**LAPORAN PEKERJAAN PROYEK**

**TULISKAN TEMA/JUDUL PROYEK disini**

Disusun dan digunakan untuk memenuhi

Kegiatan Praktik Kerja Industri/Pembelajaran Berbasis Proyek



oleh:

1. **RIFIG AL WAFAA NIS:**

**DITULIS NAMA KOMPETENSI KEAHLIAN**

**SMK MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO**

**TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Telah diujikan dan disahkan **Laporan Pekerjaan Proyek** dengan judul/tema **Pembuatan Website SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo** sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kegiatan Praktik Kerja Industri/Pembelajaran Berbasis Proyek.

Di : Wonosobo

Pada Tanggal : September 2021

**TIM PENGUJI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Penguji 3  (Pembimbing 2)  ……………….……………  NBM. | Penguji 2  (Pembimbing 1)  ………………….…………  NBM. | Penguji 1  (IDUKA)  …………….……………… |
|  | Mengetahui,  Ketua Kompetensi Keahlian  …………………………….  …………………………….  NBM. |  |

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo adalah salah satu sekolah swasta yang berada di Jl. Kh. Ahmad Dahlan No.6, Tegalrejo, Jaraksari, Kec. Wonosobo, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah 56311

SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo adalah sekolah menengah tingkat atas kejuruan yang berkedudukan di Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah. Sekolah ini berdiri pada tahun 1997. Program studi yang diajarkan adalah Akuntansi, Pemasaran, Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Komputer Jaringan, dan Teknik Otomotif.

SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo selalu menerima siswa dan siswi lulusan SMP maupun MTS.SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo juga merupakan sekolah dengan nilai

prestasi yang sangat bagus dan mempunyai banyak sekali prestasi dari siswa –

siswinya baik dalam bidang akademik, keagamaan, olahraga dan keseniannya.

Tetapi hanya segelintir orang saja yang mengetahui itu semua dan kebanyakan

hanya di lingkungan Daerah Wonosobo dan itupun tidak semua orang

mengetahuinya. Setiap pelaksanaan kegiatan penerimaan siswa baru, kegiatan

kelulusan, kegiatan setiap hari besar dan kegiatan lomba antar sekolah guru – guru, staff dan Organisasi Siswa Intra Sekolah (disingkat OSIS) selalu disibukan dengan berbagai tanggung jawab. Dimulai proses pemberitahuan atau undangan kepada seluruh siswa/i dan juga seluruh orang tuanya siswa/i, tamu undangan, dan warga sekitar sekolah di Wilayah Wonosobo.

Penelitian yang akan diambil yaitu melakukan perancangan dan pembuatan

website SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo. Dengan pembuatan website SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo di masa depan akan mempermudah sekolah dalam mempromosikan sekolahnya dan juga mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi mengenai SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo lebih cepat dan mudah. Peranan website ini juga tidak terlepas dari penggunaan peralatan yang mampu mengatasi kelemahan – kelemahan yang mengandalkan tenaga kerja manusia. Informasi sekolah yang dapat diakses oleh semua orang ,melalui internet memberikan ide bagi penulis untuk membuat suatu website sekolah yang bisa memberikan informasi bagi para pengunjungnya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis memandang pentingnya

pembuatan website SMK Muhammadiyah 1 wonosobo sebagai salah satu pemecahan masalah dalam mempromosikan sekolahnya.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasikan

masalah sebagai berikut:

1. SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo belum memiliki sebuah website resmi sebagai media promosi,

serta media untuk saling berhubungan dan berbagi informasi, khususnya bagi

guru, siswa dan umumnya bagi masyarakat.

2. SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo memerlukan sebuah media replacement dalam penyebarluasan infromasi ke publik atau masyarakat, agar lebih memudahkan dalam mendapatkan informasi mengenai sekolah bagi pihak – pihak yang Menbutukan.

