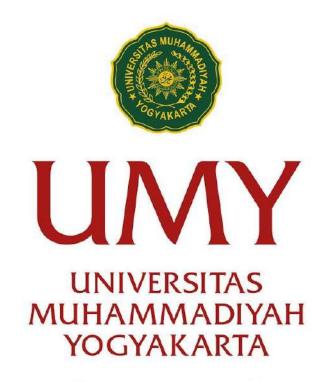
LAPORAN KERJA PRAKTIK

Pengembangan Modul Website Sistem Informasi menggunakan PHP NATIVE

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Kuliah Kerja Praktik Program Strata 1 Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Teknik



Unggul & Islami

Disusun Oleh:

Adelia Pingkan Azzahra 20190140001

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2021/2022

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTIK

Di

Creative Gama Studio

Periode 24 Mei 2021 – 26 Juni 2021

Pengembangan Modul Website Sistem Informasi menggunakan PHP Native

Disusun Oleh:

Adelia Pingkan Azzahra

20190140001

Yogyakarta, 28 Oktober 2022

Mengesahkan,

DOSEN PEMBIMBING KERJA PRAKTIK SELAKU KETUA JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

Ir. Asroni, S.T., M.Eng.

Afran 1

NIDN. 0526047401

KATA PENGANTAR

Al-hamdu lillahi rabbil 'alamin, puja dan puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Karena-Nya serta rahmat dan hidayat-Nya yang diberikan pelaksanaan dan penyusunan laporan Kerja Praktik (KP) yang berjudul "Pengembangan Modul pada Website Sistem Informasi dengan menggunakan PHP NATIVE" dapat diselesaikan dengan lancar.

Laporan Kerja Praktik ini merupakan laporan Kerja Praktik di CV Gama Studio. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan Kerja Praktik ini terwujud berkat uluran tangan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini, yaitu kepada:

- Allah SWT atas segala tuntunan, kemudahan, kesehatan, dan keselamatan yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulisan Laporan Kerja Praktik ini bisa berjalan dengan baik.
- 2. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta kalimat motivasi sehingga dapat menyelesaikan kerja praktik dan menyelesaikan Laporan Kerja Praktik di CV Gama Studio.
- 3. Bapak Asroni S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- 4. Bapak Asroni S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
- 5. Bapak Syahli Lilipali, S.Kom selaku Direktur Creative Gama Studio dan Pembimbing Kerja Praktik.
- 6. Yasmina, Indah, Fadhil, Bimbay, Faisal, Rio, Sekar selaku kerabat seperjuangan kerja praktik yang telah rela berjuang bersama-sama untuk menyelesaikan kerja praktik ini.
- 7. Dan terakhir, kepada semua pihak yang berperan dalam pelaksanaan penulisan dan penyelesaian laporan penulis, sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan lancar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Saya selaku penulis telah menyadari penulisan Laporan Kerja Praktik ini masih terdapat

banyak kekurangan, maka dari itu saya selaku penulis mengharapkan adanya kritik dan saran

yang membangun dari pembaca. Semoga Allah SWT. memberikan balasan yang berlipat ganda

dari segala kebaikan yang telah dilakukan. Semoga penyusunan laporan ini kedepannya akan

bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 28 Oktober 2022

Penulis,

Adelia Pingkan Azzahra

iii

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Waktu dan Tempat pelaksaan Magang	2
1.5.1 Lokasi Tempat Pelaksaan Magang	
1.5.2 Waktu Pelaksanaan Magang	
BAB II PROFIL PERUSAHAAN	
2.1 Gambaran Umum Instansi	4
2.2 Logo	5
2.3 Struktur Organisasi	6
2.4 Persyaratan kerja sama Creative Gama Studio	
2.5 Produk	
BAB III LANDASAN TEORI	
3.1 Visual Studio Code	
3.2 phpMyAdmin Error! Bo	
3.3 XAMPP	
3.4 Cpanel	
3.5 HTML	8

3.6 CSS	9
3.7 PHP (Hypertext Preprocessor)	9
3.8 Database	9
BAB IV PERANCANGAN	10
4.1.1 Alat	10
4.2 Analisis Kebutuhan	10
BAB V IMPLEMENTASI	12
5.1 Rancangan Database	12
5.1.1 Database	12
5.1.2 Halaman Login	19
5.1.3 Halaman User Profile	21
BAB VI KESIMPULAN	28
6.1 Kesimpulan	28
6.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	30
Lampiran 1	30
Lampiran 2	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 logo perusahaan Creative Gama Studion	5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi perusahaan Creative Gama Studio	6
Gambar 5. 1 Database Jabatan	12
Gambar 5. 2 Database Dosen	13
Gambar 5. 3 Database Dosen Mengajar	14
Gambar 5. 4 Database Kelas	15
Gambar 5. 5 Database bagian status_keluarga	16
Gambar 5. 6 Database Riwayat_Keluarga	17
Gambar 5. 7 Database Golongan	18
Gambar 5. 8 Halaman Login dari sisi Localhost dan Universitas Efarina	19
Gambar 5. 9 Halaman User profile	21
Gambar 5. 10 Halaman kepegawaian Dosen	22
Gambar 5. 11 Halaman Tambah Data Dosen	24
Gambar 5. 12 Halaman dari fitur detail untuk melihat data dosen	25
Gambar 5. 13 Tampilan respon dari aplikasi saat kita akan menghapus sebuah data	26
Gambar 5. 14 Tampilan halaman saat akan mengedit data	27
Gambar Lampiran Code 1	30
Gambar Lampiran Code 2	31
Gambar Lampiran Code 3	32
Gambar Lampiran Code 4	32
Gambar Lampiran Code 5	33
Gambar Lampiran Code 6	33
Gambar Lampiran Code 7	34
Gambar Lampiran Code 8	34
Gambar Lampiran Code 9	35
Gambar Lampiran Code 10.	35
Gambar Lampiran Code 11	36
Gambar Lampiran Code 12	36
Gambar Lampiran Code 13	37
Gambar Lampiran Code 14	37
Gambar Lampiran Code 15	38
Gambar Lampiran Code 16	38
Gambar Lampiran Code 17	39

Gambar Lampiran Code 18	39
Gambar Lampiran Code 19	40
Gambar Lampiran Code 20	40
Gambar Lampiran Code 21	41
Gambar Lampiran Code 22	41
Gambar Lampiran Code 23	42
Gambar Lampiran Code 24	43
Gambar Lampiran Code 25	44
Gambar Lampiran Code 26	44
Gambar Lampiran Code 27	45
Gambar Lampiran Code 28	45
Gambar Lampiran Code 29	46
Gambar Lampiran Code 30	46
Gambar Lampiran Code 31	47
Gambar Lampiran Code 32	47
Gambar Lampiran Code 33	48
Gambar Lampiran Code 34	48
Gambar Lampiran Code 35	49
Gambar Lampiran 2 1	50
Gambar Lampiran 2 2	51
Gambar Lampiran 2 3	52
Gambar Lampiran 2 4	53
Gambar Lampiran 2 5	54
Gambar Lampiran 2 6	55
Gambar Lampiran 2 7	56
Gambar Lampiran 2 8	57
Gambar Lampiran 2 9	58
Gambar Lampiran 2 10	59
Gambar Lampiran 2 11	60
Gambar Lampiran 2 12	61
Gambar Lampiran 2 13	62
Gambar Lampiran 2 14	63

DAFTAR TABEL

table 1 Jadwal Kerja Praktik	3
------------------------------	---

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan jaman saat ini berkembang dengan pesat, ditandai dengan banyaknya perkembangan dalam segala bidang salah satunya ada di bidang teknologi informasi. Bahkan disaat berbagai negara terkena dampak pandemic sekalipun perkembangan teknologi informasi tidak usah diragukan lagi, karena perkembangannya tetap berjalan dengan pesat dan semestinya.

Di era sekarang yang bertambah canggih ini, malah membuat teknologi informasi sangat diperlukan keberadaannya. Apalagi saat didera pandemic covid sekalipun, banyak berbagai kalangan menggunakan dan memanfaatkan sistem informasi, salah satunya dengan membuat website untuk sebuah sekolah maupun universitas. Karena hanya dengan bermodal klik saja pada website atau aplikasi, nantinya kita tidak perlu merasa kesulitan atau merasa repot saat akan mendata sebuah data.

