehingga dengan menggunakan diagram ini, *developer* akan lebih mudah dalam memahami alur komunikasi yang terjadi antara objek satu dengan objek lainnya. [11]

d. Class Diagram

Class Diagram merupakan model diagram UML yang digunakan untuk memvisualisasikan atau memberikan gambaran struktur kelas dalam sebuah sistem maupun perangkat lunak dengan menunjukkan setiap kelas dan atribut serta memberikan penjelasan mengenai hubungan yang terjadi dalam struktur kelas tersebut. [11] Dengan adanya diagram ini, *developer* akan lebih mudah dalam memahami konsep umum dari skema aplikasi website yang dibangun karena bagan yang dibuat lebih terperinci dan lebih spesifik.

2.2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan sebuah model yang dapat memberikan gambaran mengenai hubungan ataupun relasi antar suatu data dengan data lainnya dalam suatu basis data yang didasarkan atas objek – objek dasar data. Dengan menggunakan ERD ini, keperluan untuk merancang dan mendesain database dalam sebuah sistem akan menjadi lebih mudah dibaca oleh seorang *developer*. [12]

1. Komponen Penyusun ERD

a. Entitas

Entitas merupakan salah satu komponen penyusun ERD yang berisi sekumpulan objek yang mewakili sesuatu yang nyata yang

diidentifikasi secara unik dan berbeda antar satu dengan yang lain. Pada umumnya simbol dari sebuah entitas digambarkan dalam bentuk persegi panjang yang didalamnya terdapat objek berupa atribut. Adapun entitas terdiri atas entitas kuat dan entitas lemah. Entitas lemah digambarkan dengan bentuk persegi panjang yang didalamnya terdapat persegi panjang lagi yang lebih kecil. Entitas kuat merupakan sebuah entitas yang berdiri sendiri dan tidak tergantung pada entitas lain. Sedangkan entitas lemah merupakan entitas yang bergantung dengan entitas lain. Entitas lemah tidak dapat berdiri sendiri. Artinya entitas ini muncul karena adanya entitas lain.

b. Atribut

Atribut merupakan sebuah elemen dalam ERD yang digunakan untuk mendefinisikan dan mendeskripsikan karakteristik pada setiap entitas yang ada. Atribut ini digambarkan dengan bentuk simbol elips. Atribut kunci (*key*) merupakan hal yang dapat menjadi pembeda antara entitas satu dengan entitas lainnya.

c. Relasi

Relasi adalah komponen yang terdapat dalam ERD yang berfungsi sebagai definisi dari sebuah hubungan antara beberapa entitas yang berasal dari sekumpulan entitas yang tak sama. Adapun simbol yang digunakan untuk mewakili elemen ini yaitu berupa bentuk belah ketupat

d. Garis

Garis merupakan elemen yang menghubungkan antar atribut yang berfungsi untuk menunjukkan relasi antar sebuah entitas dalam suatu pemodelan sistem ERD. [13]

2.2.3 Teknologi Web

2.2.3.1 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan Bahasa pemrograman yang digunakan *programmer* untuk membuat dan mengembangkan suatu halaman website dengan kumpulan – kumpulan *syntax* yang berada di dalam kode HTML. Bersifat *server side*, artinya akses program dijalankan di server kemudian hasil dikirimkan ke *browser* dan *client* tidak bisa mengakses program tersebut. Bahasa Pemrograman PHP dijalankan pada web server salah satunya phttpd, fhttpd, dan apache serta dapat dihubungkan dengan *database*, beberapa *database* yang mendukung menggunakan PHP ada database MySQL, SQL server, dan Oracle serta bisa digunakan di berbagai macam sistem operasi Linux, Windows, Unix, dan Macintosh. PHP saat ini sudah mencapai versi 5.0 dengan *scripting* yang disediakan PHP gratis dan bebas (bersifat *open-source*) dapat diunduh di situs resmi <http://www/php.net>.

Script yang berisi kode – kode diletakkan di bagian body HTML dengan ditandai tag pembuka dan penutup. Untuk tag yang berada di *Scripting* atau *syntax* pada Bahasa Pemrograman PHP menggunakan tag – tag yang biasa digunakan secara umum ada `<?php...?>` dan `<script language = "PHP"> ... </script>`. Selain dua tersebut ada 2 tag yang dapat digunakan yaitu tag `<? ... ?>` digunakan ketika konfigurasi file dan tag `<% ... %>` untuk user yang terbiasa menggunakan *Active Server Pages* (ASP). Script PHP sudah dapat berjalan tanpa harus melibatkan web server atau *browser*.

Dalam mempermudah menggunakan Bahasa pemrograman PHP, PHP dapat digunakan struktur *control* dan operator matematika. Ada beberapa kondisi pada dalam kode PHP :

1. Statement *if*, yang digunakan untuk menunjukkan suatu kondisi.
2. Statement *if ... else*, digunakan Ketika menginginkan dua percabangan.
3. Statement *while*, digunakan untuk melakukan perulangan pada suatu kondisi.
4. Statement *for*, digunakan untuk perulangan yang berdasarkan inisialisasi awal, akhir/kondisi.

Di PHP juga terdapat aritmatika yang mempermudah programmer menggunakan operand dan operator pada PHP. Operator yang dapat digunakan seperti pada tabel 1.0 berikut. [14]

Tabel 1. Operator Aritmatika

No	Operator	Nama Operasi
1	+	Positif
2	-	Negative
3	+	Tambah
4	-	Kurang
5	=	Kali
6	/	Bagi
7	%	Modulo

2.2.3.2 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

HTML (*Hyper Text Markup Language*) merupakan Bahasa *scripting* atau *markup* yang digunakan untuk membuat struktur suatu halaman web secara online. HTML dapat diakses pada komputer *client* yang dijalankan dengan Bahasa *scripting* lainnya. Elemen HTML ditulis pada dalam tag seperti ini < >, yang terdapat pada dalam tag yaitu terdiri dari <html>, <head>, dan <body>, tag tersebut dilengkapi dengan tag pasangannya </html>, </head>, </body>. Tag pada HTML ditutup dengan menggunakan garis miring pada dalam tag (</....>). [15]

Beberapa tag HTML dan fungsinya akan dijelaskan pada tabel 2.0 sebagai berikut :

Tabel 2. Tag HTML dan Fungsi

No	Tag HTML	Fungsi
1	<html> </html>	Memberitahu bahwa halaman web di buat dengan HTML.
2	<head> </head>	Kepala Halaman.
3	<title > </title>	Mendefinisikan judul yang tidak ditulis di halaman web (hanya di source code saja).
4	<body> </body>	Isi halaman.
5	 	Menampilkan isi huruf cetak tebal pada tag.
6	<i> </i>	Menampilkan isi huruf cetak miring pada tag.
7	 	Membatasi <i>list</i> tidak runtut.
8	 	Membatasi <i>list</i> yang runtut.
9		Mengawali <i>list</i> .
10	 	Pindah baris.
11	<p>	Mengawali sebuah paragraf.
12		Mendefinisikan sebuah gambar.
13		Mendefinisikan sebuah hyperlink.

2.2.3.3 CSS (*Cascading Style Sheets*)

CSS (*Cascading Style Sheets*) merupakan Bahasa pemrograman desain web. CSS merupakan *Stylesheet Language* yang terdapat pada salah satu komponen dalam membuat website. CSS digunakan untuk mengatur dan membuat halaman HTML agar dinamis, terstruktur, dan seragam sehingga CSS ini sangat penting dalam *debugging*, perbaikan dan perawatan website. Dengan menggunakan CSS dapat

memberikan warna, ukuran, dan *formatting* pada halaman website agar terlihat cantik dan menarik pada halaman yang berbeda.

