

LAPORAN

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

CV. KARYA HIDUP SENTOSA

Disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir
Peserta Didik SMK Negeri 2 Klaten
Tahun 2021 / 2022



DISUSUN:

NAMA : RIFKI BAYU ARIYANTO
NIS : 18.7.0577
KELAS : XIII SIJA B
KOMPETENSI KEAHlian : SISTEM INFORMATIKA, JARINGAN DAN APLIKASI

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROVINSI JAWA TENGAH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 KLATEN

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Praktik Kerja Lapangan di CV Karya Hidup Sentosa Mulai pelaksanaan 8 Maret 2021 sampai dengan 5 November 2021 disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir (TA) tahun 2021 / 2022 siswa SMK Negeri 2 Klaten.



MOTTO

*“Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar maka kamu harus sanggup
menahan perihnya kebodohan.” - Imam Syafi’*

“It does not matter how slowly you go, as long as you don't stop”. - Confucius

*“If you want to make your dreams come true, the first thing you have to do is
wake up.” - J.M. Power*

“Live as if you were to die tomorrow. Learn as if you were to live forever.” -

Mahatma Gandhi

“Sometimes the questions are complicated and the answers are simple.” - Dr.

Seuss

“Life isn't about finding yourself. Life is about creating yourself. - George Bernard

Shaw

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan dan menyusun laporan ini tanpa kurang suatu apapun. Laporan ini penulis persembahkan kepada:

1. Keluarga penulis terutama kedua orang tua tercinta yang selalu memberi kasih sayang dan dukungan kepada penulis selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan serta proses penyusunan laporan ini.
2. Keluarga besar SMK Negeri 2 Klaten yang telah mendidik penulis selama ± 4 tahun ini.
3. Keluarga besar Sistem Informatika Jaringan dan Aplikasi SMK Negeri 2 Klaten yang telah mendidik dan memberikan wawasan yang luas kepada penulis dalam bidang informatika dan teknologi.
4. Seluruh siswa SMK Negeri 2 Klaten terutama untuk teman–teman XIII Sistem Informatika Jaringan dan Aplikasi yang telah bersama-sama berjuang mencari dan berbagi ilmu selama ± 4 tahun ini, yang telah menjadikan penulis sebagai pribadi yang dewasa dan mandiri.
5. Keluarga besar CV. Karya Hidup Sentosa yang telah memberikan ilmu tentang dunia kerja, pengalaman bekerja dan kesabaran dalam mendidik penulis selama menjalankan Praktik Kerja Lapangan ini.
6. Teman–teman penulis yang telah memberikan kebahagiaan, pengalaman, dan kenangan yang tak terlupakan didalam kehidupan penulis.
7. Pembaca budiman yang telah meluangkan waktunya untuk membaca.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas petunjuk, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan pelaksanaan praktik kerja lapangan di CV. Karya Hidup Sentosa selama 6 (enam) bulan mulai tanggal 8 Maret 2021 sampai dengan 5 November 2021 tanpa halangan apapun.

Kemudian Laporan yang penulis tulis ini telah disusun berdasarkan pengalaman PKL selama 6 bulan sekaligus sebagai refleksi kegiatan selama PKL di CV. Karya Hidup Sentosa. Laporan ini selanjutnya menjadi salah satu syarat utama agar lulus dalam paket keahlian Sistem Informatika, Jaringan dan Aplikasi.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Muhamad Woro Nugroho, S.Pd., M.Eng., selaku Kepala SMK Negeri 2 Klaten.
2. Bapak H. Muhammad Sigit Winoto, ST., M.Pd., selaku kepala Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika SMK Negeri 2 Klaten.
3. Bapak Dalyanta Budisantosa, S.Pd., M.Eng., Bapak Andi Andriyatmoko, S.Kom., Bapak Ahmad Suruli Musthofa, S.Kom., Ibu Atik Ariyani, S.Kom., dan Bapak Riza Akbar, S.Kom., yang telah membimbing penulis selama bersekolah di SMK Negeri 2 Klaten.

4. Bapak Drs. Hendro Wijayanto, Akt., selaku Direktur CV. Karya Hidup Sentosa yang telah mengizinkan penulis diterima sebagai peserta magang di perusahaan tersebut.
5. Bapak Nugroho selaku pembimbing dan Kasie Madya Marketing & Finance seksi Information Communication and Technology (ICT) di CV. Karya Hidup Sentosa.
6. Segenap Bapak dan Ibu guru serta karyawan SMK Negeri 2 Klaten yang telah membagi ilmu kepada penulis.
7. Kedua orang tua yang telah mendidik penulis dari lahir hingga saat ini, memberi bantuan moril maupun materiil, dan serta motivasi dan dukungannya sehingga penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik.
8. Serta semua pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam laporan ini, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi menyempurnakan laporan ini.

Akhir kata, penulis berharap laporan pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini dapat memberikan manfaat bagi warga SMK Negeri 2 Klaten.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh

Klaten, ... Februari 2022
Penulis

Rifki Bayu Ariyanto
NIS: 18.7.0577

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMPAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Praktik Kerja Lapangan	1
B. Dasar Hukum Praktik Kerja Lapangan	2
C. Tujuan Praktik Kerja Lapangan	4
D. Manfaat Praktik Kerja Lapangan	6
E. Tugas dan Tanggung Jawab Peserta Praktik Kerja Lapangan	7
 BAB II KEADAAN UMUM PERUSAHAAN / INSTANSI	
A. Profil Perusahaan	
1. Sejarah Singkat Perusahaan	9
2. Lokasi Perusahaan	11
3. Visi Misi Perusahaan	12
4. Nilai-Nilai Perusahaan	12
5. Struktur Organisasi Perusahaan	13

6.	Tugas dan Tanggung Jawab Personal Perusahaan	13
B.	Peraturan Perusahaan	
1.	Tenaga Kerja	15
2.	Tata Tertib Perusahaan	22
3.	Kesehatan dan Keselamatan Kerja	25
4.	Rekruitmen Karyawan	26

BAB III KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

A.	Produk PKL 1 : Instalasi dan Konfigurasi Software yang Diperlukan	
1.	Penjelasan Singkat Jenis Pekerjaan atau Produk	28
2.	Alat dan Bahan yang Digunakan	32
3.	Keselamatan Kerja	32
4.	Gambar Kerja	33
5.	Analisis	33
6.	Langkah Kerja	33
7.	Pelaksanaan Quality Control	56
8.	Kesimpulan	56
B.	Produk PKL 2 : Penggunaan Git di Lingkup Perusahaan	
1.	Penjelasan Singkat Jenis Pekerjaan atau Produk	56
2.	Alat dan Bahan yang Digunakan	57
3.	Keselamatan Kerja	57
4.	Gambar Kerja	58
5.	Analisis	58
6.	Langkah Kerja	59
7.	Pelaksanaan Quality Control	66
8.	Kesimpulan	67

C. Produk PKL 3 : Pembuatan Aplikasi Data Penjualan Quick Truck	
1. Penjelasan Singkat Jenis Pekerjaan atau Produk	67
2. Alat dan Bahan yang Digunakan	68
3. Keselamatan Kerja	68
4. Gambar Kerja	68
5. Analisis	69
6. Langkah Kerja	69
7. Pelaksanaan Quality Control	101
8. Kesimpulan	102

BAB IV PEMBAHASAN

A. Kompetensi di Perusahaan	103
B. Kompetensi di Sekolah	105
C. Deskripsi Kesesuaian Kompetensi	108
D. Presentase Kesesuaian Kompetensi	109
E. Pembahasan	109
F. Rekomendasi CV. Karya Hidup Sentosa sebagai Tempat Praktik Kerja Lapangan	110

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	111
B. Saran	112
C. Penutup	114

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARIUM

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Logo CV. Karya Hidup Sentosa	9
Gambar 2.2. Jaringan Pemasaran CV. Karya Hidup Sentosa	10
Gambar 2.3. Lokasi CV. Karya Hidup Sentosa (Pusat)	11
Gambar 2.4. CV. Karya Hidup Sentosa (Pusat) dilihat dari depan	11
Gambar 2.5. Struktur organisasi CV. Karya Hidup Sentosa	13
Gambar 3.1. Logo Google Chrome	29
Gambar 3.2. Logo Visual Studio Code	30
Gambar 3.3. Logo XAMPP	30
Gambar 3.4. Logo DBeaver	31
Gambar 3.5. Logo Git	31
Gambar 3.6. Logo FileZilla	32
Gambar 3.7. Logo Codeigniter	32
Gambar 3.8. Gambar Kerja Instalasi Software	34
Gambar 3.9. Halaman <i>Website</i> Google Chrome	34
Gambar 3.10. <i>File Installer</i> Google Chrome	35
Gambar 3.11. Setup Mengunduh Google Chrome	35
Gambar 3.12. Setup Memasang Google Chrome	35
Gambar 3.13. Tampilan Aplikasi Google Chrome	36
Gambar 3.14. Halaman <i>Website</i> Visual Studio Code	36
Gambar 3.15. <i>File Installer</i> Visual Studio Code	36
Gambar 3.16. Persetujuan Lisensi Visual Studio Code	37
Gambar 3.17. Pemilihan Lokasi Visual Studio Code	37

Gambar 3.18. Lokasi Start Menu Visual Studio Code	37
Gambar 3.19. Opsi Tambahan Instalasi Visual Studio Code	38
Gambar 3.20. Informasi Instalasi Visual Studio Code	38
Gambar 3.21. Proses Instalasi Visual Studio Code	39
Gambar 3.22. Instalasi Selesai Visual Studio Code	39
Gambar 3.23. Tampilan Aplikasi Visual Studio Code	39
Gambar 3.24. <i>File Installer</i> XAMPP	40
Gambar 3.25. Setup XAMPP	40
Gambar 3.26. Pilihan Komponen XAMPP	40
Gambar 3.27. Lokasi Folder XAMPP	41
Gambar 3.28. Setup XAMPP	41
Gambar 3.29. Setup XAMPP	41
Gambar 3.30. Proses Instalasi XAMPP	42
Gambar 3.31. Selesai Instalasi XAMPP	42
Gambar 3.32. Pemilihan Bahasa XAMPP	42
Gambar 3.33. Tampilan Aplikasi XAMPP	43
Gambar 3.34. Halaman <i>Website</i> DBeaver	43
Gambar 3.35. Pemilihan Sistem Operasi DBeaver	43
Gambar 3.36. <i>File Installer</i> DBeaver	44
Gambar 3.37. Bahasa Instalasi DBeaver	44
Gambar 3.38. Setup DBeaver	44
Gambar 3.39. Persetujuan Lisensi DBeaver	44
Gambar 3.40. User DBeaver	45
Gambar 3.41. Pilihan Komponen DBeaver	45
Gambar 3.42. Lokasi Folder DBeaver	45

Gambar 3.43. Lokasi Folder Start Menu DBeaver	45
Gambar 3.44. Proses Instalasi DBeaver	46
Gambar 3.45. Selesai Instalasi DBeaver	46
Gambar 3.46. Tampilan Aplikasi DBeaver	46
Gambar 3.47. Halaman <i>Website Git</i>	47
Gambar 3.48. Pemilihan Installer Git	47
Gambar 3.49. <i>File Installer Git</i>	47
Gambar 3.50. Setup Git	48
Gambar 3.51. Lokasi Folder Git	48
Gambar 3.52. Pilihan Komponen Git	48
Gambar 3.53. Lokasi Folder Start Menu Git	49
Gambar 3.54. Code Editor Untuk Git	49
Gambar 3.55. Setup Git	49
Gambar 3.56. Setup Git	50
Gambar 3.57. Setup Git	50
Gambar 3.58. Setup Git	50
Gambar 3.58. Setup Git	50
Gambar 3.60. Setup Git	50
Gambar 3.61. Setup Git	51
Gambar 3.62. Setup Git	51
Gambar 3.63. Setup Git	51
Gambar 3.64. Instal Git	51
Gambar 3.65. Proses Instalasi Git	52
Gambar 3.66. Selesai Instalasi Git	52
Gambar 3.67. Tampilan Aplikasi Git	52

Gambar 3.68. Halaman Website FileZilla	53
Gambar 3.69. Versi Aplikasi FileZilla	53
Gambar 3.70. <i>File Installer</i> FileZilla	54
Gambar 3.71. Persetujuan Lisensi FileZilla	54
Gambar 3.72. User FileZilla	54
Gambar 3.73. Pilihan Komponen FileZilla	54
Gambar 3.74. Lokasi Folder FileZilla	55
Gambar 3.75. Lokasi Folder Start Menu FileZilla	55
Gambar 3.76. Proses Instalasi FileZilla	55
Gambar 3.77. Tampilan Aplikasi FileZilla	55
Gambar 3.78. Codeigniter 3	56
Gambar 3.79. File Setup Codeigniter 3	56
Gambar 3.80. Folder Penampung Codeigniter	56
Gambar 3.81. Struktur File Codeigniter	56
Gambar 3.82. Tampilan Website Codeigniter	57
Gambar 3.83. Gambar Kerja Penggunaan Git	59
Gambar 3.84. Halaman Login Git Quick	60
Gambar 3.85. Daftar Project Git	60
Gambar 3.86. Halaman Git Quick	61
Gambar 3.87. Tab Pada Menu Project	61
Gambar 3.88. Tombol <i>New Branch</i>	61
Gambar 3.89. Form Buat <i>Branch</i> Baru	61
Gambar 3.90. Pilihan Membuka Gitbash Pada Direktori	62
Gambar 3.91. <i>Code Untuk Clone Branch</i>	62
Gambar 3.92. Proses <i>Clone Branch</i>	62

Gambar 3.93. Project Pada Visual Studio Code	63
Gambar 3.94. Project Hasil Clone	63
Gambar 3.95. Perubahan Pada <i>Branch</i>	64
Gambar 3.96. Menambahkan File <i>Commit Git</i>	64
Gambar 3.97. Status <i>Commit Branch</i>	64
Gambar 3.98. Keterangan <i>Commit</i>	65
Gambar 3.99. Push <i>Commit Ke Branch</i>	65
Gambar 3.100. Menu Git Quick	65
Gambar 3.101. History Git Quick	65
Gambar 3.102. <i>Commit Pada Branch</i>	66
Gambar 3.103. Tombol <i>Merge Request</i>	66
Gambar 3.104. Target Approver <i>Merge</i>	66
Gambar 3.105. <i>Form Merge Request</i>	66
Gambar 3.106. Gambar Kerja Aplikasi Data Penjualan Quick Truck	69
Gambar 3.107. Struktur <i>Controller</i> Aplikasi Quick Truck	71
Gambar 3.108. Struktur <i>Model</i> Aplikasi Quick Truck	71
Gambar 3.109. Struktur <i>View</i> Aplikasi Quick Truck	71
Gambar 3.110. <i>Routes</i> Aplikasi Quick Truck	72
Gambar 3.111. <i>Function Javascript</i> Aplikasi Quick Truck	72
Gambar 3.112. <i>Routes</i> Menu Group	73
Gambar 3.113. Kode Memanggil <i>View</i> Menu Group	73
Gambar 3.114. Kode Html <i>View</i> Menu Group	73
Gambar 3.115. Tampilan <i>View</i> Menu Group	74
Gambar 3.116. <i>Function</i> Menyimpan Group	74
Gambar 3.117. <i>Event Submit Form</i> Menu Group	74

Gambar 3.118. Kode Html Tabel Menu Group	75
Gambar 3.119. Ajax ServserSide Tabel	75
Gambar 3.120. <i>Function ServerSide</i> Menu Group	76
Gambar 3.121. Tampilan Tabel menu Group	76
Gambar 3.122. <i>Htm/ Modal</i> Edit Group	77
Gambar 3.123. <i>Event</i> Klik Tombol Edit Group	77
Gambar 3.124. <i>Function Form</i> Edit Group Modal	77
Gambar 3.125. Tampilan <i>Modal</i> Edit Group	78
Gambar 3.126. <i>Function</i> Menyimpan Edit Group	78
Gambar 3.127. <i>Event Submit Form</i> Edit Group Modal	78
Gambar 3.128. <i>Function</i> Hapus Group	79
Gambar 3.129. <i>Event</i> Klik Tombol Hapus Group	79
Gambar 3.130. Tampilan Pop-up Hapus Group	79
Gambar 3.131. <i>Routes</i> Menu Customer	80
Gambar 3.132. <i>Function</i> Memanggil View Menu Customer	80
Gambar 3.133. <i>Htm/ view</i> Menu Customer	80
Gambar 3.134. <i>Htm/ View</i> Menu Customer	81
Gambar 3.135. Tampilan Menu Customer	81
Gambar 3.136. <i>Event</i> Kolom Customer Berubah	81
Gambar 3.137. <i>Event Submit Form</i> Menu Customer	82
Gambar 3.138. <i>Function</i> Menyimpan Customer	82
Gambar 3.139. <i>Htm/ Tabel</i> Menu Customer	82
Gambar 3.140. <i>Ajax ServerSide</i> Tabel Customer	83
Gambar 3.141. <i>Function ServerSide</i> Tabel Customer	83
Gambar 3.142. Tampilan Tabel Customer	84

Gambar 3.143. <i>Event Klik Tombol Edit Customer</i>	84
Gambar 3.144. <i>Html View Modal Edit Customer</i>	84
Gambar 3.145. <i>Function Form Data Modal Edit Customer</i>	85
Gambar 3.146. Tampilan Pop-up Edit Customer	85
Gambar 3.147. <i>Event Submit Form Edit Customer</i>	86
Gambar 3.148. <i>Function Menyimpan Edit Customer</i>	86
Gambar 3.149. <i>Event Klik Tombol Hapus Customer</i>	86
Gambar 3.150. <i>Routes Menu Input Data Penjualan</i>	87
Gambar 3.151. <i>Function Memanggil View Menu Input</i>	87
Gambar 3.152. <i>Html View Menu Input</i>	88
Gambar 3.153. <i>Html View Menu Input</i>	88
Gambar 3.154. Tampilan <i>Form Input</i>	89
Gambar 3.155. <i>Event Submit Form Input</i>	89
Gambar 3.156. <i>Function Menyimpan Form Input</i>	89
Gambar 3.157. <i>Html Tabel Input</i>	90
Gambar 3.158. <i>Ajax ServerSide Tabel Input</i>	90
Gambar 3.159. <i>DOM Datatable Tabel Input</i>	90
Gambar 3.160. <i>Javascript Buat Tombol Export</i>	91
Gambar 3.161. <i>Function List Kategori Customer</i>	91
Gambar 3.162. <i>Function ServerSide Tabel Input</i>	91
Gambar 3.163. Tampilan Tabel Input	92
Gambar 3.164. <i>Event Klik Tombol Export</i>	92
Gambar 3.165. <i>Function Export Excel Data Input</i>	92
Gambar 3.166. <i>Routes Menu Inquiries</i>	93
Gambar 3.167. <i>Function Memanggil View Menu Inquiries</i>	93

Gambar 3.168. <i>Html View</i> Menu Inquiries	94
Gambar 3.169. <i>Html View</i> Menu Inquiries	94
Gambar 3.170. Tampilan Menu <i>Form</i> Inquiries	95
Gambar 3.171. Tampilan Tabel Inquiries	95
Gambar 3.172. <i>Event</i> Klik Tombol Cancel Inquiries	96
Gambar 3.173. Tampilan Pop-up Batal Inquiries	96
Gambar 3.174. <i>Event</i> Submit Export Data Inquiries	97
Gambar 3.175. <i>Function</i> Export PDF Inquiries	97
Gambar 3.176. Tampilan Tabel Customer Potensial	98
Gambar 3.177. <i>Routes</i> Menu Pre Order	98
Gambar 3.178. Tampilan Menu <i>Form</i> Pre Order	99
Gambar 3.179. Tampilan Tabel Menu Pre Order	99
Gambar 3.180. <i>Function</i> Memanggil <i>View</i> Data Series	100
Gambar 3.181. <i>Html Form</i> Data Series	100
Gambar 3.182. Tampilan <i>Form</i> Data Series	100
Gambar 3.183. <i>Event</i> Submit <i>Form</i> Data Series	101
Gambar 3.184. <i>Function</i> Menyimpan Data Series	101
Gambar 3.185. <i>Html</i> / Tabel Data Series	101
Gambar 3.186. Data Array Data Series	102
Gambar 3.187. Tampilan Tabel Data Series	102

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Jadwal Kerja Shift 1	23
Tabel 2.2. Jadwal Kerja Shift 2	24
Tabel 2.3. Jadwal Kerja Shift 3	24
Tabel 2.4. Jadwal Kerja Shift Umum	24
Tabel 2.5. Jadwal Kerja Shift Tanggung 3	25
Tabel 2.6. Jadwal Kerja Shift Tanggung 5	25

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Praktik Kerja Lapangan
- Lampiran 2 Daftar Hadir Praktik Kerja Lapangan
- Lampiran 3 Jurnal Kegiatan Praktik Kerja Lapangan
- Lampiran 4 Sertifikat Praktik Kerja Lapangan
- Lampiran 5 Lembar Angket Kepuasan
- Lampiran 6 Lembar Bimbingan Praktik Kerja Lapangan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Praktik Kerja Lapangan

Praktik kerja lapangan yang sering disingkat dengan kata PKL merupakan bagian dari program pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh peserta didik di dunia kerja atau dunia industri, sebagai wujud nyata dari pelaksanaan sistem pendidikan di SMK yaitu Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Program praktik kerja lapangan disusun bersama antara sekolah dan dunia kerja dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik dan sebagai kontribusi dunia kerja terhadap pengembangan pendidikan SMK.

Dari praktik kerja lapangan peserta didik dapat menguasai sepenuhnya aspek kompetensi yang dituntut kurikulum, dan disamping itu mengenal lebih dini dunia kerja yang menjadi dunianya kelak setelah menamatkan pendidikan. Selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan siswa dituntut untuk memiliki suatu keahlian professional, dimana keahlian tersebut dapat dibentuk melalui tiga unsur utama yaitu ilmu pengetahuan, teknik, dan kiat.

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan sebagai salah satu syarat kelulusan bagi siswa-siswi SMK Negeri 2 Klaten. Selain itu, dalam mengikuti praktik kerja lapangan ini secara tidak langsung siswa mendapat dorongan dan motivasi serta meningkatkan rasa keyakinan pada diri sendiri untuk selalu belajar kerja keras dengan dasar disiplin yang kuat sehingga menjadikan siswa yang siap terjun ke dunia kerja (industri) secara profesional dan handal.

B. Dasar Hukum Praktik Kerja Lapangan

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan suatu bentuk penyelengaraan Pendidikan yang resmi dari sekolah terutama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Adapun beberapa dasar pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yaitu:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2015 tentang Pembangunan Sumber Daya Industri.
5. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI).
6. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

7. Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan dalam Rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia.
8. Peraturan Menteri Perindustrian Nomor 03/M-IND/PER/1/2017 tentang Pedoman Pembinaan dan Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Kompetensi yang Link and Match dengan Industri.
9. Peraturan Menteri Tenaga Kerja Nomor 36 tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Pemagangan di Dalam Negeri.
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Menengah Kejuruan.
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Menengah Kejuruan.
12. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Menengah Kejuruan.
13. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Menengah Kejuruan.
14. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 60 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.
15. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud Nomor 4678/D/KEP/MK/2016 tentang Spektrum Keahlian Pendidikan Menengah Kejuruan.
16. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud Nomor 130/D/KEP/KR/2017 tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan.

C. Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Dalam Praktik Kerja Lapangan memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan praktik kerja lapangan sebagai berikut :

1. Melatih siswa untuk bertanggung jawab atas dirinya sendiri dihadapan sebuah perusahaan.
2. Menempa mental siswa yang tadinya hanya lingkungan sekolah kemudian migrasi ke ranah dudi atau dunia usaha.
3. Berlatih untuk mengkondisikan diri di dudi sehingga ketika ada suatu problem, siswa dapat berupaya untuk open mind menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cepat.
4. Siswa dapat melatih kemampuan softskill maupun hardskill dengan berinteraksi secara langsung dengan pelaku di dunia industri.
5. Siswa dapat menyerap ilmu dan kompetensi yang banyak dari dudi tempat ia PKL sehingga ketika selesai siswa mampu membawa bekal berupa keahlian yang bisa menjadi modal untuk bersaing di dunia usaha saat ini.
6. Siswa dapat memiliki pandangan mengenai apa yang akan ia upayakan dimasa depan nanti setelah tahu bahwa sejauh mana kompetensinya dapat memberikan daya hasil dan keuntungan.
7. Siswa mampu mengenali karakter personal dari pelaku ekonomi di dudi yang dimaksudkan agar nantinya ia dapat mengantisipasi masalah yang terjadi terhadap rekan kerja dan sebagainya.
8. Siswa mampu memahami karakter seorang bos atau atasan di perusahaan sehingga dia dapat bersikap kearah yang menguntungkan dirinya dan perusahaan.

9. Siswa mampu menambah wawasan akan sejauh mana sebuah pekerjaan itu, dan mampu mengikuti semua perubahan-perubahan globalisasi dengan cepat.
10. Sebuah ajang pembuktian keahlian dari seorang siswa SMK ke dunia usaha sehingga membawa nama baik SMK.
11. Siswa lebih diajarkan untuk disiplin ilmu, waktu dan diri. Sebagai pegangan untuk bersaing di era globalisasi ini. Meliputi kematangan berpikir, cepat menangani sebuah masalah dan mampu beradaptasi pada pekerjaan yang baru.
12. Siswa diharapkan dapat berlatih berkerja sama sesama rekan kerja.
13. Mampu memperkokoh hubungan pihak SMK dengan dunia usaha. Dari situlah proses perekutan yang berkesinambungan dapat tercipta.
14. Mampu bertahan terhadap tekanan dan semakin mematangkan diri sebagai competitor di dunia usaha.
15. Sebagai syarat kelulusan dan tujuan dari sekolah kejuruan. Dimana PKL menjadi momok yang paling dinantikan siswa SMK.
16. Menerapkan Pendidikan Sistem Ganda (PSG) oleh SMK, sehingga lulusan SMK lebih berkualitas dan memiliki daya saing tinggi.
17. Diharapkan setelah melaksanakan PKL siswa mampu menciptakan peluang terhadap keahlian yang ia dapat di dudi, sehingga matang dalam memulai wirausaha. Ditambah lagi sekolah SMK Negeri 2 Klaten telah memiliki program BMW (Bekerja, Melanjutkan, Wirausaha) sehingga sekolah paling tidak dapat melancarkan rencana siswa yang ingin wirausaha.

18. Siswa dapat membangun sebuah image kepada perusahaan tempat ia PKL sehingga ketika ia lulus dapat langsung direkrut ataupun dapat membangun kesepakatan dengan sekolah agar adik kelas juga mendapat kesempatan di perusahaan tersebut.
19. Mendapat teman baru, kenalan baru sehingga memperluas hubungan dan relasi yang nantinya bisa menjadi kesempatan untuk mendatangkan keuntungan, karena dengan banyak teman memperluas pintu rejeki.
20. Memperkokoh hubungan antara sekolah dengan dunia industri.
21. Memberi pengakuan dan penghargaan terhadap pengalaman kerja sebagai bagian dari proses pendidikan. Dapat mengenali suatu pekerjaan industri di lapangan, sehingga menciptakan tenaga kerja yang profesional.
22. Dapat menambah dan meningkatkan wawasan siswa dalam dunia kerja.
23. Melatih siswa untuk bekerja secara nyata dilapangan.
24. Melatih siswa untuk berpengetahuan ketrampilan didunia kerja.

D. Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Adapun manfaat untuk peserta didik dari melakukannya Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dapat mengerti seluk beluk pekerjaan dan kemampuan apa saja yang harus dimiliki untuk berkompetensi di dunia industri.
2. Mempersiapkan dan melatih kemampuan hardskill maupun softskill yang tidak didapatkan selama kegiatan belajar di sekolah.
3. Melatih kemampuan yang sudah didapat di sekolah dengan langsung terjun di dunia industri baik kemampuan softskill dan hardskill.

4. Menjalin kerja sama yang baik antara sekolah dengan industri terkait dunia usaha maupun dunia industri.
5. Mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas yang sesuai dengan tuntutan keahlian di era teknologi dan komunikasi terkini.

E. Tugas dan Tanggung Jawab Peserta Praktik Kerja Lapangan

Adapun tugas dan tanggung jawab peserta Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) minimal 6 bulan sebagai pra-syarat kelulusan sekolah.
2. Menjaga nama baik almamater sekolah.
3. Menjaga dan memelihara hubungan kerjasama yang baik antara sesama peserta, sekolah, dan industri sehingga tercermin rasa persatuan dan kesatuan.
4. Mengikuti semua program kegiatan yang telah digariskan oleh sekolah maupun Dunia Usaha/Industri dan mematuhi instruksi/petunjuk yang diberikan oleh pembimbing kedua pihak.
5. Bersikap jujur, tanggung jawab, disiplin, dan bersikap sopan antara sesama peserta maupun tenaga kerja dimana peserta melaksanakan praktik kerja lapangan.
6. Tetap menyadari kedudukannya sebagai siswa yang dicerminkan dalam setiap perbuatan dan sikap baik di lingkungan sekolah, masyarakat maupun tempat praktik kerja lapangan.
7. Tidak melakukan kegiatan yang dapat mengganggu kelancaran proses produksi.

8. Mentaati peraturan dan tata tertib yang ada di tempat Praktik Kerja Lapangan.
9. Tidak merokok selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan.
10. Menjaga dan memelihara semua fasilitas yang ada di lingkungan Praktik Kerja Lapangan.
11. Mematuhi instruksi atau petunjuk yang diberikan oleh pembimbing kedua belah pihak.
12. Tetap menyadari kedudukannya sebagai siswa yang dicerminkan dalam setiap perbuatan dan sikap baik di lingkungan sekolah,masyarakat maupun tempat Praktik Kerja Lapangan.
13. Mengisi buku jurnal kegiatan Praktik Kerja Lapangan secara rutin yang mencakup presensi kehadiran, aktifitas yang dilaksanakan, kendalan yang dihadapi dan kemajuan-kemajuan yang telah dicapai.

BAB II

KEADAAN UMUM PERUSAHAAN / INSTANSI

A. Profil Perusahaan

1. Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1. Logo CV. Karya Hidup Sentosa

CV. Karya Hidup Sentosa (KHS) atau lebih dikenal dengan QUICK berawal dari bengkel kecil yang didirikan oleh pasangan suami istri Kirdjo Hadi Suseno pada tahun 1953 di Yogyakarta. Dengan semangat yang luar biasa dari pendiri dan diteruskan oleh generasi kedua yakni Bapak Hendro Wijayanto yang memiliki wawasan jauh kedepan, serta didukung oleh karyawan yang turut bekerja dan berjuang secara gigih, maka sampai saat ini CV. Karya Hidup Sentosa berhasil menjadi perusahaan swasta nasional terbesar di Indonesia dalam bidang industri mesin pertanian dengan merek QUICK.