Creative Gama Studio (CGS) merupakan perusahaan yang berdiri pada bulan Desember 2005 di Yogyakarta dan bergerak di bidak Teknologi Informasi yang beralamat di Jalan Tatabumi Selatan No.109, Kel, Banyuraden, Kec. Gamping, Sleman, Yogyakarta. Creative Gama Studio (CGS) juga merupakan perusahaan yang berbasis riset dan pengembangan teknologi yang selalu up to date. Creative Gama Studio juga memiliki komitmen untuk menjadi sebuah sentra industri berbasis IT yang selalu berorientasi pada kepuasan konsumen dengan mengedepankan professionalitas, integritas, dan kreatifitas.

Pada kerja praktik kali ini kami di berikan sebuah project berbasis website mengenai perbaikan bug dan menambah beberapa tambahan fitur yang diminta oleh pembimbing kami saat kerja praktik pada website sistem Informasi Akademik Universitas Efarina. Sistem Informasi Akademik merupakan sistem yang dibuat untuk pengolahan data terkhususnya mahasiswa-i dan dosen Universitas Efarina.

Website ini didesain dan dikembangkan untuk mempermudah mahasiswa-i serta dosen untuk kegiatan administrasi akademik. Yang dimana website ini dibuat oleh

CV Creative Gama Studio, dimana perusahaan ini sudah sangat berpengalaman dalam bidang sistem informasi berbasis web. Harapannya dari penggunaan website ini dapat membatu mahasiswa-i, dosen serta membantu kinerja pegawai dan memudahkan admin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu:

- 1. Bagaimana memperbaiki bug yang terdapat pada web?
- 2. Bagaimana membuat CRUD untuk pengolahan data web?
- 3. Bagaimana membuat tampilan website menjadi menarik?

1.3 Tujuan

Kemudian Adapun tujuan dari laporan ini, yaitu:

- 1. Memperbaiki bug error yang terdapat pada web.
- 2. Mempermudah akses CRUD.
- Memberikan kemudahan serta kenyamanan bagi pengguna website dengan tampilan yang sederhana, namun modern serta dapat dengan mudah di pahami.

1.4 Manfaat

- 1. Mengimplementasikan pengetahuan tentang Teknologi Informasi.
- 2. Merealisasikan pekerjaan dalam lapangan kerja sesungguhnya.
- 3. Meningkatkan kemampuan yang telah didapat saat perkuliahan, sehingga dapat memiliki kesempatan untuk mengimplementasikan ilmu yang telah kita dapat dalam perkuliahan yang telah berlangsung.

1.5 Waktu dan Tempat pelaksaan Magang

1.5.1 Lokasi Tempat Pelaksaan Magang

Kegiatan magang ini dilakukan selama 1 bulan, Adapun keterangan lokasi magang sebagai berikut:

1. Nama Instansi : CV Creative Gama Studio

2. Alamat : Jl. Tata Bumi Timur No.109, Gamping, Area Sawah,

Banyuraden, Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa

Yogyakarta 55293.

1.5.2 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan Kegiatan Kerja Praktik ini kami lakukan selama 1 bulan, yaitu dimulai pada tanggal 7 Maret 2022 dan selesai pada 10 April 2022. Pelaksanaan kegiatan kerja praktik ini dilakukan dengan dua metode yaitu secara *Offline* dan WFH.

WFH merupakan pengertian dari *Work From Home* yang merupakan perjanjian kerja dimana karyawan dapat bekerja secara daring dan bekerja di rumah, kemudian Adapun melaksanakan kerja praktik secara *Offline*, yang dimaksudkan adalah kita melaksanakan pekerjaan ditempat kerja praktik dan dibimbing langsung oleh Pembina lapangan.

Jadwal Pelaksanaan magang dimulai pada tanggal 7 Maret 2022 – 10 April 2022, dapat dilihat pada Tabel 1 yang berada di bawah ini.

Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9

Table.1 merupakan table dari Jadwal Kerja Praktik yang dilaksanakan.

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1 Gambaran Umum Instansi

Creative Gama Studio merupakan perusahaan yang berdiri pada bulan Desember 2005 di Yogyakarta "Kota Budaya, Pariwisata, dan Pendidikan" dan bergerak di bidang Teknologi Informasi dengan fokus bisnis berupa Produk dan Layanan diantaranya pembuatan CD Profil dan Tutorial, Desain dan Pengembangan *Website*, Aplikasi Sistem Informasi, serta Jasa Konsultasi. (Cv. Creative Gama Studio, 2005)

Berbasis riset dan pengembangan teknologi yang selalu up to date, Creative Gama Studio memiliki komitmen untuk menjadi sebuah sentra industri berbasis IT yang selalu berorientasi pada kepuasan konsumen dengan mengedepankan professionalitas, integritas, dan kreatifitas.

Dengan didukung oleh para tenaga profesional di bidangnya, kualitas produk dan layanan maksimal, serta harga yang relatif lebih terjangkau, Creative Gama Studio siap memberikan nuansa dan warna baru dalam bidang Teknologi Informasi (IT) di wilayah Yogyakarta dan Indonesia pada umumnya.

Creative Gama Studio mengkhususkan diri dalam desain website, pengembangan website dan Aplikasi berbasis web yang berbeda, dengan pengembangan dan penuangan ide – ide yang menarik dan inovasi dapat memberikan keuntungan dan kemudahan untuk para konsumen dengan pelayanan terbaik.

2.2 Logo

CV. Creative Gama Studio mengkhususkan diri dalam desain web, pengembangan web dan Aplikasi berbasis web yang berbeda, yang memberikan pelayanan terbaik untuk para konsumen. Berikut merupakan logo Creative Gama Studio:

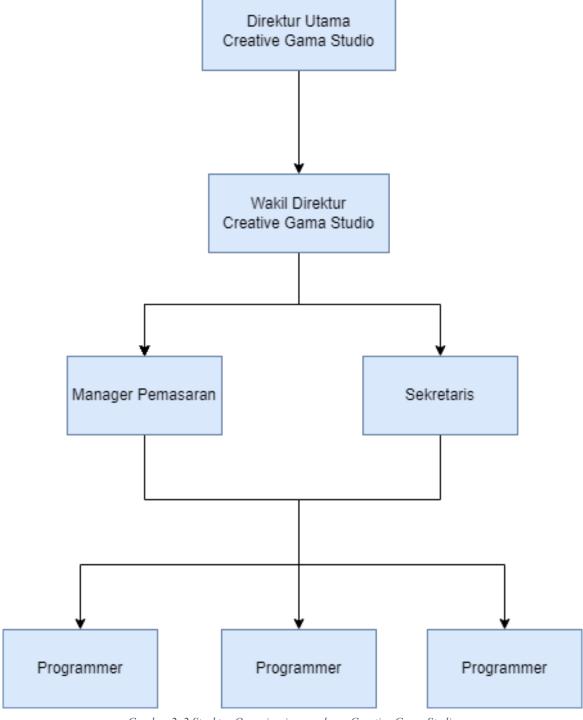


Gambar 2. 1 logo perusahaan Creative Gama Studion

Pada Gambar 2.1 terdapat logo dari perusahan kerja praktik kami yaitu CV. Creative Gama Studio.

2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi perusahaan Creative Gama Studio:



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi perusahaan Creative Gama Studio

Pada Gambar 2.2 Merupakan gambar dari struktur organisasi dari perusahaan *CV*. *Creative Gama Studio*.