Dengan seiring perkembangan zaman CSS tidak hanya dapat mendesain halaman HTML saja bahkan bisa digunakan untuk semua jenis dokumen XML yang termasuk SVG dan XUL. Di dalam dokumen XML terdiri dari bagian – bagian disebut dengan node – node :

1. *Root Node*, Mencakup keseluruhan dokumen.
2. *Element Node*, *tag* pembuka dan *tag* penutup atau *tag* tunggal elemen kosong.
3. *Attribute Node*, nama dan nilai pada *tag* awal atau *tag* tunggal.
4. *Text Node*, Isi dari sebuah elemen yang ditulis antara *tag* pada *element node*.
5. *Comment Node*, baris yang tidak dieksekusi parser
6. *Processing Instruction Node*, perintah pengolah yang diawali dengan <? Dan diakhiri ?>
7. *Name Space Node*, mendeklarasi *namespace*.

Website yang dibuat dengan CSS akan lebih cepat dalam menampilkan halaman dibandingkan dengan tabel HTML karena CSS sendiri memiliki ukuran file yang kecil biasanya file CSS digunakan secara terpisah (*External Stylesheet*), Penulisan kode biasanya dilakukan sekali dan dapat dipanggil beberapa kali, oleh karena itu CSS banyak digunakan oleh programmer untuk mendesain halaman yang akan ditampilkan. Saat ini versi CSS sudah berada di versi yang ketiga.

2.2.3.4 JavaScript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang sering digunakan dengan *scripting* yang bekerja pada *client – side programming*. *Script* pada java dimasukkan ke kode HTML menggunakan elemen yang ditaruh pada bagian *head* atau *body*. Kelebihan javascript salah satunya adalah tidak memerlukan *compiler* sehingga mempermudah *user* dalam membuat *game*, animasi serta website yang interaktif

melalui *browser* lalu secara otomatis memiliki *engine* yang bisa mengartikan keseluruhan kode pada javascript.

Dalam hal penulisan javascript dibagi menjadi dua yaitu, *internal* dimana *text* javascript ditulis dibagian file HTML dengan menggunakan elemen `<script>....</script>`, dan *eksternal* javascript yang diberi nama dengan ekstensi file .js. Terdapat beberapa *statement* pada javascript yang pertama bersifat *case* sensitif dimana huruf besar dan kecil sangat berpengaruh pada penulisan, mengakhiri baris tiap *statement* menggunakan semicolon, dan terdapat blok pada *statement* yang ditandai dengan kurung kurawal pada awal blok, blok ini akan dieksekusi secara bersamaan oleh *browser*.

2.2.4 Perangkat Lunak yang Digunakan

2.2.4.1 CodeIgniter

CodeIgniter atau yang biasa disebut CI pertama kali dirilis pada tanggal 28 Februari 2006 merupakan salah satu *open-source framework* PHP yang digunakan *programmer* dalam membuat dan mengembangkan website secara dinamis, sederhana, dan sistematis dengan model MVC (*Model – View – Controller*). *Controller* berhubungan dengan *browser* secara langsung seperti menerima serta membalas *request* dari *browser*, *View* berhubungan dengan tampilan *user* pada website (*frontend*), *Model* untuk menghubungkan dan memanipulasi data yang berada di database ke *controller*.

Dengan seiring berkembangnya zaman, CodeIgniter juga tidak ingin tertinggal dengan *framework – framework* PHP lainnya oleh karena itu CodeIgniter mulai mengembangkan *framework*-nya sehingga memiliki versi terakhir yang stabil yaitu versi 3.1.11. CodeIgniter banyak digunakan oleh programmer di Indonesia karena CodeIgniter mempunyai beberapa kelebihan yaitu ukuran yang kecil, menyediakan kemudahan dalam mengembangkan website salah satunya disediakan berbagai macam *library*, selain itu juga banyaknya komunitas CI yang dapat memudahkan programmer dalam mendapatkan informasi – informasi mengenai teknologi.

2.2.4.2 XAMPP

XAMPP adalah web server yang sering digunakan untuk mengelola website yang sedang dibangun atau dibuat dengan memiliki server sendiri yaitu *localhost*. *localhost* hanya bisa di akses di komputer masing – masing karena *localhost* tidak terhubung dengan jaringan internet atau bisa dikatakan secara *offline*. XAMPP sendiri terdiri dari Apache yang merupakan server nya, MySQL yang digunakan untuk menjalankan *database*, Filezilla yang merupakan FTP (*File Transfer Protocol*) yang digunakan untuk mengirim file ke komputer lain, Mercury yaitu *mail server* bawaan dari xampp ini berguna untuk mengelola email, dan yang terakhir ada Tomcat biasanya untuk menjalankan JSP (*Java Server Pages*). Dalam mengembangkan website dengan menggunakan PHP biasanya *programmer* hanya mengaktifkan Apache dan MySQL.

2.2.4.3 MySQL

MySQL diciptakan pada tahun 1979 oleh Michael Monty yang mengembangkan sebuah sistem *database* yang diberi nama UNIREG dibawah perusahaan TcX. Kemudian ditahun 1994 dikembangkan menjadi mSQL (miniSQL) tetapi performanya kurang sehingga Michael Monty bekerja sama pada David untuk mengembangkan mSQL tersebut sehingga pada bulan Mei tahun 1995 dirilis RDBMS yang dinamakan MySQL AB. MySQL AB yang merupakan perusahaan komersial di Swedia yang didirikan oleh David Axmark, Allan Larsson, dan satu orang Finlandia Michael Monty memiliki hak cipta atas *code* pada MySQL.

MySQL termasuk *Database Management System* (DBMS) merupakan salah satu implementasi dari *Relational Database Management System* (RDBMS) yang digunakan untuk mengelola dan menyimpan data. MySQL merupakan salah satu DBMS yang banyak digunakan oleh programmer web karena memiliki kelebihan yaitu gratis, *open – source*, berlisensi GNU *General Public License* (GPL) serta banyak komunitas atau forum diskusi. Mengakses MySQL menggunakan jaringan yang sering digunakan dalam aplikasi yang bersifat *multi user* dimana setiap *user*

bebas menggunakan tetapi tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat *closed source* atau komersial.

MySQL memiliki arsitektur sistem yang dikenal dengan arsitektur tiga skema (*three-schema architecture*) untuk mengakses secara fleksibel yaitu Sistem Tunggal (*Stand Alone*) yang ditempatkan pada satu server yang sama, Sistem Tersentralisasi (*Centralized System*) dengan sistem terpusat yang tidak berinteraksi dengan server lain, Sistem *Client Server* digunakan untuk menutupi kelemahan pada *Centralized System* sehingga membuat data server lebih efisien.

2.2.4.4 Bootstrap

Bootstrap dengan nama awal Twitter *Blueprint* merupakan sebuah *framework* yang digunakan dalam CSS untuk mendesain *layout* website menjadi *responsive*. Dengan adanya bootstrap membuat halaman website dapat menyesuaikan ukuran layer pada tablet, desktop maupun ponsel. Untuk mempercepat pembangunan website bootstrap sendiri memiliki semua jenis HTML dan template layout berbasis CSS, dapat digunakan untuk *grid*, *carousel* gambar, tombol, navigasi serta komponen – komponen yang terdapat pada website.

Bootstrap dibuat oleh Mark Otto dan Jacob Thornton sebagai awal untuk konsistensi *internal* pada twitter. Bootstrap mulai dikembangkan dari tahun 2011 sampai saat ini memiliki versi keempat yang digunakan sebagai standarisasi pada halaman website. Untuk bootstrap sendiri sudah mendukung untuk digunakan pada *web browser* seperti Google Chrome, Internet Explorer, Opera, Firefox dan Safari pada apple.