Dengan tidak terlepas dari makna idealisme profesionalisme pendirinya, selain bidang utamanya sebagai pabrik mesin dan alat pertanian, dengan penuh keyakinan CV. Karya Hidup Sentosa memperluas bidang usahanya dengan mendirikan pabrik Pengecoran Logam (*foundry*) dan memproduksi komponen cor yang dibutuhkan dalam komponen traktor dan juga memproduksi komponen cor guna melayani pesanan luar.

Demi memelihara serta memberi pelayanan yang baik kepada semua konsumen serta mitra kerja, CV. Karya Hidup Sentosa berupaya memperluas jaringan distribusi penjualan di seluruh Indonesia dengan mendirikan kantor cabang di Tanjung Karang, Medan, Jakarta, Yogyakarta, Surabaya, Makassar, dan Depo Sidrap yang bekerjasama dengan lebih dari 400 dealer/toko dan bengkel yang berkualitas di seluruh wilayah Indonesia. Demi turut mendukung Program Pemerintah untuk menggalakkan ekspor non migas, saat ini CV. Karya Hidup Sentosa telah melakukan ekspor ke berbagai negara di Asia, Afrika, dan Asia Pasifik.

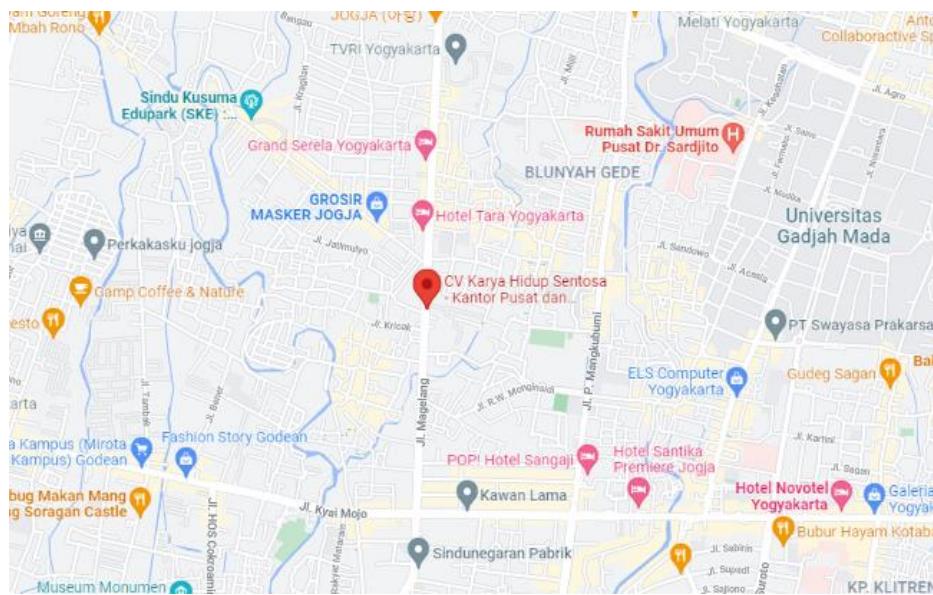
Sampai saat ini CV. Karya Hidup Sentosa telah memiliki lebih dari 3000 karyawan dari berbagai daerah, disiplin ilmu dan jenjang pendidikan serta bidang keahlian yang bervariasi. Dengan sumber daya manusia yang berkualitas serta didukung oleh mesin-mesin berteknologi canggih maka CV. Karya Hidup Sentosa siap menghadapi tantangan perubahan zaman serta globalisasi ekonomi dunia.



Gambar 2.2. Jaringan Pemasaran CV. Karya Hidup Sentosa

2. Lokasi Perusahaan

CV. Karya Hidup Sentosa pusat terletak di Jl. Magelang No. 144, Karangwaru, Kec. Tegalrejo, Kota Yogyakarta, tepatnya pada garis lintang -7.7746811,110.3591493.Jika dilihat dari samping depan maka akan terlihat jam digital besar diatas bangunan yang terus berjalan selama 24 jam.



Gambar 2.3. Lokasi CV. Karya Hidup Sentosa (Pusat)



Gambar 2.4. CV. Karya Hidup Sentosa (Pusat) dilihat dari depan

3. Visi Misi Perusahaan

a. Misi

Membangun Indonesia yang hebat melalui bidang manufaktur dan perdagangan.

b. Visi

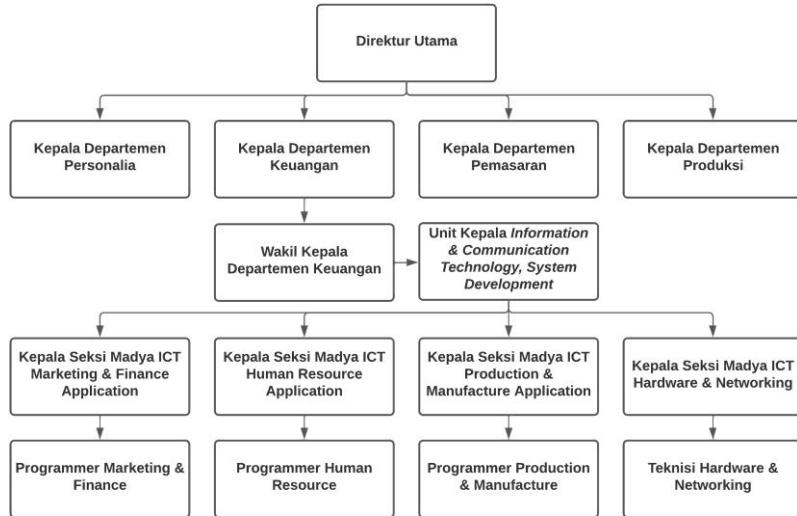
- 1) Menjadi perusahaan kelas dunia di bidang manufaktur dan perdagangan dengan:
 - a) Menekan pada pertumbuhan yang berkelanjutan.
 - b) Membentuk sumber daya manusia yang berkompetensi tinggi.
 - c) Memberikan kepuasan kepada pelanggan.
 - d) Menciptakan produk yang berkualitas dan inovatif dengan harga bersaing.
 - e) Melakukan perbaikan yang berkesinambungan dengan cepat dan efisien.
 - f) Membangun jaringan distribusi yang luas dan kuat.
- 2) Menjadi perusahaan yang mempunyai tanggung jawab sosial serta ramah lingkungan.

4. Nilai-Nilai Perusahaan

- a. Integritas.
- b. Hidup Sederhana.
- c. Kerja Tim.
- d. Orientasi pada Pelanggan.
- e. Unggul.
- f. Selalu belajar dan Berubah.

g. Fanatik terhadap Detail.

5. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.5. Struktur Organisasi CV. Karya Hidup Sentosa

6. Tugas dan Tanggung Jawab Personal Perusahaan

a. Direktur Utama

- 1) Memutuskan dan menentukan peraturan dan kebijakan tertinggi perusahaan.
- 2) Bertanggung jawab dalam memimpin dan menjalankan perusahaan.
- 3) Menetapkan strategi-strategi strategis untuk mencapai visi dan misi perusahaan.
- 4) Mengkoordinasikan dan mengawasi semua kegiatan di perusahaan, mulai bidang administrasi, kepegawaian hingga pengadaan barang.

b. Kepala Departemen dan Wakil Kepala Departemen

- 1) Mengawasi, bertanggung jawab dan membawahi bidang tugas masing-masing.

- 2) Menjalankan semua kebijakan, prosedur, dan aturan yang telah ditetapkan oleh Direktur Utama.
 - 3) Mengkoordinasi, mengarahkan, dan menentukan pembagian tugas bagi setiap bawahannya.
 - 4) Mengawasi dan mengevaluasi seluruh kegiatan departemen agar dapat mengetahui kekurangan dan penyimpangan atau kesalahan sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk kegiatan berikutnya.
- c. Kepala Unit *Information Communication and Technology*
- 1) Mengelola Teknologi Informasi dan sistem komputer.
 - 2) Memberikan solusi Teknologi Informasi.
 - 3) Melakukan pengawasan dan perawatan Teknologi Informasi.
 - 4) Bertanggung jawab pada kesiapan dan ketersediaan sistem komputer/aplikasi dalam lingkungan perusahaan.
 - 5) Merancang, mengelola dan mengawasi serta mengevaluasi operasional dari sistem informasi (*software*) dan pendukung (*hardware*, infrastruktur dan telekomunikasi).
 - 6) Membuat dan mengimplementasikan kebijakan dan prosedur TI (*IT policy*) termasuk kebijakan keamanan TI (*IT security policy*).
- d. Kepala Seksi Madya *Marketing and Finance*
- 1) Mengelola Teknologi Informasi dan Sistem Komputer bagi departemen yang berhubungan dengan Akuntansi di CV. Karya Hidup Sentosa.
 - 2) Membuat dan implementasi semua sistem dan aplikasi bagi departemen yang bersangkutan.

- 3) Mengkoordinir, memonitor, dan mengevaluasi pembuatan dan modifikasi sistem dan aplikasi modul akuntansi.
 - 4) Mengkoordinir, memonitor, dan mengevaluasi penanganan masalah sistem dan aplikasi modul akuntansi yang sedang berjalan.
 - 5) Mengkoordinir, memonitor, dan mengevaluasi anak buah serta menentukan pembagian tugasnya.
- e. Programmer atau Karyawan
- 1) Mendefinisikan kebutuhan pengguna sebelum membuat rancangan aplikasi.
 - 2) Mengevaluasi rancangan aplikasi yang diminta oleh atasan maupun dari departemen Personalia.
 - 3) Mengerjakan tugas yang ditugaskan oleh atasan sesuai prosedur yang disampaikan atasan.
 - 4) Bertanggung jawab atas pekerjaan yang ditugaskan.
 - 5) Memperbaiki dan menyelesaikan masalah pada program atau aplikasi.

B. Peraturan Perusahaan

1. Tenaga Kerja

a. Ketentuan Terlambat, Izin, Mangkir (TIM)

CV. Karya Hidup Sentosa menerapkan peraturan yangdisiplin dalam pengurusan pekerja yang tidak dapat bekerja karena ada keperluan maupun hal lain yang menyebabkan tidak dapat bekerja pada hari tersebut.CV. Karya Hidup Sentosa menggunakan istilah

TIM, istilah tersebut merupakan singkatan dari Terlambat, Izin, dan Mangkir (TIM). Adapun ketentuan TIM:

1) Terlambat

- a) Toleransi waktu terlambat adalah 10 menit.
- b) Pekerja yang terlambat masuk bekerja masih dalam batas toleransi mendapat point = 0.4 (nol koma empat).
- c) Apabila pekerja terlambat melebihi waktu toleransi maka pekerja dianggap mangkir.
- d) Point terlambat akan dijumlahkan setiap kali pekerja terlambat masuk bekerja.

2) Izin

Izin di bedakan menjadi 2,yaitu ijin keluar pribadi dan ijin keluarperusahaan:

a) Izin Keluar Pribadi

Izin keluar pribadi adalah pergi keluar untuk keperluan pribadi pada waktu kerja shiftnya dan atau pada waktu lembur. Sehingga jika seorang pegawai atau karyawan meminta ijin keluar pribadi maka upah yang diterima akan dipotong sesuai dengan waktu kerja yang ia tinggalkan. Selain itu, karyawan juga akan dikenakan point tergantung kepada berapa lamanya pekerja melakukan ijin keluar pribadi.

- a.1. Kurang dari 30 menit: 0,4 (nol koma empat).
- a.2. Antara 30 -180 menit: 0.5 (nol koma lima).
- a.3. Lebih dari 180 menit: 0,6 (nol koma enam).

Untuk mengurus surat ijin pribadi setiap karyawan harus melewati beberapa prosedur. Berikut prosedur-prosedur yang harus dilakukan setiap karyawan untuk mengurus surat ijin pribadi:

- a.1. Ketikkan url yang sudah disediakan perusahaan.
 - a.2. Pilih “Perizinan Pribadi”.
 - a.3. Masukkan nama Pekerja yang izin.
 - a.4. Pilih pekerja pengganti.
 - a.5. Masukkan alasan pekerja melakukan izin pribadi.
 - a.6. Masukkan pula perkiraan waktu keluar.
 - a.7. Pilih atasan untuk mendapatkan approve.
 - a.8. Klik submit.
 - a.9. Memberi kabar atasan untuk meminta persetujuan izin keluar pribadi yang telah dibuat di aplikasi perizinan.
 - a.10. Melakukan scanning barcode/finger scan ketika keluar dan masuk perusahaan.
- b) Izin Dinas Keluar Perusahaan
- Izin keluar perusahaan adalah ijin yang dibuat untuk pekerja karena diperintah oleh atasan pergi keluar perusahaan untuk keperluan dinas pada waktu kerja shift nya dan jam lembur. Izin keluar perusahaan dibagi menjadi 2 yaitu: izin keluar perusahaan (dinas) dan ijin keluar perusahaan dinas ke tuksno(cabang tuksno).

Prosedur untuk mengurus surat izin keluar perusahaan tidak jauh beda dengan prosedur surat izin keluar pribadi, hanya saja ketika masuk di aplikasi perizinan pekerja wajib memilih "Perizinan Dinas Perusahaan". Selain itu pekerja yang akan melaksanakan izin keluar perusahaan tidak perlumelakukan finger scan dan gaji yang diterima tidak akan dipotong.

3) Mangkir

Mangkir adalah ketika pekerja tidak masuk pada shiftnya atau dikatakan pekerja tidak berangkat, jika pekerja melakukan mangkir maka akan dikenakan point = 1 (satu), jika dalam satu bulan pekerja melakukan mangkir lebih dari satu maka pekerja tersebut dikenakan SP1 (Surat Peringatan Satu) atau surat keterangan bahwa pekerja telah melakukan kesalahan.

Seorang karyawan dapat dikatakan mangkir apabila tidak masuk bekerja bukan karena:

- a) Sakit dengan surat keterangan dokter.
- b) Istirahat tahunan.
- c) Istirahat sakit haid.
- d) Cuti hamil/melahirkan atau gusur kandungan.
- e) Hari libur.
- f) Istirahat mingguan
- g) Skorsing.

b. Ketentuan Pekerja Sakit

1) Pekerja Mengalami Sakit di Perusahaan

- a) Pekerja diperbolehkan pulang dengan prosedur:
 - a.1. Masuk ke aplikasi perizinan.
 - a.2. Pilih “Perizinan Sakit Perusahaan”.
 - a.3. Masukkan nama pekerja yang izin.
 - a.4. Memilih pekerja pengganti.
 - a.5. Memasukkan alasan pekerja izin.
 - a.6. Memasukkan perkiraan waktu keluar perusahaan.
 - a.7. Memilih atasan untuk meminta persetujuan.
 - a.8. Klik Submit.
 - a.9. Memberi kabar atasan untuk meminta persetujuan izin sakit perusahaan yang telah dibuat di aplikasi perizinan.
 - a.10. Melakukan scanning barcode/finger scan.
 - b) Pekerja istirahat di poliklinik selama ± 30 menit. Jika dirasa masih sakit maka pekerja diperbolehkan pulang sesuai prosedur diatas.
- 2) Pekerja Mengalami Sakit di Rumah atau Kost
- a) Pekerja wajib memberi tahu Atasan.
 - b) Pekerja wajib untuk periksa ke dokter.
 - c) Pekerja wajib untuk membawa SK Dokter yang sah.
Ketentuan SK Dokter yang sah adalah sebagai berikut:
 - a.1. SK berasal dari dokter.
 - a.2. SK berasal dari Rumah Sakit, PUSKESMAS, atau Praktek Mandiri.
 - a.3. Ada cap / stempel dan tanda tangan dokter.

- a.4. Tidak dicoret-coret.
 - a.5. Tidak ada catatan APS (Atas Permintaan Sendiri) dari dokter.
- d) SK Dokter diserahkan pada hari 1 pekerja masuk kerja setelah sakit.
 - e) SK Dokter yang sudah ditanda tangani Atasan diserahkan ke seksi Hubungan Kerja. Apabila lebih dari 3 hari SK belum diserahkan, maka otorisasi sampai minimal tingkat Unit.
- c. Ketentuan Teknis Pengambilan Istirahat Cuti Tahunan
- Syarat-syarat seorang pekerja yang berhak mendapat atau menerima cuti tahunan diantaranya :
- 1) Pekerja telah memiliki masa kerja selama 1 tahun di CV. KHS secara beturut-turut, terhitung sejak kontrak kerja atau pengangkatan.
 - 2) Pekerja dengan status pekerja kontrak atau pekerja tetap.
- Cuti tahunan dibedakan menjadi cuti tahunan biasa, cuti tahunan medadak, cuti tahunan susulan, cuti tahunan bersama, cuti/istirahat lain-lain. Dan dibawah ini merupakan penjelasan dari jenis-jenis cuti yang terdapat di CV. KHS.
- 1) Cuti Tahunan Biasa
 - a) Dapat diajukan untuk semua alasan atau bebas.
 - b) Diajukan maksimal 6 hari sebelum pengambilan cuti, apabila diajukan kurang dari 6 hari maka cuti dapat ditolak atau dibatalkan.

- c) Diajukan dengan persetujuan Atasan dan Atasan dari Atasan Langsung.
- 2) Cuti Tahunan Mendadak
- a) Diajukan kurang dari 6 hari karena menyelesaikan urusan penting yang tidak dapat diwakilkan.
 - b) Diajukan pada hari itu juga untuk alasan tertentu atau alasan-alasan yang dapat dimengerti oleh Atasan.
 - c) Diajukan dengan persetujuan Atasan dan Atasan dari Atasan Langsung.
- 3) Cuti Tahunan Susulan
- a) Diajukan untuk alasan tertentu misal lelayu, terjadi bencana alam, dll.
 - b) Pekerja tidak mungkin datang ke perusahaan untuk mengajukan cuti tahunan mendadak.
 - c) Diajukan setelah pekerja masuk kembali.
- 4) Cuti Tahunan Bersama
- a) Merupakan kesepakatan antara perusahaan dengan pekerja yang diwakili oleh PUK-SPSI.
 - b) Pekerja yang belum memiliki hak cuti dinyatakan tidak masuk (mangkir) tetapi tidak dikenai perhitungan bobot TIM, gaji dan insentif tidak diperhitungkan untuk dibayar.
- 5) Cuti atau Istirahat Lain-lain
- a) Cuti istimewa.
 - b) Istirahat sakit haid (1 hari).

- c) Istirahat melahirkan. Bagi yang sedang hamil lama cuti selama 3 bulan (1,5 bulan sebelum melahirkan dan 1,5 bulan setelah melahirkan). Dan juga untuk pekerja yang istrinya melahirkan diperkenankan untuk cuti selama 2 hari.
 - d) Istirahat gugur kandungan. Bagi yang bersangkutan lama cuti sesuai dengan Surat Keterangan Sakit dari dokter, sedangkan untuk pekerja yang istrinya mengalami gugur kandungan diperkenankan untuk mengambil cuti selama 2 hari.
2. Tata Tertib Perusahaan
- Tata tertib di CV. Karya Hidup Sentosa berlaku untuk semua karyawan dan pekerja. Adapun tata tertib yang harus dipatuhi oleh seluruh warga perusahaan:
- a. Ketentuan Larangan Bagi Pekerja
 - 1) Dilarang merokok pada jam kerja dan di tempat yang ada tanda dilarang merokok.
 - 2) Dilarang mengaktifkan dan mengoperasikan Handphone pada jam kerja.
 - 3) Dilarang berjualan barang pada jam kerja.
 - 4) Dilarang bekerja ganda.
 - 5) Dilarangkuliah / kursus / sekolah.
 - 6) Dilarang makan pada jam kerja.
 - 7) Dilarang meminta, memberi dan menerima suap dalam bentuk apapun.
 - 8) Dilarang tidur pada jam kerja.

- 9) Dilarang berkelahi atau membuat onar di lingkungan perusahaan.
- 10) Dilarang bergurau/mengeluarkan kata kata yang melanggar kesopanan dan kesusilaan serta berkaitan dengan SARA.
- b. Perlakuan Saat Bekerja
- 1) Tidak mengoperasikan *handphone* atau *smartphone* saat bekerja.
 - 2) Berdiri tegak saat *Briefing* dan Bekerja.
 - 3) Duduk dengan tegak (*Administrasi, Drafter*).
 - 4) Bekerja dengan sigap.
 - 5) Mematuhi ketentuan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dengan memakai Alat Pelindung Diri (APD) sesuai ketentuan.
 - 6) Mematuhi ketentuan 5S dan *Handling*.
 - 7) Tidak berhenti bekerja sebelum waktunya.
 - 8) Selalu berjalan di jalur hijau.
 - 9) Memastikan tidak ada kendaraan yang akan lewat sebelum menyebrang jalan dengan mengatakan Yosh (3 kali).
- c. Ketentuan Shift Kerja
- 1) Shift 1

Tabel 2.1 Jadwal Kerja Shift 1

No	Hari	Masuk	Break 1	Break 2	Pulang
1	Senin - Kamis	06:00	09:00 – 09:15	11:45 – 12:30	14:00
2	Jum'at	7:20	09:00 – 09:15	11:45 – 12:45	14:35
3	Sabtu	06:00	09:00 – 09:15	-	12:15

2) Shift 2

Tabel 2.2 Jadwal Kerja Shift 2

No	Hari	Masuk	Break 1	Break 2	Pulang
1	Senin - Kamis	14:00	16:00 – 16:15	18:00 – 18:45	22:00
2	Jum'at	14:35	16:00 – 16:15	18:00 – 18:45	21:35
3	Sabtu	12:15	15:15 – 15:30	17:30 – 18:15	19:15

3) Shift 3

Tabel 2.3. Jadwal Kerja Shift 3

No	Hari	Masuk	Break 1	Break 2	Pulang
1	Senin - Kamis	21:35	01:30 – 02:15	-	04:20
2	Jum'at	22:00	01:30 – 02:15	04:30 – 04:45	06:00
3	Sabtu	21:35	01:15 – 02:15	-	04:20

4) Shift Umum

Tabel 2.4. Jadwal Kerja Shift Umum

No	Hari	Masuk	Break 1	Break 2	Pulang
1	Senin - Kamis	7:20	09:00 – 09:15	11:45 – 12:30	15:20
2	Jum'at	7:20	09:00 – 09:15	11:45 – 12:45	14:35
3	Sabtu	7:20	09:00 – 09:15	12:15 – 13:00	14:20

5) Shift Tanggung 3

Tabel 2.5. Jadwal Kerja Shift Tanggung 3

No	Hari	Masuk	Break 1	Break 2	Pulang
1	Senin - Kamis	09:15	11:45 – 12:30	16:00 – 16:15	17:15
2	Jum'at	10:00	11:45 – 12:45	16:00 – 16:15	17:15
3	Sabtu	09:15	12:15 – 13:00	-	16:00

6) Shift Tanggung 5

Tabel 2.6. Jadwal Kerja Shift Tanggung 5

No	Hari	Masuk	Break 1	Break 2	Pulang
1	Senin - Kamis	12:15	16:00 – 16:15	18:00 – 18:45	20:15
2	Jum'at	12:45	16:00 – 16:15	18:00 – 18:45	19:45
3	Sabtu	12:15	15:15 – 15:30	17:30 – 18:15	19:15

3. Kesehatan dan Keselamatan Kerja

Dalam mencegah hal-hal yang tidak diinginkan saat bekerja, CV.

Karya Hidup Sentosa membuat langkah-langkah untuk mengantisipasi sebagai berikut:

- a. Perusahaan membentuk Panitia Pembina Keselamatan dan Kesehatan Kerja (P2K3) untuk menangani keselamatan dan kesehatan kerja.
- b. Perusahaan wajib menyediakan alat-alat keselamatan kerja dan menetapkan syarat-syarat keamanan perlindungan keselamatan kerja.

- c. Karyawan berkewajiban menggunakan dan memelihara alat-alat keselamatan kerja serta melaksanakan syarat-syarat keamanan, perlindungan dan keselamatan kerja.
 - d. Apabila pekerja yang bersangkutan tidak menggunakan alat keselamatan kerja yang diberikan atau disediakan, pekerja akan diberi sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
 - e. Perusahaan memberikan pendidikan dan pelatihan tentang P3K kepada pekerja/karyawan yang lingkup pekerjaannya membutuhkan hal tersebut.
 - f. Perusahaan dan Serikat Pekerja sepakat bekerja sama melaksanakan ketentuan Undang-undang tentang perlindungan lingkungan hidup.
 - g. Perusahaan menyiapkan perlengkapan P3K.
 - h. Karyawan yang melakukan pekerjaan dan mengendarai kendaraan wajib mematuhi Undang-undang Lalu Lintas.
 - i. Semua staff dan karyawan pada hari Jum'at melaksanakan *briefing* pada setiap seksi masing-masing dan dilanjutkan dengan 5S sampai waktu istirahat.
 - j. Semua karyawan diwajibkan menaruh sampah sesuai kriteria yaitu plastik, kertas, dan yang tercemar B3.
4. Rekruitmen Karyawan

Dalam melakukan rekruitmen karyawan pastinya setiap perusahaan akan melakukan tes seleksi yang sangat ketat guna mendapatkan karyawan yang layak dan bermutu. Hal tersebut juga dilakukan oleh CV. KHS dalam melakukan rekruitmen karyawan. Setiap calon karyawan

baru yang ingin bekerja bekerja di CV. KHS harus menyerahkan berkas-berkas terlebih dahulu baik itu melalui pos atau datang langsung ke perusahaan. Berikut berkas-berkas yang diperlukan:

- a. Surat Permohonan Pekerjaan.
- b. Daftar Riwayat Hidup.
- c. Fotokopi Kartu Tanda Penduduk (KTP) (yang masih berlaku).
- d. CV (Curriculum Vitae).
- e. Fotokopi buku rekening.
- f. Pas photo 4x6 (3 lembar).
- g. Surat keterangan pengalaman kerja (bila ada).

Setelah mendapatkan berkas-berkas tersebut, pihak CV. Karya Hidup Sentosa akan menghubungi calon karyawan baru yang memiliki kemampuan sesuai dengan apa yang CV. Karya Hidup Sentosa sedang butuhkan untuk melakukan tes tertulis secara langsung di CV. Karya Hidup Sentosa. Setelah melakukan tes tertulis, calon karyawan baru yang lolos akan melakukan tes wawancara dengan pihak perusahaan. Calon karyawan baru yang lolos dari kedua tes tersebut akan melaksanakan training orientasi pengetahuan CV. Karya Hidup Sentosa dan diterima sebagai karyawan di CV. Karya Hidup Sentosa.

Setelah diterima bekerja di CV. Karya Hidup Sentosa, maka karyawan baru tersebut akan menjalani masa pelatihan selama kurang lebih 6 bulan. Dan jika setelah masa pelatihan selesai dan karyawan dianggap pantas untuk bekerja di CV. Karya Hidup Sentosa maka pihak perusahaan akan menawarkan perpanjangan kontrak bagi karyawan baru tersebut.

BAB III

KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan dari tanggal 8 Maret 2021 sampai dengan 5 November 2021 di CV. Karya Hidup Sentosa.

A. Produk PKL 1 : Instalasi dan Konfigurasi Software yang Diperlukan

1. Penjelasan Singkat Jenis Pekerjaan atau Produk
 - a. Google Chrome



Gambar 3.1. Logo Google Chrome

Chrome adalah sebuah *web browser* yang berguna untuk menjelajah dunia maya. *Web browser* yang dikembangkan Google ini bersifat *open source* dan mempunyai nama proyek Chromium.

Dengan menggunakan rendering *webkit*, maka Google Chrome mempunyai kecepatan di atas rata-rata dan tetap ringan.

Selain itu, banyak sistem operasi yang dapat digunakan Google Chrome seperti, Windows, MacOS, Linux, iOS, Android dan Chrome OS.

Google Chrome sangat cocok bagi developer web untuk mengembangkan *website*. Memiliki fitur *inspect element* yang memudahkan bagi developer web untuk menemukan *bug* atau *error* saat mengembangkan sebuah *website*. Dan memudahkan memodifikasi tampilan *website*.

b. Visual Studio Code



Gambar 3.2. Logo Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan aplikasi *code editor cross-platform*. *Code editor* buatan Microsoft ini memiliki fitur yang lengkap dan handal. Mendukung banyak bahasa pemrograman hingga kostumisasi tampilan yang membuat Visual Studio Code ini menjadi paket lengkap bagi para *programmer*. Ditambah banyaknya *plugins* atau *extension* membuat *code editor* ini hampir benar-benar sempurna.

c. XAMPP



Gambar 3.3. Logo XAMPP

XAMPP merupakan aplikasi *web server cross-platform* yang memudahkan bagi webmaster dan web developer dalam mengembangkan web. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi *Apache*, *PHP*, dan *Mysql*. Saat menginstal XAMPP otomatis *Apache*, *PHP*, dan *Mysql* sudah terinstalasi dan terkonfigurasi dengan sendirinya. Sehingga memudahkan untuk membuat sebuah local *web server*.

d. DBeaver



Gambar 3.4. Logo DBeaver

Aplikasi database yang satu ini memiliki mode graphical atau GUI. Selain menyediakan versi yang berbayar, DBeaver juga menyediakan versi Community Edition yang sudah *open source* sehingga Anda bisa mengembangkannya sendiri. Ada beberapa fitur menarik yang dimiliki oleh DBeaver, yaitu didukung oleh banyak platform, dan juga memiliki kemampuan menulis berbagai file ekstensi atau *plugins*.

e. Git



Gambar 3.5. Logo Git

Git adalah salah satu sistem pengontrol versi (*Version Control System*) pada proyek perangkat lunak yang diciptakan oleh Linus Torvalds. Git akan sangat berguna bagi para developer yang kerja tim. Tugasnya mencatat setiap perubahan pada file proyek yang dikerjakan oleh banyak orang maupun sendiri. Git dikenal juga dengan distributed revision control (VCS terdistribusi), dimana penyimpanan *database* Git tidak hanya di satu tempat saja.

Dengan menggunakan Git semua orang yang terlibat dalam pengkodean proyek akan menyimpan *database* Git, sehingga sangat memudahkan dalam mengelola proyek baik online maupun offline. Dengan kata lain Git sebenarnya bertugas memantau semua perubahan yang terjadi pada file proyek, lalu menyimpannya di *database*.

f. FileZilla



Gambar 3.6. Logo FileZilla

FileZilla merupakan aplikasi FTP yang *open source* dan *cross-platform*. Aplikasi ini mampu mentransfer file-file yang berukuran besar dengan aman dan cepat. Sangat cocok dan berguna untuk ruang lingkup developer. Aplikasi FileZilla mendukung FTP, SFTP, dan FTPS (FTP di SSL/TLS).

g. Codeigniter



Gambar 3.7. Logo Codeigniter

Codeigniter merupakan salah satu *framework* yang memudahkan bagi para web developer dalam membuat sebuah website yang berbasis *PHP*. Codeigniter menggunakan metode *MVC* (*Model*,

View, Controller). Dengan menggunakan codeigniter developer tidak perlu mengembangkan website dari awal lagi karena beberapa fiturnya sudah tersedia pada codeigniter. Sehingga Codeigniter akan mempersingkat waktu developer dalam mengembangkan sebuah website. Developer tinggal mengkonfigurasi dan menggunakan fungsi-fungsi yang telah disediakan oleh framework. Ditambah Codeigniter memiliki dokumentasi yang lengkap membuat codeigniter menjadi salah satu *framework* yang banyak digunakan.