2.4 Persyaratan kerja sama Creative Gama Studio

- 1. Perusahaan / personal
- 2. Tanda tangan kontrak kerjasama
- 3. Masa kerjasama berlaku selama perusahaan kami masih berdiri
- 4. Mendaftar menjadi member ke kami dengan biaya **Rp. 25.000.000** maka Anda mendapatkan *software-software* berbasis *web* sebagai berikut :
- *Website* profil perusahaan untuk penjualan dan penawaran *software* beserta domain dan hosting 1GB 1 tahun
- Software SMS Gateway NEWSMSCGS lengkap dengan source code
- Software SMS Gateway Akademik lengkap dengan source code
- Software Akademik Sederhana Lengkap dengan source code
- Software Laundry Lengkap dengan source code
- Software Penjualan/IPOS Lengkap dengan source code
- Software Maintenance Kendaraan Lengkap dengan source code
- Software Layar Informasi Lengkap dengan source code
- Software Hotel Sederhana Lengkap dengan source code
- Software Penerimaan Siswa Baru (SD, SMP, SMA/SMK) Lengkap dengan source code
- Software Elearning/ujian/quiz online Lengkap dengan source code
- *Software* Manajemen persuratan Lengkap dengan source code (Cv. Creative Gama Studio, 2005)

2.5 Produk

Adapun produk penjualan, Creative Gama Studio

- 1. Website
- 2. Software SMS Gateway
- 3. Software berbasis web
- 4. Sistem Informasi

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan sebuah aplikasi editor code open source yang dikembangkan oleh Microsoft untuk sistem operasi Windows, Linux, dan MacOS. Visual Code memudahkan dalam penulisan code yang mendukung beberapa jenis pemrograman, seperti C++, C#, Java, Python, PHP, GO. V (jurnal ilmiah INTECH) (Unknown, 2019)

3.2 PHPMyAdmin

PhpMyAdmin adalah sebuah *software* yang berbentuk seperti halaman situs yang terdapat pada *web server*". Dengan kata lain, *PHP* merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat sebagai *server*, memudahkan dalam pengelolaan database serta dapat digunakan dalam file *HTML*. (Sadeli, Dreamweaver CS6 Untuk Orang, 2013)

3.3 *XAMPP*

Riyanto (2010:1) mengemukakan bahwa *XAMPP* adalah seperangkat paket PHP dan MySQL yang memiliki basis *open source*, dimana *software* ini dapat digunakan sebagai alat pembantu untuk mengembangkan aplikasi berbasis PHP. (litalia, 2022)

3.4 Cpanel

Pengertian data panel menurut Winarno (2007:2.5) adalah jenis data gabungan antara data runtut waktu dengan data seksi silang (sebagai contoh, data berbagai perusahaan dan dikumpulkan dari waktu kewaktu).

Fungsi *Cpanel*: *cPanel* adalah panel kontrol yang memudahkan penggunanya dalam mengelola situs *web* dan *server*. Panel kontrol ini memungkinkanmu untuk mempublikasikan situs web, mengelola *hosting* dan domain, mengatur file *website*, membuat akun email, dan masih banyak lagi. (Wpbeginner) (Adieb, 2020)

3.5 *HTML*

Fungsi HTML yang lebih spesifik yaitu :

- 1. Membuat halaman web.
- 2. Menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah *browser* Internet.
- 3. Membuat link menuju halaman web lain dengan kode tertentu (hypertext). (KEMENDIKBUD, n.d.)

3.6 CSS

Menurut Abdulloh (2018:45) "CSS yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai property yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan". (Muhammad)

3.7 PHP (Hypertext Preprocessor)

Pengertian PHP menurut Anhar (2010:23) "PHP adalah (PHP Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman web berupa script yang dapat diintegrasikan dengan HTML". (Safitri, 2015)

3.8 Database

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematik sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Database adalah representasi kumpulan fakta yang saling berhubungan disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

Database merupakan sekumpulan informasi yang saling berkaitan pada suatu subjek tertentu pada tujuan tertentu pula. Database adalah susunan record data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan, yang diorganisir dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu dalam komputer sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna. (DATABASE, 2020-2022)

3.9 Website

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses dimanapun selama anda terkoneksi dengan jaringan internet". Website merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. (Adelheid, 2015)

3.10 Web Server

Web Server adalah perangkat lunak server yang berfungsi untuk menerima permintaan dalam bentuk situs web melalui HTTP dan HTTPS dari klien itu, yang dikenal sebagai browser web dan mengirimkan kembali (reaksi) hasil dalam bentuk situs yang biasanya merupakan dokumen HTML. (Supono, 2016)

BAB IV

PERANCANGAN

4.1 Alat dan bahan

Dalam proses pembuatan web ini menggunakan alat dan bahan untuk mendukung berjalannya perancangan dan pembuatan website.

4.1.1 Alat

Alat yang digunakan untuk membuat aplikasi ini , berupa perangkat keras dan perangkat lunak yaitu :

a. Perangkat Keras

Memory: 8GB DDR4 2666MHz RAM.

Hard Drive: 1TB HDD.

Graphics: NVIDIA GeForce GTX 1050 4GB GDDR5.

Optical Drive: No ODD.

Gaming laptop.

Display: 15.6 Inch (16:9) LED backlit FHD (1920x1080) Display.

Processor: Intel Core i7-8750H.

Graphics: NVIDIA GeForce GTX 1050 4GB GDDR5.

Operating System: Windows 10 (64bit)

b. Perangkat Lunak

- 1. Sistem Operasi Windows 10
- 2. Xampp
- 3. Visual Studio Code
- 4. PhpMyAdmin

3.1.2 Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan website ini adalah data yang disediakan oleh HRD CV Creative Gama Studio.

4.2 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan latar belakang di atas tugas yang diberikan oleh Project Manager yaitu bagaimana kebutuhan yang berisi proses atau layanan apa saja yang nantinya harus disediakan oleh sistem. Adapun kebutuhan dari website yang diperlukan sebagai berikut :

- a. Admin dapat login
- b. Admin dapat menambah user
- c. Admin dapat mengubah password setelah login
- d. Admin dapat memanajemen akun user
- e. Admin dapat mengedit menu instansi
- f. Admin dapat menambah data instansi
- g. Admin dapat mengedit data instansi
- h. Admin dapat menghapus data instansi

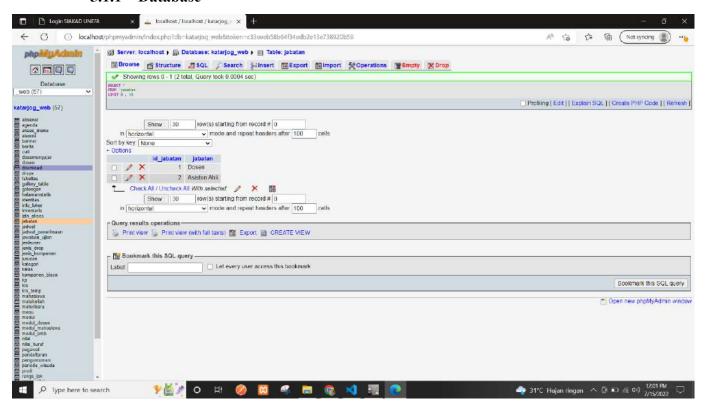
BAB V

IMPLEMENTASI

5.1 Rancangan Database

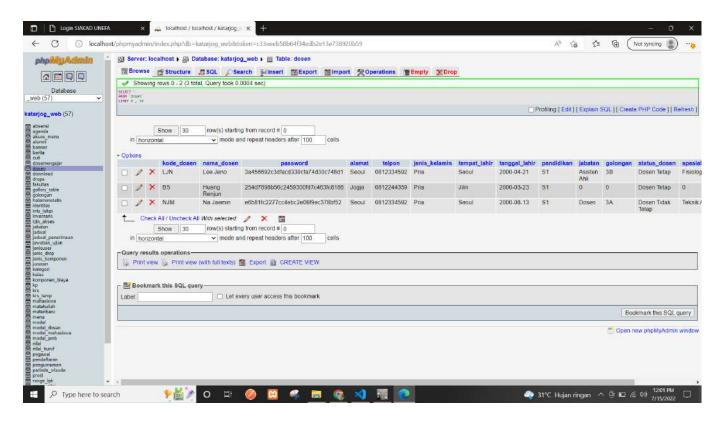
Pada bagian ini merupakan database dari Sistem Informasi Efarina yang menggunakan LocalHost, website efarina pada fitur dosen memiliki beberapa database yang dibutuhkan setidaknya ada 11, yaitu:

5.1.1 Database



Gambar 5. 1 Database Jabatan

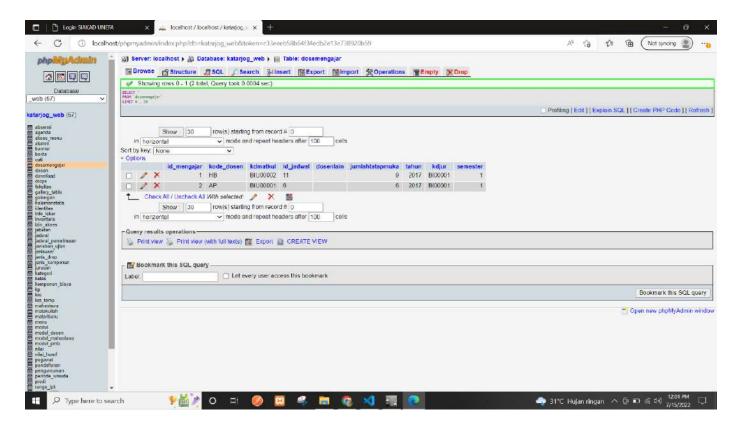
Pada gambar 5.1 tampilan dari database untuk bagian jabatan pada dosen, Pada bagian ini diisi dengan id_jabatan dan nama dari jabatan dosen.