2.2.4.5 Sublime Text

Sublime Text adalah salah satu perangkat lunak berupa *text editor* yang sering digunakan untuk menulis *code – code* program dalam mengembangkan atau membuat website. Fitur dari sublime salah satunya *sublime – packages* yang terdiri dari *plugin – plugin* juga merupakan salah satu keunggulan dari sublime text dalam mempermudah *programmer* mengembangkan kode program. Plugin yang disediakan

sublime bisa di install terlebih dahulu serta beberapa plugin yang disediakan diberikan secara gratis.

Sublime text merupakan program komputer yang menyediakan fasilitas dalam membangun perangkat lunak atau yang biasa disebut *Integrated Development Environment* (IDE). *Text Editor* berbasis python memiliki fasilitas dalam membangun website yaitu, sebagai *editor*, *debugger* yang digunakan untuk mencari kesalahan dari program yang dibuat, *Compiler* untuk mengecek *syntax*, dan *Linker* yang digunakan untuk menyatukan data binary.

METODOLOGI

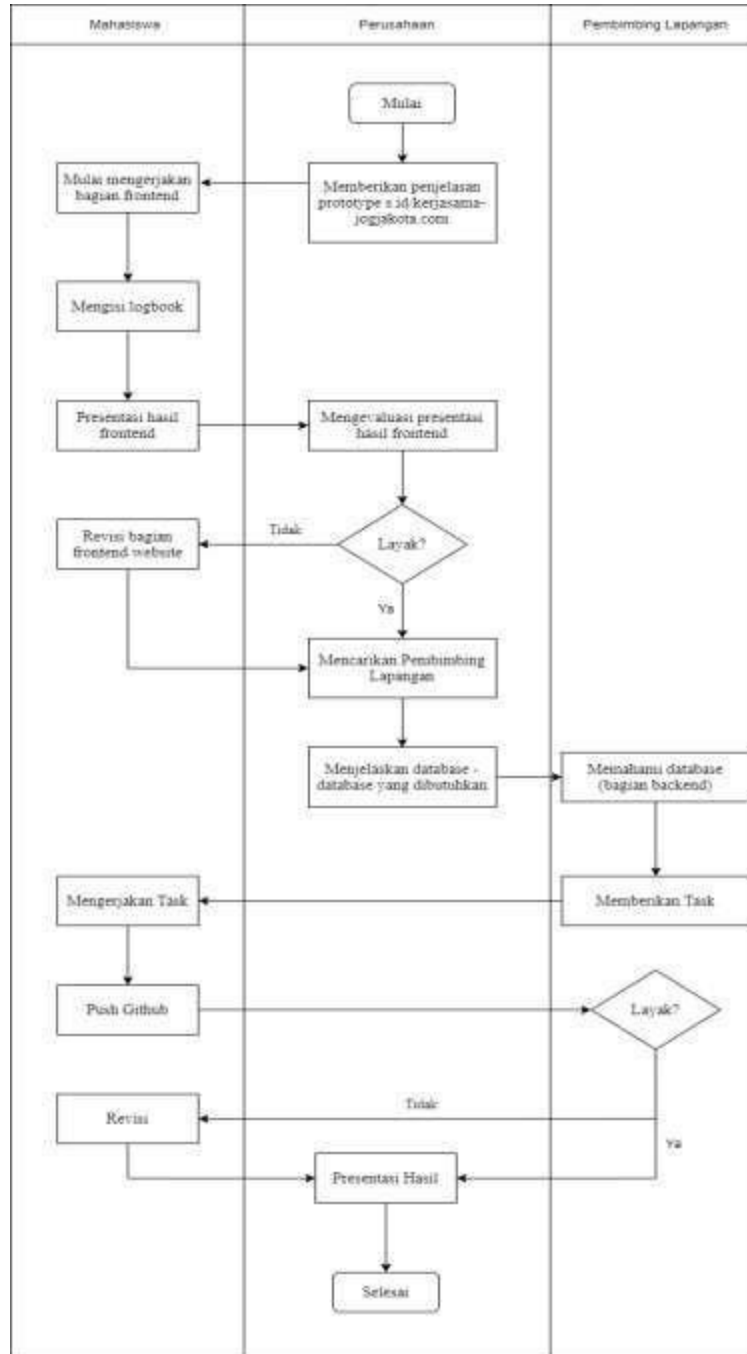
3.1 Alur Pengajuan Magang

[illegible]

25

3.2. Alur Magang

Adapun alur magang di CV.Dewi Media Lestari digambarkan pada *flowchart* di bawah ini



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Magang

3.2 Deskripsi Detail Alur Magang

3.2.1 Deskripsi Pengajuan Magang

1. Mahasiswa mulai mencari tempat magang berdasarkan syarat dari program studi D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta apakah sesuai atau tidak.
2. Jika sesuai mahasiswa mulai membuat proposal pengajuan magang yang sudah ada format dari prodi.
3. Proposal yang sudah dibuat mahasiswa akan dievaluasi prodi.
4. Jika layak dan prodi menyetujui, mahasiswa mengajukan surat pengantar magang terlebih dahulu sebagai syarat untuk melengkapi kebutuhan proposal yang akan diserahkan ke perusahaan.
5. Prodi akan menunjuk dosen pembimbing magang.
6. Surat Pengantar Magang sudah dikirim prodi, surat pengantar magang ini akan dimasukkan ke dalam lampiran pada proposal yang terdiri dari CV, Transkrip Nilai, Surat Pengantar Magang, dan Fotocopy KTP.
7. Proposal yang dikirim ke perusahaan akan dievaluasi. Jika perusahaan menyetujui mahasiswa akan mengisi syarat – syarat data kelengkapan yaitu Scan Surat SKP, Scan Identitas, Proposal yang sudah dibuat, Scan surat pernyataan bermaterai 6000, dan scan surat persetujuan dari lokasi penelitian.
8. Setelah dilengkapi mahasiswa mulai melaksanakan magang sesuai dengan SKS magang pada KRS yang diambil.

3.2.2 Deskripsi Alur Pelaksanaan Magang

1. Observasi

Tahapan pertama adalah observasi. Observasi bertujuan untuk melihat langsung perusahaan dan apa yang akan dikerjakan saat magang. Magang dilakukan setelah pihak perusahaan menyetujui proposal pengajuan magang yang diajukan mahasiswa. Setelah disetujui pihak perusahaan akan mengadakan pertemuan secara online melalui google *meet* dan bertemu di

kantor. Perusahaan menunjukan *prototype* yang akan dikerjakan oleh tim magang. Pada tahap ini, tim magang diberikan kesempatan untuk mengambil proyek ini atau tidak, jika setuju, maka magang dijalankan, jika tidak setuju, maka mahasiswa mencari tempat magang lain.

2. Analisis

Tahapan Kedua adalah analisis masalah yang ada di CV.Dewi Media Lestari. Analisis dilakukan dengan melakukan *observasi* secara langsung dan wawancara. Adapun analisis yang digunakan yaitu analisis proses alur bisnis CV.Dewi Media Lestari, analisis *software* atau teknologi yang dibutuhkan, analisis pemodelan rancangan aplikasi, dan analisis resiko.

3. Desain Mockup Interface

Tahapan ketiga adalah membuat desain *mockup* website. Desain *mockup interface* dilakukan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan atau diinginkan oleh perusahaan. Desain dilakukan menggunakan figma yang kemudian didemokan kepada penanggung jawab magang yang ada di pemerintahan. Jika desain diterima maka akan diimplementasikan menggunakan *source code*. Jika terjadi revisi maka akan dikembalikan ke tim untuk mendesain ulang atau merevisi desain sesuai keinginan perusahaan.

4. Implementasi Frontend

Tahapan keempat adalah implementasi *frontend*. Tahap ini akan dilakukan implementasi *mockup interface* yang telah dibuat kedalam bentuk *source code*. Bahasa yang digunakan dalam membuat desain aplikasi ini adalah dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework yang digunakan adalah CodeIgniter 3.

