**LAPORAN UJIAN KOMPETENSI KEAHLIAN**

**APLIKASI PELAPORAN MASYARAKAT**

Tahun Pelajaran 2020/2023

Kopetensi keahlian :

**REKAYASA PERANGKAT LUNAK**



Disusun oleh :

**RAKHI AZFA RIFANSYA**

NIS: **20214366**

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

**BALAI PERGURUAN PUTRI**

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dah hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan kali ini saya dapat menyelesaikan laporan Uji Kompetensi Keahlian dengan judul **“APLIKASI PELAPORAN MASYARAKAT”**.

Adapun tujuan saya dalam proyek ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti Ujian Praktik Kejuruan dalam menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan SMK Balai Perguruan Putri Bandung. Saya menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saya menerima kritik dan saran yang bersifat membangun.

Dalam menyusun laporan ini, tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, maka dari itu saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Dra. Hj. Lina Cuherlinawati selaku kepala SMK BPP Bandung.
2. Adjie Tugu Marwanto selaku Pembimbing dari pihak sekolah.
3. Kepada orang tua yang selalu mendukung hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan ini.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bisa dijadikan referensi untuk membangun sebuah aplikasi website.

Bandung, 13 Maret 2023

Rakhi Azfa Rifansya

**DAFTAR ISI**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING2**

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI3**

**KATA PENGANTAR4**

**DAFTAR ISI5**

**BAB I. PENDAHULUAN7**

1.1 LATAR BELAKANG7

1.2 TUJUAN7

**BAB II. KAJIAN PUSTAKA4**

2.1 Rekayasa Perangkat Lunak5

2.2 Aplikasi Pelaporan Masyarakat5

2.3 PHP5

2.4 Laravel5

2.5 React JS5

2.6 MySQL5

2.7 Clean Architecture5

2.8 Metode Pengembangan Aplikasi ( Waterfall )5

**BAB III. PERANCANGAN SISTEM4**

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem5

3.1.1 Alat dan Bahan5

3.1.2 Alokasi Waktu5

3.2 Analisis Sistem Berjalan5

3.2.1 Flowchart Diagram 5

3.2.2 Data Flow Diagram 5

3.3 Perancangan Basisdata5

3.4 Entity Relationship Diagram ( ERD )5

3.4 Use Case Diagram5

**BAB IV. PROSES PEMBUATAN DAN HASIL4**

4.1 Pembuatan Database5

4.2 Pembuatan Table5

4.3 Pembuatan API ( Application User Interface )5

4.4 Pembuatan User Interface5

**BAB V. PENUTUP4**

5.1 Kesimpulan5

5.2 Saran5

**DAFTAR PUSTAKA4**

**LAMPIRAN4**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Keterbukaan informasi publik merupakan tujuan dari pengelolaan pemerintahan dalam mewujudkan good governance (tata kelola pemerintahan yang baik). Pada saat ini, hal itu dilakukan dengan menyediakan wadah untuk menampung laporan permasalahan dari masyarakat umum.

Namun, kelemahannya terletak pada proses distribusi laporan ke pihak instansi yang dilakukan secara manual, sehingga waktu penyampaian dan responnya yang cenderung lambat, serta masyarakat tidak mengetahui tindaklanjut dari permasalahan yang disampaikan. Selain itu, tidak ada penilaian terhadap kecepatan masing-masing instansi dalam menjawab laporan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur instansi dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat.

Untuk menangani permasalahan tersebut, saya sebagai penulis mengembangkan sistem aplikasi pelaporan masyarakat berbasis website dengan fitur untuk melaporkan masalah di mana masyarakat dapat terhubung dengan instansi yang terkait dengan permasalahannya.

* 1. **Tujuan**

Aplikasi ini dibuat untuk merancang sistem pelaporan masyarakat secara terkomputerisasi, sehingga dapat mempercepat proses pendistribusian laporan yang berasal dari masyarakat kepada pihak instansi yang terkait.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

**2.2 Rekayasa Perangkat Lunak**

Rekayasa Perangkat Lunak (RPL, atau dalam bahasa Inggris: *Software Engineering*) adalah satu bidang profesi yang mendalami cara-cara pengembangan perangkat lunak termasuk perancangan, pembuatan, pemeliharaan, manajemen organisasi pengembangan dan manajemen kualitas.

Pengembangan perangkat lunak adalah serangkaian proses pengembangan produk berupa perangkat lunak yang mengacu pada nilai kegunaan. Selain itu menurut IBM, pengembangan perangkat lunak mengacu pada rangkaian aktivitas ilmu computer yang dimaksudkan untuk penciptakan, mendesain, menyebarkan dan mendukung software.