1. **Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas didapatkan batasan masalah sebagai

berikut:

1. Dibatasi pada proses publikasi profil sekolah, berita – berita kegiatan sekolah,

artikel, informasi ekstrakulikuler sekolah, prestasi – prestasi yang diraih

sekolah.

2. Website ini dibangun dengan menggunakan PHP sebagai Server Side Programming dan MySQL sebagai database servernya. Adapon Apricasi pembantu seperti Visual Studio Code sebagai media. Website yang dibangun tidak mengekspos data – data informasi pribadi yang seharusnya tidak diekspos.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang

akan diselesaikan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana cara mempromosikan SMK MUTU Wonosobo agak dapat lebih dikenal di publik atau masyarakat?

2. Sistem website seperti apa yang akan dibangun dalam pengembangan website SMK MUTU Wonosobo?

1. **Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat sebuah aplikasi (website) untuk mempromosikan dan

memperkenalkan SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo ke publik, agar lebih memudahkan kepada

masyarakat untuk mengetahui informasi tentang SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo.

2. Sistem website yang akan di kembangkan merupakan publikasi mengenai

informasi profil sekolah, berita – berita kegiatan sekolah, ekstrakulikuler yang

ada disekolah, prestasi yang diraih sekolah, dan pendataan data alumni.

1. **Hasil Yang Diharapkan**

Hasil yang di harapkan dari tujuan sudah tercapai adalah:

SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo dapat dengan mudah membagikan informasi informasi terbaru kepada Guru,Siswa dan Masyarakat Umum.

1. **Manfaat Dari Hasil**

Manfaat penelitian ini adalah:

1. SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo dapat mempromosikan dan memperkenalkan sekolahnya

secara efisien.

2. User bisa melihat segala berita – berita terbaru seputar prestasi dan kegiatan – kegiatan di SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo.

**BAB II**

**LANDASAN PEKERJAAN PROYEK**

1. **Harapan dan Kehawatiran Dalam Melaksanakan Pekerjaan Proyek**
2. Harapan

Diisi tentang harapan siswa melaksanakan kegiatan pekerjaan proyek

1. Kehawatiran

Diisi tentang hal-hal yang dikhawatirkan terjadi saat pelaksanaan pekerjaan proyek dan rencana cara mengatasinya.

1. **Jadwal Kegiatan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pelaksanaan Kegiatan** | **Kegiatan** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. **Landasan Teori**
2. **Pengertian Informasi**

Informasi merupakan hasil pengolahan dari sebuah model, formasi,

organisasi, atau sebuah perubahan bentuk dari data yang memiliki nilai tertentu

dan biasa digunakan untuk menambah pengetahuan bagi yang menerimanya

(Anonim, 2001).

1. **Pengertian Internet**

Internet adalah sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan

beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota atau bahkan negara.

Internet dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada setiap

tempat (Kurniawan, 2004).

Menghubungkan beberapa komputer sehingga dapat menjadi sebuah

jaringan membutuhkan suatu media penghubung yang bernama TCP / IP, yaitu

sebuah protokol yang mengidentifikasi sebuah komputer yang terhubung di dalam

sebuah jaringan. TCP / IP memiliki teknik mengidentifikasi dengan menggunakan

penomoran yang dinamakan nomor IP/IP address (Internet Protokol Address).

Nomor IP sebuah komputer dapat terhubung dengan komputer lain dalam sebuah

jaringan atau dalam jaringan global yang disebut internet.

1. **Word Wide Web (WWW)**

Selain Ghoper, WWW atau yang sering disebut dengan Word Wide Web

(Jaringan Dunia Luas) adalah sebuah bagian dari internet yang sangat dikenal

dalam dunia internet, dengan adanya WWW seorang pengguna dapat

menampilkan sebuah halaman virtual yang disebut dengan Website (Sidik, 2004).

WWW merupakan suatu sistem hypertext yang membantu menjelajahi dunia

untuk mencari informasi di dalam jaringan internet. WWW ini dapat

diumpamakan seperti perpustakaan dengan berbagai informasi.