5. Database dan Backend

Tahapan selanjutnya adalah membuat database untuk penerapan *backend*. Tahapan ini dilakukan setelah tahap implementasi *frontend* telah disetujui oleh perusahaan. Pada tahapan ini saya membuat database

menggunakan Xampp dan database MySQL. Bahasa yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter 3.

6. Pengujian

Tahapan terakhir adalah pengujian. Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat ditinjau dari segi logika maupun fungsional.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Magang

Berikut *logbook* kegiatan magang di CV.Dewi Media lestari 2021

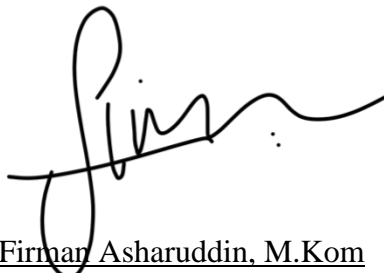
Gambar 3. Logbook Kegiatan Minggu ke-1

LOGBOOK KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR 2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA			
Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429 Nama : Dewi Media Perusahaan : Lestari Minggu ke : 1			
NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Rabu/ 1 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Import database - Update user akses example - Konfigurasi git lab - Import aplikasi master
2	Kamis/ 2 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Update code tambah menu - Update code edit menu - Update code delete menu - Update button tambah menu - Update button edit menu - Update icon sidebar - Update code tambah submenu - Update code edit submenu - Update code delete submenu - Update button tambah submenu - Update button edit submenu
3	sabtu / 4 sabtu September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Update code tambah karyawan - Ganti inputan menjadi teks area - Menambah kolom kode di tabel user - Update button edit list user - Update warna tabel position - Update warna tabel user akses - Membuat readonly pada fitur edit list user
4	Senin /8 september 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Update code fitur delete position - Update code crud fitur position - Membuat select untuk menu aktif- tidak Aktif - Update tampilan delete fitur user akses - Update tabel menu dan submenu - Update code crud fitur user akses - Menambah fitur delete di fitur developer - Update code crud fitur developer - Memberi warna pada tabel fitur developer
5	Selesa / 7 september 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Fitur crud version - Membuat Database Fitur version
6	Kamis / 9 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Fitur crud Request system - Membuat Database Request system

Tanggal 09 /September/2021

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Firman Asharuddin, M.Kom

NIK 190302315



Muhammad mariko S.Kom

Gambar 4. Logbook Kegiatan Minggu ke-2

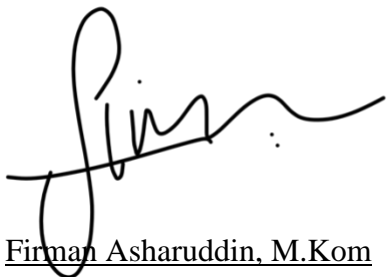
LOGBOOK KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR 2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA			
Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429 Nama : Dewi Media Perusahaan : Lestari Minggu ke : 2			
NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Senin / 13 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Ganti warna tabel invoice - Ganti warna tabel ketua penjahit - Ganti warna tabel manager marketing - Ganti warna tabel manager produksi - Ganti warna tabel supervisor rtm produksi - Ganti warna tabel accounting - Ganti warna tabel cutting - Ganti warna tabel designer - Ganti warna tabel gaji - Ganti tanggal otomatis tbl version

2	Selasa / 14 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Pagination pada fitur menu - Membuat Pagination pada fitur submenu - Membuat Pagination pada fitur purchasing - Membuat Pagination pada fitur user akses
3	Rabu / 15 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Pagination pada fitur karyawan - Membuat Pagination pada fitur position - Membuat Pagination pada fitur version - Membuat Pagination pada fitur gaji - Membuat search pada fitur menu - Membuat search pada fitur Submenu - Membuat search pada fitur position - Membuat search pada fitur user akses - Membuat search pada fitur karyawan
4	Kamis / 18 september 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Pagination pada fitur penawaran - Membuat Pagination pada fitur persediaan - Membuat Pagination pada fitur produk - Membuat search pada fitur accounting - Membuat search pada fitur ketua penjahit - Membuat search pada fitur manager marketing - Membuat search pada fitur setting - Membuat crud pada fitur user login history
5	Senin / 20 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Pagination pada fitur request sistem - nonton tutorial cara bikin fitur search - membuat pagination pada fitur desainer

Tanggal 20/ September / 2021

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Firman Asharuddin, M.Kom

NIK 190302315



Muhammad mariko S.Kom

Gambar 5 Logbook Kegiatan Minggu ke-3

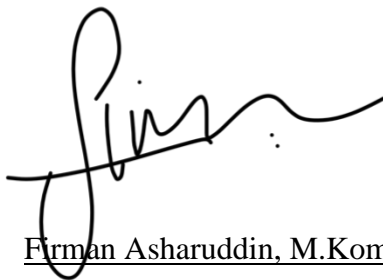
LOGBOOK KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR 2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA			
Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429 Nama : Dewi Media Perusahaan : Lestari Minggu ke : 3			
NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Selasa / 21 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Ganti Warna Tabel fitur jam kerja - Membuat search dan pagination fitur Item - Membuat search dan pagination fitur K. penjahit - Membuat search dan pagination fitur partnership - Membuat search dan pagination fitur parsediaan - Membuat search dan pagination fitur produk
2	Rabu / 22 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membenari kodingan error di fitur karyawan - Membuat upload file pada fitur version - Membuat pagination pada fitur citlog request
3	Kamis / 23 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Ganti warna tabel pada fitur role - Membuat upload file pada fitur order item - Membuat upload file pada fitur order item kategori

4.	Sabtu / 25 september 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Latihan mengelola database dengan query - Latihan menggunakan operator SELECT & FROM - Latihan menggunakan operator ALTER & DROP - Latihan menggunakan operator WHERE - Latihan menggunakan operator ADD - Latihan menggunakan operator UPDATE - Latihan menggunakan operator IS NOT NULL - Latihan menggunakan operator IS NULL - Latihan menggunakan operator COUNT(*) - Latihan menggunakan operator OR - Latihan menggunakan operator ORDER BY - Latihan menggunakan operator LIMIT - Latihan menggunakan operator AND - Latihan menggunakan operator WHERE NOT - Latihan menggunakan operator LIKE
5	Senin / 30 September 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Latihan mengelola database dengan query - Latihan menggunakan operator AS - Latihan menggunakan operator GROUP BY - Latihan menggunakan operator HAVING - Latihan menggunakan operator ADD - Latihan menggunakan operator DESC - Latihan menggunakan operator ASC - Latihan menggunakan operator IN - Latihan menggunakan operator NOT IN - Latihan menggunakan operator EXISTS - Latihan menggunakan operator NOT EXISTS - Latihan menggunakan operator VALUE

Tanggal 30/ September / 2021

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Firman Asharuddin, M.Kom

NIK 190302315



Muhammad mariko S.Kom

Gambar 6. Logbook Kegiatan Minggu ke-4

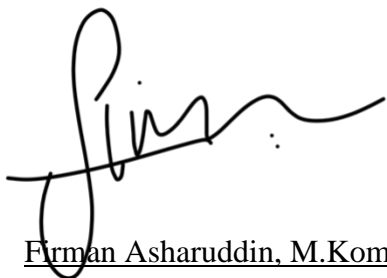
LOGBOOK KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR 2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA			
Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429 Nama : Dewi Perusahaan : MediaLestari Minggu ke : 4			
NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Selasa / 2 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat database untuk fitur order pengiriman - Membuat controller untuk fitur order pengiriman - Membuat Model untuk fitur order pengiriman - Membuat View untuk fitur order pengiriman - Membuat Tambah data untuk fitur order pengiriman
2	Rabu / 3 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Edit data untuk fitur order pengiriman - Membuat Upload File untuk fitur order pengiriman - Membuat Hapus data untuk fitur order pengiriman - Belajar menggunakan Fitur terbaru Git Lab
3	Kamis / 4 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Fitur Pagination di menu order pengiriman - Membuat Fitur search di menu order pengiriman - Membuat fitur klik image.