Gambar 5. 2 Database Dosen

Pada gambar 5.2 database dari dosen, database dosen ini nantinya akan digunakan untuk bagian table dosen yang berisi:

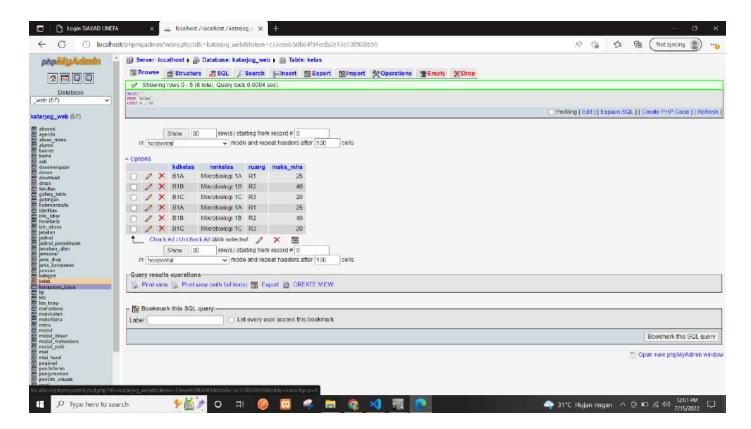
- 1. Kode Dosen
- 2. Nama_dosen
- 3. Password
- 4. Alamat
- 5. Telpon
- 6. Jenis kelamin
- 7. Tempat lahir
- 8. Tanggal_lahir
- 9. Pendidikan
- 10. Jabatan
- 11. Golongan
- 12. Status dosen
- 13. Special Mengajar



Gambar 5. 3 Database Dosen Mengajar

Pada gambar 5.3 disebutkan gambar database dari bagian dosen mengajar, pada database ini nantinya akan diisi dengan:

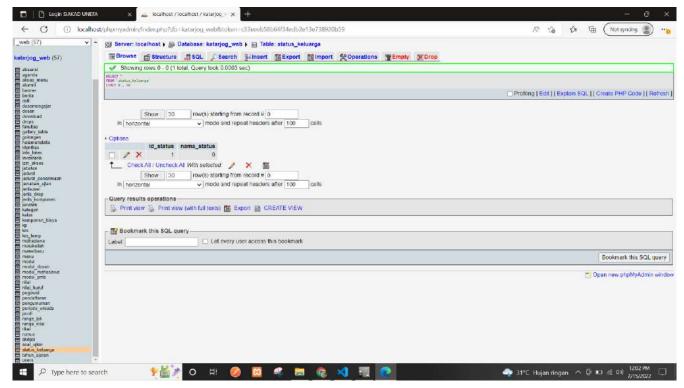
- 1. Id mengajar
- 2. Kode_Dosen
- 3. Kdmatkul
- 4. Id_jadwal
- 5. Dosenlain
- 6. Jumlahtatapmuka
- 7. Tahun
- 8. Kdjur
- 9. Semester



Gambar 5. 4 Database Kelas

Pada gambar 5.4 disebutkan bagian dari database kelas, database ini sendiri nantinya akan digunakan untuk input kelas yang akan diampu dosen. Yang berisi:

- 1. Kdkelas
- 2. Nmkelas
- 3. Ruang
- 4. mks_mhs

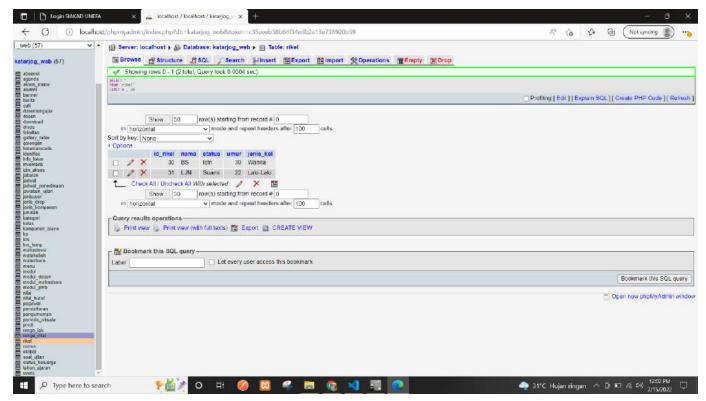


Gambar 5. 5 Database bagian status keluarga

Pada gambar 5.5 disebutkan database yang akan digunakan dibagian table Riwayat keluarga dosen, terdapat status keluarga yang akan ditampilkan pada bagian table.

Berisikan:

- 1. id status
- 2. nama_status

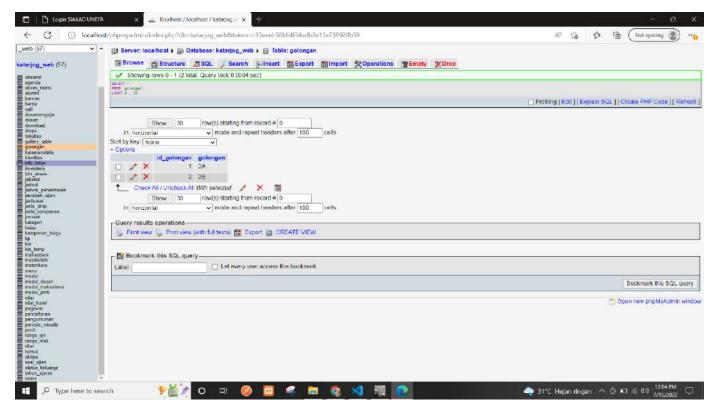


Gambar 5. 6 Database Riwayat Keluarga

Pada gambar 5.6 disebutkan database untuk mengisi table dari Riwayat keluarga, yang berisikan atribut sebagai berikut :

- 1. id rikel
- 2. nama
- 3. status
- 4. umur
- 5. jenis_kel

untuk mengisi bagian pada table Riwayat keluarga dosen.



Gambar 5. 7 Database Golongan

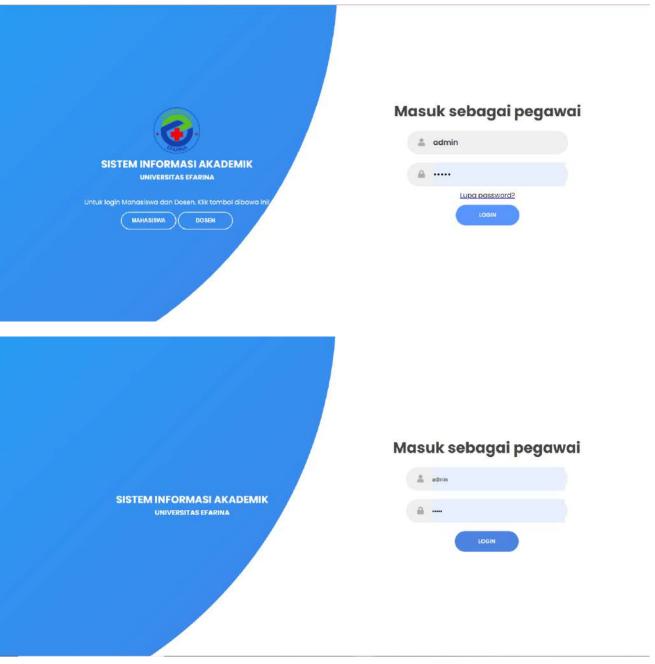
Pada gambar 5.7 disebutkan bagian dari database golongan, golongan ini nantinya akan di pakai sebagain peng-inputan golongan yang sesuai dengan dosen.

Hasil

Pada bagian ini ditampilkan desain dari menu halaman web yang telah dirancang dan dibuat dengan sesuai kebutuhan pengguna.

5.1.2 Halaman Login

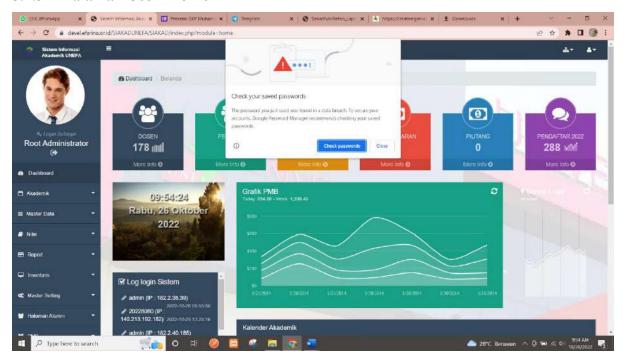
Halaman ini merupakan halaman untuk masuk sebagai admin, masuk dari localhost dan dari sistem informasi akademik universitas efarina website secara langsung.