1. **Website (Situs Web)**

Web adalah fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks,

gambar, bunyi, dan animasi dan data multimedia lainnya, yang di antara data

tersebut saling berhubungan satu sama lainnya (Anonim, 2001). Website

merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan topic tertentu.

1. **HTML**

HTML merupakan bahasa scripting yang dapat menghasilkan halaman

website sehingga halaman tersebut dapat diakses pada setiap komputer pengakses

(client) (Nugroho, 2004). Pada halaman web, HTML dijadikan sebagai bahasa

script dasar yang berjalan bersama berbagai bahasa scripting Pemrograman

lainnya. Semua file executable program. Hal ini disebabkan HTML hanyalah

sebuah bahasa scripting yang dapat berjalan apabila dijalankan di dalam browse

(pengakses web), browse-browse yang mendukung HTML antara lain adalah

Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera, Mozila dan lain-lain.

1. **PHP**

PHP singkatan dari (“PHP hypertext Prepocessor”) merupakan bahasa script

yang diletakkan kedalam kode HTML, kode PHP berbeda dengan HTML.

Browser pengunjung hanya akan menerima kode HTML akhir, tidak ada kode

PHP yang diterima langsung oleh browser (Kurniawan, 2004).

PHP adalah suatu bahasa server-side yang didesain khusus untuk aplikasi

web (Sutarman skom@yahoo.com). Adapun kelebihan-kelebihan dari PHP yaitu :

a. PHP mudah dibuat dan kecepatan akses tinggi.

b. PHP dapat berjalan dalam web server yang berbeda dan dalam sistem

operasi yang berbeda pula.

c. PHP termasuk bahasa yang embedded (bias diletakkan dalam tag HTML).

**G. Basis Data**

Basis data (Tabel) adalah kumpulan dari file-file yang saling berhubungan

satu sama lain dan tersimpan dalam memori yang terintegrasi sehingga

membentuk suatu bangunan data (Fathansyah, 1999)

Dalam satu field terdapat record-record yang sejenis, sama besar, sama

bentuk dan merupakan satu kumpulan entitas yang seragam. Satu record terdiri

dari field-field yang saling berhubungan untuk menunjukkan bahwa field tersebut

dalam satu pengertian lengkap dan direkam dalam satu record.

1. **Rencana Cara Melaksanakan Pekerjaan Proyek**

**Diisi recana langkah-langkah yang akan digunakan** dalam melakansakan kegiatan proyek, langkah-langkah proses produksi, langkah-langkah mengelola hasil produksi, langkah-langkah memasarkan produk, dan langkah-langkah menyusun laporan pekerjaan proyek.

1. **Bahan Pokok Produksi, Peralatan dan Perlengkapan Pendukung**

Software yang digunakan dalam pembuatan website SMK Muhammadiyah 1 Wonsobo adalah sebagai berikut :

1. **Visual Studio Code = Coding**
2. **Figma = Desain**

* **Visual Studio Code**

Visual Studio Code (disingkat VSCode) adalah perangkat lunak penyunting kode-sumber buatan Microsoft untuk Linux, macOS, dan Windows.Visual Studio Code menyediakan fitur seperti penyorotan sintaksis, penyelesaian kode, kutipan kode, merefaktor kode, pengawakutuan, dan Git. Microsoft merilis sumber kode Visual Studio Code di repositori GitHub dengan lisensi MIT (Code - OSS), sedangkan biner yang dibangun oleh Microsoft tidak dirilis dengan lisensi MIT dan merupakan perangkat lunak berpemilik

Visual Studio Code pertama kali diperkenalkan di tanggal 29 April 2015 oleh Microsoft di konferensi Build 2015. Versi pratinjau dirilis tidak lama setelah itu.