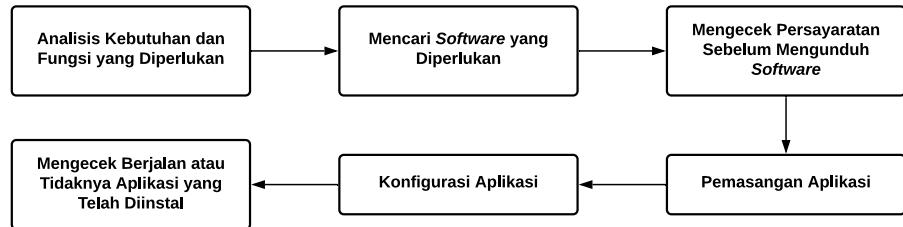
2. Alat dan Bahan yang Digunakan

- a. Komputer dan *peripheral*-nya
- b. Sistem operasi Windows 7
- c. Browser
- d. Jaringan yang terkoneksi internet
- e. Sumber listrik

3. Keselamatan Kerja

- a. Niat dan berdoa sebelum melakukan kegiatan.
- b. Memastikan semua alat dan bahan yang diperlukan sudah tersedia.
- c. Menggunakan peralatan sesuai fungsinya.
- d. Gunakan internet sebagaimana mestinya.
- e. Posisi duduk tegap.
- f. Memperhatikan jarak pandang mata dengan monitor minimal 30 cm.
- g. Kurangi kecerahan monitor supaya nyaman untuk mata.
- h. Hindari makan dan minum di dekat monitor.
- i. Matikan perangkat bila sudah tidak digunakan.
- j. Bersihkan perangkat yang digunakan bila kotor.

4. GambarKerja



Gambar 3.8. Gambar Kerja Instalasi Software

5. Analisis

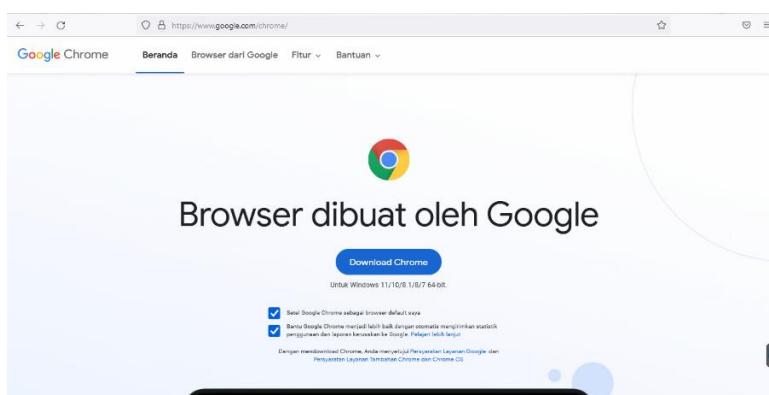
Instalasi dan konfigurasi software sangat diperlukan sebelum melakukan pekerjaan. Dengan instalasi dan konfigurasi software yang benar dan sesuai prosedur maka pekerjaan dapat berjalan lancar sebagaimana mestinya, kenyamanan dan etos kerja meningkat, mengurangi resiko kecelakaan kerja, meminimalisir terjadinya error, dan hasil pekerjaan menjadi lebih maksimal.

6. Langkah Kerja

a. Instalasi Google Chrome

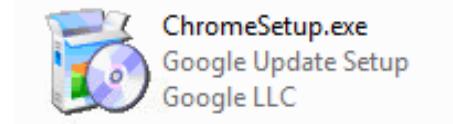
- 1) Buka halaman website resmi Google Chrome,

[https://www.google.com/chrome/.](https://www.google.com/chrome/)



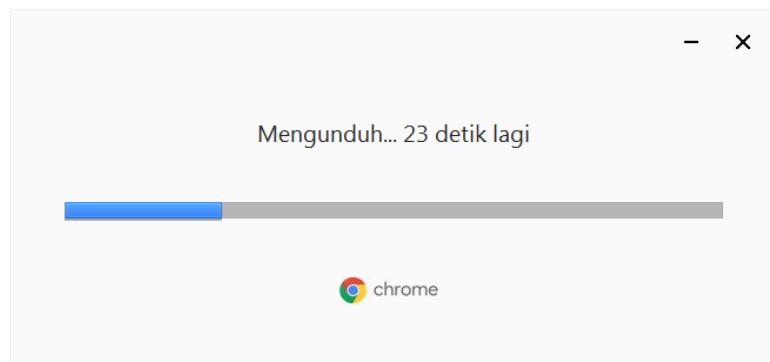
Gambar 3.9. Halaman Website Google Chrome

- 2) Klik button Download Chrome di halaman website, otomatis akan mengunduh *file installer* google chrome.
- 3) Jalankan *file installer* yang telah berhasil diunduh tadi.



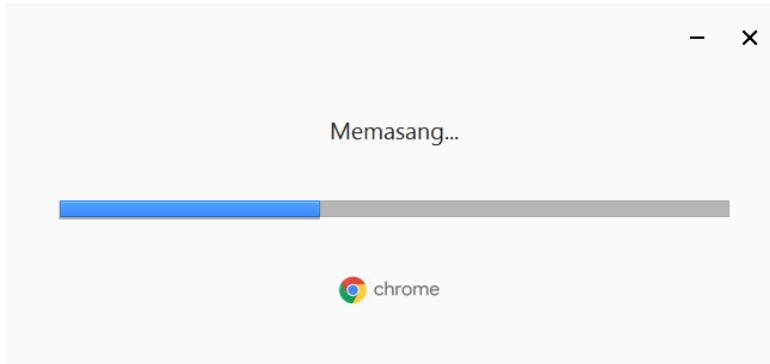
Gambar 3.10. *File Installer* Google Chrome

- 4) Tunggu program mengunduh aplikasi chrome.



Gambar 3.11. Setup Mengunduh Google Chrome

- 5) Selesai mengunduh, program secara otomatis akan menginstalnya, tunggu proses instalasi.



Gambar 3.12. Setup Memasang Googel Chrome

- 6) Jika aplikasi chrome sudah terbuka otomatis seperti ini berarti instalasi chrome telah berhasil dilakukan. *Browser* ini nantinya

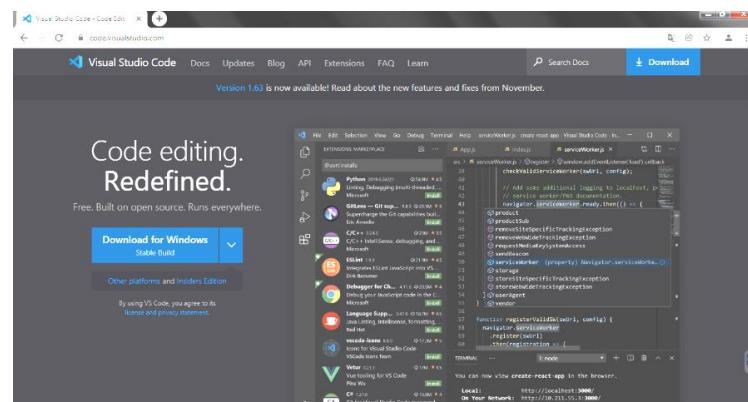
akan sering digunakan karena dalam pembuatan sebuah website memerlukan sebuah *browser*.



Gambar 3.13. Tampilan Aplikasi Google Chrome

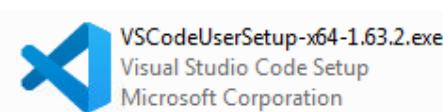
b. Instalasi Visual Studio Code

- 1) Buka halaman website resmi Visual Studio Code,
<https://code.visualstudio.com/>.



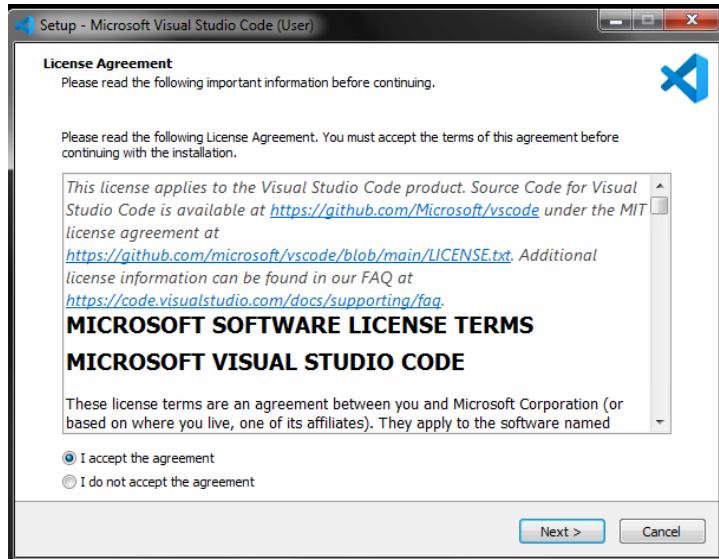
Gambar 3.14. Halaman Website Visual Studio Code

- 2) Unduh *file installer* visual studio, karena disini menggunakan windows maka pilih format installer untuk windows.
- 3) Jalankan file installer yang berhasil diunduh.



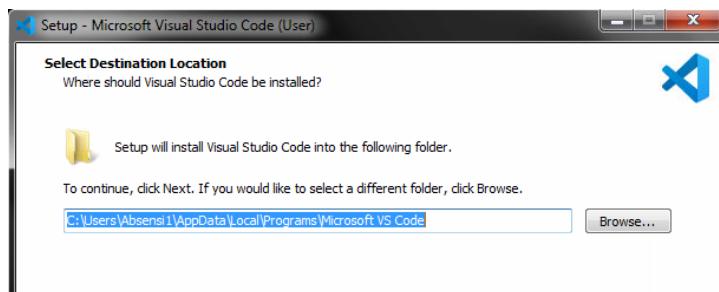
Gambar 3.15. File Installer Visual Studio Code

- 4) Pilih *I accept the agreement*, kemudian klik button next.



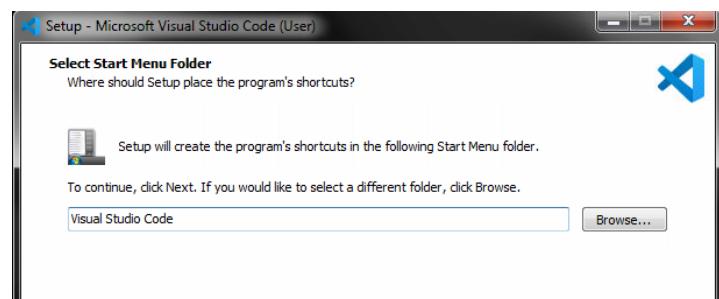
Gambar 3.16. Persetujuan Licensi Visual Studio Code

- 5) Lantas pilih lokasi lokasi untuk aplikasi Visual Studio Code.



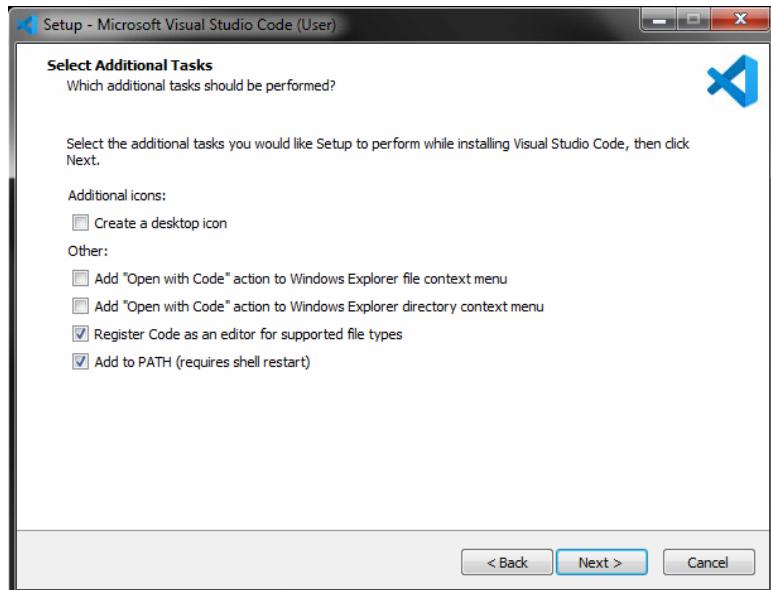
Gambar 3.17. Pemilihan Lokasi Visual Studio Code

- 6) Pilih lokasi untuk start menu foder, atau bisa klik next langsung jika ingin default.



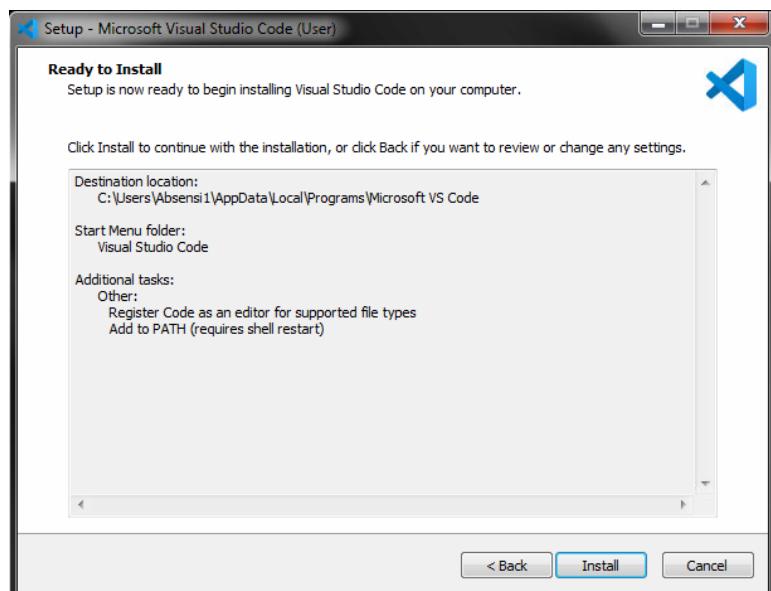
Gambar 3.18. Lokasi Start Menu Visual Studio Code

- 7) Kemudian pilih beberapa pilihan tambahan atau bisa langsung klik next jika ingin deafult.



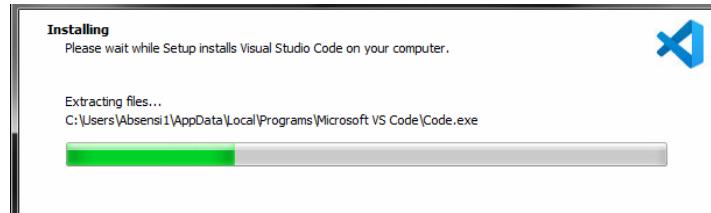
Gambar 3.19. Opsi Tambahan Instalasi Visual Studio Code

- 8) Maka akan muncul informasi yang sesuai dengan apa yang telah dipilih tadi, hal tersebut untuk memastikan konfigurasi. Jika sudah sesuai langsung klik tombol Install.



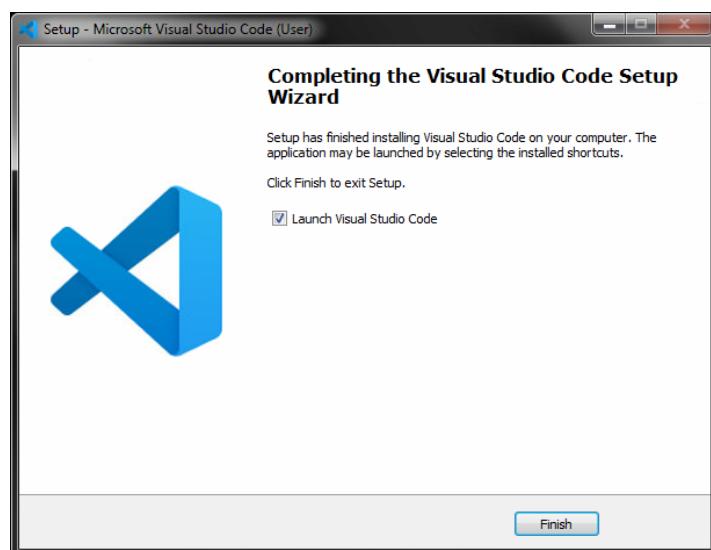
Gambar 3.20. Informasi Instalasi Visual Studio Code

9) Tunggu proses instalasi.



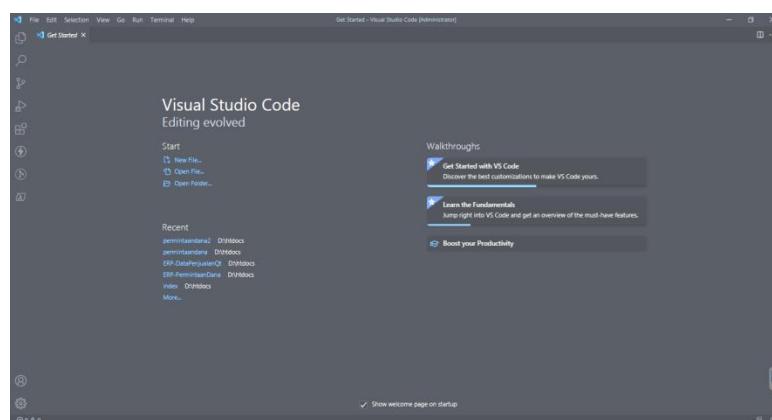
Gambar 3.21. Proses Instalasi Visual Studio Code

10) Klik tombol Finish.



Gambar 3.22. Instalasi Selesai Visual Studio Code

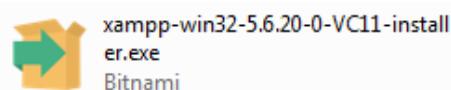
11) Jika Visual Studio Code sudah terbuka dan berjalan dengan normal, maka instalasi berhasil.



Gambar 3.23. Tampilan Aplikasi Visual Studio Code

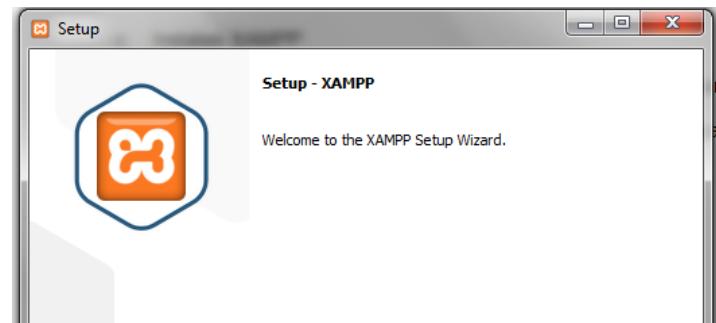
c. Instalasi XAMPP

- 1) Dikarenakan PC kantor tidak dapat mengakses halaman resmi Apache untuk download XAMPP. Penulis mendapat *file installer* dari *directory file installer perusahaan*.



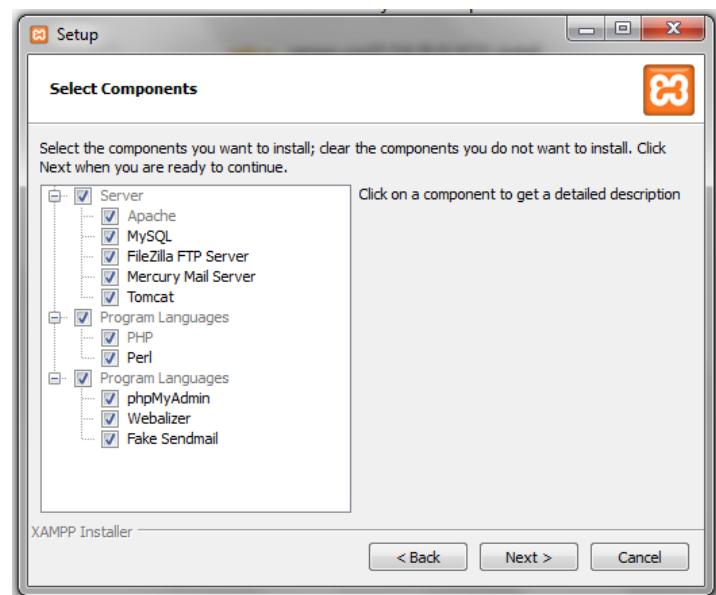
Gambar 3.24. *File Installer* XAMPP

- 2) Jalankan *file installer* tersebut, klik next.



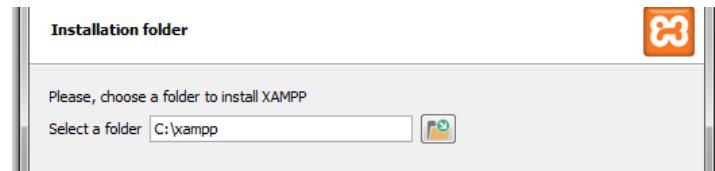
Gambar 3.25. Setup XAMPP

- 3) Klik next.



Gambar 3.26. Pilihan Komponen XAMPP

- 4) Pilih lokasi folder instalasi xampp, jika sudah klik next.



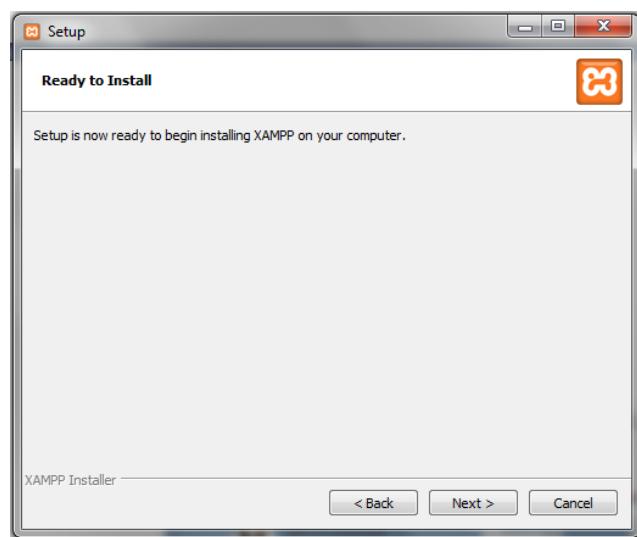
Gambar 3.27. Lokasi Folder XAMPP

- 5) Klik next.



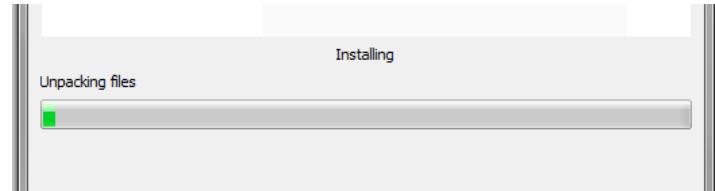
Gambar 3.28. Setup XAMPP

- 6) Klik next.



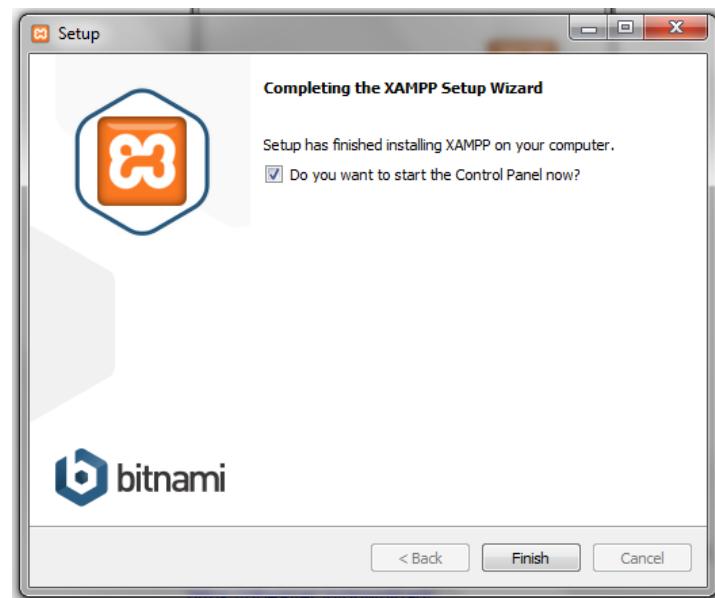
Gambar 3.29. Setup XAMPP

7) Tunggu proses instalasi hingga selesai.



Gambar 3.30. Proses Instalasi XAMPP

8) Kemudian klik finish, jika proses instalasi telah selesai.



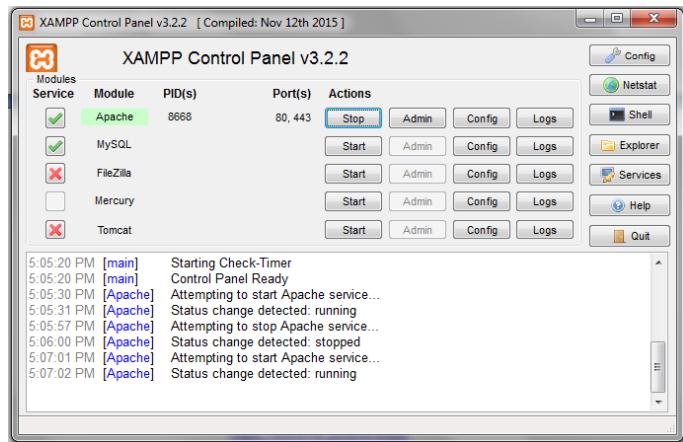
Gambar 3.31. Selesai Instalasi XAMPP

9) Pilih bahasa Inggris (bendera Amerika Serikat).



Gambar 3.32. Pemilihan Bahasa XAMPP

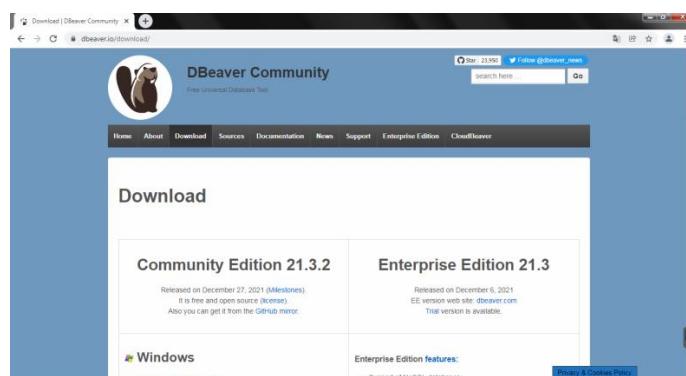
- 10) Coba jalankan service *Apache*, jika tidak ada masalah maka instalasi xampp untuk *web service* telah berhasil.



Gambar 3.33. Tampilan Aplikasi XAMPP

d. Instalasi DBevaer

- 1) Kunjungi halaman *website* resmi Dbeaver untuk download,
[https://dbeaver.io/download/.](https://dbeaver.io/download/)



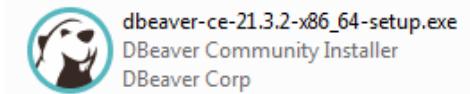
Gambar 3.34. Halaman Website DBeaver

- 2) Pilih DBeaver Community Edition dan sesuaikan dengan sistem operasi yang digunakan yaitu windows.



Gambar 3.35. Pemilihan Sistem Operasi DBeaver

- 3) Jalankan file installer yang berhasil diunduh tadi.



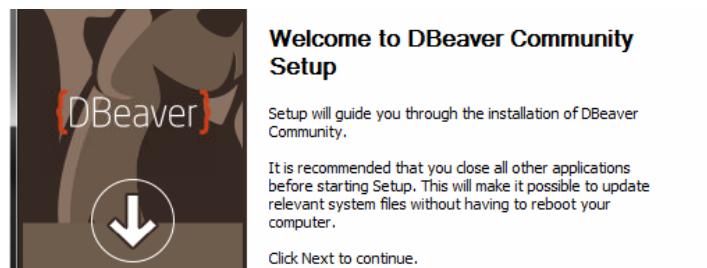
Gambar 3.36. File Installer DBeaver

- 4) Pilih bahasa yang akan dipakai selama menginstall DBeaver.



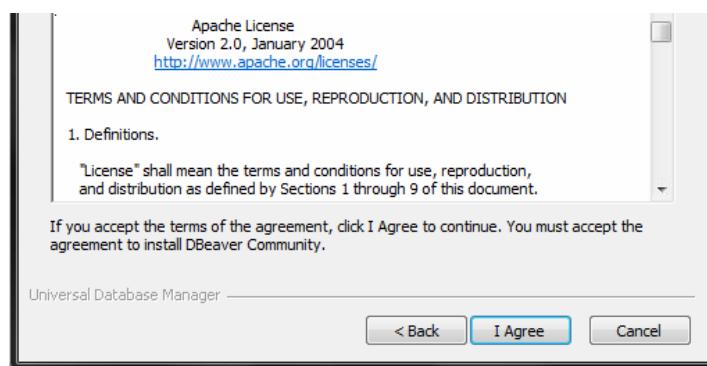
Gambar 3.37. Bahasa Instalasi DBeaver

- 5) Klik tombol next.



Gambar 3.38. Setup DBeaver

- 6) Klik tombol I Agree.



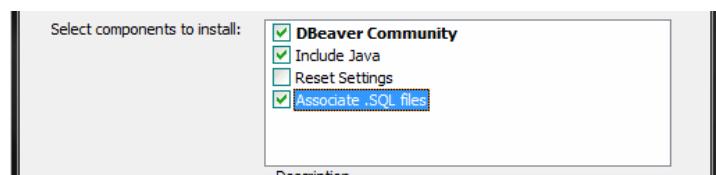
Gambar 3.39. Persetujuan Licensi DBeaver

- 7) Pilih salah satu opsi dibawah, jika hendak menggunakan DBeaver untuk seluruh user komputer pilih yang atas sedangkan untuk user yang saat ini digunakan maka pilih yang bawah. Karena ini bukan komputer pribadi maka pilih yang atas.



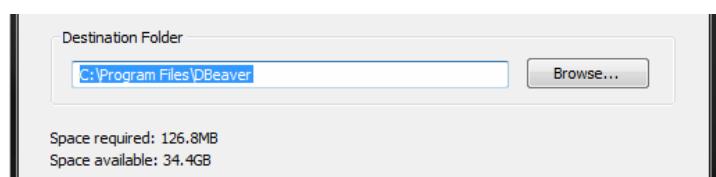
Gambar 3.40. User DBeaver

- 8) Pilih komponen apa saja yang akan diinstal, untuk pilihannya bisa disamakan dengan gambar.



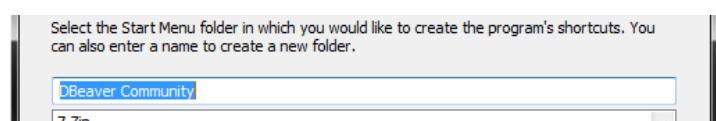
Gambar 3.41. Pilihan Komponen DBeaver

- 9) Pilih lokasi folder untuk DBeaver, jika ingin default langsung klik tombol next.