Gambar 5. 8 Halaman Login dari sisi Localhost dan Universitas Efarina

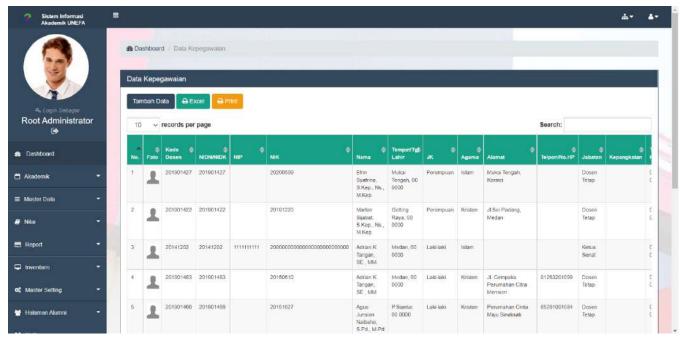
Pada gambar 5.8 ditampilkan tampilan saat user akan melakukan login pada website Universitas Efarina. Dengan memasukan id dan password maka user dapat login sebagai user untuk website aplikasi tersebut.

5.1.3 Halaman User Profile



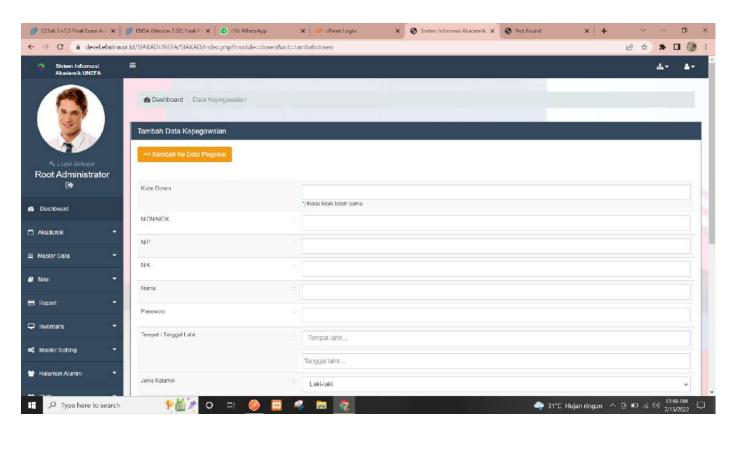
Gambar 5. 9 Halaman User profile

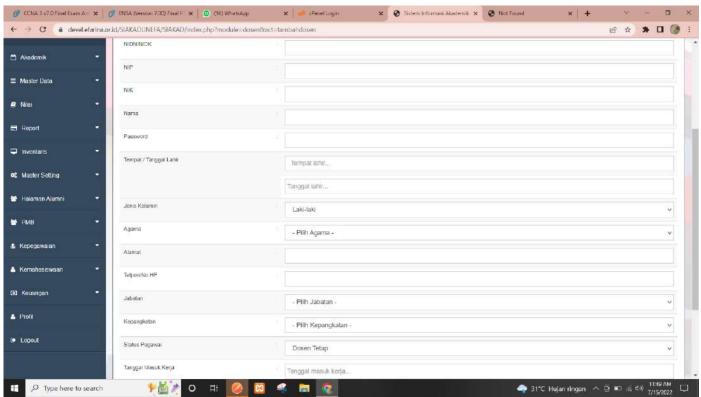
Pada gambar 5.9 ditampilkan tampilan bagian halaman dari user profile, saat baru login user akan masuk pada laman tersebut terlebih dahulu sebelum memilih bagian lain.

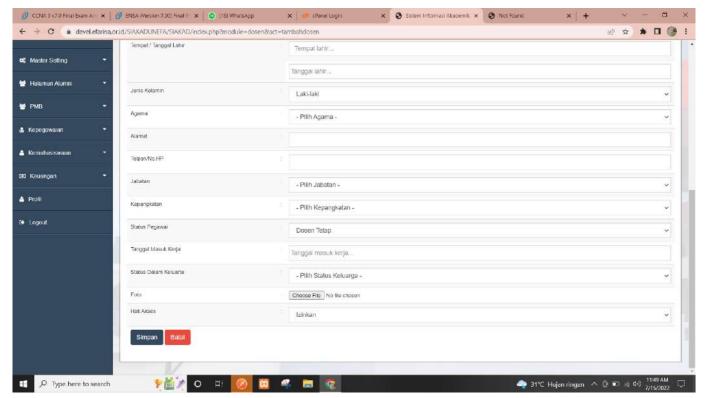


Gambar 5. 10 Halaman kepegawaian Dosen

Pada gambar 5.10 ditampilkan tampilan untuk bagian dari halaman kepegawaian dosen, pada halaman ini user dapat men-input data dosen yang akan dimasukan.

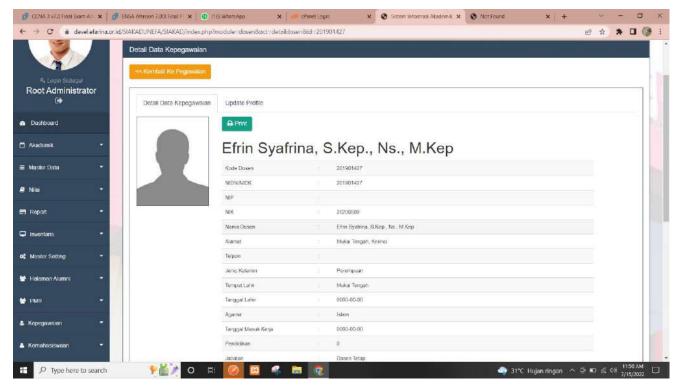






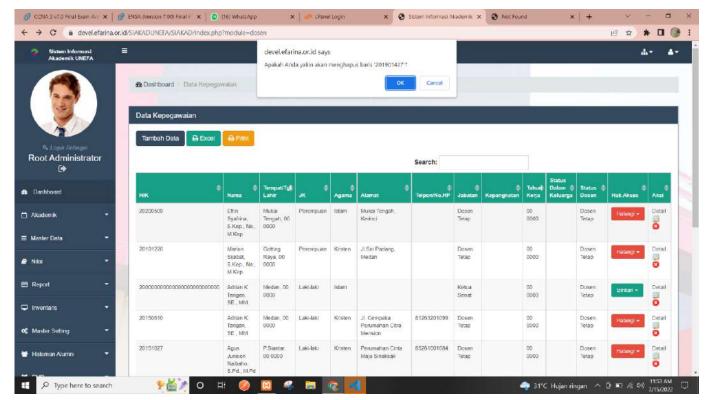
Gambar 5. 11 Halaman Tambah Data Dosen

Pada gambar 5.11 merupakan bagian dari halaman penambahan data untuk menambah data kepegawaian dosen.



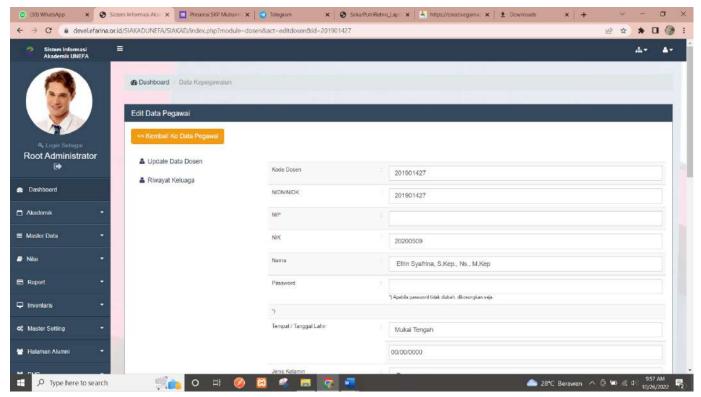
Gambar 5. 12 Halaman dari fitur detail untuk melihat data dosen

Pada gambar 5.12 ditampilkan tampilan dari fitur detail yang diberikan pada sistem website untuk melihat detail dari dosen yang ingin dilihat.



Gambar 5. 13 Tampilan respon dari aplikasi saat kita akan menghapus sebuah data

Pada gambar 5.13 ditampilkan tampilan pada bagian respon aplikasi pada saat kita akan menghapus salah satu data yang akan dihapus.