4.	Jumat / 05 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat menu inventaris - Membuat database menu inventaris - Membuat controller,model,dan view - Menampilkan tabel menu inventaris. 	
5	Sabtu / 06 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing 	

Tanggal 05 / Oktober / 2021

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Firman Asharuddin, M.Kom
NIK 190302315



Muhammad mariko S.Kom

Gambar 7. Logbook Kegiatan Minggu ke-5

LOGBOOK KEGIATAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR
2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK
INFORMATIKA

Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429
Nama : Dewi
Perusahaan : MediaLestari
Minggu ke : 5

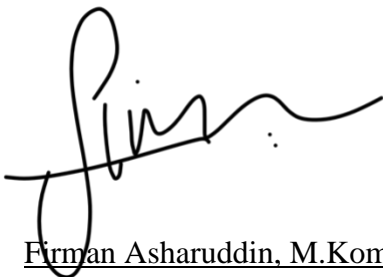
NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Senin / 11 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan data menu inventaris_kategori - Menampilkan data menu inventaris_peminjaman - membuat tabel menu inventaris_kategori - membuat tabel menu inventaris_peminjaman
2	Selasa / 12 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - membuat tabel inventaris - membuat tabel menu inventaris_kategori - membuat tabel menu inventaris_peminjaman
3	Rabu / 13 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - membuat crud menu inventaris - membuat crud menu inventaris_kategori - membuat crud menu inventaris_peminjaman
4	kamis / 14 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - membuat upload Image menu inventaris - membuat upload Image menu inventaris_peminjaman - membuat pagination/search menu inventaris

5	Sabtu / 16 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat pagination/search menu inventaris_peminjaman - Membuat menu pagination/search menu inventaris_kategori.
---	-------------------------	---------------	--

Tanggal 17 / Oktober / 2021

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Firman Asharuddin, M.Kom

NIK 190302315



Muhammad mariko S.Kom

Gambar 8. Logbook Kegiatan Minggu ke-6

LOGBOOK KEGIATAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR
2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK
INFORMATIKA

Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429
Nama : Dewi
Perusahaan : MediaLestari
Minggu ke : 6

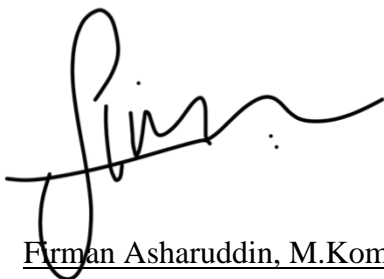
NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Senin / 18 Oktober 2021	Rizki Saputra	Sakit
2	Selasa / 19 Oktober 2021	Rizki Saputra	- Memasukkan data inventaris ke dalam sistem - Belajar Dom HTML - Belajar JQuery
3	Kamis / 21 Oktober 2021	Rizki Saputra	Sakit

4.	Sabtu / 23 Oktober 2021	Rizki Saputra	Sakit
5	Senin / 25 Oktober 2021	Rizki Saputra	- Membuat fitur search & pagination menu catalog request - Membuat fitur search & pagination menu customer - Membuat fitur search & pagination menu ketua penjajahit - Membuat fitur search & pagination menu penawaran - Membuat fitur search & pagination menu persediaan - Membuat fitur search & pagination menu version

Tanggal 25 / Oktober / 2021

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Firman Asharuddin, M.Kom
NIK 190302315



Muhammad mariko S.Kom

Gambar 9. Logbook Kegiatan Minggu ke-7

LOGBOOK KEGIATAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR
2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK
INFORMATIKA

Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429
Nama : Dewi
Perusahaan MediaLestari
Minggu ke : 7

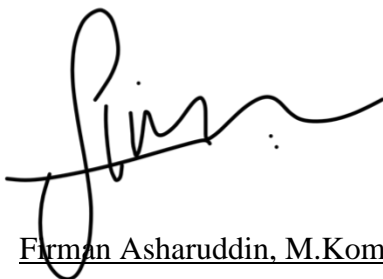
NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Selesa / 26 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Belajar menggunakan jquery selector tag - Belajar menggunakan jquery selector id - Belajar menggunakan jquery selector class - Belajar menggunakan jquery even klik - Belajar menggunakan jquery even double click - Belajar menggunakan jquery event mouseleave - Belajar menggunakan jquery event mouseenter - Belajar menggunakan jquery efek show - Belajar menggunakan jquery efek fadeout - Belajar menggunakan jquery efek fadein - Belajar menggunakan jquery efek slidUp - Belajar menggunakan jquery efek slidDown - Belajar menggunakan jquery efek slideToggle - Belajar menggunakan jquery efek animate - Belajar menggunakan jquery efek clearqueue - Belajar menggunakan jquery efek delay
2	Rabu / 27 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Belajar menampilkan data dengan ajax natif - Belajar menambah data dengan ajax natif - Belajar mengedit data dengan ajax natif - Belajar menghapus data dengan ajax natif
3	Kamis / 28 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Belajar menampilkan data dengan ajax Framework - Belajar menambah data dengan ajax Framework - Belajar mengedit data dengan ajax Framework - Belajar menghapus data dengan ajax Framework

4.	Senin / 1 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat menu belanja - Membuat Database menu belabnja - Membuat menampilkan data pada menu belanja - Membuat edit dta pada menu belanja
----	----------------------------	---------------	--

Tanggal 29 / Oktober / 2021

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Firman Asharuddin, M.Kom

NIK 190302315



Muhammad mariko S.Kom

Gambar 10. Logbook Kegiatan Minggu ke-8

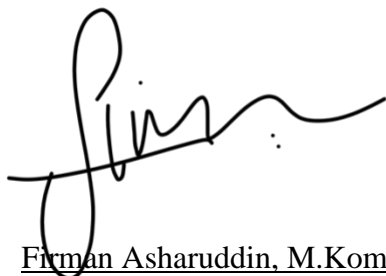
LOGBOOK KEGIATAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR
2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK
INFORMATIKA

Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429
Nama : Dewi
Perusahaan : MediaLestari
Minggu ke : 8

NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN	SECRESHOOT
1	Selasa / 2 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat hapus data menu belanja - Membuat pagination menu belanja - Membuat fitur search menu belanja 	
2	Rabu / 3 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Menu list Quote - Membuat rancangan database menu Quote - Membuat controller view dan model menu Quote 	
3	Kamis / 4 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat menampilkan data pada tabel di menu list Quote - Membuat tambah data pada menu Quote - Membuat Edit Data Pada Menu Quote - Membuat Hapus Data Pada Menu Quote 	

4.	Sabtu / 05 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir - Membantu bersih-bersih kantor yang di lakukan 2 bln sekali. 	
5	Senin / 8 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat fitur pagination pada menu Quotes - Membuat fitur search pada menu Quotes - Memasukan berbagai macam Quotes berdasarkan kategori sebanyak 1000 Quotes baru selesai 100 Quotes 	

Dosen Pembimbing



Firman Asharuddin, M.Kom
NIK 190302315

Tanggal 05 / November / 2021

Pembimbing Lapangan



Muhammad mariko S.Kom

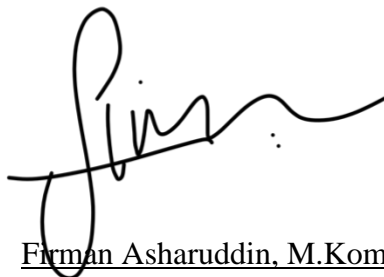
Gambar 11. Logbook Kegiatan Minggu ke-9

LOGBOOK KEGIATAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR 2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK INFORMATIKA			
Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429 Nama : Dewi Perusahaan : MediaLestari Minggu ke : 9			
NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Selasa / 9 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat fitur show password pada menu login - Memasukan berbagai macam Quotes berdasarkan kategori sebanyak 1000 Quotes baru selesai 200 Quotes
2	Rabu / 10 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat fitur pagination di menu accounting - Membuat fitur Search di menu accounting - Membuat fitur pagination di menu menejer produksi - Membuat fitur saerch di menu menejer produksi
3	Kamis / 11 November 2021	Rizki Saputra	Libur