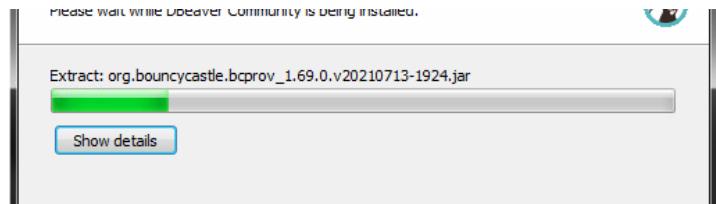
Gambar 3.42. Lokasi Folder DBeaver

- 10) Pilih folder start menu, jika ingin buat folder baru ubah pada kolom. Jika ingin folder default langsung klik tombol Install.



Gambar 3.43. Lokasi Folder Start Menu DBeaver

11) Tunggu proses instal DBeaver selesai.



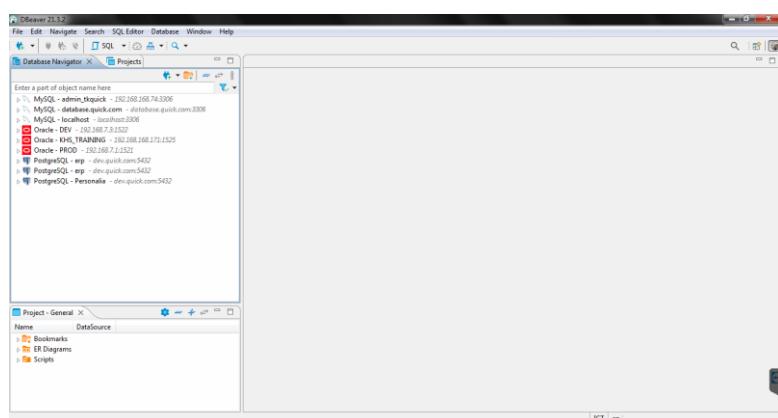
Gambar 3.44. Proses Instalasi DBeaver

12) Jika sudah selesai klik tombol finish.



Gambar 3.45. Selesai Instalasi DBeaver

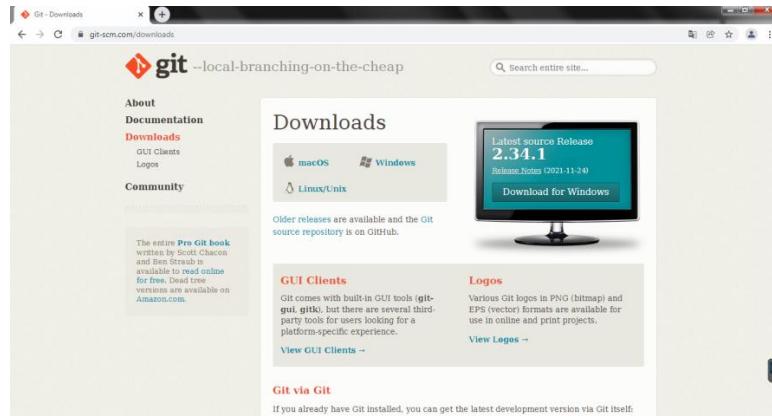
13) Kemudian jalankan aplikasi DBeaver, jika aplikasi terbuka dan normal, maka aplikasi berhasil diinstal.



Gambar 3.46. Tampilan Aplikasi DBeaver

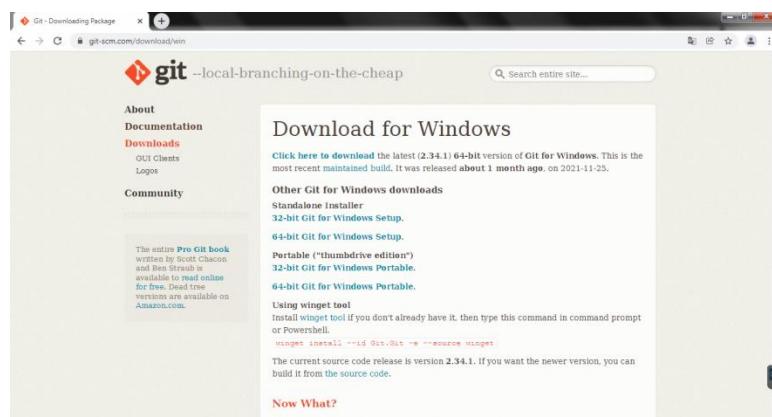
e. Instalasi Git

- 1) Buka halaman website resmi git untuk download, [https://git-scm.com/downloads.](https://git-scm.com/downloads)



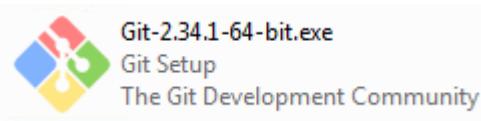
Gambar 3.47. Halaman Website Git

- 2) Pilih installer yang sesuai dengan sistem operasi, yaitu windows.
- 3) Kemudian pilih Standalone Installer yang 64-bit.



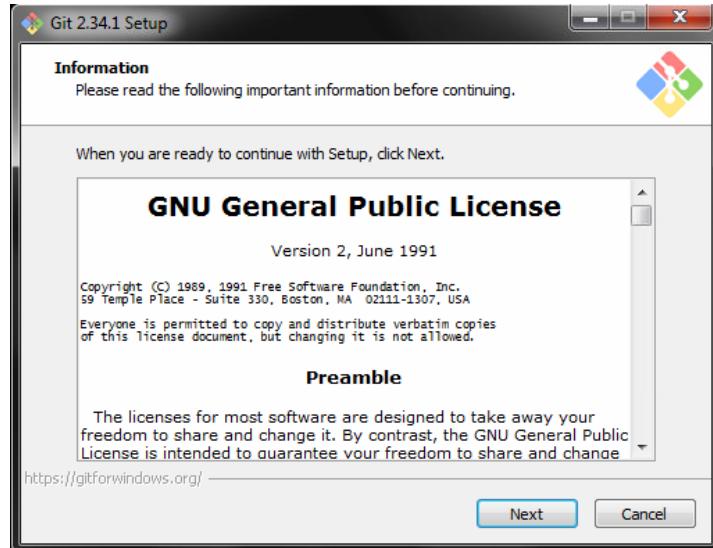
Gambar 3.48. Pemilihan Installer Git

- 4) Jalankan file *installer* yang berhasil diunduh tadi.



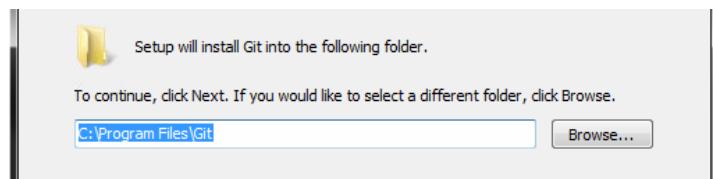
Gambar 3.49. File Installer Git

- 5) Klik tombol next.



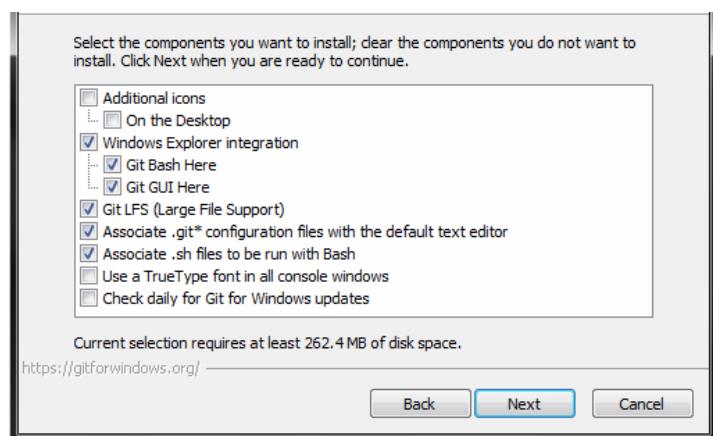
Gambar 3.50. Setup Git

- 6) Pilih lokasi aplikasi Git.



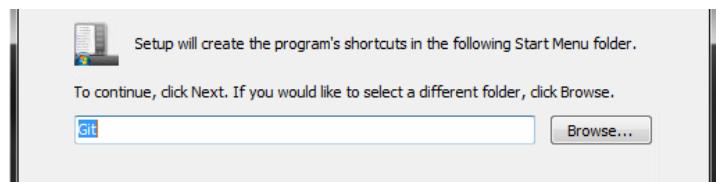
Gambar 3.51. Lokasi Folder Git

- 7) Pilih komponen apa saja yang akan diinstall, biarkan saja deafult langsung klik tombol next.



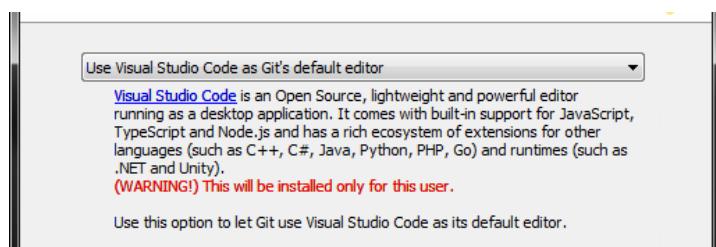
Gambar 3.52. Pilihan Komponen Git

- 8) Pilih lokasi folder git pada start menu, biarkan default langsung klik tombol next.



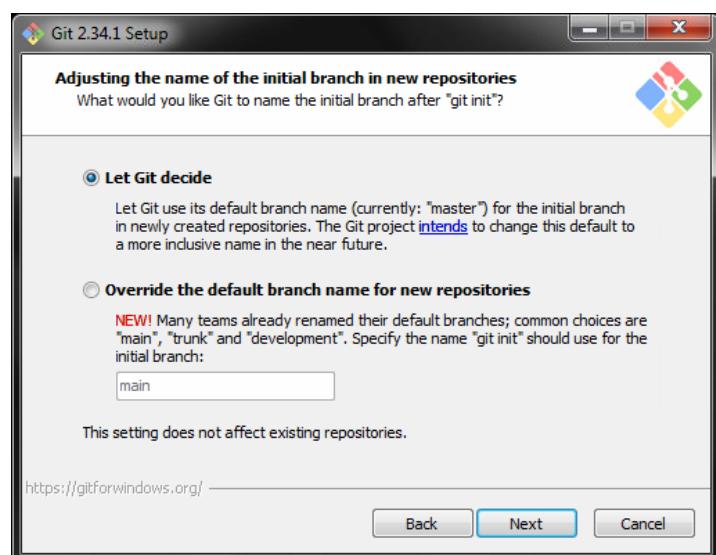
Gambar 3.53. Lokasi Folder Start Menu Git

- 9) Pilih *code editor* yang akan menggunakan git, karena disini menggunakan Visual Studio Code, maka pilih *Use Visual Studio Code as Git's default editor*.



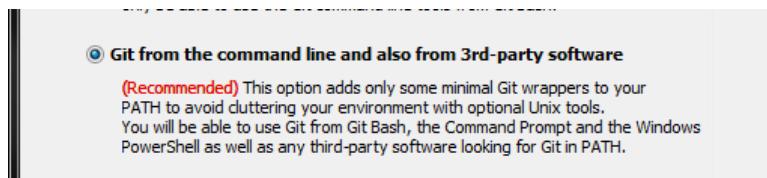
Gambar 3.54. Code Editor Untuk Git

- 10) Pilih *Let Git decide*.



Gambar 3.55. Setup Git

- 11) Pilih *Git from the command line also from 3rd-party software*, klik next.



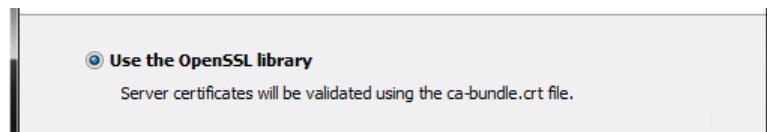
Gambar 3.56. Setup Git

- 12) Pilih *Use bundled OpenSSH*, klik next..



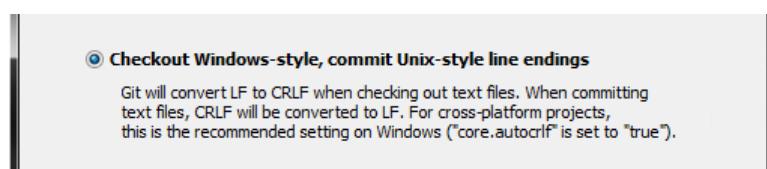
Gambar 3.57. Setup Git

- 13) Pilih *Use the OpenSSL library*, klik next..



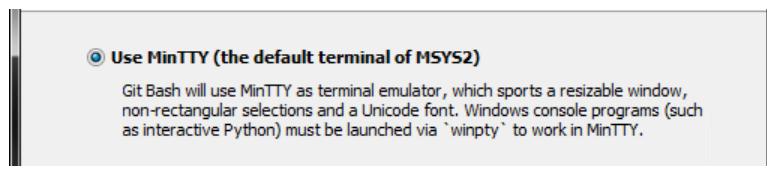
Gambar 3.58. Setup Git

- 14) Pilih *Checkout Windows-style, commit Unix-style line endings*, klik next..



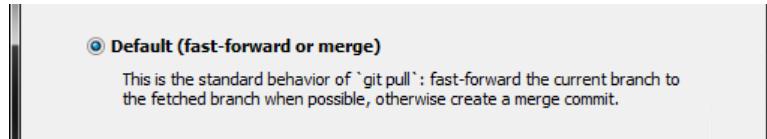
Gambar 3.59. Setup Git

- 15) Pilih *Use MinTTY*, klik next..



Gambar 3.60. Setup Git

16) Pilih *Default*, klik next.



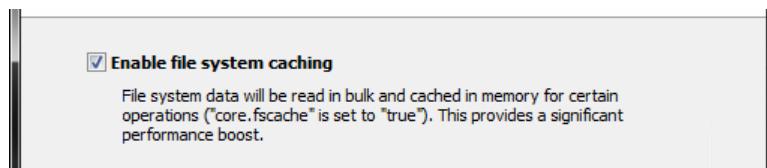
Gambar 3.61. Setup Git

17) Pilih *Git Credential Manager*, klik next.



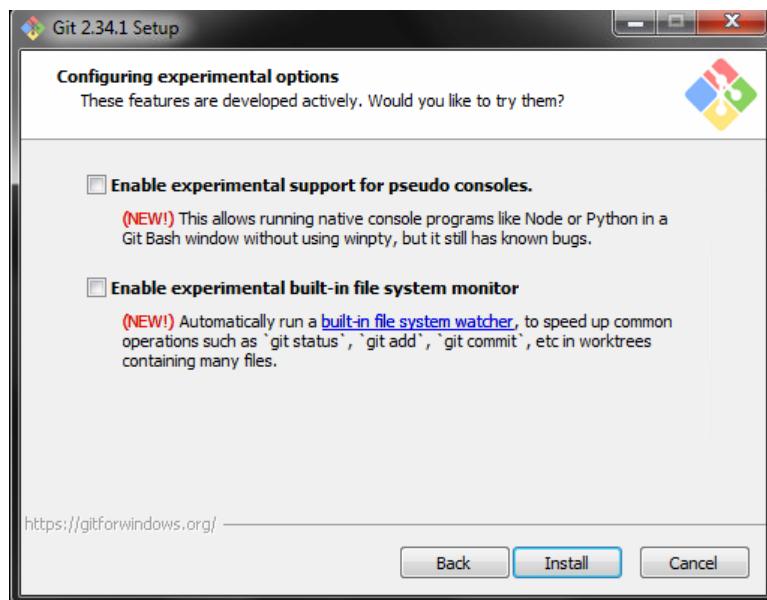
Gambar 3.62. Setup Git

18) Checklist *Enable file system caching*, klik next.



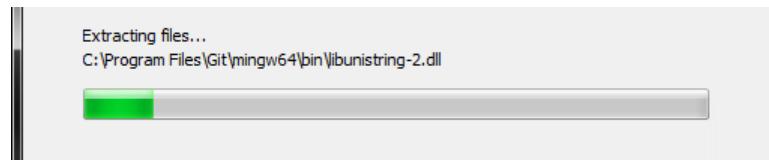
Gambar 3.63. Setup Git

19) Langsung klik tombol Install.



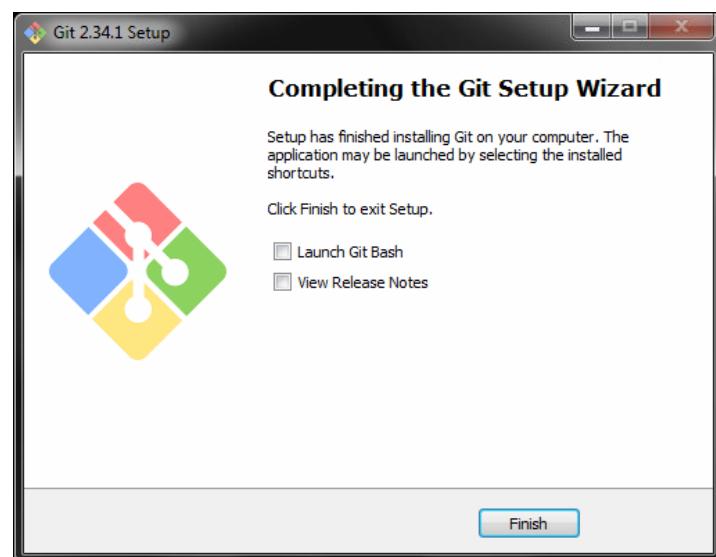
Gambar 3.64. Instal Git

20) Tunggu proses instalasi hingga selesai.



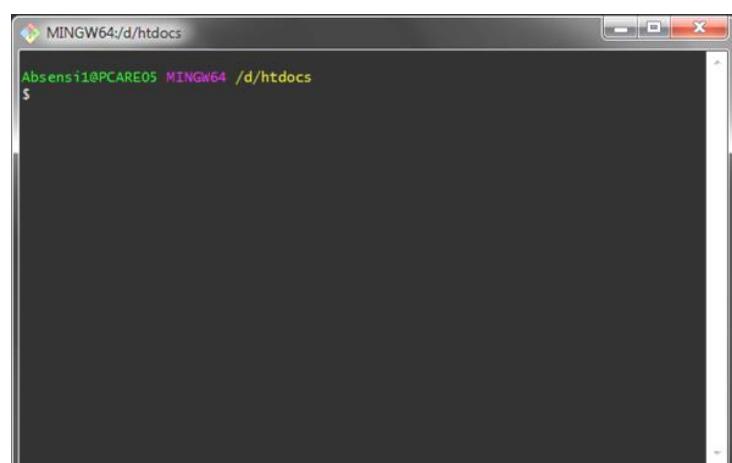
Gambar 3.65. Proses Instalasi Git

21) Jika sudah selesai klik tombol finish.



Gambar 3.66. Selesai Instalasi Git

22) Kemudian coba jalankan aplikasi gitbash, jika sudah berjalan normal seperti diubawah berarti instalasi berhasil.



Gambar 3.67. Tampilan Aplikasi Gitbash

f. Instalasi FileZilla

- 1) Buka halaman website resmi FileZilla untuk download FileZilla Client, <https://filezilla-project.org/download.php>.



Gambar 3.68. Halaman Website FileZilla

- 2) Karena komputer disini menggunakan arsitektur 64-bit, maka tinggal klik tombol Download FileZilla Client yang berwarna hijau.
- 3) Kemudian pilih yang versi FileZilla yang paling kiridengen klik tombol Download dibawahnya. Versi paling kiri merupakan versi gratis.

Please select your edition of FileZilla Client				
	FileZilla	FileZilla with manual	FileZilla Pro	FileZilla Pro + CLI
Standard FTP	Yes	Yes	Yes	Yes
FTP over TLS	Yes	Yes	Yes	Yes
SFTP	Yes	Yes	Yes	Yes
Comprehensive PDF manual	-	Yes	Yes	Yes
Amazon S3	-	-	Yes	Yes
Backblaze B2	-	-	Yes	Yes
Dropbox	-	-	Yes	Yes
Microsoft OneDrive	-	-	Yes	Yes
Google Drive	-	-	Yes	Yes
Google Cloud Storage	-	-	Yes	Yes
Microsoft Azure Blob + File Storage	-	-	Yes	Yes
WebDAV	-	-	Yes	Yes
OpenStack Swift	-	-	Yes	Yes
Box	-	-	Yes	Yes
Site Manager synchronization	-	-	Yes	Yes
Command-line interface	-	-	-	Yes
Batch transfers	-	-	-	Yes

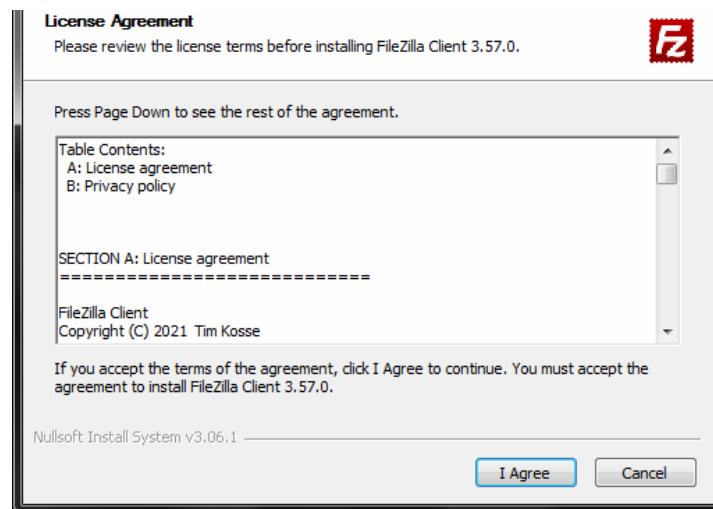
Gambar 3.69. Versi Aplikasi FileZilla

- 4) Jalankan *file installer* yang telah berhasil diunduh tadi.



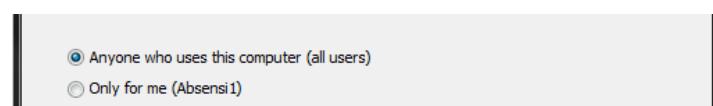
Gambar 3.70. *File Installer* FileZilla

- 5) Klik tombol I Agree.



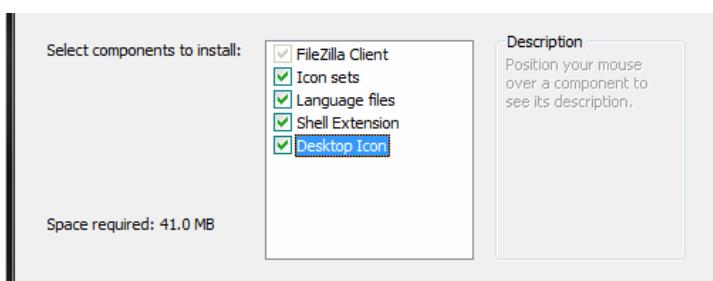
Gambar 3.71. Persetujuan Lisensi FileZilla

- 6) Pilih *Anyone who uses this computer*, karena ini bukan komputer pribadi.



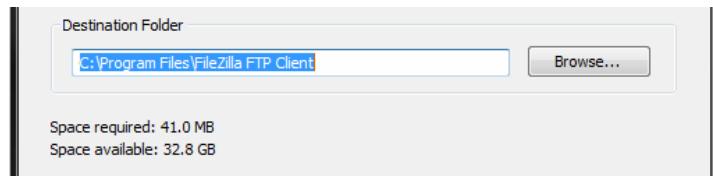
Gambar 3.72. User FileZilla

- 7) Untuk komponen yang akan diinstall pilih semuanya.



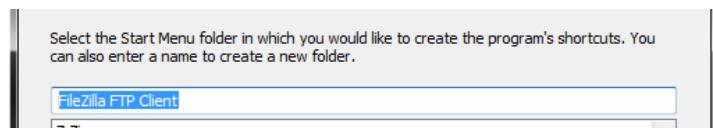
Gambar 3.73. Pilihan Komponen FileZilla

8) Untuk lokasi aplikasi FileZilla biarkan default.



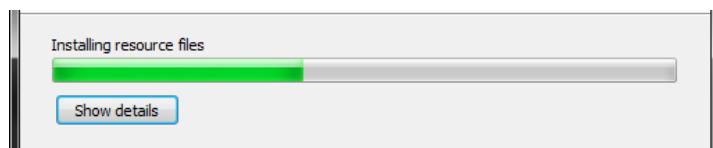
Gambar 3.74. Lokasi Folder FileZilla

9) Folder start menu untuk aplikasi FileZilla biarkan default, langsung klik tombol Install.



Gambar 3.75. Lokasi Folder Start Menu FileZilla

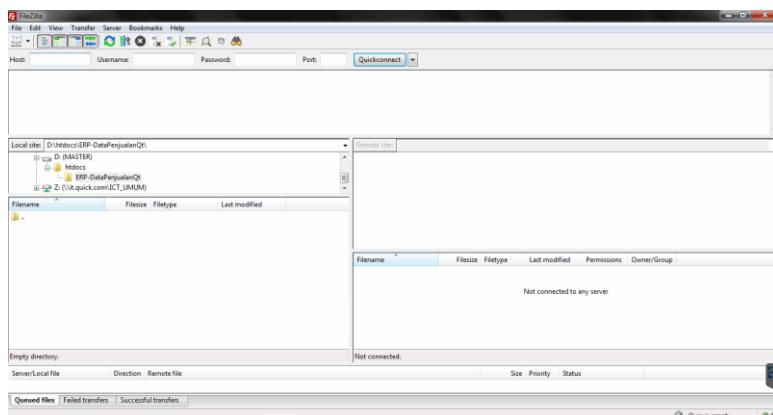
10) Tunggu proses instalasi hingga selesai.



Gambar 3.76. Proses Instalasi FileZilla

11) Kemudian klik tombol Finish.

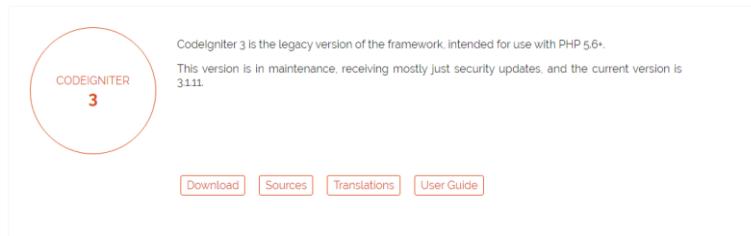
12) Jika aplikasi FileZilla sudah berjalan dengan baik, maka instalasi telah berhasil dilakukan.



Gambar 3.77. Tampilan Aplikasi FileZilla

g. Instalasi Codeigniter

- 1) Kunjungi halaman website resmi download Codeigniter,
<https://codeigniter.com/download>.
- 2) Download codeigniter yang versi 3.



Gambar 3.78. Codeigniter 3

- 3) Hasil download berupa file dengan format zip.



Gambar 3.79. File Setup Codeigniter 3

- 4) Buat sebuah folder pada *directory web server*.



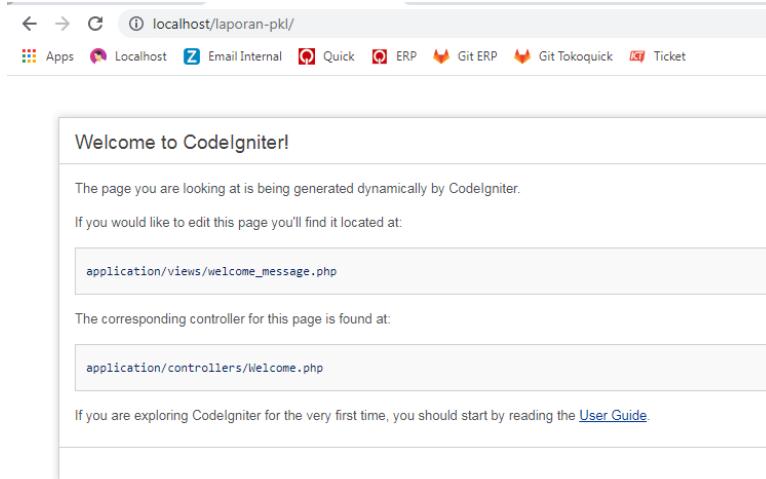
Gambar 3.80. Folder Penampung Codeigniter

- 5) Ekstrak file yang berhasil diunduh tadi, kemudian pindahkan file-file ini ke dalam folder yang telah dibuat tadi.

application	9/19/2019 7:08 PM	File folder
system	9/19/2019 7:08 PM	File folder
user_guide	9/19/2019 7:08 PM	File folder
.editorconfig	9/19/2019 7:08 PM	Editor Config Sour...
.gitignore	9/19/2019 7:08 PM	Text Document
composer.json	9/19/2019 7:08 PM	JSON File
contributing.md	9/19/2019 7:08 PM	MD File
index.php	9/19/2019 7:08 PM	PHP File
license.txt	9/19/2019 7:08 PM	Text Document
readme.rst	9/19/2019 7:08 PM	Restructured Text ...
		3 KB

Gambar 3.81. Struktur File Codeigniter

- 6) Untuk memastikan berhasil atau tidaknya, buka browser dan buka alamat “localhost/nama_folder”.



Gambar 3.82. Tampilan Website Codeigniter

7. Pelaksanaan Quality Control

Setelah aplikasi yang diperlukan selesai terpasang pada perangkat, langkah selanjutnya adalah menguji compatibility aplikasi pada perangkat. Pengujian compatibility pada perangkat dilakukan dengan memulai dari menjalankan fungsi dasar dan fungsi utama yang paling diperlukan.

8. Kesimpulan

Instalasi dan Konfigurasi aplikasi sangatlah penting dilakukan sebelum melakukan pekerjaan. Karena dengan menginstal aplikasi kita baru bisa melakukan pekerjaan selanjutnya.

B. Produk PKL 2 : Penggunaan Git di Lingkup Perusahaan

1. Penjelasan Singkat Jenis Pekerjaan atau Produk

Dalam melakukan pembuatan aplikasi, kita dapat melakukan kolaborasi dengan orang lain maupun dalam kelompok. Dalam melakukan kegiatan

tersebut terdapat *software* yang mendukung untuk terjalinnya kerja sama untuk melakukan kolaborasi bersama.

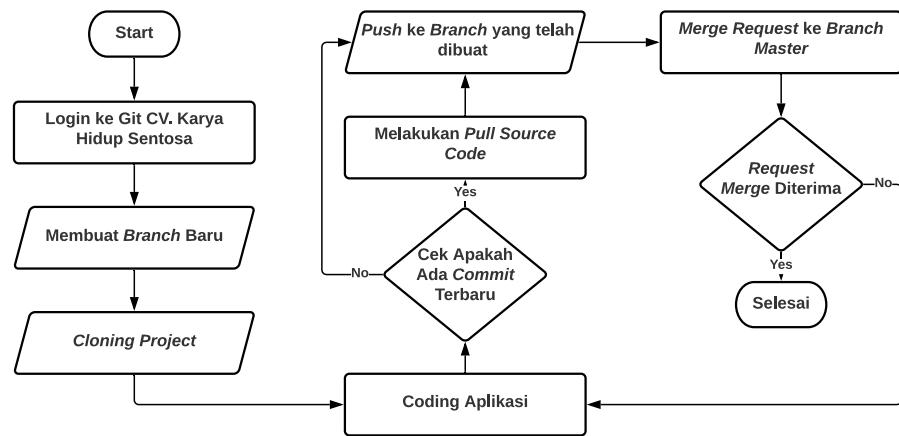
Salah satunya adalah Git, sebuah *version control system* yang digunakan para *programmer* untuk mengembangkan *software* secara bersama-bersama. Fungsi utama Git yaitu mengatur versi dari *sourcecode* program dengan memberikan tanda baris dan *code* mana yang ditambah atau diganti.