Gambar 5. 14 Tampilan halaman saat akan mengedit data

Pada gambar 5.14 merupakan sebuah respon pada saat kita akan mengedit data pada aplikasi, aplikasi website ini akan membawa kita kebagain laman edit untuk data dosen yang dipilih.

BAB VI

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil Kerja Praktik yang sudah dijalankan diharapkan dapat menambah pengetahuan secara nyata dalam menerapkan ilmu yang diperoleh dari proses perkuliahan dan dapat bermanfaat untuk peserta Kerja Praktik dengan harapan siap terjun secara materi maupun secara mental dalam dunia kerja yang akan dihadapi oleh mahasiswa setelah lulus dari pendidikan kuliah ini.

Serta mampu beradaptasi dalam lingkungan apapun dengan mengandalkan kemampuan dan pengetahuan yang telah didapat dari perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1. Peserta Kerja Praktik ditumbuhkan pengetahuan dan mentalnya setelah menghadapi masalah pada dunia kerja secara langsung.
- 2. Pengenalan mengenai dunia kerja mengharuskan mahasiswa memiliki tanggung jawab, ketelitian, dan keseriusan dalam mengatasi masalah yang dihadapi serta kedisiplinan baik disiplin waktu dan disiplin pengerjaan tugas dan memiliki kualitas kerja yang baik dan benar.
- 3. Peserta Kerja Praktik mendapat ilmu dan pengalaman langsung dalam memberikan kompetensinya kepada dunia kerja yang membutuhkan.

6.2 Saran

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik, penulis mempunyai beberapa saran kepada instansi ataupun penyelenggara praktik kerja lapangan maupun Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, adapun saran yang diberikan antara lain :

- 1. Kepada para mahasiswa yang akan melakukan kerja praktik diharap untuk mempersiapkan diri dengan mempelajari materi yang akan diterapkan dalam instansi penyelenggara, agar memudahkan dalam melaksanakan kerja praktik.
- 2. Kesepakatan dalam pengerjaan proyek perlu diperhatikan diawal agar tidak terjadi kesalah pahaman yang membuat anak magang harus menambah pekerjaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelheid, A. (2015). (2015). Website No. 1 Cara Mudah Bikin Website Dan Promosi Ke CEO. Mediakom. (2015). Website No. 1 Cara Mudah Bikin Website Dan Promosi Ke CEO. Mediakom.
- Adieb, M. (2020, Des 23). *Ingin Mudah Mengelola Web Hosting? Pahami Apa Itu cPanel, Yuk!* Retrieved from glints: https://glints.com/id/lowongan/cpanel-adalah/#.Y1oz 3bMJPZ
- Cv. Creative Gama Studio. (2005). *Creative Gama Studio*. Retrieved from Creative Gama Studio: https://creativewebjogja.blogspot.com/p/tentang-kami.html
- DATABASE. (2020-2022). Retrieved from SMK AL BANA: https://www.smkalbana.sch.id/read/27/database
- Kemendikbud. (2021, June 14). *Pemrograman Berbasis Web*. Retrieved from LMS PADA INDONESIA: https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/page/view.php?id=57743
- KEMENDIKBUD, S. (n.d.). *Pemrograman Berbasis Web*. Retrieved from LMS pada Indonesia: https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/page/view.php?id=57743
- litalia. (2022). *Pengertian XAMPP, Fungsi, Sejarah dan Bagian-bagiannya (Lengkap)*. Retrieved from Jurnalponsel: https://www.jurnalponsel.com/pengertian-xampp/
- Muhammad, I. (n.d.). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PASIEN . RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PASIEN , 1-14.
- Sadeli, M. (2013). Dreamweaver CS6 Untuk Orang.
- Safitri, A. P. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital. *Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital*.
- Supono, &. P. (2016). Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework.

 *Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework.
- Unknown. (2019). Jurnal Ilmiah Intech. Jurnal Ilmiah Intech.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Source Code pada modul Dosen Universitas Efarina

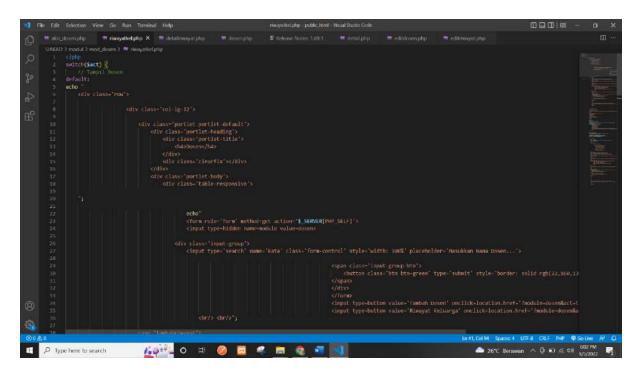
Gambar Lampiran Code 1

Pada gambar diatas merupakan source code pada bagian Riwayat kel

```
| The Site Selection View On Australian | Technology | Te
```

Gambar Lampiran Code 2

Pada gambar diatas merupakan source code pada bagian aksi_dosen



Gambar Lampiran Code 3

Source code diatas merupakan source code untuk "Riwayat Keluarga"

Gambar Lampiran Code 4

```
| Tike | City | Selection | Very | City | Amendment | Normaling | Management | Mana
```

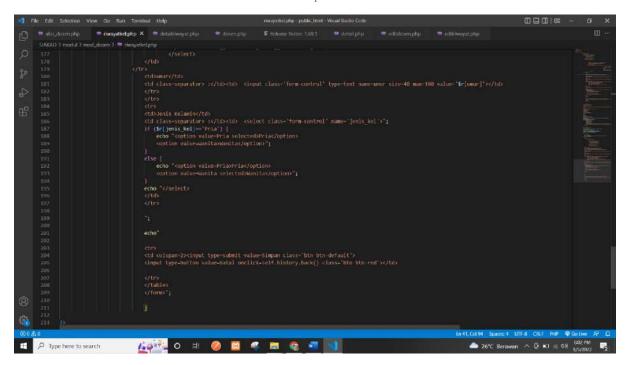
Gambar Lampiran Code 5

```
## Office for View Co. Aux Terminal Help: Properties of the Color View Co. Aux Terminal Help: Properties of the Color View Color Vi
```

Gambar Lampiran Code 6

```
| Tike | Cide | Selection | Very | Cide | American | Number | Helphy | Median physical physical | American | A
```

Gambar Lampiran Code 7



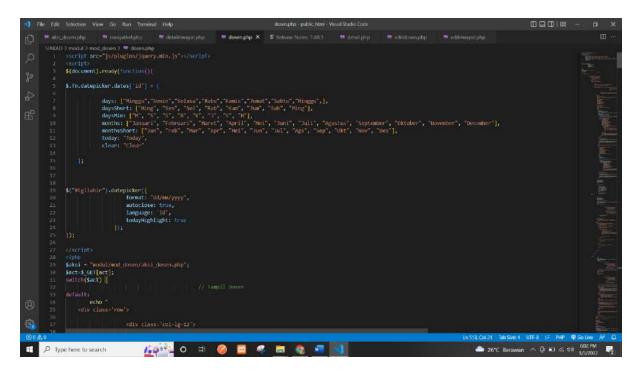
Gambar Lampiran Code 8

```
| The | City | Selection | Vew | So | Burn | Service | Independent | Independent | Vew | So | Independent | Indepe
```

Gambar Lampiran Code 9

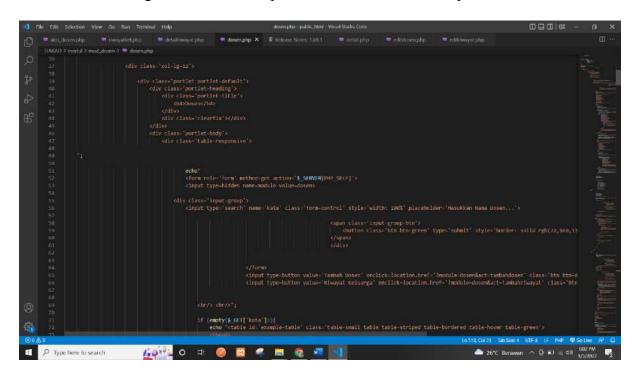
Pada gambar diatas merupakan gambar dari source code detail Riwayat keluarga