Visual Studio Code dibangun menggunakan aplikasi web Node.js dan kerangka Electron. Ini memiliki beberapa kekurangan seperti penggunaan RAM yang berlebih, mengingat bahwa Visual Studio Code berjalan di atas kerangka Electron yang sangat bergantung dengan peramban web Chromium.

* **Fitur Dari Visual Studio Code**

Visual Studio Code merupakan penyunting kode-sumber yang dapat digunakan untuk beragam bahasa pemrograman, termasuk Java, JavaScript, Go, Node.js, Python dan C++. Visual Studio Code memperkerjakan komponen penyunting yang sama (namakode "Monaco") yang digunakan di Azure DevOps (awalnya dippangil Visual Studio Online dan Visual Studio Team Services).

Sebagai ganti dari sistem proyek, VSCode memungkinkan pengguna untuk membuka satu atau lebih banyak direktori, yang dapat disimpan di ruang kerja untuk digunakan ulang nanti. Ini memungkinkan untuk beroperasi sebagai penyunting kode languange-agnostic untuk semua bahasa. VSCode mendukung banyak bahasa pemrograman dan sekumpulan fitur yang berbeda dari setiap bahasa. Berkas dan map yang tidak diingikan dapat di kecualikan dari pohon proyek melalui pengaturan proyek tersebut. Kebanyakan fitur VSCode tidak di terekspos melalui menu atau tampilan pengguna tetapi dapat diakses melalui command palette.

Visual Studio Code dapat diperluas melalui ekstensi, tersedia melalui repositori pusat VSCode. Ini mencakup penambahan ke penyunting dan dukungan bahasa. Salah satu fitur terkemuka dari VSCode adalah kemampuan untuk membuat ekstensi yang menambahkan dukungan untuk bahasa baru, tema, dan pengawakutuan, melalukan analisis kode statis, dan menambahkan linter kode menggunakan Protokol Server Bahasa.

Visual Studio Code memilki beberapa ekstensi untuk FTP, memungkinkan VSCode untuk digunakan sebagai perangkat lunak gratis alternatif untuk pengembangan web. Kode dapat disinkronkan antara penyunting dan server, tanpa harus mengunduh perangkat lunak tambahan.

* **Figma**

Figma adalah editor grafik vektor dan alat prototyping yang terutama berbasis web, dengan fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk macOS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan tampilan prototipe Figma secara real-time di perangkat seluler. Kumpulan fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna, dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata.

1. **Biaya Pekerjaan Proyek**

Diisi biaya yang digunakan untuk:

1. Proses Produksi
2. Pengelolaan Hasil Produksi
3. Pemasaran
4. **Kajian Pustaka**
5. Kompetensi Hardskill (Keterampilan dan Pengetahuan)
6. Kompetensi Softskill dan Sikap
7. Konsep Produksi Barang/Jasa
8. Konsep Pemasaran Produk Barang/Jasa
9. Konsep Pengelolaan Hasil Produksi
10. Konsep Pengelolaan Keuangan Produksi dan Hasil Pemasaran
11. **Pandangan dan Peluang di Masa Depan**
12. Peluang Bisnis
13. Peluang Pekerjaan
14. Peluang Dilanjutkan di Perguruan Tinggi

**BAB III**

**ISI LAPORAN**

1. **Gambaran Umum Mitra IDUKA**
2. Profil mitra IDUKA

Dieng Cyber adalah sebuah organisasi yang bergerak dalam bidang IT ( Information Technology )

Dieng Cyber lahir pada tanggal 27 Maret 2009, adalah sebuah organisasi yang bergerak dalam bidang IT (Information Technology). Cikal bakal dari CV. Dieng Cyber adalah sebuah komunitas IT Dieng Cyber yang mempunyai 3 tujuan utama yaitu : Education, Fun dan Bussiness. Dalam perkembangannya dari tujuan Bussiness (misi bisnis dieng cyber) maka tanggal 21 September 2010 dikembang-kan menjadi sebuah unit usaha dengan badan hukum CV (Perseroan Komanditer).