Git memudahkan *programmer* untuk mengetahui perubahan source *code*-nya daripada harus membuat *file* baru. Dengan Git kita tak perlu khawatir *code* yang kita kerjakan bentrok dengan *code* sesama tim, karena setiap *programmer* pastinya membuat *branch* sebagai *workspace*-nya.

2. Alat dan Bahan yang Digunakan
 - a. Komputer dan *peripheral*-nya
 - b. Sistem Operasi Windows 7
 - c. Visual Studio Code
 - d. *Browser* Chrome
 - e. Gitbash
3. Keselamatan Kerja
 - a. Niat dan berdoa sebelum melakukan kegiatan.
 - b. Memastikan semua alat dan bahan yang diperlukan sudah tersedia.
 - c. Menggunakan peralatan sesuai fungsinya.
 - d. Gunakan internet sebagaimana mestinya.
 - e. Posisi duduk tegap.
 - f. Memperhatikan jarak pandang mata dengan monitor minimal 30 cm.

- g. Kurangi kecerahan monitor supaya nyaman untuk mata.
- h. Hindari makan dan minum di dekat monitor.
- i. Matikan perangkat bila sudah tidak digunakan.
- j. Bersihkan perangkat yang digunakan bila kotor.

4. Gambar Kerja



Gambar 3.83. Gambar Kerja Penggunaan Git

5. Analisis

Didalam pembuatan dan pengembangan aplikasi baik web maupun android pastinya dibuat tim supaya pembuatan dan pengembangan aplikasi lebih cepat dan tidak memakan banyak waktu. Seorang *programmer* pastinya ada beberapa bahasa pemrograman yang tidak mereka kuasai, beberapa ada yang tidak ahli dalam mendesain tampilan aplikasi, tidak ahli dalam mengelola *database*, dan lain-lain. Maka dari itu dibentuknya tim sangat penting dalam melengkapi kekurangan tersebut.

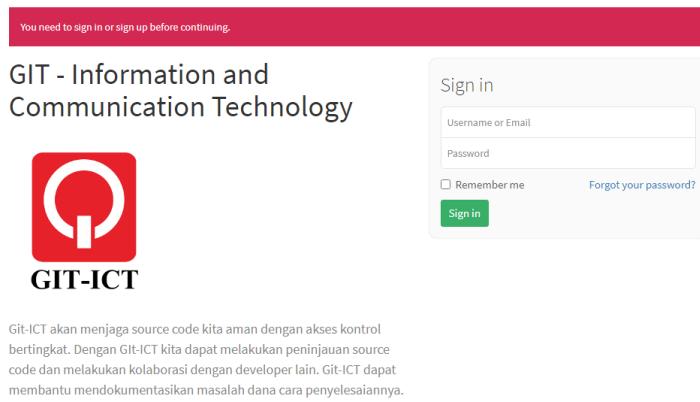
Saat para *programmer* dalam tim sudah mulai men-develop aplikasi, muncul masalah baru yaitu bagaimana cara menggabungkan *source code* dari beberapa *programmer* tersebut. Maka dari itu Git menjawab pertanyaan dan mengatasi masalah tersebut. Dengan Git, berapa

banyakpun *programmer* yang ada mereka bisa saling berkolaborasi antar *source code* meraka, sehingga program menjadilebih terstruktur, tertata, dan mudah dipahami sesama *programmer*.

6. Langkah Kerja

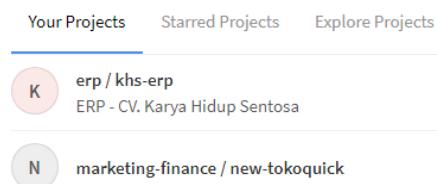
a. Login ke Git Quick

- 1) Buka halama Git Quick menggunakan *browser*. *Login* dengan menggunakan username dan password yang telah didaftarkan oleh atasan.



Gambar 3.84. Halaman Login Git Quick

- 2) Maka akan muncul daftar project, daftar ini berdasarkan project yang diikuti oleh user.

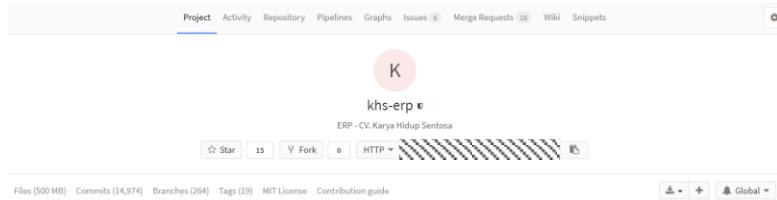


Gambar 3.85. Daftar Project Git

b. Membuat branch baru di Git Quick

- 1) Buka salah satu project. Disini penulis membuka *projecterp/khs-erp*.

- 2) Anda akan memasuki halaman awal *project erp/khs-erp*.



Gambar 3.86. Halaman Git Quick

- 3) Kemudian klik tab *Branches*.



Gambar 3.87. Tab Pada Menu Project

- 4) Klik *New Branch* untuk beralih ke halaman yang berfungsi untuk membuat *branch* baru.



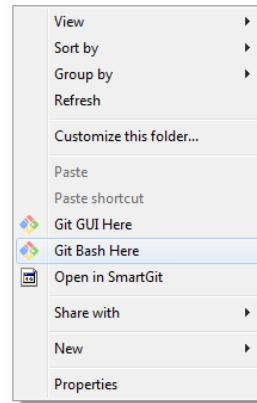
Gambar 3.88. Tombol New branch

- 5) Untuk membuat *branch* baru, ketikkan nama *branch* di kolom *inputBranchname*. Lalu pilih *branch* lain sebagai duplikasi untuk dimasukkan ke *branch* yang akan dibuat. Biasanya akan otomatis memilih master.

Gambar 3.89. Form Buat Branch Baru

- 6) Jika sudah klik button *Create Branch* untuk memproses pembuatan *branch* baru.

- c. Clone branch ke directory local
- 1) Buka directory web server local menggunakan *file explorer*.
 - 2) Buka gitbash yang mengarah ke *directory* tersebut, dengan cara klik kanan pada *directory* tersebut.



Gambar 3.90. Pilihan Membuka Gitbash Pada Direktori

- 3) Kemudian jalankan baris perintah seperti berikut.

```
Absensi1@PCARE05 MINGW64 /d/htdocs
$ git clone -b rifikibayu-trial
```

Gambar 3.91. Code Untuk *CloneBranch*

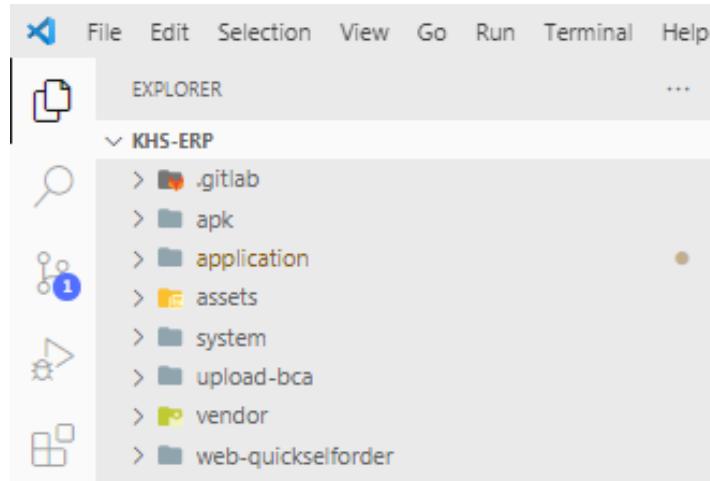
- 4) Script yang dijalankan, *git clone -b nama_branch link_repository*, tekan enter untuk menjalankannya.
- 5) Kemudian tunggu proses *clone branch* hingga berhasil.

```
Absensi1@PCARE05 MINGW64 /d/htdocs
$ git clone -b rifikibayu-trial
Cloning into 'khs-erp'...
warning: auto-detection of host provider took too long (>2000ms)
warning: see https://aka.ms/gmcore-autodetect for more information.
warning: auto-detection of host provider took too long (>2000ms)
warning: see https://aka.ms/gmcore-autodetect for more information.
remote: Counting objects: 153237, done.
remote: Compressing objects: 100% (46807/46807), done.
Receiving objects: 47% (72022/153237), 6.15 MiB | 12.30 MiB/s
```

Gambar 3.92. Proses *CloneBranch*

d. Push *commit* ke branch

- 1) Buka folder *repository* yang berhasil diclone tadi melalui Visual Studio Code.



Gambar 3.93. Project Pada Visual Studio Code

- 2) Coba ubah salah satu file yang berada pada *directory* tersebut menggunakan *code editor*.
- 3) Jika sudah berhasil diubah, buka *directory* hasil clone tadi menggunakan *file explorer*.

Name	Date modified	Type	Size
.git	2/3/2022 2:02 PM	File folder	
.gitlab	2/3/2022 1:51 PM	File folder	
apk	2/3/2022 1:51 PM	File folder	
application	2/3/2022 1:51 PM	File folder	
assets	2/3/2022 1:52 PM	File folder	
system	2/3/2022 1:52 PM	File folder	
upload-bca	2/3/2022 1:52 PM	File folder	
vendor	2/3/2022 1:52 PM	File folder	
web-quicksselfolder	2/3/2022 1:52 PM	File folder	
.DS_Store	2/3/2022 1:51 PM	DS_STORE File	9 KB
.gitignore	2/3/2022 1:51 PM	Text Document	1 KB
.htaccess	2/3/2022 1:51 PM	HTACCESS File	1 KB

Gambar 3.94. Project Hasil Clone

- 4) Lantas buka gitbash yang mengarah ke *directory* tersebut.

- 5) Jalankan perintah *git status*, untuk mengecek perubahan apa saja yang telah terjadi.

```
Absensi1@PCARE05 MINGW64 /d/htdocs/khs-erp (rifikibayu-trial)
$ git status
On branch rifikibayu-trial
Your branch is up to date with 'origin/rifikibayu-trial'.

Changes not staged for commit:
  (use "git add <file>..." to update what will be committed)
    (use "git restore <file>..." to discard changes in working directory)
      modified:   application/controllers/PenjualanQuickTruck/MainMenu/C_Input.php
      modified:   application/models/CateringManagement/Setup/M_TmpMakan.php

no changes added to commit (use "git add" and/or "git commit -a")

Absensi1@PCARE05 MINGW64 /d/htdocs/khs-erp (rifikibayu-trial)
$
```

Gambar 3.95. Perubahan Pada *Branch*

- 6) Terdapat dua file yang termodifikasi.
 7) Disini penulis hanya akan commit salah satu file saja.

Menggunakan perintah *git add lokasi_file_modifikasi*.

```
Absensi1@PCARE05 MINGW64 /d/htdocs/khs-erp (rifikibayu-trial)
$ git add application/controllers/PenjualanQuickTruck/MainMenu/C_Input.php
```

Gambar 3.96. Menambahkan File *Commit Git*

- 8) Jalankan perintah *git status* kembali untuk mengecek apakah file berhasil dicommit atau belum. File yang tercommit akan berada di daftar *commit* dan berwarna hijau.

```
Absensi1@PCARE05 MINGW64 /d/htdocs/khs-erp (rifikibayu-trial)
$ git status
On branch rifikibayu-trial
Your branch is up to date with 'origin/rifikibayu-trial'.

Changes to be committed:
  (use "git restore --staged <file>..." to unstage)
    modified:   application/controllers/PenjualanQuickTruck/MainMenu/C_Input.php

Changes not staged for commit:
  (use "git add <file>..." to update what will be committed)
  (use "git restore <file>..." to discard changes in working directory)
    modified:   application/models/CateringManagement/Setup/M_TmpMakan.php
```

Gambar 3.97. Status *CommitBranch*

- 9) Kemudian tambahkan keterangan *commit* dengan perintah *git commit -m "keterangan"*.

```
Absensi1@PCARE05 MINGW64 /d/htdocs/khs-erp (rifkibayu-trial)
$ git commit -m "trial push"
[rifkibayu-trial 676be9e37] trial push
 1 file changed, 12 insertions(+), 1 deletion(-)
```

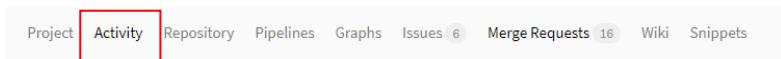
Gambar 3.98. Keterangan Commit

- 10) Jika sudah, langkah terakhir jalankan perintah *git push origin* untuk push ke branch.

```
Absensi1@PCARE05 MINGW64 /d/htdocs/khs-erp (rifkibayu-trial)
$ git push origin
warning: auto-detection of host provider took too long (>2000ms)
warning: see https://aka.ms/gcmcore-autodetect for more information.
warning: auto-detection of host provider took too long (>2000ms)
warning: see https://aka.ms/gcmcore-autodetect for more information.
Enumerating objects: 13, done.
Counting objects: 100% (13/13), done.
Delta compression using up to 4 threads
Compressing objects: 100% (7/7), done.
Writing objects: 100% (7/7), 709 bytes | 709.00 KiB/s, done.
Total 7 (delta 5), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
```

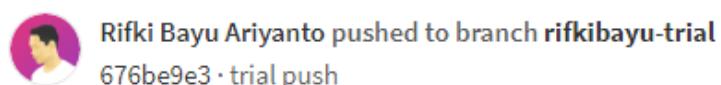
Gambar 3.99. Push Commit Ke Branch

- e. Open merge request ke branch master Git Quick
- 1) Buka Git Quick kembali, buka project sesuai dengan *branch* yang telah dipush tadi.
 - 2) Sebelum di merge, periksa terlebih dahulu dengan membuka *tab activity*.



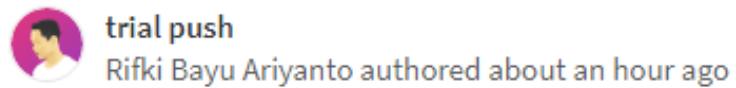
Gambar 3.100. Menu Git Quick

- 3) Cari activity push tadi, jika ketemu klik pada nama *branch*.



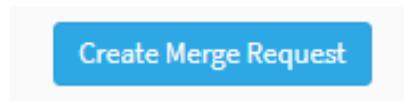
Gambar 3.101. History Git Quick

- 4) Pilih *commit* yang sesuai dengan keterangan pada saat push *commit* tadi.



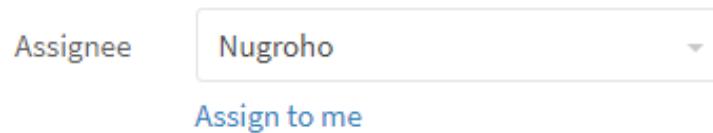
Gambar 3.102. Commit Pada Branch

- 5) Cek kembali file file yang telah dimodifikasi tadi.
- 6) Kembali ke *tab activity*, klik button *Create Merge Request* di pojok atas kanan.



Gambar 3.103. Tombol Merge Request

- 7) Kemudian pilih nama atasan yang akan menyetujui request merge.



Gambar 3.104. Target Approve Merge

- 8) Jika sudah klik tombol *Submit merge request* untuk meminta pesetujuan merge ke atasan yang dipilih tadi.

A screenshot of a 'Submit merge request' form. It includes fields for 'Source branch' (set to 'rifkibayu-trial') and 'Target branch' (set to 'master'). There is a checkbox labeled 'Remove source branch when merge request is accepted.' A note below the form says 'Please review the [contribution guidelines](#) for this project.'

Gambar 3.105. FormMerge Request

- 9) Tunggu diapprove oleh atasan.

7. Pelaksanaan Quality Control

Setelah melakukan develop suatu aplikasi baik membuat aplikasi baru atau penambahan fitur, seorang *programmer CV*. Karya Hidup Sentosa harus memberitahu atasan terlebih dahulu tentang kelanjutan dari aplikasi yang telah dikembangkan atau telah dibuat.

Biasanya atasan akan memberitahu kepada *programmer*, seperti melakukan *merge* aplikasi ke *branch masterserver Git Quick*, penambahan fitur baru, pengecekan *source code*, dan develop aplikasi tersebut ditunda terlebih dahulu karena suatu hal yang lebih urgent.

Yang harus *programmer* lakukan untuk kemungkinan yang akan terjadi dari perintah atasan tersebut:

- a. Jika atasan memerintahkan melakukan *merge* aplikasi ke *branch master server Git Quick*, maka lakukan mergerequest ke *branch master server Git Quick*. Sesuaikan project yang dikerjakan, jika projecttersebut termasuk project *erp* maka merge ke project*erp*.
- b. Jika atasan memerintahkan melakukan penambahan fitur baru, maka bertanyalah terlebih dahulu kepada atasan kejelasan dari fitur baru yang akan dibuat supaya develop aplikasi menjadi lebih terarah dan jelas, baru kemudian melakukan coding.
- c. Jika atasan memerintahkan kita untuk melakukan pengecekan *source code*, bisanya atasan menyuruh *programmer senior* untuk melakukan pengecekan *source code*. Akan tetapi sebelum menyerahkan ke senior, kita coba cek sendiri terlebih dahulu.

- d. Jika atasan memerintahkan kita untuk menunda develop aplikasi yang dikerjakan, maka kita berhenti untuk develop aplikasi tersebut. Lalu menunggu perintah atasan selanjutnya.

8. Kesimpulan

Git adalah *software version controlling* yang mana setiap perubahan *source code* pada sebuah aplikasi dapat dilihat perubahan-perubahan yang terjadi, selain itu Git juga memudahkan dalam berkolaborasi dengan orang lain karena memiliki sistem yang terpusat dan terkendali yang tentunya keamanan *source code* lebih aman.

C. Produk PKL 3 : Pembuatan Aplikasi Data Penjualan Quick Truck

1. Penjelasan Singkat Jenis Pekerjaan atau Produk

Aplikasi Data Penjualan Quick Truck merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengurusi data-data penjualan produk quick truck. Aplikasi digunakan menginputkan data penjualan, input pre order, monitoring data-data yang telah berhasil diinputkan, hingga mengexport data ke dalam format file.

Aplikasi ini memiliki lima menu, yaitu master group, master customer, input & report data penjualan, input data inquiries, dan progress rencana penjualan. Menu master group dan customer digunakan untuk mengatur data pelanggan quick truck. Menu input & report data penjualan digunakan untuk menginputkan data penjualan quick truck sekaligus digunakan untuk monitoring data penjualan quick truck. Dan dua menu terakhir digunakan untuk input data pre order serta untuk monitoring data pre order.

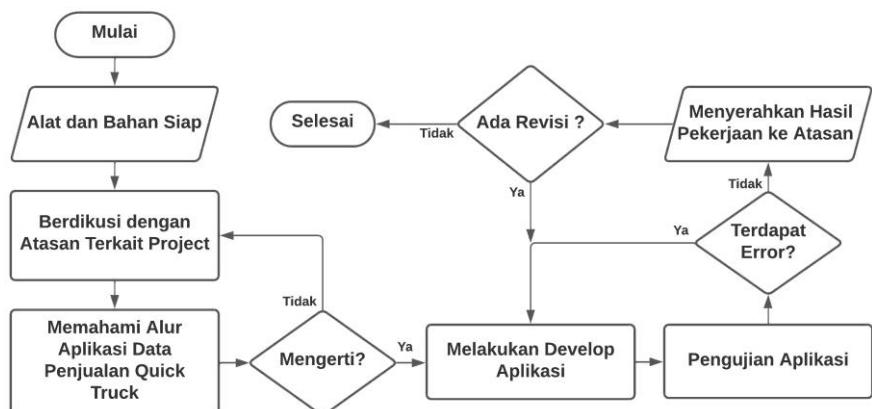
2. Alat dan Bahan yang Digunakan

- a. Komputer dan *peripheral*-nya
- b. Sistem Operasi Windows 7
- c. Visual Studio Code
- d. *Browser* Chrome

3. Keselamatan Kerja

- a. Niat dan berdoa sebelum melakukan kegiatan.
- b. Memastikan alat dan bahan yang diperlukan sudah tersedia.
- c. Menggunakan peralatan sesuai fungsinya.
- d. Gunakan internet sebagaimana mestinya.
- e. Posisi duduk tegap.
- f. Memperhatikan jarak pandang mata ke monitor minimal 30 cm.
- g. Kurangi kecerahan monitor supaya nyaman untuk mata.
- h. Hindari makan dan minum di dekat monitor.
- i. Matikan perangkat bila sudah tidak digunakan.
- j. Bersihkan perangkat yang digunakan bila kotor.

4. Gambar Kerja



Gambar 3.106. Gambar Kerja Aplikasi Data Penjualan Quick Truck

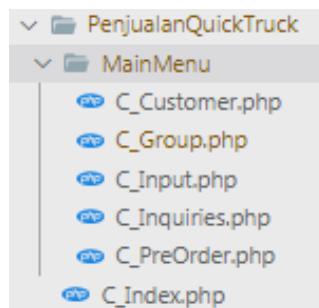
5. Analisis

Aplikasi Data Penjualan Quick Truck akan mempermudah dalam menginputkan data-data penjualan maupun pre order, karena metode yang sebelumnya digunakan masih menggunakan metode menyimpannya di file excel. Dengan dibuatnya aplikasi khusus yang digunakan untuk mengurus data-data tersebut tentu akan meringkas waktu dan data akan tersimpan lebih aman dalam database. Tidak hanya input tetapi aplikasi ini memiliki fitur export data ke file excel maupun pdf. Sehingga data yang disimpan dalam *database* juga dapat diubah ke file excel maupun pdf.

6. Langkah Kerja

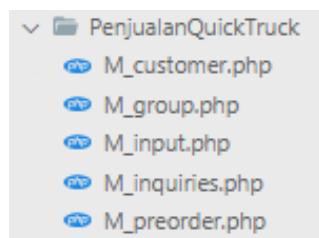
- a. Setelah sebelumnya telah melakukan *clone branch* dari remote *repository* Quick ERP pada Git CV. Karya Hidup Sentosa, langkah pertama yang dilakukan adalah mengganti koneksi ke *Database* Quick Dev. *Database* Quick Dev ini dikhususkan untuk *programmer* dalam melakukan develop aplikasi, sebelum nantinya dipublikasikan dan digunakan oleh user.
- b. Kemudian buat file *controller*, *model*, dan *view*. *View* merupakan bagian yang berisikan html untuk tampilan, dan *Model* merupakan bagian yang berisikan query query untuk mengeksekusi database. Sedangkan *Controller* merupakan penghubung antara *View* dengan *Model*. Lokasi untuk menyimpan Controller ada di “*.../application/controller/*”, lokasi *View* berada di “*.../application/view/*”, dan lokasi *model* berada di “*.../application/model/*”.

Struktur folder dan file *Controller*:



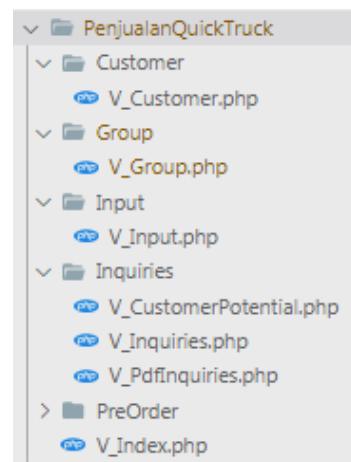
Gambar 3.107. Struktur *Controller* Aplikasi Quick Truck

Struktur folder dan file *Model*:



Gambar 3.108. Struktur *Model* Aplikasi Quick Truck

Struktur folder dan file *View*:



Gambar 3.109. Struktur *View* Aplikasi Quick Truck

- c. Langkah selanjutnya adalah menambahkan konfigurasi *routes* pada directory ".../application/config/routes". Fungsi dari *routes* sendiri

adalah sebagai penghubung antara url dengan controller. *Routes* yang dipakai:

```
// ----- Penjualan Quick Truck -----
$route['PenjualanQuickTruck'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Index';
$route['PenjualanQuickTruck/Group'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Group';
$route['PenjualanQuickTruck/Group/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Group/$1';

$route['PenjualanQuickTruck/Customer'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Customer';
$route['PenjualanQuickTruck/Customer/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Customer/$1';

$route['PenjualanQuickTruck/InputData'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Input';
$route['PenjualanQuickTruck/InputData/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Input/$1';

$route['PenjualanQuickTruck/DataInquiries'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Inquiries';
$route['PenjualanQuickTruck/DataInquiries/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/MainMenu/C_Inquiries/$1';
$route['PenjualanQuickTruck/DataInquiries/(:any)/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Inquiries/$1/$2';

$route['PenjualanQuickTruck/CustomerPotential'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Inquiries/CUSTOMERPotential';
$route['PenjualanQuickTruck/CustomerPotential/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/C_Inquiries/$1';

$route['PenjualanQuickTruck/PreOrder'] = 'PenjualanQuickTruck/C_PreOrder';
$route['PenjualanQuickTruck/PreOrder/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/C_PreOrder/$1';

$route['PenjualanQuickTruck/DataSeries'] = 'PenjualanQuickTruck/C_PreOrder/DataSeries';
$route['PenjualanQuickTruck/DataSeries/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/C_PreOrder/$1';
```

Gambar 3.110. *Routes* Aplikasi Quick Truck

- d. Sebelum memulai membuat menu, buat sebuah file *javascript* yang nantinya akan bakal sering dipakai kedepannya. Buat file *customDPQT.js* di *directory* “*.../assets/js/*”.
- e. Buat *function-function* pada *javascript* yang nantinya akan dipakai untuk menyimpan data *form*, untuk menampilkan popup untuk delete data, dan untuk melakukan setup select.

```
function InstalasiClass() { ... }
function ClearInput(element) { ... }
function InputRequired(element) { ... }
function SwalInputRequired(col) { ... }
function AjaxSaveForm(link, formdata) { ... }
function ModalBody(link, id, element) { ... }
function AjaxDelete(name, link, id) { ... }
function CheckTypeCustomer() { ... }
function CheckCustomerSelectId(element) { ... }
function CheckCustomerId() { ... }
function AjaxExportReport(url, date) { ... }
```

Gambar 3.111. *Function JavaScript* Aplikasi Quick Truck

f. Membuat menu Master Group, *routes* yang dipakai:

```
$route['PenjualanQuickTruck/Group'] = 'C_Group';
$route['PenjualanQuickTruck/Group/(:any)'] = 'C_Group/$1';
```

Gambar 3.112. *Routes Menu Group*

- 1) Buka file C_Group yang letaknya sesuai dengan struktur folder dan file diatas tadi.
- 2) Buat *function* index yang berisikan baris kode untuk memanggil view V_Group.

```
public function index()
{
    $user_id = $this->session->userid;

    $data['Menu'] = 'Data Penjualan Quick Truck';
    $data['SubMenuOne'] = 'Master Group QT';
    $data['Title'] = 'Master Group';
    $data['UserMenu'] = $this->M_user->getUserMenu($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['UserSubMenuOne'] = $this->M_user->getMenuV2($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['UserSubMenuTwo'] = $this->M_user->getMenuV3($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['hak_akses'] = $this->UserAccess()('HAK_AKSES');

    $this->load->view('V_Header', $data);
    $this->load->view('V_Sidemenu', $data);
    $this->load->view('PenjualanQuickTruck/Group/V_Group', $data);
    $this->load->view('V_Footer', $data);
}
```

Gambar 3.113. Kode Memanggil View Menu Group

- 3) Langkah selanjutnya buka file V_Group untuk membuat tampilan yang berisikan kolom input group.



```
<form class="dpqt-group-formsave form-horizontal">
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Nama Group</label>
        <div class="col-sm-9">
            <input type="text" name="group_name" autocomplete="off" class="form-control input-required" placeholder="Nama Group">
        </div>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Cabang</label>
        <div class="col-sm-9">
            <select name="org_id" data-placeholder="Select Cabang" class="form-control dpqt-select-branch input-required">
                <option value=""></option>
            </select>
        </div>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Provinsi</label>
        <div class="col-sm-9">
            <select name="province" data-placeholder="Select Provinsi" class="form-control dpqt-select-province input-required">
                <option value=""></option>
            </select>
        </div>
    </div>
    <br>
    <div class="form-group">
        <div class="col-sm-12" style="display:flex">
            <button class="btn btn-primary m-auto">
                <i class="fa fa-save mr-2"></i>Save Group
            </button>
        </div>
    </div>
</form>
```

Gambar 3.14. Kode *Html* View Menu Group

- 4) Yang nantinya jika url “.../PenjualanQuickTruck/Group” diakses maka akan menghasilkan tampilan seperti ini.

The screenshot shows a simple form with three fields. The first field is a text input labeled 'Nama Group' with the placeholder 'Nama Group'. The second field is a dropdown menu labeled 'Cabang' with the placeholder 'Select Cabang'. The third field is another dropdown menu labeled 'Provinsi' with the placeholder 'Select Provinsi'. Below the form is a blue button with a save icon and the text 'Save Group'.