Gambar Lampiran Code 10

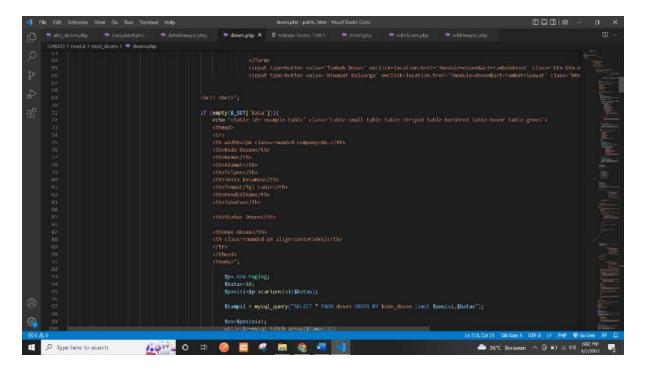


Gambar Lampiran Code 11

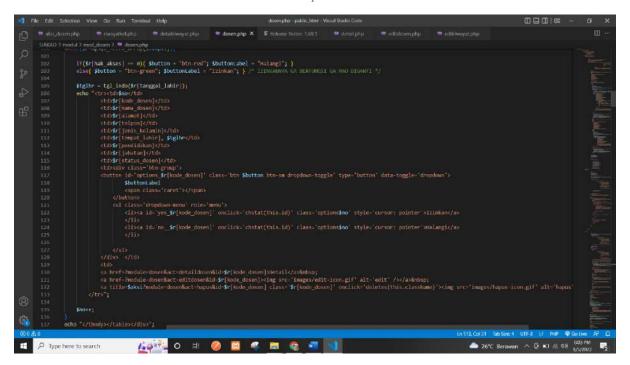
Pada gambar diatas merupakan source code untuk tampilan dosen



Gambar Lampiran Code 12



Gambar Lampiran Code 13



Gambar Lampiran Code 14

```
| The | Call | Selection | View | Go | Bus | Township | Business |
```

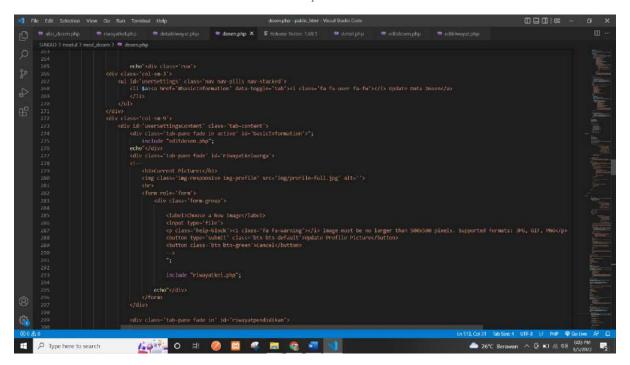
Gambar Lampiran Code 15

```
| Time | Table | Colic | Selection | Verw | Colic | New | Territory | Territor
```

Gambar Lampiran Code 16

```
| The | Call | Selection | View | Go | Burn | Tombrol | Holy | Selection | View | Go | Burn | Tombrol | Holy | Selection | View | Go | Burn | Tombrol | Holy | Selection | View | Go | Burn | Tombrol | Mile distribution | Mile d
```

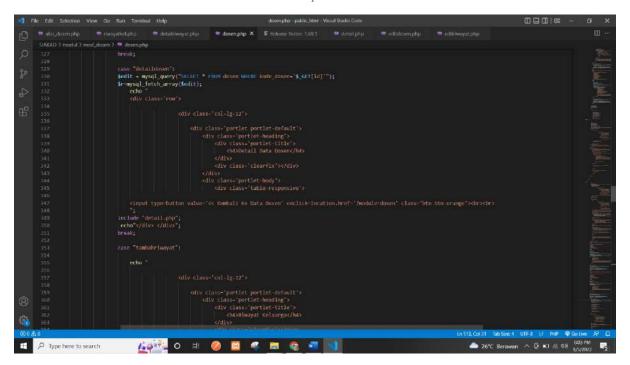
Gambar Lampiran Code 17



Gambar Lampiran Code 18

```
| The file Selection | View | See | Ros | Normalist |
```

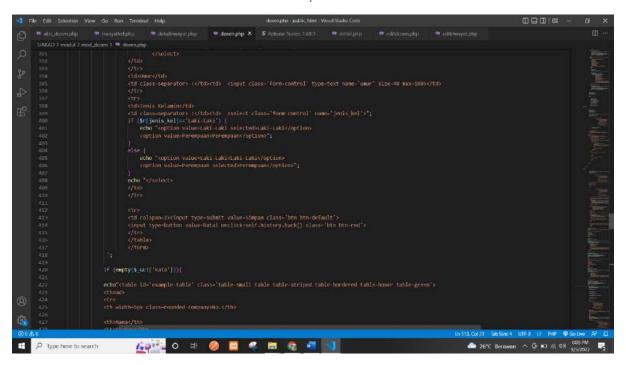
Gambar Lampiran Code 19



Gambar Lampiran Code 20

```
| The | Call | Selection | View | Go | Run | Normal | Nor
```

Gambar Lampiran Code 21



Gambar Lampiran Code 22

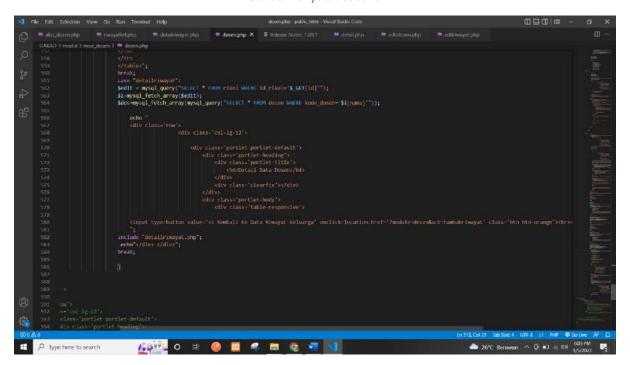
```
## And Antonorable ## Antonorable ##
```

Gambar Lampiran Code 23

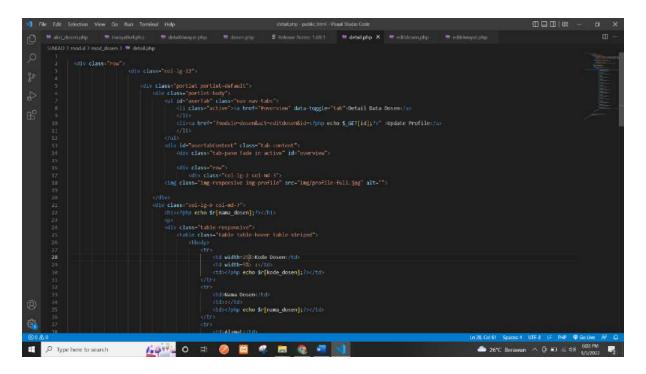
Gambar Lampiran Code 24

```
| The Ode Selection View Go Aux Tendbury Helph decompting a decompting in the content of the con
```

Gambar Lampiran Code 25

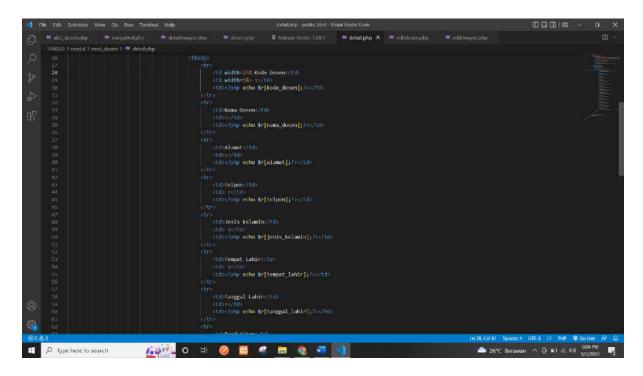


Gambar Lampiran Code 26



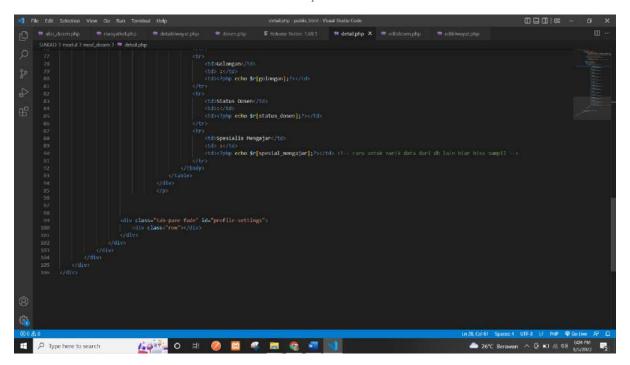
Gambar Lampiran Code 27

Pada gambar diatas merupakan source code untuk tampilan detail pada dosen



Gambar Lampiran Code 28

Gambar Lampiran Code 29



Gambar Lampiran Code 30

```
The fift Section View Go Ban Fermal Help controlling patients View Scholar Code

| Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Code | Cod
```