4.	Sabtu / 13 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Memasukan berbagai macam Quotes berdasarkan kategori sebanyak 1000 Quotes baru selesai 300 Quotes - Memperbaiki Halaman menu Quotes - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir
5	Senin / 15 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat fitur mitra : - Membuat rancangan database menu Mitra - Membuat controller view dan model menu Mitra - Membuat tambah data pada menu Mitra - Membuat Edit Data Pada Menu Mitra - Membuat Hapus Data Pada Menu mitra

Tanggal 15 / November / 2021

Dosen Pembimbing



Firman Asharuddin, M.Kom
NIK 190302315

Pembimbing Lapangan



Muhammad mariko S.Kom

Gambar 12. Logbook Kegiatan Minggu ke-10

AJAR 2021 /2022 PROGRAM STUDI D3
TEKNIK INFORMATIKA

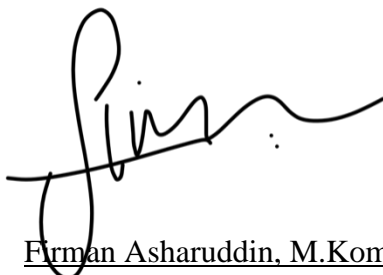
Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429
Nama : Dewi
Perusahaan MediaLestari
Minggu ke : 10

NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Selasa / 16 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat pagination & search pada menu Mitra - Membuat tampilan Quotes yang dinamis - Memasukan berbagai macam Quotes berdasarkan kategori sebanyak 1000 Quotes baru selesai 300 Quotes
2	Rabu / 17 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Memasukan berbagai macam Quotes berdasarkan kategori sebanyak 1000 Quotes baru selesai 400 Quotes - Membuat tampilan penghitung jumlah quote per kategori
3	Kamis / 18 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat halaman Crud berbagai macam kategori - Membuat fitur search pada setiap kategori quotes - Membuat fitur pagination pada setiap kategori quotes

4.	Sabtu / 20 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat fitur Print out pada menu data karyawan - Membuat menj print out pada menu data supplier - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir
5	Senin / 22 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat fitur My quote untuk menampung quote dari karyawan di menu profile - Membuat submenu baru di menu quote - Mengintegrasikan menu my quote di profile ke quote yg ada di sidebar

Tanggal 22 / November / 2021

Dosen Pembimbing



Firman Asharuddin, M.Kom
NIK 190302315

Pembimbing Lapangan



Muhammad mariko S.Kom

Gambar 13. Logbook Kegiatan Minggu ke-11

PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR
2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK
INFORMATIKA

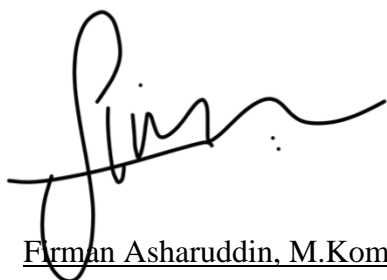
Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429
Nama : Dewi
Perusahaan MediaLestari
Minggu ke : 11

NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Selasa / 23 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat pagination baru di menu accounting - Membuat pagination baru di menu Jahitan - Membuat pagination baru di menu Partnership - Membuat pagination baru di menu Fotografer - Membuat pagination baru di menu Customer - Membuat pagination baru di menu Purchasing - Memperbaiki halaman supplier yang error
2	Rabu / 24 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir
3	Kamis / 25 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Fitur cetak Pdf di menu supplier di partnership - Membuat Fitur cetak Pdf di menu Mitra - Membantu team kurir

4.	Sabtu / 27 Oktober 2021	Rizki Saputra	Libur
5	Senin / 29 Oktober 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat fitur cetak pdf di menu order - Memasukan berbagai macam Quotes berdasarkan kategori sebanyak 1000 Quotes baru selesai 500 Quotes

Tanggal 29 / November / 2021

Dosen Pembimbing



Firman Asharuddin, M.Kom
NIK 190302315

Pembimbing Lapangan



Muhammd mariko S.kom

Gambar 14 . Logbook Kegiatan
Minggu ke-12

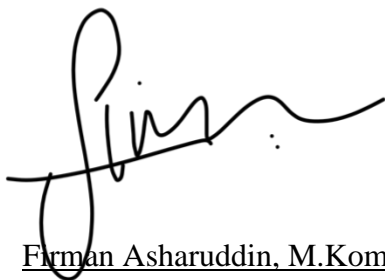
PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR
2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK
INFORMATIKA

Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429
Nama : Dewi
Perusahaan : MediaLestari
Minggu ke : 12

NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Selasa / 30 November 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Print Laporan Produksi di di menu menejer produksi - Filter-Pagination di menu User akses - Show data di menu user akses - Show data di menu department - Show data di menu jabatan
2	Rabu / 1 Desember 2021	Rizki Saputra	Rapat
3	Kamis / 2 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Fitur cetak Pdf di menu supplier di partunership - Membuat Fitur cetak Pdf di menu Mitra - Membantu team kurir

4.	Sabtu / 4 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir
5	Senin / 06 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Hapus button delete di menu jabatan - Show data di menu pekerjaan. - Hapus button delete di menu - Hapus button delete di submenu - Memperbaiki Link Print Karyawan

Dosen Pembimbing



Firman Asharuddin, M.Kom
NIK 190302315

Tanggal 06 / Desember / 2021

Pembimbing Lapangan



Muhammad Mariko, S.Kom

Gambar 15. Logbook Kegiatan
Minggu ke-13

PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR
2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK
INFORMATIKA

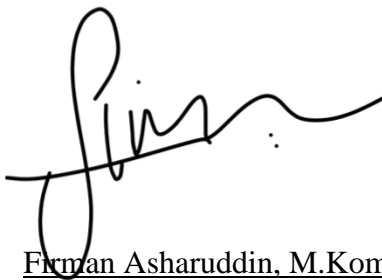
Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429
Nama : Dewi
Perusahaan MediaLestari
Minggu ke : 13

NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Selasa / 7 Desember 2021	Rizki Saputra	Libur
2	Rabu / 8 Desember 2021	Rizki Saputra	Libur
	Kamis / 9 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki Error di menu tambah karyawan - Menambah Filter di menu kategori - Print laporan menu item - Memperbaiki erro image menu order item - Memperbaiki button print supplier - Memperbaiki tabel list supplier

4.	Sabtu / 11 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir
5	Senin / 13 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat cetak pdf di menu inventaris - Membuat cetak pdf di menu peminjaman

Tanggal 13 / Desember / 2021

Dosen Pembimbing



Firman Asharuddin, M.Kom
NIK 190302315

Pembimbing Lapangan



Muhammad Mariko, S.Kom

Gambar 16 . Logbook Kegiatan
Minggu ke-14

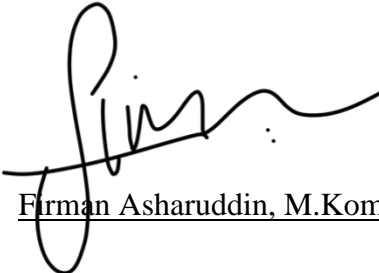
PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR
2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK
INFORMATIKA

Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429
Nama : Dewi
Perusahaan : MediaLestari
Minggu ke : 14

NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Selasa / 14 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir
2	Rabu / 15 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir
	Kamis / 16 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir

4.	Sabtu / 18 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir
5	Senin / 20 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir

Dosen Pembimbing



Firman Asharuddin, M.Kom

NIK 190302315

Tanggal 20 / Desember / 2021

Pembimbing Lapangan



Muhammad Mariko, S.Kom

Gambar 17. Logbook Kegiatan Minggu ke-15

**PRAKTEK KERJA LAPANGAN TAHUN AJAR
2021 /2022 PROGRAM STUDI D3 TEKNIK
INFORMATIKA**

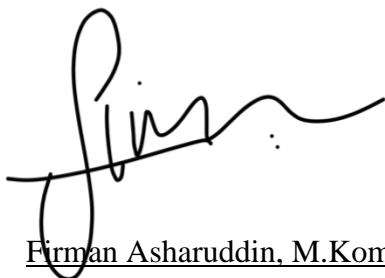
Identitas : Rizki Saputra / 19.01.4429
Nama : Dewi
Perusahaan MediaLestari
Minggu ke : 15

NO	HARI/TANGGAL	PIC (NAMA MHS/TIM)	URAIAN KEGIATAN
1	Selasa / 22 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir
2	Rabu / 23 Desember 2021	Rizki Saputra	Libur
3	Kamis / 16 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membenari kodingan error Designer - Membenari kodingan error customer

4.	Sabtu / 18 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir
5	Senin / 20 Desember 2021	Rizki Saputra	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu kegiatan di kantor seperti: - Membantu team bagian produksi - Membantu team bagian finishing - Membantu team bagian packing - Membantu team kurir

Tanggal 28 / Desember / 2021

Dosen Pembimbing



Firman Asharuddin, M.Kom
NIK 19030231

Pembimbing Lapangan



Muhammad mariko S.Kom

4.1 Analisis Kegiatan

Adapun analisis kegiatan pada proses magang di CV.Dewi Media adalah sebagai berikut :

4.1.1 Analisis Penerapan Rancangan

Pada awal kegiatan magang, telah dirancang desain UI/UX untuk halaman Untuk tampilan sistem yang akan dibuat. Namun setelah dilakukan revisi oleh pembimbing lapangan, desain diubah sesuai kebutuhan dan hasil revisi. Sehingga halaman inventaris berbeda dengan rancangan desain awal.

Sedangkan untuk rancangan awal *database* sudah sesuai dengan kebutuhan sistem yang akan dibuat. Walaupun selama proses kegiatan magang terdapat tabel – tabel lain yang ditambahkan seiring dengan hasil revisi oleh pembimbing lapangan.

4.1.2 Analisis Tentang Proyek yang Dikerjakan

Sistem Inventaris merupakan sebuah website yang memberikan Kemudahan ke Kantor untuk dengan pengelolaan dan penyimpanan data inventaris barang. tujuan mempermudah kantor dalam pengelolaan asset kantor yang masih menggunakan cara manual .

Sistem yang akan dibuat pada kegiatan magang ini demi mencapai tujuan yang diinginkan masih dalam bentuk *prototype* diagram alur website yang dapat mempermudah untuk pengembangan berikutnya. Dan adapun Menu yang sudah selesai dibuat sbb :

1. Menu Version
2. Menu Inventaris
3. Menu Pengiriman
4. Menu belanja
5. Menu Quote Karyawan
6. Menu Request Sistem

Dan sisa nya adalah pengembangang sistem seperti penambahan fitur *saerching*, *pagination* dan modifikasi kodingan dengan menggunakan helper supaya lebih singkat dalam kode program.

4.1.3 Analisis Hasil Pekerjaan

Berdasarkan Menu yang telah di buat selama proses magang, terdapat , antara lain Menu Version, Menu Inventaris, Menu Pengiriman, Menu Belanja, Menu Quote, serta Menu Request Sistem. Adapun penjelasannya seperti berikut :

1. Menu Version

Pada Menu ini akan disajikan informasi terkait tentang History-history Update menu dan sistem-sistem apa saja yang telah di perbarui pada website dewi media lestari.

2. Menu Inventaris

Menu inventaris di buat karena permintaan dari kantor karena mengingat barang kantor yang banyak dan pendataan barang nya masih menggunakan cara manual yaitu dengan di catat di buku, tentu tidak efisien maka dari itu saya dan mentor magang membuat rancangan untuk pembuatan menu tersebut. Menu inventaris menyajikan informasi tentang Barang-Barang yang ada di kantor serta barang yang ada di cabang terletak di bantul. Dan menu inventaris juga dilengkapi dengan Qrcode, jadi setiap barcode di tempel di setiap barang kantor dan nanti admin tinggal mengscan barcode tersebut dan secara otomatis data barang tersebut akan muncul dari nama barang, harga barang, serta di bagian mana barang tersebut berada.

3. Menu Pengiriman

Menu Pengiriman di buat karena permintaan dari kurir kantor yang kesusahan di saat pengantaran barang pesanan customer yang mana sebelum ada menu ini kurir masih menggunakan buku untuk mencatat alamat dan pengiriman paket, tentu sangat merepotkan karena terkadang ada alamat yang tidak ada di google maps serta customer service juga kesulitan untuk mengetahui apakah barang sudah sampai ke tujuan atau belum, dan pada menu pengiriman ini disajikan informasi terkait data barang yang akan di kirim dan serta juga ada fitur upload image untuk surat jalan.

4. Menu belanja

Pada menu belanja akan di sajikan informasi terkait proses belanja kantor untuk keperluan barang jadi sebelum belanja list belanja sudah selesai di input oleh manajer produksi dan kurir tinggal membeli pada hari berikutnya ini lebih efisien dan meminimalisir kekeliruan dari kurir dalam pembelian barang kantor untuk produksi.

5. Menu Quote

Pada menu quote ini dibuat untuk semua karyawan yang memiliki akses ke sistem jadi selesai login karyawan akan di arahkan ke halaman dashboard dan di dalam menu dashboard terdapat Quote atau kata kata motivasi, ini bertujuan sebelum karyawan memulai pekerjaan mereka telah membaca quote untuk memotivasi dan memberikan semangat untuk karyawan dalam melakukan pekerjaan.

6. Menu Request Sistem

Menu ini buat untuk memudahkan karyawan apabila di dalam sistem terdapat error atau ada bagian dari sistem yang kurang karyawan dapat dengan mudah untuk meminta kepada programmer atau admin kantor untuk segera di atasi, dengan cara menuliskan keluhan nya di menu request sistem.

4.1.4 Analisis Aktivitas Kerja Tim yang Mengerjakan Proyek

Pembuatan website kerja sama selama magang dilakukan secara *offline atau tatap muka*, kerja sama tim dalam mengerjakan proyek yang diberikan cukup baik karena pengerjaan yang terstruktur dan diberikannya batas pengerjaan sehingga proyek dapat segera terselesaikan sesuai batas waktu magang. Kendala yang saya hadapi di awal awal magang dulu yaitu di program/ koding karena style code dari programmer di kantor ini dengan saya sangat jauh berbeda dan saya harus beradaptasi dengan style code yang ada di kantor ini, dan seiring berjalan waktu saya telah memahami kodingan tersebut dan baru lah saya bisa *take action* untuk mengembangkannya.

BAB V

PENUTUP

41 Kesimpulan

Dari kegiatan magang/kerja praktik yang telah saya lakukan selama kurang lebih empat bulan, saya mendapatkan pengalaman yang cukup berguna bagi masa depan saya kelak. Saya menjadi paham mengenai gambaran dunia kerja. Walaupun kegiatan magang saya diadakan secara individu atau *single fighter*, beberapa hal cukup menambah wawasan ilmu saya. Selain itu, dengan adanya kerja praktik ini, saya jadi dapat memahami bagaimana cara menghadapi *client* yang sering kali berubah keinginannya di tengah pengerjaan proyek.