Gambar 3.115. Tampilan View Menu Group

- 5) Kembali ke file *controller C_Group*, buat function SaveGroup yang nantinya akan digunakan untuk menangkap data dari *View* dan menyimpan ke *database* melalui *Model*.

```
public function SaveGroup()
{
    $this->M_group->SaveGroup(
        $_POST['group_name'],
        $_POST['org_id'],
        $_POST['province'],
        $this->session->user
    );
    echo json_encode(1);
}
```

Gambar 3.116. Function Menyimpan Group

- 6) Buat *event* pada file *javascript customDPQT*, event jika *form* disubmit. Data akan dilanjutkan ke *controllerfunction* SaveGroup tadi.

```
$(document).on("submit", ".dpqt-group-formsave", function(e) {
    e.preventDefault()

    var formdata = new FormData(this)
    var result = InputRequired(this)

    if(result.cond == 1) {
        SwalInputRequired(result.col)
    } else {
        AjaxSaveForm("PenjualanQuickTruck/Group/SaveGroup", formdata)
    }
})
```

Gambar 3.117. Event Submit Form Menu Group

- 7) Untuk fitur menyimpan berhasil dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat table untuk menampilkan group yang telah berhasil disimpan tadi. Metode yang digunakan untuk menampilkan data pada tabel adalah *serverside*. Dengan menggunakan metode *serverside*, halaman akan menjadi lebih ringan karena data yang diambil dari database adalah per page/halaman. *Plugins* yang dipakai adalah *pluginsjavascript datatable*.
- 8) Buka file V_Group tambahkan baris *html* untuk membuat sebuah tabel.

```
<table class="table table-bordered table-hover table-striped" id="dpqt-group-tablegroup">
    <thead class="bg-primary">
        <th class="text-center" style="width:20px">No</th>
        <th class="text-center">Group Name</th>
        <th class="text-center">Provinsi</th>
        <th class="text-center">Cabang</th>
        <th class="text-center" style="width:80px">Action</th>
    </thead>
</table>
```

Gambar 3.118. Kode *Html* Tabel Menu Group

- 9) Masih di file V_Group tambahkan baris script untuk meload data secara *serverside* menggunakan *datatable*.

```
<script>
$(document).ready(() => {
    $("#dpqt-group-tablegroup").DataTable({
        processing: true,
        serverSide: true,
        pageLength: 10,
        order: [],
        ajax: {
            url: baseurl + "PenjualanQuickTruck/Group/ServerSideGroup",
            type: 'POST',
        },
        language: {
            processing: "<div class='overlay custom-loader-background'>" +
                "<i class='fa fa-spinner fa-pulse' style='color:red'></i>" +
                "</div>"
        }
    })
</script>
```

Gambar 3.119. *AjaxServerSide* Tabel

- 10) Buka file C_Group buat *function* ServerSideGroup, *function* ini digunakan untuk mengirimkan data ke *View*.

```
public function ServerSideGroup()
{
    $page['from'] = $_POST['start'] + 1;
    $page['to'] = $_POST['length'] + $_POST['start'];
    $filter = strtoupper($_POST['search']['value']);
    $result = $this->M_group->DataGroups($page, $filter);

    $data = [];
    foreach ($result as $value) {
        $row = [];
        $row[] = $value['NOMOR'];
        $row[] = $value['GROUP_NAME'];
        $row[] = $value['PROVINCE'];
        $row[] = $value['NAME'];
        $row[] = '<div class="btn-group" role="group">
                    <button type="button"
                           class="btn btn-success dpqt-group-button-showmodaledit access-update"
                           title="Edit" data-id=' . $value['GROUP_ID'] . '"><i class="fa fa-edit"></i>
                </button>
                    <button type="button"
                           class="btn btn-danger dpqt-group-button-deletegroup access-delete"
                           title="Delete" data-id=' . $value['GROUP_ID'] . '"'
                           data-name="" . $value['GROUP_NAME'] . '"><i class="fa fa-trash"></i>
                </button>
            </div>';
        $data[] = $row;
    }
    $output = array(
        "draw" => $_POST['draw'],
        "recordsTotal" => $this->M_group->CountAllGroup(),
        "recordsFiltered" => $this->M_group->CountFilteredGroup($filter),
        "data" => $data
    );
    echo json_encode($output);
}
```

Gambar 3.120. *FunctionServerSide* MenuGroup

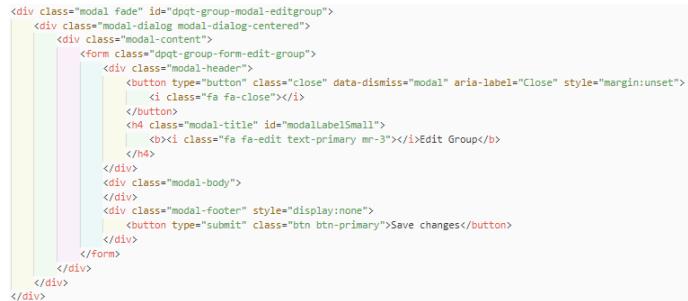
- 11) Coba refresh / akses url “.../PenjualanQuickTruck/Group” maka pada tabel akan terdapat data yang pernah disimpan.

No	Group Name	Provinsi	Cabang	Action
1	TRIAL T0014	Sumatera Barat	Pusat	 
2	TRIAL REBUILD DPQT	Jawa Tengah	Pusat	 
3	KLK	Kalimantan Timur	Banjarmasin	 
4	Trial Group	Jawa Tengah	Nganjuk	 
5	TRIAL 4	DKI Jakarta	Subang	 
6	TRIAL 1	Yogyakarta	Pusat	 
7	TRIAL 2	Bengkulu	Medan	 

Gambar 3.121. Tampilan Tabel Menu Group

- 12) Pada tabel diatas terdapat dua button pada kolom action, yaitu button edit/hijau dan button delete/merah.

- 13) Buka file V_Group, tambahkan baris *html* untuk membuat tampilan pop up.



```
<div class="modal fade" id="dpqt-group-modal-editgroup">
  <div class="modal-dialog modal-dialog-centered">
    <div class="modal-content">
      <form class="dpqt-group-form-edit-group">
        <div class="modal-header">
          <button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close" style="margin:unset">
            | <i class="fa fa-close"></i>
          </button>
        <h4 class="modal-title" id="modallabelSmall">
          | <b><i class="fa fa-edit text-primary mr-3"></i>Edit Group</b>
        </h4>
      </div>
      <div class="modal-body">
        </div>
      <div class="modal-footer" style="display:none">
        <button type="submit" class="btn btn-primary">Save changes</button>
      </div>
    </form>
  </div>
</div>
```

Gambar 3.122. *Html* Modal Edit Group

- 14) Buat event pada file *javascript* customDPQT.js, event jika button edit terclick maka akan memunculkan pop up yang berisikan form edit.



```
$(document).on("click", ".dpqt-group-button-showmodaledit", function() {
  $("#dpqt-group-modal-editgroup").modal("show")
})
```

Gambar 3.123. Event Klik Tombol Edit Group

- 15) Buka file C_Group buat function ModalEditGroup, function ini digunakan untuk mengisi data data pop up.

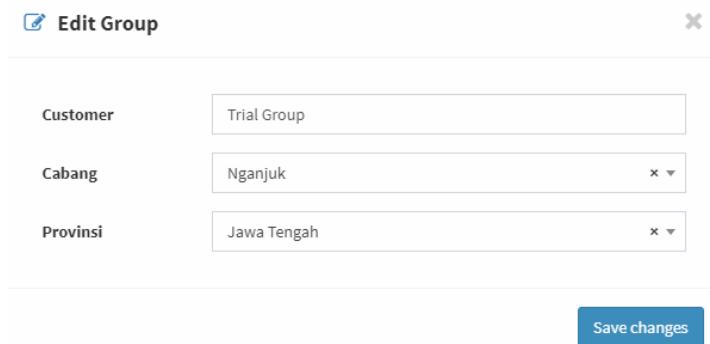


```
public function ModalEditGroup()
{
  $group_id = $_GET['id'];
  $data = $this->M_group->GetGroupWithID($group_id);

  $modal_body =
  'div class="form-horizontal p-4">
    <div class="form-group">
      <label class="col-sm-3 control-label" style="text-align: left">Customer</label>
      <div class="col-sm-9">
        <input type="hidden" name="GROUP_ID" value="'.$group_id.'">
        <input type="text" autocomplete="off" name="GROUP_NAME" value="'.$data['GROUP_NAME'].'" class="form-control">
      </div>
    </div>
    <div class="form-group">
      <label class="col-sm-3 control-label" style="text-align: left">Cabang</label>
      <div class="col-sm-9">
        <select name="BRANCH" class="form-control dpqt-select-branch input-required" data-placeholder="Select Cabang">
          <option value="'.$data['BRANCH'].'" selected="selected">'.$data['CABANG'].'</option>
        </select>
      </div>
    </div>
    <div class="form-group mb-0">
      <label class="col-sm-3 control-label" style="text-align: left">Provinsi</label>
      <div class="col-sm-9">
        <select name="PROVINCE" data-placeholder="Select Provinsi" class="form-control dpqt-select-province">
          <option value="'.$data['PROVINCE'].'" selected="selected">'.$data['PROVINCE'].'</option>
        </select>
      </div>
    </div>
  ';
  echo $modal_body;
}
```

Gambar 3.124. FunctionForm Edit Group Modal

- 16) Coba klik salah satu button edit ditable, maka akan muncul pop up edit group.



Gambar 3.125. Tampilan Modal Edit Group

- 17) Buat *function* lagi, *function* SaveEditGroup digunakan untuk menyimpan update data melalui pop up.

```
public function SaveEditGroup()
{
    $this->M_group->SaveEditGroup(
        $_POST['GROUP_ID'],
        $_POST['GROUP_NAME'],
        $_POST['BRANCH'],
        $_POST['PROVINCE'],
        $this->session->user
    );
    echo json_encode(1);
}
```

Gambar 3.126. *Function* Menyimpan Edit Group

- 18) Buat *event* pada file javascript customDPQT.js, *event* jika *form* popup tersubmit.

```
$(document).on("submit", ".dpqt-group-form-edit-group", function(e) {
    e.preventDefault()

    var formdata = new FormData(this)
    var result = InputRequired(this)

    if(result.cond == 1) {
        SwalInputRequired(result.col)
    } else {
        AjaxSaveForm("PenjualanQuickTruck/Group/SaveEditGroup", formdata)
    }
})
```

Gambar 3.127. *Event Submit Form* Edit Group Modal

19) Fitur edit berhasil dibuat, selanjutnya buat fitur delete group.

Buka kembali C_Group, buat *function* DeleteGroup.

```
public function DeleteGroup()
{
    $this->M_group->DeleteGroup(
        $_GET['id'],
        $this->session->user
    );
    echo json_encode(1);
}
```

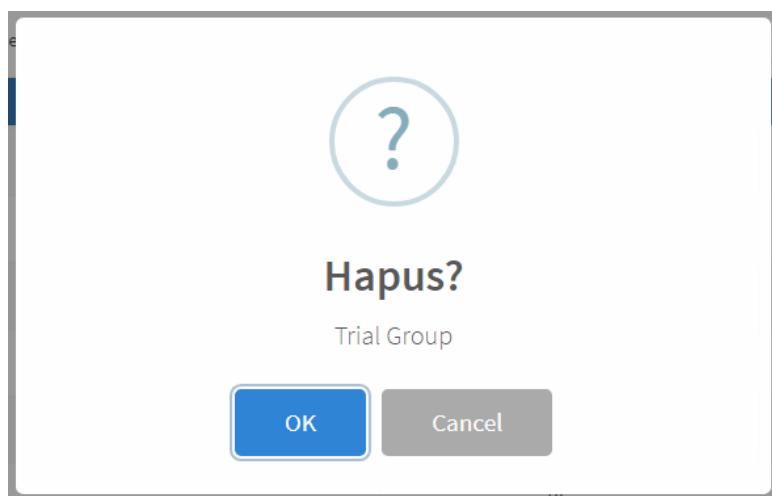
Gambar 3.128. *Function* Hapus Group

20) Buat *event* pada file *javascript* customDPQT.js, *event* jika button delete diclick maka akan muncul Verifikasi kembali untuk menghapus.

```
$(document).on("click", ".dpqt-group-button-deletegroup", function() {
    AjaxDelete($(this).data("name"),
    "PenjualanQuickTruck/Group/DeleteGroup" , $(this).data("id"))
})
```

Gambar 3.129. *Event* Klik Tombol Hapus Group

21) Coba click salah satu button delete pada table, maka akan muncul pop up peringatan.



Gambar 3.130. Tampilan Pop-up Hapus Group

22) Menu Master Group telah selesai dibuat.

g. Membuat menu Master Customer, *routes* yang dipakai:

```
$route['PenjualanQuickTruck/Customer'] = 'C_Customer';
$route['PenjualanQuickTruck/Customer/(:any)'] = 'C_Customer/$1';
```

Gambar 3.131. *Routes Menu Customer*

- 1) Buka file C_Customer, buat *function index* yang nanti akan digunakan untuk memanggil *view V_Customer*.

```
public function index()
{
    $user_id = $this->session->userid;

    $data['Menu'] = 'Data Penjualan Quick Truck';
    $data['SubMenuOne'] = 'Master Customer QT';
    $data['Title'] = 'Master Customer';
    $data['UserMenu'] = $this->M_User->getUserMenu($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['UserSubMenuOne'] = $this->M_User->getMenuLv2($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['UserSubMenuTwo'] = $this->M_User->getMenuLv3($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['hak_akses'] = $this->UserAccess()['HAK_AKSES'];

    $this->load->view('V_Header', $data);
    $this->load->view('V_Sidemenu', $data);
    $this->load->view('PenjualanQuickTruck/Customer/V_Customer', $data);
    $this->load->view('V_Footer', $data);
}
```

Gambar 3.132. *Function Memanggil View Menu Customer*

- 2) Kemudian buka file *view V_Customer*, buat *codehtml* untuk membuat *form input customer*.

```
<form class="dpqt-customer-formsave">
<div class="row mx-0">...
</div>
<div class="row mx-0 pb-4">
    <div class="col-12 col-md-6 form-horizontal">
        <div class="form-group">
            <label class="col-sm-3 control-label">Nama</label>
            <div class="col-sm-9">
                <select class="form-control dpqt-select-customer input-required" data-id="1"
name="cust_account_id" id="dpqt-customer-input-customer" data-placeholder="Select Customer">
                    <option value=""></option>
                </select>
                <input type="hidden">
            </div>
        </div>
        <div class="form-group">
            <label class="col-sm-3 control-label">Alamat</label>
            <div class="col-sm-9">
                <textarea style="height:83px" class="form-control dpqt-customer-input-readonly"
id="dpqt-customer-address" placeholder="Alamat" readonly></textarea>
            </div>
        </div>
        <div class="form-group">
            <label class="col-sm-3 control-label">Kecamatan</label>
            <div class="col-sm-9">
                <input type="text" autocomplete="off" class="form-control dpqt-customer-input-readonly"
id="dpqt-customer-kecamatan" placeholder="Kecamatan" readonly>
            </div>
        </div>
        <div class="form-group">
            <label class="col-sm-3 control-label">Kota/Kabupaten</label>
            <div class="col-sm-9">
                <input type="text" autocomplete="off" class="form-control dpqt-customer-input-readonly"
id="dpqt-customer-city" placeholder="Kota/Kabupaten" readonly>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
```

Gambar 3.133. *Html/View Menu Customer*

```

<div class="col-12 col-md-6 form-horizontal">
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Provinsi</label>
        <div class="col-sm-9">
            <input type="text" autocomplete="off" class="form-control dpqt-customer-input-readonly" id="dpqt-customer-prov">
        </div>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">No Telepon</label>
        <div class="col-sm-9">
            <input type="text" autocomplete="off" class="form-control" id="dpqt-customer-telephone" placeholder="No Telepon" value="081234567890">
        </div>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Nama No Telp</label>
        <div class="col-sm-9">
            <input type="text" autocomplete="off" class="form-control" placeholder="Nama No Telp (belum dipakai)" readonly="readonly" value="081234567890">
        </div>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Jenis Pembeli</label> readonly="readonly"
        <div class="col-sm-9">
            <input type="text" autocomplete="off" class="form-control dpqt-customer-input-readonly" id="dpqt-customer-category" value="Pembeli">
        </div>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Group</label>
        <div class="col-sm-9">
            <select class="form-control dpqt-select-group input-required" name="group_id" data-placeholder="Select Group">
                <option value=""></option>
            </select>
        </div>
    </div>
</div>
<div class="col-12 mt-4" style="display:flex">
    <button class="btn btn-primary m-auto" type="button">Save Customer</button>
</div>
</form>

```

Gambar 3.134. Htm/View Menu Customer

- 3) Nantinya jika url “.../PenjualanQuickTruck/Customer” diakses maka akan menghasilkan tampilan seperti ini.

Gambar 3.135. Tampilan Menu Customer

- 4) Buat event pada *javascript customDPQT.js*, event jika kolom nama terisi, maka otomatis kolom dibawahnya akan terisi juga.

```

$(document).on("change", "#dpqt-customer-input-customer", function() {
    if($("#this").val()) {
        $("#dpqt-customer-address").val($("#this").select2("data")[0]['address'])
        $("#dpqt-customer-kecamatan").val($("#this").select2("data")[0]['kecamatan'])
        $("#dpqt-customer-city").val($("#this").select2("data")[0]['city'])
        $("#dpqt-customer-province").val($("#this").select2("data")[0]['province'])
        $("#dpqt-customer-telephone").val($("#this").select2("data")[0]['telephone'])
        $("#dpqt-customer-category").val($("#this").select2("data")[0]['category'])
    } else {
        $(".dpqt-customer-input-readonly").val(null)
    }
})

```

Gambar 3.136. Event Kolom Customer Berubah

- 5) Kemudian buat event lagi, event jika form tersubmit.

```

$(document).on("submit", ".dpqt-customer-formsave", function(e) {
  e.preventDefault()

  var formdata = new FormData(this)
  var result = InputRequired(this)

  if(result.cond == 1) {
    SwalInputRequired(result.col)
  } else {
    cond = 0
    $(this).find('.dpqt-customer-input-readonly').each(function() {
      if($(this).val() == null || $(this).val() == '') {
        cond = 1
      }
    })
  }

  if(cond == 1) {
    Swal.fire({
      type: 'error',
      title: 'Lengkapi Data!',
      html: 'Lengkapi data customer melalui aplikasi database customer'
    })
  } else {
    AjaxSaveForm("PenjualanQuickTruck/Customer/SaveCustomer", formdata)
  }
})

```

Gambar 3.137. Event Submit Form Menu Customer

- 6) Lantas buka file C_Customer, buat function SaveCustomer yang akan digunakan menyimpan data ke database.

```

public function SaveCustomer()
{
  $cust_type = $_POST['customer_type'];
  $cust_account_id = ($_POST['cust_account_id']) ? $_POST['cust_account_id'] : '';
  $group_id = ($_POST['group_id']) ? $_POST['group_id'] : '';

  if ($cust_type == 'oracle') {
    $this->M_customer->SaveCustomerOracle($cust_account_id, $group_id, $this->session->user);
  } else if ($cust_type == 'potensial') {
    $this->M_customer->SaveCustomerPotential($cust_account_id, $group_id, $this->session->user);
  }

  echo json_encode(1);
}

```

Gambar 3.138. Function Menyimpan Customer

- 7) Fitur input customer sudah berhasil dibuat, sekarang buka file V_Customer dan tambahkan *html* untuk membuat tabel yang menampilkan data customer yang berhasil disimpan.

No	Customer Name	Kecamatan	Contact Name	Contact Phone	Jenis Customer	Group	Action

Gambar 3.139. Htm/Tabel Menu Customer

- 8) Masih di V_Customer, tambahkan script serverside untuk menampilkan data ke tabel.



```
<script>
$(document).ready(() => {
    $('#dpqt-customer-table-customer').DataTable({
        processing: true,
        serverSide: true,
        pageLength: 10,
        order: [],
        ajax: {
            url: baseurl + "PenjualanQuickTruck/Customer/ServerSideCustomer",
            type: 'POST',
        },
        language: {
            processing: "<div class='overlay custom-loader-background'>"+ 
                        "<i class='fa fa-spinner fa-pulse' style='color:red'></i>" +
                        "</div>"
        }
    })
</script>
```

Gambar 3.140. AjaxServerSide Tabel Customer

- 9) Kembali lagi ke file C_Customer, buat function ServerSideCustomer yang digunakan untuk mengirim data dari database ke table secara serverside melalui ajax datatable.



```
public function ServerSideCustomer()
{
    $page['from'] = $_POST['start'] + 1;
    $page['to'] = $_POST['length'] + $_POST['start'];
    $filter = strtoupper($_POST['search']['value']);
    $result = $this->M_customer->DataCustomers($page, $filter);

    $data = [];
    foreach ($result as $value) {
        $row = [];
        $row[] = $value['NOMOR'];
        $row[] = $value['CUSTOMER'];
        $row[] = $value['KECAMATAN'];
        $row[] = '';
        $row[] = $value['CONTACT_PHONE'];
        $row[] = $value['JENIS_PEMBELI'];
        $row[] = $value['GROUP_NAME'];
        $row[] = '<div class="btn-group" role="group">' .
                    '<button type="button" class="btn btn-success dpqt-customer-button-showmodaledit access-update" title="Edit" data-id="' . $value['CUSTOMER_ID'] . '" data-type="" . $value['CUSTOMER_TYPE'] . '">' .
                        '<i class="fa fa-edit"></i>' .
                    '<button type="button" class="btn btn-danger dpqt-customer-button-deletecustomer access-delete" title="Delete" data-id="" . $value['CUSTOMER_ID'] . '" data-name="" . $value['CUSTOMER'] . '">' .
                        '<i class="fa fa-trash"></i>' .
                    '</div>';
        $data[] = $row;
    }
    $output = array(
        "draw" => $_POST['draw'],
        "recordsTotal" => $this->M_customer->CountAllCustomer(),
        "recordsFiltered" => $this->M_customer->CountFilteredCustomer($filter),
        "data" => $data
    );
    echo json_encode($output);
}
```

Gambar 3.141. FunctionServerSide Tabel Customer

- 10) Sekarang coba akses url menu Master Customer ".../PenjualanQuickTruck/Customer", jika tidak terdapat error

maka serverside tabel berhasil dibuat. Tampilan tabel seperti berikut.

No	Customer Name	Kecamatan	Contact Name	Contact Phone	Jenis Customer	Group	Action
1	[REDACTED]	Kalasan			Perusahaan	TRIAL REBUILD DPQT	
2	[REDACTED]	Kaway XVI			Perorangan	TRIAL 1	
3	[REDACTED]	Pakem		[REDACTED]	Perorangan	ANGLO EASTERN	
4	[REDACTED]	Krueng Barona Jaya			Perusahaan	TRIAL 1	

Gambar 3.142. Tampilan Tabel Customer

- 11) Di tabel terdapat dua tombol, button edit dan button delete. Selanjutnya buat kedua fitur tersebut.
- 12) Buat fitur update terlebih dahulu, buat event pada javascript customDPQT.js. Event jika button edit yang berwarna hijau diclick maka akan memunculkan pop up.

```
$document.on("click", ".dpqt-customer-button-showmodaledit", function() {
    $("#dpqt-customer-modal-editcustomer").modal("show")

    ModalBody("PenjualanQuickTruck/Customer/ModalEditCustomer",
        $(this).data("id")+'_'+$(this).data("type"), "#dpqt-customer-modal-editcustomer"
    })
}
```

Gambar 3.143. Event Klik Tombol Edit Customer

- 13) Kemudian buka file V_Customer, tambahkan baris *html* untuk membuat tampilan pop up yang nantinya akan digunakan untuk form edit customer.

```
<div class="modal fade" id="dpqt-customer-modal-editcustomer">
    <div class="modal-dialog modal-dialog-centered">
        <div class="modal-content">
            <form id="dpqt-customer-form-edit-customer">
                <div class="modal-header">
                    <button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close" style="margin:unset">
                        | <i class="fa fa-close"></i>
                    </button>
                    <h4 class="modal-title" id="modallabelSmall">
                        | <b>i class="fa fa-edit text-primary mr-3"</b>Edit Group Customer</b>
                    </h4>
                </div>
                <div class="modal-body">
                </div>
                <div class="modal-footer" style="display:none">
                    | <button type="submit" class="btn btn-primary">Save changes</button>
                </div>
            </form>
        </div>
    </div>
</div>
```

Gambar 3.144. Htm/View Modal Edit Customer

- 14) Beralih ke file C_Customer, buat *function* ModalEditCustomer untuk menampilkan *form* beserta data customer yang akan dimunculkan ke pop up nantinya.

```
public function ModalEditCustomer()
{
    $param = explode('+', $_GET['id']);

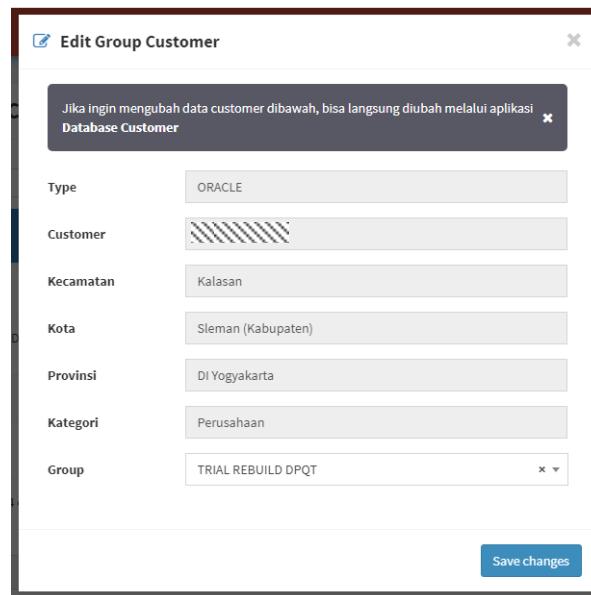
    if ($param[1] == 'ORACLE') {
        $data = $this->M_customer->DetailCustomerOracle($param[0]);
    } else if ($param[1] == 'POTENSIAL') {
        $data = $this->M_customer->DetailCustomerPotential($param[0]);
    }

    $modal_body =
        '<div class="px-4 pb-2">
            <div class="p-4" style="background-color:#585764;color:white;border-radius:5px;display:flex">...
            </div>
            <div class="form-horizontal p-4">
                <div class="form-group">...
                </div>
                <div class="form-group">...
                </div>
            </div>
        ';
}

echo $modal_body;
```

Gambar 3.145. *FunctionForm* Data Modal Edit Customer

- 15) Coba klik button edit, jika pop up sudah muncul beserta *formdata* berarti berhasil untuk memunculkan pop up.



Gambar 3.146. Tampilan Pop-up Edit Customer

- 16) Buat *event* pada *javascript* customDPQT.js jika *form* edit tersubmit.

```
$(document).on("submit", "#dpqt-customer-form-edit-customer", function(e) {
    e.preventDefault()

    var formdata = new FormData(this)
    var result = InputRequired(this)

    if(result.cond == 1){
        SwalInputRequired(result.col)
    } else {
        AjaxSaveForm("PenjualanQuickTruck/Customer/SaveEditCustomer", formdata)
    }
})
```

Gambar 3.147. *Event Submit Form Edit Customer*

- 17) Beralih ke C_Customer, buat *function* SaveEditCustomer untuk menyimpan data edit dari *form* pop up.

```
public function SaveEditCustomer()
{
    $customer_id = $_POST['customer_id'];
    $old_group_id = $_POST['old_group_id'];
    $group_id = $_POST['group_id'];

    if ($group_id != $old_group_id) {
        $this->M_customer->SaveEditCustomer(
            $customer_id,
            $group_id,
            $this->session->user
        );
    }

    echo json_encode(1);
}
```

Gambar 3.148. *Function Menyimpan Edit Customer*

- 18) Fitur edit customer berhasil dibuat, sekarang buat fitur delete customer.
- 19) Buat *event javascript* customDPQT.js, *event click button delete* akan memunculkan pop up persetujuan delete.

```
$(document).on("click", ".dpqt-customer-button-deletecustomer", function() {
    AjaxDelete('Setup Customer : '+$(this).data('name'),
    "PenjualanQuickTruck/Customer/DeleteCustomer", $(this).data('id'))
})
```

Gambar 3.149. *Event Klik Tombol Hapus Customer*

20) Buka kembali file C_Customer, buat *function* DeleteCustomer.

Nantinya akan diteruskan ke *model* untuk diproses pada *database*.

```
public function DeleteCustomer()
{
    $this->M_customer->DeleteCustomer(
        $_GET['id'],
        $this->session->user
    );

    echo json_encode(1);
}
```

Gambar 3.150. *Function* Hapus Customer

21) Coba click button delete, jika pop up yang berisikan peringatan sudah muncul dan berjalan dengan lancar berarti fitur delete berhasil dibuat.

h. Membuat menu Input & Report Data Penjualan, *routes* yang dipakai:

```
$route['PenjualanQuickTruck/InputData'] = '////////////////////////////////////////////////////////////////\C_Input';
$route['PenjualanQuickTruck/InputData/(:any)'] = '////////////////////////////////////////////////////////////////\C_Input/$1';
```

Gambar 3.151. *Routes* Menu Input Data Penjualan

1) Buka file C_Input, buat *function* index untuk memanggil *view* V_Input.

```
public function index()
{
    $user_id = $this->session->userid;

    $data['Menu'] = 'Data Penjualan Quick Truck';
    $data['SubMenuOne'] = 'Input & Report Data Penjualan QT';
    $data['Title'] = 'Input Penjualan';
    $data['UserMenu'] = $this->_user->getUserMenu($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['UserSubMenuOne'] = $this->_user->getMenuV2($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['UserSubMenuTwo'] = $this->_user->getMenuV3($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['hak_akses'] = $this->UserAccess()['HAK_AKSES'];

    $this->load->view('V_Header', $data);
    $this->load->view('V_Sidemenu', $data);
    $this->load->view('PenjualanQuickTruck/Input/V_Input', $data);
    $this->load->view('V_Footer', $data);
}
```

Gambar 3.152. *Function* Memanggil *View* Menu Input

- 2) Buka V_Input, tambahkan baris *html* untuk menampilkan *form* input data penjualan.

```
<form id="dpqt-input-formsave">
  <div class="row mx-0 pb-4">
    <div class="col-12 col-md-6 form-horizontal">
      <div class="form-group">...
      </div>
      <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Customer</label>
        <div class="col-sm-9">
          <select class="form-control dpqt-select-customer input-required" name="customer_id" id="dpqt-input-select-customer" data-placeholder="Select Customer">
            <option value=""></option>
          </select>
          <input type="hidden">
        </div>
      </div>
      <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Nomor SO</label>
        <div class="col-sm-9">
          <select class="form-control dpqt-select-sonumber input-required" name="header_id_so" id="dpqt-input-select-sonumber" data-placeholder="Select SO Number" disabled>
            <option value=""></option>
          </select>
        </div>
      </div>
      <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Receipt Date</label>
        <div class="col-sm-9">
          <input type="text" autocomplete="off" name="receipt_date" class="form-control dpqt-input-datepicker input-required" placeholder="DD-MM-YYYY">
        </div>
      </div>
      <div class="form-group">
        <label class="col-sm-3 control-label">Type</label>
        <div class="col-sm-9">
          <input type="text" autocomplete="off" class="form-control input-required" name="type" placeholder="Type">
          You, seconds ago * Uncommitted changes
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</form>
```

Gambar 3.152. *Html View Menu Input*

```
<div class="col-12 col-md-6 form-horizontal">
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-3 control-label">Safety Equip.</label>
    <div class="col-sm-9">...
    </div>
  </div>
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-3 control-label">Cage Wheel</label>
    <div class="col-sm-9">...
    </div>
  </div>
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-3 control-label">Side Trellis</label>
    <div class="col-sm-9">...
    </div>
  </div>
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-3 control-label">Additional</label>
    <div class="col-sm-9">...
    </div>
  </div>
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-3 control-label">Comments</label>
    <div class="col-sm-9">...
    </div>
  </div>
</div>
<div class="col-12 mt-4" style="display:flex">
  <button class="btn btn-primary m-auto"><b><i class="fa fa-save mr-2"></i>Save</b></button>
</div>
</form>
```

Gambar 3.153. *Html View Menu Input*

- 3) Akses url “.../PenjualanQuickTruck/InputData”, maka akan tampil seperti ini.