Gambar Lampiran Code 31

Pada gambar diatas merupakan Source code untuk tampilan edit dosen

```
## file for Selection View Go Run Terminal Help enhancements with discrepting $ Technology (Note 1985) $ Manufacturing $ Manufacturing $ Technology (Note 1985) $ Manufacturing $ M
```

Gambar Lampiran Code 32

```
## Total Selection View do faun Terminal Newly enhancements and the selection of faunt Terminal Newly and Associated and Assoc
```

Gambar Lampiran Code 33

```
## Interface the secretion view con time terrement interpretation and the secretion view continuously and description and the secretion view continuously and description and the secretion view continuously and description of the secretion view continuously and description of the secretion view continuously and the secretion view continuously continuously
```

Gambar Lampiran Code 34

```
| The last Section Vew Go Run Rumbird Help | Section Activity | Part | Section | Secti
```

Gambar Lampiran Code 35

Pada gambar diatas merupakan source code untuk tampilan edit Riwayat keluarga

Lampiran 2

LAPORAN KEGIATAN KERJA PRAKTIK CREATIVE GAMA STUDIO

Jalan Tata Bumi Selatan No. 109, Kel. Banyuraden, Kec. Gamping, Sleman, Yogyakarta

NIM: 20190140001

Nama: Adelia Pingkan Azzahra

Dosen Pembimbing KP : Ir. Asroni, S.T., M.Eng. Pembimbing Lapangan : Syahli Lilipali, S.Kom

I. Minggu Ke-1	Sales Control of the	
Senin, 07 Maret 2022		
Kegitan	Perkenalan dan pembagian tugas perorangan dengan pembimbing lapangan.	
Permasalahan	Pembagian tugas project perorangan.	
Solusi	Pembimbing lapangan meminta tugas dibagi perorangan, agar setiap orang memiliki tugas yang harus dikerjakan sesuai dengan kemampuan.	
Selasa, 08 Maret 2022		
Kegitan	Pemberian tugas melakukan pembuatan dan perbaikan Web E-Learning Sistem Informasi Akademik UNEFA.	
Permasalahan	Tampilan yang masih tidak sesuai dengan kebutuhan website.	
Solusi	Mengecek template yang ada, lalu membuar rancangan untuk tampilan website. Agar website telihat lebih rapi sesuai dengan kebutuhan website.	

Gambar Lampiran 2 1

2. Minggu Ke-2	The same of the sa
Senin, 14 Maret 2022	
Kegitan	Membuat database untuk database dosen.
Permasalahan	Database yang ada masih belum sesuai dengan kebutuhan website dan keinginan yang diminta oleh pembimbing lapangan.
Solusi	Membuat database dosen yang sesuai dengan data yang diminta oleh pembimbing lapangan.
Selasa, 15 Maret 2022	
Kegitan	Pembuatan kode program pada halaman dosen, kemudian memperbaiki table dan button dosen.
Permasalahan	Pada modul dosen belum memiliki tampilar yang sesuai dengan kebutuhan website.
Solusi	Mengubah konsep pada halaman data doser dan disesuikan dengan kebutuhan website, seperti mengubah button detail untuk halaman data dosen, dan mengubah table data dosen agar sesuai dengan kebutuhan website.

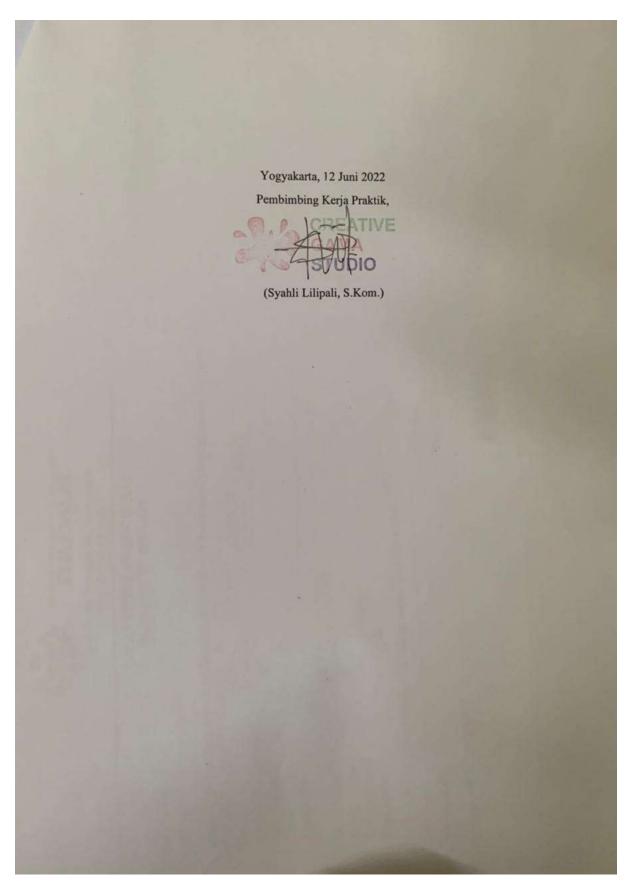
3. Minggu Ke-3		
Senin, 21 Maret 2022		
Kegitan	Pembuatan kode program untuk detail pada form dosen dan membuat form riwayat keluarga dosen.	
Permasalahan	Pada halaman dosen diminta untuk menambahkan detail dan membuat form riwayat keluarga dosen.	
Solusi	Content diinginkan ditambahkan dan diseuaikan dengan kebutuhan website.	
Selasa, 22 Maret 2022	STATE OF THE PARTY	
Kegitan	Melakukan perbaikan code program kembali pada form riwayat keluarga dosen.	
Permasalahan	Tampilan website masih belum sesuai.	
Solusi	Melakukan perbaikan dan penambahan pada bagian table, aksi dan detail pada riwayat keluarga dosen.	

Gambar Lampiran 2 2

4. Minggu Ke-4		
Senin, 28 Maret 2022		
Kegitan	Pembuatan database jabatan, golongan lalu menambahkan table pada tampilan modul dosen.	
Permasalahan	Pada table dosen memerlukan database untuk jabatan dan golongan.	
Solusi	Membuat dan menambah database untuk jabatan dan golongan.	
Selasa, 29 Maret 2022	THE RESERVE OF THE PARTY OF THE	
Kegitan	Perbaikan kode program pada modul dosen.	
Permasalahan	Form dosen masih belum memiliki jabatan dan golongan dosen.	
Solusi	Melakukan perubahan pada beberapa kode program agar form dosen memiliki tampilan yang sesuai dengan kebutuhan website.	

5. Minggu Ke-5		
Senin, 04 April 2022		
Kegitan	Melakukan update untuk data dosen pada website.	
Permasalahan	Data dosen yang ada pada website masih menggunakan data lama dan belum ditambah.	
Solusi	Menambah data dosen pada website UNEFA sesuai dengan template data yang telah diberikan oleh pembimbing lapangan.	
Selasa, 05 April 2022		
Kegitan	Melakukan Penyesuaian pada Cpanel.	
Permasalahan	Data pada website masih belum diperbarui.	
Solusi	Data pada panel disesuaikan dengan keperluan website seperti memperbaiki kod program pada cpanel, lalu menambahkan database pada cpanel agar website dapat memiliki tampilan yang sesuai dengan yang diminta.	

Gambar Lampiran 2 3



Gambar Lampiran 2 4



SERTIFIKAT

Nomor: 13/MG/04/2022 Diberikan Kepada

ADELIA PINGKAN AZZAHRA

Sebagai tanda telah mengikuti PROGRAM PRAKTEK INDUSTRI Yang Dimulai

Dari Tanggal: 7 Maret 2022, Sampai Dengan Tanggal: 10 April 2022

Bertempat Di CV. Creative Gama Studio di Jl. Tatabumi Selatan No. 109, Kel. Banyuraden, Kec. Gamping, Sleman – Yogyakarta.

Yogyakarta , 11 April 2022 Creative Gama Sudio

SYAHLI LILIPALI, S.KOM Direktur Utama

Gambar Lampiran 2 5

Lampiran 3



Gambar Lampiran 2 6



Gambar Lampiran 2 7



Gambar Lampiran 2 8



Gambar Lampiran 2 9



Gambar Lampiran 2 10



Gambar Lampiran 2 11



Gambar Lampiran 2 12



Gambar Lampiran 2 13



Gambar Lampiran 2 14