Dari sini saya juga belajar untuk mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu sesuai dengan *deadline* yang telah ditentukan. Disini saya tidak hanya mengerjakan tugas saja, melainkan untuk beberapa kali saya juga diharuskan datang ke cabang kantor yang berada di bantul guna melakukan demo proyek yang telah saya kerjakan selama magang.

42 Saran

4.2.1 Saran untuk Perusahaan

Untuk perusahaan sudah sangat baik dalam memberikan arahan, namun alangkah baiknya jika seluruh karyawan dapat menggunakan sistem dengan maksimal karena sangat di sayangkan sistem yang sudah bagus ini tidak di gunakan dengan semaksimal mungkin.

4.2.2 Saran untuk Mahasiswa/Mahasiswi yang Melaksanakan Kerja Praktek (KP) Selanjutnya

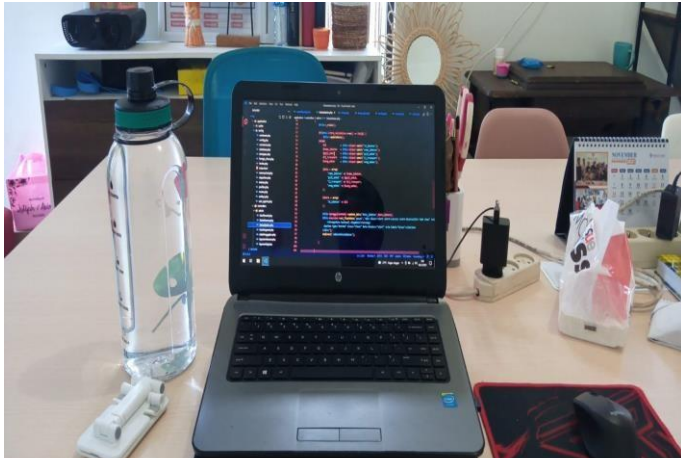
Untuk Mahasiswa / Mahasiswi yang akan melakukan magang, alangkah baiknya sebelum melakukan kerja praktik di sebuah perusahaan, telusuri dengan baik terlebih dahulu bagaimana sistem magang disana dan pastikan bahwasannya ada pembimbing lapangan yang latar belakang kemampuan dan *skill*-nya sama dengan apa yang nantinya akan dikerjakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bakhar, M “Sistem Inventaris Dan Perawatan Sarana Prasarana Di Politeknik Harapan Bersama,” *Jurnal Ilmiah* 2019.
- [2] Siregar, V.M.M , “Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Sekolah SMA Negeri 4 PematangSiantar,” *Journal Research And Devalopment* 2018.
- [3] V. G. U. Rudi Hermawan, Arief Hidayat, “Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web (Studi Kasus: Yayasan Ganesha Operation Semarang),” *Jurnal Evolusi*, vol. vol 4, p. 1, 2016.
- [4] H. Al Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: ANDI, 2007.
- [5] Dr. Imam Tahyudin, “Pemamfaatan Qrcode Untuk Inventarisasi Peralatan di SMKN ihya’ulumudin Kabupaten Banyuwangi ,” (*Jurnal Pengabdian Masyarakat*), 2019.
- [6] F. Ferdianti *et al.*, “Perancangan sistem pengecekan keaslian ijazah berbasis web dengan menggunakan uml,” pp. 0–4, 2013.
- [7] N.T Anindia Putra, K.A Bisenna, K.S. Kartini “Pengembangan sistem inventaris berbasis Qrcode menggunakan web service pada bidang sarana dan pasarana STMIK STIKOM INDONESIA” *Infotronik Jurnal Teknologi Informasi dan Elektronika*, vol. 7, no. 3, 2018.
- [8] I. G. B. Jawi “Pemindaian QR code Untuk Aplikasi Penampil Informasi Data Koleksi Di Museum Sanggiran Sragen Berbasis Android” *Journal Research And Devalopment*, , 2015.

LAMPIRAN

Gambar aktivitas kegiatan



Gambar desain *Menu – menu yang telah di buat*

1. Menu Inventaris

List inventaris Tambah

Sort & Search By Urutan search...

No.	Kode	Barang	Kategori	Tempat	Jumlah	Harga	Tanggal Beli	Qrcode	Image	Status	Aksi
1	130005	GANTUNGAN BUNGA	FURNITURE	Office	1	0	18-11-2021			Normal	...
2	140001	GRANDMAX	KENDARAAN	Office	1	95.000.000	18-11-2021			Normal	...
3	150012	JAM	FURNITURE	Office	5	350.000	18-11-2021			Normal	...
4	130003	KURSI BIASA	FURNITURE	Office	8	0	18-11-2021			Normal	...
5	130002	KURSI PUTAR BESAR WARNA BIRU	FURNITURE	Office	2	0	18-11-2021			Normal	...
		LAPTOP ASUS									

2. Menu Belanja

List Belanja Tambah

Sort & Search By Urutan search...

No	Nama	Jabatan	List belanja	Pesan		Beli		Status	Aksi
				Tanggal	Jam	Tanggal	Jam		
1	RIZKI SAFUTRA	Developer	tas puring	01-01-2022	11:40	-	-	CHECK	
2	Nurmijayanti Rukmana	Manager Produksi	FURING PUTIH 100 GRAM 2 ROLL	25-11-2021	09:00	-	-	CHECK	

Tampil 1 ke 2 dari 2 data 10

3. Menu Pengiriman

4. Menu Quote

No.	Kategori Quote	Quote	Aksi
1	CINTA	Kamu ingin mencari yang terbaik? Introspeksi diri kamu, pantas ga dapat yang terbaik?	
2	CINTA	Kesetiaan bukan diukur seberapa kamu bahagia namun kesetiaan di uji saat masalah terus berganti dan memilih untuk bertahan demikian kesetiaan	
3	CINTA	Komitmen itu bohong, setia itu palsu, bosan itu kenyataan dan semua akan berubah saat egois itu muncul dan perlahan cintapun akan menghilang	
4	CINTA	Kehilangan seseorang karena ke egoisan diri, adalah hal yang paling di sesali dalam diri	
5	CINTA	Terkadanya rasa penasaran kita sendiri vana menyebabkan kita sakit hati	

5. Menu Version

No	Keterangan	version	Tanggal	Aksi
1	add sub menu laporan produksi in manager marketing	6.5.6	29-11-2021	
2	Update fitur status order menyesuaikan dengan tanggal produksi	6.5.6	29-11-2021	
3	Update filter in all menu	6.5.6	29-11-2021	
4	Add submenu laporan produksi ini manager produksi	6.5.6	29-11-2021	
5	Update filter, view, pagination list order manager produksi	6.5.6	27-11-2021	
6	Update filter and pagination all sub menu in menu produksi	6.5.6	27-11-2021	
7	Update pengiriman in order using javascript and ajax	6.5.6	25-11-2021	
8	Update bug show data list order in menuorder	6.5.6	25-11-2021	
9	Update view supplier in menu purchasig	6.5.6	24-11-2021	

6. Menu Request Sistem

No	Nama	Jabatan	Request	Tanggal	Status	Aksi
				Request	Selesai	
1	Nurmijayanti Rukmana	Manager Produksi	Penilaian penjahit sudah presensi tidak hadir (dalam 1 bulan) tapi di penilaian penjahit yang bersangkutan tidak ada nama nya. Harusnya tetep adad namnay dengan nilai nya 0 doongggggg	01-12-2021	-	Wait
2	Detri Kurnia Tari	Manager Marketing	minta tolong dibuatkan data customer terintegrasi dengan history pesanan masing masing customer	30-11-2021	-	Wait
3	Nurmijayanti Rukmana	Manager Produksi	sudah upload gambar produk di item supplier tapi tidak terlihat gambarnya	27-11-2021	-	Wait