Gambar 3.154. Tampilan Form Input

- 4) Buat event form submit pada *javascript customDPQT.js*.

```
$('document').on("submit", "#dpqt-input-formsave", function(e) {
    e.preventDefault()

    var formdata = new FormData(this)
    var result = InputRequired(this)

    if(result.cond == 1) {
        SwalInputRequired(result.col)
    } else {
        AjaxSaveForm("PenjualanQuickTruck/InputData/SaveOrder", formdata)
    }
})
```

Gambar 3.155. Event Submit Form Input

- 5) Lantas buka file C_Input, buat *function SaveOrder* untuk menangkap data dari *ajax* kemudian meneruskannya ke *model* untuk disimpan.

```
public function SaveOrder()
{
    $customer_id = $_POST['customer_id'];
    $header_id_so = $_POST['header_id_so'];
    $receipt_date = $_POST['receipt_date'];
    $type = $_POST['type'];
    $safety_equipment = (isset($_POST['safety_equipment'])) ? $_POST['safety_equipment'] : 'N';
    $cage_wheel = (isset($_POST['cage_wheel'])) ? $_POST['cage_wheel'] : 'N';
    $side_trellis = (isset($_POST['side_trellis'])) ? $_POST['side_trellis'] : 'N';
    $additional = $_POST['additional'];
    $comments = $_POST['comments'];

    $this->M_input->SaveOrder(
        $header_id_so,
        $customer_id,
        $receipt_date,
        $type,
        $safety_equipment,
        $cage_wheel,
        $side_trellis,
        $additional,
        $comments,
        $this->session->user
    );
    echo json_encode(1);
}
```

Gambar 3.156. Function Menyimpan Form Input

- 6) Fitur input order berhasil dibuat, sekarang buka file V_Input dan tambahkan baris *html* untuk membuat tabel yang akan menampilkan data order.

```
<table class="table table-bordered table-hover table-striped table-responsive" id="dpqt-input-table-order">
    <thead class="bg-primary">
        <th class="text-center bg-primary" style="white-space: nowrap;">No</th>
        <th class="text-center bg-primary" style="white-space: nowrap;">No SO</th>
        <th class="text-center bg-primary" style="white-space: nowrap;">Customer</th>
        <th class="text-center bg-primary" style="white-space: nowrap;">Receipt Date</th>
        <th class="text-center bg-primary" style="white-space: nowrap;">Type</th>
        <th class="text-center bg-primary" style="white-space: nowrap;">Safety Equipment</th>
        <th class="text-center bg-primary" style="white-space: nowrap;">Cage Wheel</th>
        <th class="text-center bg-primary" style="white-space: nowrap;">Side Trellis</th>
        <th class="text-center bg-primary" style="white-space: nowrap;">Additional / Tambahan</th>
        <th class="text-center bg-primary" style="white-space: nowrap;">Comments</th>
    </thead>
</table>
```

Gambar 3.157. *Html* Tabel Input

- 7) Dan tambahkan script untuk menampilkan data tabel secara serverside menggunakan *ajax* datatable.

```
<script>
$(document).ready(() => {
    $('#dpqt-input-table-order').DataTable({
        dom: '<#dpqt-input-table-order-dom>frtip',
        scrollX: true,
        scrollY: true,
        scrollCollapse: true,
        paging: true,
        fixedColumns: {
            leftColumns: 5,
        },
        processing: true,
        serverSide: true,
        pageLength: 10,
        order: [],
        ajax: {
            url: baseurl + "PenjualanQuickTruck/InputData/ServerSideOrder",
            type: 'POST',
        },
        language: {
            processing: "<div class='overlay custom-loader-background'>"+
                "<i class='fa fa-spinner fa-pulse' style='color:red'></i>"+
            "</div>"
        }
    })
})
</script>
```

Gambar 3.158. AjaxServerSide Tabel Input

- 8) Pada script diatas juga membuat dom datatable custom yang nantinya akan digunakan untuk menempatkan tombol export report data penjualan.

```
dom: '<#dpqt-input-table-order-dom>frtip',
```

Gambar 3.159. DOM Datatable Tabel Input

- 9) buka file customDPQT.js tambahkan baris script untuk membuat tombol export report data penjualan.

```
$(document).ready(() => {
  if($(".div#dpqt-input-table-order-dom").length > 0) {
    $.ajax({
      url: baseurl + "PenjualanQuickTruck/InputData/GetCustomerCategory",
      dataType: "json",
      beforeSend: function() {
        $(".div#dpqt-input-table-order-dom").html(
          '<div style="display:flex;">' +
          '<h4 class="mb-0 text-center"><i class="fa fa-cog fa-spin text-red">/i</h4>' +
          '</div>'
        )
      },
      success: function(response) {
        var option = '';
        $.each(response, function(index, value) {
          option += '<option value="'+value.JENIS_PEMBELI+'">' + value.JENIS_PEMBELI + '</option>';
        })
        $(".div#dpqt-input-table-order-dom").html(
          '<div class="access-export" style="display:flex">' +
          '<button class="btn btn-danger mr-3" id="dpqt-input-button-reportdbqt"><i class="fa fa-file-excel-o mr-3">' +
          '<form class="input-group" id="dpqt-input-form-reportkonsumen" style="display:flex">' +
          '<input autocomplete="off" type="text" class="form-control" name="tahun" style="border-color: #337AB7;" />' +
          '<select class="form-control" name="type" style="border-color: #00A65A!important; border-left:none!important;">' +
          '<option disabled selected hidden>Pilih Jenis Customer</option>' +
          option +
          '</select>' +
          '<div class="input-group-btn btn-group p-0" role="group">' +
          '<button type="submit" data-id="1" class="btn btn-success" title="Excel"><i class="fa fa-file-excel-o mr-3">/i</button>' +
          '</div>' +
          '</form>' +
          '</div>'
        )
      }
    })
  }
})
```

Gambar 3.160. Javascript Buat Tombol Export

- 10) Buat function GetCustomerCategory untuk option diatas.

```
public function GetCustomerCategory()
{
  $data = $this->M_input->SelectCustomerCategory();

  echo json_encode($data);
}
```

Gambar 3.161. Function List Kategori Customer

- 11) Buat juga function ServerSideOrder untuk menampilkan data pada table.

```
public function ServerSideOrder()
{
  $page['from'] = $_POST['start'] + 1;
  $page['to'] = $_POST['length'] + $_POST['start'];
  $filter = strToUpper($_POST['search']['value']);
  $result = $this->input->DataOrder($page, $filter);

  $data = [];
  foreach ($result as $value) {
    $row = [];
    $row[] = $value['NOMOR'];
    $row[] = $value['SO_NUMBER'] ? $value['SO_NUMBER'] : '-';
    $row[] = $value['CUSTOMER'];
    $row[] = $value['RECEIPT_DATE'] ? $value['RECEIPT_DATE'] : '-';
    $row[] = $value['TYPE'];
    $row[] = $value['SAFETY_EQUIP'] == 'Y' ? '<i class="fa fa-check text-green">/i>' : '<i class="fa fa-close text-red">/i';
    $row[] = $value['CAGE_WHEEL'] == 'Y' ? '<i class="fa fa-check text-green">/i>' : '<i class="fa fa-close text-red">/i';
    $row[] = $value['SIDE_TRELLIS'] == 'Y' ? '<i class="fa fa-check text-green">/i>' : '<i class="fa fa-close text-red">/i';
    $row[] = $value['ADDITION'];
    $row[] = $value['COMMENTS'];
    $data[] = $row;
  }
  $output = array(
    "draw" => $_POST['draw'],
    "recordsTotal" => $this->M_input->CountAllOrder(),
    "recordsFiltered" => $this->M_input->CountFilteredOrder($filter),
    "data" => $data
  );
  echo json_encode($output);
}
```

Gambar 3.162. FunctionServerSide Tabel Input

- 12) Akses url ".../PenjualanQuickTruck/InputData", maka akan tampil tabel beserta datanya jika ada data pada database. Dan juga akan terdapat tombol report dikiri atas tabel.

No	No SO	Customer	Receipt Date	Type	Safety Equipment	Cage Wheel	Side Trellis	Additional / Tari
1			19-JAN-22	QT-14	✓	✗	✗	Trial Addition
2			29-JAN-22	QT-14	✗	✗	✓	Additional
3			01-JAN-22	QT-14	✓	✗	✗	Additior
4	-		28-JAN-22	QT - 14 E	✗	✗	✗	Trial
5	-		-	QT14	✗	✗	✗	cedsc
6	-		-	QT 14	✗	✗	✓	Triala

Gambar 3.163. Tampilan Tabel Input

- 13) Buat *event click* button report database qt pada *javascript* customDPQT.js.

```
$(<document>).on("click", "#dpqt-input-button-reportdbqt", function() {
    AjaxExportReport("PenjualanQuickTruck/InputData/ExportExcelDatabaseQT", '')
})
```

Gambar 3.164. Event Klik Tombol Export

- 14) Buka file C_Input, buat *function* ExportExcelDatabaseQT. *Function* ini berisi baris *code* untuk membuat file excel menggunakan phpxcel.

```
public function ExportExcelDatabaseQT()
{
    $objPHPExcel = new PHPExcel();
    $style_row = array(...);
    $style_center = array(...);
    $style_vercenter = array(...);

    $sheet = $objPHPExcel->getActiveSheet();
    $sheet->setCellValue('A1', 'DATABASE PENJUALAN QUICK TRUCK');

    $sheet->mergeCells('A1:Y1');
    $sheet->mergeCells('A2:Y2');

    $sheet->setRowDimension('1')->setRowHeight(60);
    $sheet->setRowDimension('2')->setRowHeight(22);
    $sheet->setRowDimension('3')->setRowHeight(22);
    $sheet->getDefaultRowDimension()->setRowHeight(22);
    $sheet->getStyle('A1')->getFont()->setBold(true);
    $sheet->getStyle('A1')->getFont()->setSize(16);
    $sheet->getStyle('A1')->applyFromArray($style_center);

    $sheet->setCellValue('A3', 'NO');
    $sheet->setCellValue('B3', 'OPK DO');
    $sheet->setCellValue('C3', 'SPK DO');
    $sheet->setCellValue('D3', 'JUMLAH TRANSAKSI');
    $sheet->setCellValue('E3', 'TOTAL AMOUNT');
    $sheet->setCellValue('F3', 'CABANG');
    $sheet->setCellValue('G3', 'CUSTOMER NAME');
    $sheet->setCellValue('H3', 'KECAMATAN');
    $sheet->setCellValue('I3', 'KECAMATAN');
    $sheet->setCellValue('J3', 'KOTA KECAMATAN');
    $sheet->setCellValue('K3', 'PROVINSI');
}
```

Gambar 3.165. Function Export Excel Data Input

15) Untuk tombol satunya juga hampir sama, bedanya menggunakan *event submit* bukan click karena menggunakan *form*.

16) Menu Input & Report Data Penjualan berhasil dibuat.

- Membuat menu Input Data Inquiries, *routes* yang dipakai:

```
$route['PenjualanQuickTruck/DataInquiries'] = 'PenjualanQuickTruck/Controller/C_Inquiries';
$route['PenjualanQuickTruck/DataInquiries/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/Controller/C_Inquiries/$1';
$route['PenjualanQuickTruck/DataInquiries/(:any)/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/Controller/C_Inquiries/$1/$2';
```

Gambar 3.166. *Routes* Menu Inquiries

- Pada menu Input Data Inquiries terdapat 2 tab, yaitu Tab Input Inquiries dan tab Customer Potensial.
- Tab Inquiries digunakan untuk menginputkan dan monitoring data inquiries dengan status inquiries.
- Sedangkan tab customer potensial digunakan untuk memonitoring data dengan status no inquiries. Tab customer potensial tidak memiliki *form* input karena *form* input pada tab inquiries menginputkan data yang sama bedanya cuma pada statusnya.
- Langkah pertama buat untuk tab Input Inquiries terlebih dahulu. Buka file C_Inquiries buat *function* index untuk memanggil *view* V_Inquiries.

```
public function index()
{
    $user_id = $this->session->userid;

    $data['Menu'] = 'Data Penjualan Quick Truck';
    $data['SubMenuOne'] = 'Input Data Inquiries QT';
    $data['tab'] = 'inquiries';
    $data['Title'] = 'Input Data Inquiries';
    $data['UserMenu'] = $this->M_user->getUserMenu($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['UserSubMenuOne'] = $this->M_user->getMenuV2($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['UserSubMenuTwo'] = $this->M_user->getMenuV3($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['hak_akses'] = $this->UserAccess()['HAK_AKSES'];

    $this->load->view('V_Header', $data);
    $this->load->view('V_Sidemenu', $data);
    $this->load->view('PenjualanQuickTruck/Inquiries/V_Inquiries', $data);
    $this->load->view('V_Footer', $data);
}
```

Gambar 3.167. *Function* Memanggil *View* Menu Inquiries

- 5) Buka file view V_Inquiries, tambahkan baris *html* untuk membuat *form* input inquiries. *Form* ini digunakan untuk menginputkan data inquiries.

```
<form id="dpqt-inquiries-form-inputinquiries">
<div class="row mx-0">
  <div class="col-12 col-md-6 form-horizontal">
    <div class="form-group">
      <label class="col-sm-3 control-label">Customer</label>
      <div class="col-sm-9">
        <select class="form-control input-required dpqt-select-customer"
          id="dpqt-inquiries-select-customers" name="customer_id" data-placeholder="Select Customer">
        </select>
        <input type="hidden" name="type" id="dpqt-inquiries-input-type" value="oracle">
      </div>
    </div>
    <div class="form-group">
      <label class="col-sm-3 control-label">Cabang</label>
      <div class="col-sm-9">
        <input type="text" class="form-control input-required" id="dpqt-inquiries-input-branch"
          placeholder="Cabang" readonly>
        <input type="hidden" name="org_id" id="dpqt-inquiries-input-orgid">
      </div>
    </div>
    <div class="form-group">
      <label class="col-sm-3 control-label">Status</label>
      <div class="col-sm-9">
        <select class="form-control input-required select2 dpqt-select2"
          id="dpqt-inquiries-input-status" name="status" data-placeholder="Select Status">
          <option></option>
          <option value="INQUIRIES">INQUIRIES</option>
          <option value="NO INQUIRIES">NO INQUIRIES</option>
        </select>
      </div>
    </div>
    <div class="form-group">
      <label class="col-sm-3 control-label">Produk</label>
      <div class="col-sm-9">
        <select class="form-control input-required dpqt-select-product dpqt-select2"
          id="dpqt-inquiries-input-product" name="inventory_item_id" data-placeholder="Select Products">
        </select>
      </div>
    </div>
  </div>
</form>
```

Gambar 3.168. *Html View Menu Inquiries*

```
<div class="col-12 col-md-6 form-horizontal">
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-3 control-label">Tgl. Inquiries</label>
    <div class="col-sm-9">
      <input type="text" class="form-control input-required dpqt-input-datepicker" name="date"
        id="dpqt-inquiries-input-date" placeholder="Tanggal Inquiries" autocomplete="off">
    </div>
  </div>
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-3 control-label">Qty</label>
    <div class="col-sm-9">
      <input type="number" min=0 class="form-control input-required"
        id="dpqt-inquiries-input-qty" placeholder="Qty" name="qty">
    </div>
  </div>
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-3 control-label">Keterangan</label>
    <div class="col-sm-9">
      <textarea class="form-control input-required" style="height:83px"
        id="dpqt-inquiries-input-note" placeholder="Keterangan" name="notes"></textarea>
    </div>
  </div>
</div>
<div class="col-lg-12 mt-4" style="display:flex">
  <div class="m-auto">
    <input type="hidden" name="pre_order_id" id="dpqt-inquiries-input-preorderid">
    <button class="btn btn-primary mr-4">
      <i class="fa fa-save mr-3"></i>Save
    </button>
    <button type="button" class="btn btn-danger">
      <i class="fa fa-trash mr-3"></i>Clear
    </button>
  </div>
</div>
</form>
```

Gambar 3.169. *Html View Menu Inquiries*

- 6) Akses url “.../PenjualanQuickTruck/DataInquiries”, maka akan tampil seperti ini.

Type Customer Oracle Customer Potensial

Customer	Select Customer	Tgl. Inquiries	Tanggal Inquiries
Cabang	Cabang	Qty	Qty
Status	Select Status	Keterangan	Keterangan
Produk	Select Products		

Gambar 3.170. Tampilan Menu *Form Inquiries*

- 7) Untuk proses save/menyimpan data sama dengan proses sebelum sebelumnya membuat *event* pada *javascript* dan membuat *function* pada controller, sehingga pada kali ini penulis tidak jelaskan.
- 8) Pada pembuatan tabel dan menampilkan data tabel juga sama dengan cara sebelumnya, bedanya kali ini pada tabel terdapat fitur edit, delete, button batal inquiries dan terdapat button export report yang menggunakan *form*.

No	Calon Pelanggan	Cabang	Deskripsi Permintaan	Tanggal Inquiries	Qty	Tag	Batal Inquiries	Action
1	[Redacted]	KHS Pusat (OU)	QUICK TRUCK QT-14 E (2 LP, BAN STD) (KIT)	27-01-2022	1	ORACLE	<input checked="" type="button"/> Batal Inquiries	<input type="button"/> Edit <input type="button"/> Delete
2	[Redacted]	KHS Pusat (OU)	QUICK TRUCK QT-14M FD-DRT (2 LP, SAFETY, DOUBLE REAR TIRE) (KIT), QT-14	19-01-2022	10	ORACLE	<input checked="" type="button"/> Batal Inquiries	<input type="button"/> Edit <input type="button"/> Delete

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous Next

Gambar 3.171. Tampilan Tabel Inquiries

- 9) Untuk button Batal Inquiries yang berwarna kuning, merupakan button yang digunakan untuk merubah status INQUIRIES menjadi NO INQUIRIES. Maka seperti yang sudah penulis jelaskan tadi, tab customer potensial tidak perlu ada *form* input.

- 10) Buat event click button Batal Inquiries pada javascript customDPQT.js.

```

$(document).on("click", ".dpqt-inquiries-button-cancelinquiries", function() {
  var id = $(this).data('id')
  var customer_name = $(this).parent().parent().find("td:nth-child(2)").html()
  var branch = $(this).parent().parent().parent().find("td:nth-child(3)").html()
  var product = $(this).parent().parent().parent().find("td:nth-child(4)").html()

  $("#dpqt-inquiries-modal-editinginquiries form").removeAttr("id")
  $("#dpqt-inquiries-modal-editinginquiries form").attr('id', 'dpqt-inquiries-form-cancel-inquiries')
  $("#dpqt-inquiries-modal-editinginquiries .modal-title b").html('<i class="fa fa-ban text-warning mr-3"></i>Cancel Inquiries')

  $("#dpqt-inquiries-modal-editinginquiries .modal-body").html(...)

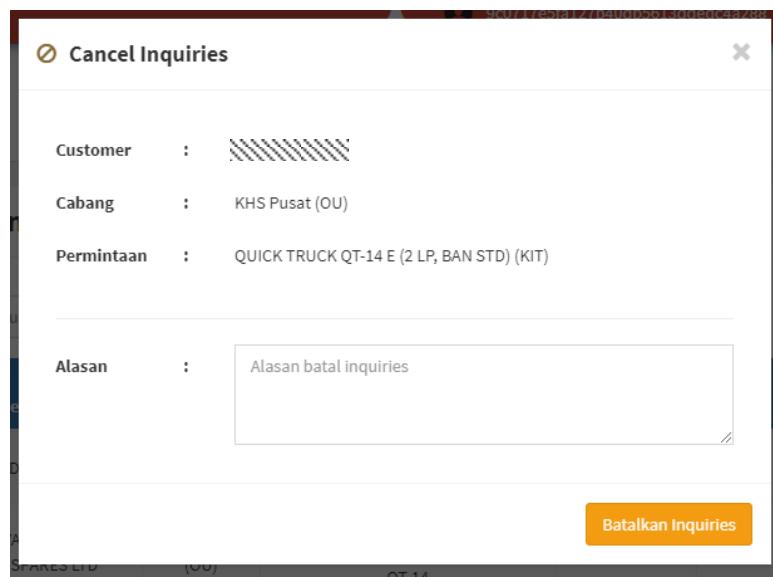
  $("#dpqt-inquiries-modal-editinginquiries .modal-footer button").removeClass("btn-primary")
  $("#dpqt-inquiries-modal-editinginquiries .modal-footer button").addClass("btn-warning")
  $("#dpqt-inquiries-modal-editinginquiries .modal-footer button").html("Batalkan Inquiries")
  $("#dpqt-inquiries-modal-editinginquiries .modal-footer").removeAttr("style")

  $("#dpqt-inquiries-modal-editinginquiries").modal("show")
})
)

```

Gambar 3.172. Event Klik Tombol Cancel Inquiries

- 11) Jika button Batal Inquiries diclick maka akan muncul pop up seperti ini.



Gambar 3.173. Tampilan Pop-up Batal Inquiries

- 12) Buat event submit form cancel inquiries, caranya sama dengan cara edit sebelumnya jadi disini penulis tidak jelaskan. Dan bedanya pada controller dan model untuk menginputkannya saja.

- 13) Untuk button report yang berada diatas tabel caranya sama dengan cara sebelumnya, tetapi disini menggunakan *form submit*. Jadi buat *event form submit* untuk report.

```
$(document).on("click", "#dpqt-inquiries-form-report-inquiries button", function(e) {
    e.preventDefault()

    var id = $(this).data("id")
    var date = $("#dpqt-inquiries-form-report-inquiries").find('input').val()

    if(date == '') {
        SwalInputRequired("Tanggal Export")
    } else {
        if(id == 1) {
            AjaxExportReport("PenjualanQuickTruck/DataInquiries/ExportExcelInquiries/inquiries", date)
        } else if (id == 2) {
            AjaxExportReport("PenjualanQuickTruck/DataInquiries/ExportPDFInquiries/inquiries", date)
        }
    }
})
```

Gambar 3.174. *Event Submit Export Data Inquiries*

- 14) Dan buat *function* yang sama dengan cara sebelumnya bedanya kalau sebelumnya hanya untuk excel sekarang juga bisa untuk pdf. Untuk *function* export pdfnya seperti ini:

```
public function ExportPDFInquiries($cond)
{
    $date = $_GET['date'];
    $explodedate = explode('-', $date);

    $array = array();
    foreach ($branch as $value) {
        if ($cond == 'inquiries') {
            $datav = $this->M_inquiries->ReportDataInquiries(trim($explodedate[0]), ltrim($explodedate[1]), $value['ORGAN']);
        } else if ($cond == 'custpotential') {
            $datav = $this->M_inquiries->ReportCustomerPotential(trim($explodedate[0]), ltrim($explodedate[1]), $value['ORGAN']);
        }
        $row['branch'] = strtoupper($value['BRANCH']);
        $row['data'] = $datav;
        $array[] = $row;
    }

    $data['data'] = $array;

    $pdf = $this->pdf->load();
    $pdf = new mPDF('utf-8', array(297, 210), 0, 'calibri', 3, 3, 5, 0, 0, 0);
    $fill = $this->load->view("PenjualanQuickTruck/Inquiries/V_PdfInquiries", $data, true);
    $pdf->WriteHTML($fill);

    ob_start();
    $pdf->output();
    $pdfData = ob_get_contents();
    ob_end_clean();

    $response = array(
        'filename' => $filename . date('d-m-Y His') . '.pdf',
        'file' => 'data:application/pdf;base64,' . base64_encode($pdfData)
    );
}

die(json_encode($response));
```

Gambar 3.175. *Function Export PDF Inquiries*

- 15) Untuk *view* pdfnya, buka file *V_PdfInquiries*, dan tambahkan baris *html* untuk membuat tampilan sesuai format. Kalau excel

tampilannya digenerate dari code phpxcel, sedangkan untuk pdf menggunakan mpdf yang memanggil view.

- 16) Untuk tab Input Inquiries sudah dibuat, untuk tab Customer isinya sebenarnya Cuma table yang sama persis dengan table di tab Input Inquiries. Perbedaannya kalau tabel di Input Inquiries menampilkan data dengan status INQUIRIES sedangkan tabel yang berada di tab Customer Potensial menampilkan data dengan status NO INQUIRIES. Dimana data tersebut diambil dari tabel database yang sama.

Tampilan Waktu Input Da								<input type="button" value="Excel"/>	<input type="button" value="PDF"/>	Search:
No	Calon Pelanggan	Cabang	Deskripsi Permintaan	Tanggal Inquiries	Qty	Tag	Status	Action		
1		KHS Pusat (OU)	QUICK TRUCK QT-14 E (2 LP, BAN LGPT) (KIT)	20-01-2022	7	ORACLE	NO INQUIRIES	<input checked="" type="button"/>		
2		KHS Pusat (OU)	QUICK TRUCK QT-14 E (2 LP, BAN LGPT) (KIT)	26-01-2022	10	POTENSIAL	NO INQUIRIES	<input checked="" type="button"/>		
3		KHS Pusat (OU)	QUICK TRUCK QT-14 E (2 LP, BAN CAMPUR (3 STD & 2 TR4)) (KIT)	10-01-2022	3	POTENSIAL	NO INQUIRIES	<input checked="" type="button"/>		
4		KHS Pusat (OU)	QUICK TRUCK QT-14 M (1 LP, BAN TR4) (KIT)	31-01-2022	1	ORACLE	NO INQUIRIES	<input checked="" type="button"/>		

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Gambar 3.176. Tampilan Tabel Customer Potensial

- 17) Untuk fitur export, edit, deletenya juga sama persis dengan tab Input Inquiries.
- 18) Menu Input Data Inquiries berhasil dibuat.
- j. Menu Progress Rencana Penjualan juga mempunyai dua tab, yaitu tab Input Pre Order dan tab Data Series.
- k. Membuat tab Input Pre Order menu Progress Rencana Penjualan, routes yang dipakai:

```
$route['PenjualanQuickTruck/PreOrder'] = 'PenjualanQuickTruck/Controller/PreOrder';
$route['PenjualanQuickTruck/PreOrder/(:any)'] = 'PenjualanQuickTruck/Controller/PreOrder/$1';
```

Gambar 3.177. Routes Menu Pre Order

- 1) Untuk tab Pre Order fiturnya sama dengan tab Input Inquires pada Menu Input Data Inquiries. Perbedaannya pada data apa saja yang diinputkannya. Selebihnya sama karena data yang diambil dan diinputkan juga dari tabel yang sama.

Gambar 3.178. Tampilan Menu Form Pre Order

- 2) Table pada tab Pre Order juga sama dengan tabel-tabel sebelumnya, cara mendapatkan data hingga fitur delete, update, dan export pun juga sama.

No	Calon Pelanggan	Cabang	Deskripsi Permintaan	Tanggal PO	Aplikasi	Supply Stock	Action
1	[REDACTED]	KHS Pusat (OU)	QUICK TRUCK QT-14M LARGE FLANGE (BAN AGR, SAFETY) (KIT)	26-01-2022	SAWIT	CABANG	
2	[REDACTED]	KHS Pusat (OU)	QUICK TRUCK QT-14 E (2 LP, BAN CAMPUR (3 TR4 & 2 STD)) (KIT)	26-01-2022	SAWIT	PUSAT	
3	[REDACTED]	KHS Pusat (OU)	QUICK TRUCK QT-14 E (2 LP, BAN LGPT) (KIT)	28-01-2022	SAWIT	PUSAT	
4	[REDACTED]	KHS Pusat (OU)	QUICK TRUCK QT-14 E (2 LP, BAN STD) (KIT)	26-01-2022	SAWIT	PUSAT	

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Gambar 3.179. Tampilan Tabel Menu Pre Order

- I. Lantas untuk pembuatan tab Data Series, *routes* yang digunakan:

```
$route['PenjualanQuickTruck/DataSeries'] = '/C\_PreOrder/DataSeries';
$route['PenjualanQuickTruck/DataSeries/(:any)'] = '/C\_PreOrder/\$1';
```

Gambar 3.180. Routes Tab Data Series

- 1) Buka file C_PreOrder, buat *function* DataSeries yang akan digunakan untuk memanggil *view* V_DataSeries.

```

public function DataSeries()
{
    $user_id = $this->session->userid;

    $data['Menu'] = 'Data Penjualan Quick Truck';
    $data['SubMenuOne'] = 'Progress Rencana Penjualan QT';
    $data['tab'] = 'dataseries';
    $data['Title'] = 'Progress Rencana Penjualan';
    $data['UserMenu'] = $this->M_user->getUserMenu($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['UserSubMenuOne'] = $this->M_user->getMenuLv2($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['UserSubMenuTwo'] = $this->M_user->getMenuLv3($user_id, $this->session->responsibility_id);
    $data['hak_akses'] = $this->UserAccess("PenjualanQuickTruck/PreOrder")['HAK_AKSES'];

    $data['data'] = $this->M_preorder->GetDataSeries();

    $this->load->view('V_header', $data);
    $this->load->view('V_Sidemenu', $data);
    $this->load->view('PenjualanQuickTruck/PreOrder/V_DataSeries', $data);
    $this->load->view('V_Footer', $data);
}

```

Gambar 3.180. *Function Memanggil View Data Series*

- 2) Kemudian buka V_DataSeries, buat tampilan *form* input data series.



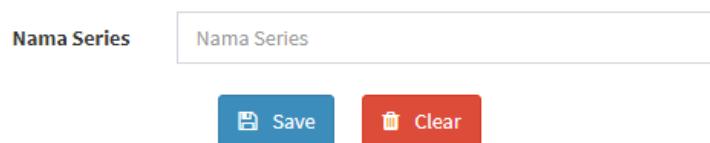
```

<form id="dpqt-preorder-form-inputseries">
    <div class="col-12 col-md-6 form-horizontal">
        <div class="form-group mb-0">
            <label class="col-sm-3 control-label">Nama Series</label>
            <div class="col-sm-9">
                <input type="text" class="form-control input-required" name="series_name" placeholder="Nama Series" autocomplete="off">
            </div>
        </div>
        <br />
        <div class="form-group mb-0">
            <div class="col-sm-12" style="display:flex">
                <div class="m-auto">
                    <button type="submit" class="btn btn-primary mr-4">
                        | <i class="fa fa-save mr-3"></i>Save
                    </button>
                    <button type="button" onclick="ClearInput('#dpqt-form-dataseries')" class="btn btn-danger">
                        | <i class="fa fa-trash mr-3"></i>Clear
                    </button>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</form>

```

Gambar 3.181. *Html Form Data Series*

- 3) Akses url ".../PenjualanQuickTruck/DataSeries", maka akan seperti ini.



Gambar 3.182. Tampilan *Form Data Series*

- 4) Buat even submit form input data series pada javascript customDPQT.js.

```
$(document).on("submit", "#dpqt-preorder-form-inputseries", function(e) {
    e.preventDefault()

    var formdata = new FormData(this)
    var result = InputRequired(this)

    if (result.cond == 1) {
        SwalInputRequired(result.col)
    } else {
        AjaxSaveForm("PenjualanQuickTruck/PreOrder/SaveSeries", formdata)
    }
})
```

Gambar 3.183. Event Submit Form Data Series

- 5) Buka C_PreOrder kembali, buat function SaveSeries yang digunakan untuk menyimpan data series ke database melalui model.

```
public function SaveSeries()
{
    $this->M_preorder->SaveSeries(
        strtoupper($_POST['series_name']),
        $this->session->user
    );

    echo json_encode(1);
}
```

Gambar 3.184. Function Menyimpan Data Series

- 6) Kembali ke view V_DataSeries, tambahkan html untuk membuat tabel yang akan menampilkan data series.

```
<table class="table table-bordered table-hover table-striped table-responsive" id="dpqt-preorder-table-data-series">
    <thead class="bg-primary">
        <th class="text-center" style="vertical-align:middle">No</th>
        <th class="text-center" style="vertical-align:middle">Nama Series</th>
        <th class="text-center" style="vertical-align:middle">Created Date</th>
        <th class="text-center" style="width:80px;vertical-align:middle">Action</th>
    </thead>
    <tbody>
        <?php
        foreach ($data as $key => $value) { ?>
            <tr>
                <td class="text-center" style="vertical-align: middle;"><?= $key + 1 ?></td>
                <td class="text-center" style="vertical-align: middle;"><?= $value['SERIES_NAME'] ?></td>
                <td class="text-center" style="vertical-align: middle;"><?= $value['CREATION_DATE'] ?></td>
                <td class="text-center" style="vertical-align: middle;">
                    <div class="btn-group" role="group">
                        <button type="button" class="btn btn-success dpqt-preorder-button-shomodelaiddataseries access-update"
                            title="Edit" data-id=<?= $value['SERIES_ID'] ?>" data-name=<?= $value['SERIES_NAME'] ?>">
                            <i class="fa fa-edit"></i>
                        </button>
                        <button type="button" class="btn btn-danger dpqt-preorder-button-deletedataseries access-delete"
                            title="Delete" data-id=<?= $value['SERIES_ID'] ?>" data-name=<?= $value['SERIES_NAME'] ?>">
                            <i class="fa fa-trash"></i>
                        </button>
                    </div>
                </td>
            </tr>
        <?php
        ?>
    </tbody>
</table>
```

Gambar 3.185. Html Tabel Data Series

- 7) Cara diatas berbeda dengan cara-cara sebelumnya dalam menampilkan data tabel. Karen data series dikirim langsung melalui *function* DataSeries pada C_PreOrder.

```
$data['data'] = $this->M_preorder->GetDataSeries();
```

Gambar 3.186. Data Array Data Series

- 8) Tabel yang berhasil dibuat.

No	Nama Series	Created Date	Action
1	PO QT-14 SERIES	23 DECEMBER 2021	 
2	PO QT-16 SERIES	23 DECEMBER 2021	 

Gambar 3.187. Tampilan Tabel Data Series

- 9) Untuk fitur update dan delete sama dengan cara sebelum-sebelumnya.
- m. Aplikasi Data Penjualan Quick Truck berhasil dibuat.
7. Pelaksanaan Quality Control

Setelah selesai membuat aplikasi Data Penjualan Quick Truck, langkah selanjutnya adalah untuk menguji coba secara mandiri terlebih dahulu. Pastikan program berjalan dengan lancar tanpa adanya *bug* maupun *error*.

Jika program dirasa telah sesuai dan tidak *bug* atau *error*, maka segera serahkan aplikasi ke atasan untuk dilakukan uji coba. Atasan biasanya akan berdiskusi dengan user yang akan menggunakan aplikasi tersebut. Tunggu keputusan atasan apakah adanya revisi atau perubahan alur. Jika atasan sudah merasa oke, tunggu perintah selanjutnya dari atasan. Biasanya atasan akan memberikan perintah untuk mengupload aplikasi ke server.

8. Kesimpulan

Aplikasi Data Penjualan Quick Truck merupakan aplikasi yang digunakan untuk memudahkan user dalam mengurusi data-data penjualan quick truck yang sebelumnya masih input melalui file excel. Selain input data-data penjualan aplikasi ini juga bisa digunakan untuk memonitoring data-data penjualan sekaligus membuat report file yang berupa excel maupun pdf.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Kompetensi di Perusahaan

Setelah mengikuti kegiatan Praktik Kerja Lapangan di CV. Karya Hidup Sentosa, Penulis memperoleh beberapa pembelajaran yang sangat berharga dan berguna untuk kedepannya dalam menghadapi dunia kerja. Penulis juga mendapatkan beberapa pembelajaran untuk menjadi *programmer*, mulai dari pembelajaran bahasa pemrograman seperti *HTML*, *CSS*, dan *PHP* hingga cara membuat dan mendesain sebuah *website*. Beberapa kompetensi yang diajarkan kepada penulis selama menjalakan kegiatan praktik kerja lapangan sebagai berikut :

1. Pemrograman Web

Materi yang diajarkan ke penulis dalam hal ini adalah bahasa pemrograman *HTML*, *CSS*, *Javascript*, *PHP*, dan berbagai library pendukung seperti *JQuery*, *PHPExcel*, dan lain-lainnya.

2. Mendesain Halaman Web

Tampilan atau User Interface sangatlah berpengaruh dalam menarik dan tidaknya sebuah *website*. Dengan tampilan *website* yang cantik akan membuat user lebih tertarik untuk menggunakannya.

Di tempat PKL, penulis diajarkan untuk mendesain tampilan sebuah *website* dengan menggunakan *CSS* dan menggunakan bantuan library seperti *Bootstrap*. Dengan *Bootstrap* tidak perlu repot-repot membuat tampilan dari awal. Tentu saja hal itu memudahkan bagi *programmer* yang akan mengembangkan sebuah *website*.

3. Alur Logika Pemrograman

Dalam pembuatan aplikasi pasti memiliki tujuan permasalahannya.

Maka hal itu dibutuhkanlah alur logika, alur logika merupakan urutan langkah-langkah (aksi atau konsep) dalam menyelesaikan masalah.

Dalam merancang sebuah aplikasi *website* tentu alur logika akan mempermudah dan memperjelas tujuan dari aplikasi tersebut.

4. Pemrograman SQL

Aplikasi yang memiliki banyak data membutuhkan *database*, beberapa *database* menggunakan bahasa SQL. Penulis diajarkan untuk membuat *query* untuk mengambil, mengubah, atau menghapus data dari suatu tabel di *database*.

5. Menyusun Code

Kemampuan dalam menyusun *code* sangatlah penting karena dengan menyusun secara terstruktur dan rapi akan lebih memudahkan untuk dibaca dan dikembangkan oleh sesama *programmer*.

6. Bekerja Sebagai Tim

Dalam pembuatan aplikasi *website* dibutuhkan lebih dari satu *programmer*, apalagi aplikasi tersebut sangatlah komplek seperti *ERP*. Tentu dibutuhkan skill kerjasama dan diskusi yang baik antar *programmer* agar tidak terjadi bentrok atau salah pemahaman.

7. Komunikasi

Dalam bekerja dengan tim, komunikasi dengan client dan berdiskusi dengan Atasan dibutuhkan skill dalam berbicara. Berbicara dengan sopan, tidak merasa tinggi, pengaturan nada berbicara, kesesuaian

jawaban dengan lawan bicara, berbicara dengan tepat dan tertuju dan tidak berbelit-belit sangat penting untuk dikuasai.

Dari berbagai pembelajaran diatas, hal yang paling penting dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang dapat kita petik adalah pengalaman. Karena dengan pengalaman, kita bisa belajar dari kesalahan yang mungkin terjadi di masa lalu, menjadi lebih terlatih untuk memecahkan masalah yang bisa saja terjadi, bersikap tenang dalam menyikapi suatu hal, menjadi nilai tambah untuk mendaftar bekerja di suatu perusahaan atau instansi dan sebagainya.

B. Kompetensi di Sekolah

1. Pemrograman Dasar

Pemrograman Dasar merupakan kompetensi yang didalamnya membahas mengenai materi yang berisi mengenai pemograman dasar seperti bahasa Java. Pemrograman Dasar dimulai dengan membuat algoritma dan flowchart.

2. Komputer dan Jaringan Dasar

Materi ini lebih mengarah pada hardware komputer. Siswa mempelajari tentang detail komputer, fungsi, kegunaan, dan spesifikasi. Setelah siswa memahami semua perangkat dan kegunaannya, siswa bisa melakukan perakitan pada personal komputer.

Selain itu siswa juga mempelajari materi jaringan dasar mempelajari tentang 7 layer OSI yang terdiri dari lapisan Physic, Data Link, Network, Transport, Session, Presentation, dan Applications. Siswa mempelajari

detail dan ciri khusus setiap lapisan. Seperti pada lapisan network, siswa mempelajari bagaimana perhitungan IP Address.

3. Simulasi Komunikasi Digital

Materi ini mempelajari aplikasi graphic design, aplikasi office, video maker, dan lainnya. Mempelajari dasar-dasar beberapa aplikasi yang biasanya kerap digunakan pada industri untuk menunjang kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer untuk pekerjaan.

4. Sistem Komputer

Materi ini mempelajari tentang bilangan dan pengorvesiannya. Seperti biner, heksadesimal, oktal. Memahami arsitektur dan organisasi komputer. Materi ini juga mempelajari tentang gerbang logika, operasi aritmatic serta penerapan operasi aritmatic dan logic pada aritmatic logic unit.

5. Desain Grafis

Materi ini mempelajari tentang unsur-unsur desain grafis seperti garis (line), ilustrasi (illustration), tipografi (typografi), warna (color), gelap terang (value), tekstur (texture) dan ruang. Aplikasi desain yang digunakan seperti CorelDRAW, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan lainnya. Siswa dituntut agar bisa membuat desain tertentu seperti cover buku, desain kemasan produk, dll.

6. SaaS (*Software as a Service*)

Materi ini berhubungan dengan *cloud computing* yang mempelajari tentang pengolahan data, perhitungan dan penyajian informasi secara online melalui intenet dengan memanfaatkan sumber daya yang dimiliki oleh suatu kumpulan computer.

7. IaaS (*Infrastructure as a Service*)

Materi ini adalah model layanan *cloud* yang pada dasarnya merupakan server fisik dan *virtual server*. Materi ini fokus pada server fisik, dimana mempelajari tentang hardware yang berhubungan dengan server seperti hub, router, dan sebagainya.

8. PaaS (*Platform as a Service*)

Materi ini adalah model layanan *cloud* yang pada dasarnya merupakan server fisik dan *virtual server*. Materi ini fokus pada *virtual server*, dimana mempelajari tentang *software* pendukung terciptanya server dan virtualiasasi.

9. SioT (*Sistem Internet of Things*)

Materi ini mempelajari tentang *arduino*, dari pengelaman *Arduino*, jenis-jenis *Arduino*, hingga sampai memprogramnya. Pada materi ini kebanyakan akan mempelajari sensor-sensor yang sering digunakan. Kemudian siswa menerapkannya dengan cara mempraktikannya, siswa dituntut untuk dapat membuat suatu program atau project dengan memanfaatkan *Arduino*.

10. Sistem Keamanan Jaringan

Materi ini mempelajari tentang bagaimana cara dalam mengamankan sebuah jaringan komputer. Materi ini menjelaskan mengenai proses untuk mencegak dan mengidentifikasi penggunaan yang tidak sah dari jaringan komputer. Seperti penyusup yang berniat untuk mengakses jaringan secara illegal demi mendapatkan keuntungan. Materi ini akan membahas tentang HTTPS, SSL, Foot Printing, VPN, hingga sampai Ethical Hacking.

11. Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Materi ini mempelajari mengenai bagaimana menjadi seorang wirausaha yang baik dan benar. Siswa dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan berpikiran layaknya seorang wirausaha. Ditambah sekolah juga mempunyai program BMW yaitu Bekerja, Melanjutkan, dan Wirausaha.

C. Deskripsi Kesesuaian Kompetensi

Kompetensi yang ada di CV. Karya Hidup Sentosa seksi *Information and Communication Technology* pastinya memiliki banyak perbedaan dengan kompetensi yang berada di sekolah. Di sekolah kita diajarkan materi yang masih dasar, melakukan simulasi terhadap suatu kejadian kemudian siswa mengatasi kejadian tersebut, dan melakukan praktik yang masih umum dan dasar sebagai gambaran dunia kerja yang akan kita hadapi. Sedangkan di perusahaan kita menghadapi situasi dunia kerja yang sesungguhnya, situasi dimana kita dituntut untuk bekerja secara cepat, tepat, efisien, dan teliti.

Maka dari itu ada beberapa kesesuaian kompetensi sekolah dengan kompetensi perusahaan yang dapat kita ambil untuk menghadapi dunia kerja sesungguhnya sesuai bidang yang ditekuni. Di CV. Karya Hidup Sentosa Penulis bekerja sebagai *programmer web* dimana kesesuaian kompetensi sekolah yang dapat kita ambil adalah pemrograman dasar, software as a service, dan simulasi komunikasi digital. Pada pemrograman dasar siswa diajarkan dasar-dasar dari pemrograman seperti pembuatan *flowchart*, *mind mapping*, dan dasar-dasar bahasa pemrograman. Pada pengelolaan *database SQL* siswa diajarkan untuk membuat sebuah *database* beserta tabel-tabelnya kemudian siswa juga diajarkan bagaimana mengelola data di

database dengan menggunakan perintah DDL (Data Definition Language), DML (Data Manipulation Language), dan DCL (Data Control Language).
Pada sismulasi komunikasi digital siswa diajarkan untuk menggunakan aplikasi office seperti microsoft office.

D. Presentase Kesesuaian Kompetensi

Dengan melihat kesuaian antara kompetensi perusahaan dengan kompetensi sekolah maka dapat disimpulkan presentase kesesuaiannya adalah 27%. Presentase ini dirasa sudah mencukupi dimana kompetensi di sekolah memiliki kesesuaian dengan instansi pada komptensi Pemrograman Dasar, Software as a Service, dan Simulasi Komunikasi Digital.

E. Pembahasan

Tidak semua kompetensi yang diajarkan di sekolah diterapkan di dunia industri. Materi yang dijarkan di sekolah masih bersifat umum dan dasar. Akan tetapi beberapa kompetensi dari sekolah diterapkan di dunia industri. Meskipun tidak banyak tetapi akan menjadi modal yang bagus dalam menghadapai dunia industri.

Jangan takut dalam menghadapi masa Praktik Kerja Lapangan, karena disetiap industri atau perusahaan yang menerima siswa untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan tentunya mengadakan training terlebih dahulu kepada peserta Praktik Kerja Lapangan supaya peserta Praktek Kerja Lapangan bisa menyesuaikan diri dengan industri atau perusahaan tempat peserta menjalani Praktik Kerja Lapangan. Dan

kebanyakan akan dibantu membimbing dengan memberi pengetahuan dan materi.

F. Rekomendasi CV. Karya Hidup Sentosa sebagai Tempat Praktik Kerja Lapangan

Penulis merekomendasikan CV. Karya Hidup Sentosa khususnya di seksi ICT sebagai tempat untuk melaksanakan PKL (Praktek Kerja Lapangan). Hal ini dikarenakan beberapa alasan sebagai berikut:

1. CV. Karya Hidup Sentosa mengadakan training terlebih dahulu kepada peserta Praktek Kerja Lapangan agar bisa menyesuaikan diri dan mengenal apa yang akan dikerjakan kedepannya.
2. Pekerja di seksi ICT ramah kepada peserta Praktek Kerja Lapangan dan juga pekerja lain.
3. Jika mendapat sebuah kesulitan dalam melakukan sesuatu para seniorprogrammer dan Atasan siap membantu peserta Praktek Kerja Lapangan.
4. Atasan tidak memandang rendah dan selalu bersikap sopan kepada peserta Praktek Kerja Lapangan dan pekerja lain.
5. Pekerjaan yang diberikan Atasan kepada peserta Praktek Kerja Lapangan disesuaikan dengan kemampuan peserta Praktek Kerja Lapangan.
6. Semua pekerja di seksi ICT sudah seperti keluarga di tempat kerja.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Praktik Kerja Lapangan di CV. Karya Hidup Sentosa dilaksanakan selama 6 bulan mulai tanggal 8 Maret 2021 sampai dengan 5 November 2021. Akan tetapi pada tanggal 9 Juli 2021 sampai dengan 1 September 2021 seluruh siswa PKL di CV. Karya Hidup Sentosa diliburkan mengingat pada dua bulan tersebut terjadi peningkatan kasus Covid-19 dan beberapa pekerja dikantor terpapar virus tersebut. CV. Karya Hidup Sentosa ini beralamatkan di Jl. Magelang No.144, Karangwaru, Kec. Tegalrejo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55242.

Selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di CV. Karya Hidup sentosa, penulis mendapatkan banyak pengalaman kerja. Banyak ilmu yang didapatkan dari bangku sekolah mampu bermanfaat dan dapat diterapkan dalam menghadapi dunia kerja ini. Selain itu, Praktik Kerja Lapangan juga bermanfaat bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam mengenal lingkungan kerja dan mendapatkan pengalaman kerja. Sehingga siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang akan bekerja setelah lulus bisa membawa bekal yang ia dapatkan selama Praktik Kerja Lapangan.

Di CV. Karya Hidup Sentosa ditempatkan sebagai programmer web, yang dimana penulis ditugaskan untuk membuat aplikasi berbasis web, menambah fitur aplikasi, hingga menangani error aplikasi. Dalam proses penggeraan tersebut tentunya terdapat sebuah batas waktu yang telah ditentukan, sehingga pekerja dituntut untuk menyelesaikan pekerjaan

dengan cepat, efisien, dan efektif. Setiap menyelesaikan pekerjaan ada rasa kepuasan tersendiri.

Beberapa materi yang diajarkan dari sekolah juga berguna bagi penulis selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan. Terutama materi Pemrograman Dasar, Software as a Service, dan Simulasi Komunikasi Digital. Meskipun tak banyak kompetensi yang akan digunakan pada dunia kerja tapi materi-materi tersebut sangat berguna bagi penulis dalam menghadapi dunia kerja ini.

B. Saran

Melalui laporan Praktik Kerja Lapangan ini, penulis bermaksud untuk memberikan saran berdasarkan pengalaman yang penulis peroleh selama melakukan Praktik Kerja Lapangan di CV. Karya Hidup Sentosa. Berikut beberapa saran yang diharapkan berguna bagi peningkatan kualitas untuk perusahaan, sekolah dan adik kelas:

1. Perusahaan
 - a. Melanjutkan dan meningkatkan kerjasama dengan sekolah untuk penerimaan siswa Praktik Kerja Lapangan.
 - b. Membuat sebuah dokumentasi tentang konfigurasi aplikasi sebelum aplikasi tersebut dikembangkan agar memudahkan mengembangkan aplikasi kedepannya dan meminimalisir kesalahan.
 - c. Sebaiknya instansi memperhatikan rancangan dan struktur aplikasi dengan membuatnya lebih kompleks agar dapat dipergunakan dalam jangka yang lebih panjang.

2. Sekolah
 - a. Sering – sering memonitoring siswa dalam menjalankan Praktik Keja Lapangan baik secara offline maupun online.
 - b. Memberikan kejelasan struktur laporan Praktek Kerja Lapangan lebih awal agar siswa dapat mengetahui secara jelas tugas apa yang ia kerjakan selama menjalani Praktek Kerja Lapangan.
 - c. Memperbanyak relasi dengan perusahaan atau instansi agar siswa tidak kebingungan mencari tempat Praktik Kerja Lapangan.
 - d. Mencari tahu kemampuan apa saja yang dibutuhkan oleh industri saat ini, terus update perkembangan industri jangan terpaku pada kurikulum.
3. Adik Kelas
 - a. Mempersiapkan tempat Praktek Kerja Lapangan yang akan dituju dengan baik dan yakin agar tidak kesulitan dalam mencari tempat Praktek Kerja Lapangan saat kelas XIII.
 - b. Mengasah kemampuan sesuai bidang tempat Praktek Kerja Lapangan yang dituju agar tidak kesulitan saat melaksanakannya dan menjadi modal yang bagus untuk mengerjakan pekerjaan.
 - c. Sebaiknya siswa tidak hanya mempelajari pelajaran adaptif, normatif dan produktif, melainkan juga belajar tentang softskill seperti kerja sama dan kepemimpinan. Karena dalam PKL siswa tidak hanya dituntut mengerjaan hal yang berkaitan dengan pelajaran tetapi juga dibutuhkan interaksi sosial.
 - d. Menjaga nama baik sekolah di tempat Praktek Kerja Lapangan.

- e. Mematuhi peraturan yang berlaku di tempat Praktek Kerja Lapangan.
- f. Bersikap dengan tenang, berpikir lurus, dan berkepala dingin ketika melakukan kesalahan di tempat Praktek Kerja Lapangan. Segera melapor ke atasan atau pembimbing industri sehingga dibantu untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

C. Penutup

Ucapan rasa syukur yang tiada terkira kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunianya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan ini mulai dari proses awal hingga tahap akhir dengan sebaik-baiknya. Penulis juga merasa berterima kasih terhadap pihak-pihak yang telah ikut andil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semua urain yang tertulis dalam laporan ini merupakan hasil dari serangkaian analisa yang dilakukan penulis dari awal hingga akhir. Hasil ini tentunya masih boleh dikatakan belum sempurna dan masih memiliki kekurangan oleh karena ituucapan maaf bagi pembaca kalau mungkin ada kesalahan, kekurangan, dan kata-kata yang mungkin menyenggung pembaca dalam laporan ini sehingga diharapkan saran dan kritikan yang membangun guna penyempurnaan laporan ini.

Demikianlah sajian laporan Praktek Kerja Lapangan di CV. Karya Hidup Sentosa yang dapat penulis bisa sampaikan. Besar harapan dari penulis bahwa kedepannya laporan ini bermanfaat bagi seluruh warga SMK Negeri 2 Klaten tercinta ini. Akhir kata atas segala perhatian pembaca penulis ucapkan terimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismaji, Dicka. 2020. *Laporan Praktik Kerja Lapangan Teknik Komputer dan Jaringan*. Klaten: SMK Negeri 2 Klaten.
- Taufiqurrahman, Yusuf. 2020. *Laporan Praktik Kerja Lapangan Teknik Komputer dan Jaringan*. Klaten: SMK Negeri 2 Klaten.
- Sinaupedia. 2019. “*Pengertian Google Chrome*”, <https://sinaupedia.com/pengertian-google-chrome/>, diakses pada 30 Desember 2021.
- Nesabamedia. 2020. “10 Aplikasi Database Terbaik yang Bisa Anda Coba, Mana yang Terbaik?”, <https://www.nesabamedia.com/aplikasi-database-terbaik/>, diakses pada 30 Desember 2021.
- Petanikode. 2017. “Apa itu Git dan Kenapa Penting bagi Programmer?”, <https://www.petanikode.com/git-untuk-pemula/>, diakses pada 30 Desember 2021.
- Dewaweb. 2021. “Cara Menggunakan FileZilla, Panduan Dewaweb”, <https://www.dewaweb.com/blog/cara-menggunakan-filezilla/>, diakses pada 30 Desember 2021.
- Universitas Aisyah. 2020. “Apa itu Framework Codeigniter?”, <https://psti.unisayogya.ac.id/2020/10/14/apa-itu-framework-codeigniter/>, diakses pada 30 Desember 2021.

GLOSARIUM

No	Kata / Istilah	Penjelasan
1	Ajax	Sekumpulan teknik pengembangan yang digunakan untuk membuat <i>website</i> dinamis.
2	Apache	Apache merupakan salah satu software <i>web server</i> .
3	Arduino	Sebuah perangkat elektronik <i>open source</i> yang digunakan dalam mengembangkan atau merancang perangkat elektronik.
4	Array	Satu tipe data yang dapat menyimpan banyak data.
5	Bootstrap	Sebuah library <i>framework CSS</i> yang telah dibuat khusus untuk mengembangkan front end sebuah <i>website</i> , yang tentunya akan mempermudah dan mempersingkat dalam pembuatan <i>website</i> .
6	Branch	Bagian dari Git yang berupa salinan dari <i>repository</i> . Biasanya digunakan ketika hendak melakukan suatu pengembangan atau development secara terpisah.
7	Bug / Error	Kesalahan atau kegagalan dalam program komputer.
8	Clone Branch	Menduplikasi <i>branch</i> untuk melakukan perubahan pada <i>branch</i> .
9	Cloud	Kumpulan server pada internet.
10	Cloud Computing	Pengolahan data melalui internet.

11	Code	Baris dari bahasa pemrograman.
12	Code Editor	Perangkat lunak yang digunakan untuk oleh programmer untuk menyusun code.
13	Commit	Perintah dasar pada Git untuk memberikan dan menandai perubahan sebelum dilakukan push.
14	Controller	Salah satu bagian <i>MVC</i> yang berfungsi sebagai penghubung antara <i>View</i> dengan <i>Model</i> .
15	Cross-Platform	Perangkat lunak yang bisa digunakan sistem operasi yang berbeda-beda.
16	CSS	Kepanjangan dari Cascading Style Sheets yang digunakan untuk mempercantik html.
17	Database	Kumpulan data atau informasi yang disusun secara sistematis.
18	Directory	Lokasi file pada sebuah media penyimpanan.
19	ERP	Aplikasi yang mengintegrasikan semua proses bisnis yang ada pada perusahaan serta para stakeholder, seperti pemasok dan pembeli.
20	Event	Sesuatu yang terjadi ketika ada aksi yang dilakukan oleh pengguna atau sistem pada halaman web.
21	Extension	Sebuah fitur tambahan yang dapat mempermudah pekerjaan.
22	File Explorer	Aplikasi pengelola file buatan Microsoft.
23	File Installer	File yang di dalamnya terdapat file-file aplikasi yang bisa diuraikan dan dijalankan apabila

		selesai diinstall pada sistem operasi tertentu.
24	Form	Sebuah wadah untuk menginputkan data.
25	Framework	<i>Framework</i> merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang berbasis <i>website</i> maupun desktop.
26	Function	Bagian dari <i>code</i> program yang dirancang untuk menyelesaikan fungsi tertentu.
27	HTML	Bahasa markup standar untuk membuat dan menyusun halaman dan aplikasi web.
28	Inspect Element	Merupakan alat dari sebuah browser yang digunakan untuk memudahkan dalam mengembangkan sebuah <i>website</i> .
29	Java	Bahasa pemrograman untuk pengembangan aplikasi dan <i>website</i> .
30	Javascript	Bahasa pemrograman untuk mengembangkan <i>website</i> agar lebih dinamis dan interaktif.
31	JQuery	Salah satu library <i>javascript</i> untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan website.
32	Login	Merupakan sebuah proses dalam memasuki sebuah sistem.
33	Master Server	File utama dari sebuah server.
34	Merge	<i>Merge</i> merupakan proses upload perubahan dari <i>branch</i> ke master.
35	Model	Salah satu bagian <i>MVC</i> yang digunakan untuk berkomunikasi dan mengelola <i>database</i> .

36	MVC	Konsep arsitektur dalam pengembangan sebuah website yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu, <i>Model, View, dan Controller.</i>
37	MySQL	Sebuah sistem manajemen <i>database</i> yang menggunakan bahasa SQL.
38	Open Source	Suatu program atau <i>code</i> yang dipublikasikan atau sebarkan secara umum tanpa berbayar.
39	Peripheral	Hardware tambahan komputer.
40	PHP	Sebuah bahasa pemrograman <i>serverside</i> scripting dan open source.
41	PHPExcel	Salah satu library <i>php</i> yang digunakan untuk mengenerate file excel.
42	Plugins	Kode software yang memungkinkan suatu aplikasi memiliki fitur tambahan.
43	Programmer	Programmer merupakan profesi atau pekerjaan yang bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi menggunakan bahasa pemrograman.
44	Query	Merupakan perintah untuk mengubah atau menampilkan data dari <i>database</i> .
45	Repository	Media penyimpanan aplikasi.
46	Routes	Penghubung antara user yang melakukan request dengan menggunakan URL yang kemudian diterjemahkan oleh <i>routes</i> dengan mengarahkan URL kepada <i>Controller</i> yang telah didefinisikan sebelumnya.
47	Serverside	Pengelolaan data yang terjadi pada server.

48	Software	Himpunan perintah atau program yang menginstruksikan komputer untuk melakukan tugas tertentu.
49	Software Version Controlling	Sebuah kumpulan perangkat lunak yang sudah terintegrasi dan digunakan untuk membantu software engineer mengelola perubahan dalam source code dari waktu ke waktu.
50	Source Code	Baris code yang membentuk sebuah program.
51	Version Control System	sebuah sistem yang merekam perubahan-perubahan dari sebuah berkas atau sekumpulan berkas dari waktu ke waktu sehingga Anda dapat menilik kembali versi khusus suatu saat nanti.
52	View	Salah satu bagian MVC yang menampilkan informasi kepada user.
53	Virtual Server	Cara agar server yang ada di dalam perusahaan dapat diakses dari luar melalui internet
54	Webkit	Merupakan mesin rendering <i>html</i> / <i>css</i> yang digunakan pada browser.
55	Website	<i>Website</i> merupakan kumpulan halaman yang berisikan berbagai informasi yang dapat diakses melalui internet.
56	Web Browser	Web Browser merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses dan menyajikan berbagai infomasi website internet.
57	Web Server	Software yang berfungsi menerima dan melayani permintaan user dari browser.

Lampiran 1 Surat Permohonan Praktik Kerja Lapangan

CV. KARYA HIDUP SENTOSA
PABRIK MESIN ALAT PERTANIAN • PENGECORAN LOGAM • DEALER UTAMA DIESEL KUBOTA
Kantor Pusat : Jl. Magelang No. 144 Jogjakarta 55241 Indonesia
Telp. : (0274) 512095 (hunting), 563217, 584874, 513025, 556923
Fax. : (0274) 563523 (Umum), 554069 (Pembelian) E-mail : operator1@quick.co.id
Website : www.quick.co.id • M-Web : m.quick.co.id • Facebook : facebook.com/quicktraktor

No : 005/PS/KE-Z/02/21
Hal : Permohonan Siswa Praktek Kerja Industri

Kepada Yth. :
Kepala SMK Negeri 2 Klaten
Senden, Ngawen, Klaten, Jawa Tengah

Dengan Hormat
Sehubungan dengan adanya kebutuhan di perusahaan kami, kami bermaksud menyampaikan permohonan untuk waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan siswa SMK N 2 Klaten jurusan SIJA adalah 12 bulan terhitung sejak tanggal 1 Maret 2021 s.d 28 Februari 2022. Berikut nama - nama siswa yang lolos seleksi untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di CV. Karya Hidup Sentosa :

No	Nama	Sekolah
1	Joko Supriyanto	SMK N 2 Klaten
2	Nazla Dio Hevin	SMK N 2 Klaten
3	Akbar Sani Hasan	SMK N 2 Klaten
4	Akbar Wijaya	SMK N 2 Klaten

No	Nama	Sekolah
5	Rozin Gunagraha	SMK N 2 Klaten
6	Rizal Rio Andrian	SMK N 2 Klaten
7	Rifki Bayu Ariyanto	SMK N 2 Klaten
8	Muhammad Eko Wahyudi	SMK N 2 Klaten

Sebagai tambahan informasi, di perusahaan kami telah menerapkan protokol pencegahan Covid 19 diantaranya membentuk tim pencegahan Covid 19 untuk memonitoring pekerja, penyediaan sarana cuci tangan, pengecekan suhu badan, pemberian masker dan mewajibkan pekerja menggunakan masker, menjaga jarak antar pekerja, melakukan audit di lapangan setiap hari untuk memastikan protokol pencegahan Covid 19 dilaksanakan serta memberikan sanksi bila ada pelanggaran. Demikian permohonan ini kami sampaikan, kami menunggu informasi lebih lanjut dari pihak SMK N 2 Klaten. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapan terima kasih.

Yogyakarta, 20 Februari 2021
Seksi Seleksi

Ika Narati

Tembusan: - Arsip
Ind/an