CV. Dieng Cyber bergerak dengan dukungan banyak ahli IT, baik dari tingkat pelajar ataupun mahasiswa hingga sampai tinggat profesi, yang mana para ahli-ahli tersebut adalah tergabung dari komunitas Dieng Cyber.

CV. Dieng Cyber juga mengembangkan para anggota dari komunitas Dieng Cyber untuk selalu melakukan riset dalam bidang teknologi informasi baik dari sisi perangkat lunak ataupun perangkat kerasnya, yang mana hingga kini komunitas Dieng Cyber yang merupakan pilar utama dari CV. Dieng Cyber selalu terbuka bagi setiap anggota ataupun umum untuk saling berbagi ilmu dan pengalaman ataupun ikut serta berpartisipasi dan aktif dalam komunitas IT Dieng Cyber.

1. Alasan menggunakan mitra IDUKA
2. Kelebihan

Mengembangkan Software/Aplikasi di seluruh penjuru wonosobo bahkan hingga luar wonosobo.

1. Kekurangan

Letak kantor Dieng Cyber Kurang Strategis sehingga konsumen sulit untuk menemukannya.

1. **Deskripsi Tentang Produk Barang/Jasa**

Diisi penjelasan dari produk barang/jasa yang dibuat seperti nama atau tema, manfaat, kelebihan dan kekurangan, rencana harga jual.

1. **Proses Pembuatan/Penyelesaian Produk Barang/Jasa**

**Diisi langkah-langkah yang telah digunakan** dalam melakansakan kegiatan proyek, langkah-langkah proses produksi, langkah-langkah mengelola hasil produksi, langkah-langkah memasarkan produk, dan langkah-langkah menyusun laporan pekerjaan proyek.

1. **Hasil Produk Barang/Jasa**

Diisi uraian tentang produk yang dihasilkan, foto produk dan penjelasanya, link download atau cara melihat hasil produk.

1. **Cara Menggunakan Produk**

Diisi cara menggunakan atau memanfaatkan produk barang/jasa yang dibuat.

1. **Peluang Pasar dan Target Konsumen**

Diisi dengan menyebutkan peluang pasar dan target konsumen yang akan membeli produk.

1. **Produk Terjual/Terpakai**

Diisi daftar produk terjual/terpakai, jumlah produk, harga, dan identitas konsumen serta pendapat atau komentar konsumen.

**BAB IV**

**UMPAN BALIK**

1. **Tantangan Pekerjaan Proyek**
2. Tantangan Proses Produksi

Ditemukannya Problem / Error pada codingan.

dan ditemukannya bug baru yang harus di betulkan

1. Tantangan Pemasaran

Banyaknya Persaingan antar programmer yang dapat menampilkan fitur dan sistem yang lebih lengkap .

1. Tantangan Peluang di Masa Depan

Semakin bertambahnya tahun maka Fitur dan sistem yang dapat di sajikan harus mengikuti kemajuan teknologi dan jaman.

1. Tantangan Pembuatan Laporan

Laporan harus benar dan jelas dalam menjelaskan dari proses,fitur maupun hasil.

1. **Cara Mengatasi Tantang Pekerjaan Proyek**
2. Cara Mengatasi Tantangan Proses Produksi

Harus lebih banyak bahasa pemrogramman yang di kuasai

1. Cara Mengatasi Tantangan Pemasaran

Mempromosikan Product tersebut kepada banyak konsumen

1. Cara Mengatasi Tantangan Peluang di Masa Depan

-Lebih dalam dan banyak memahami tentang bahasa pemrograman

-Dapat bersain dengan perkembangan teknology

1. Cara Mengatasi Tantangan Pembuatan Laporan

Mencari referensi dari sumber tertentu ,dan melakukan bimbingan dengan guru pembimbing

1. **Pengalaman Terhadap Kegiatan, Pembimbing, dan IDUKA**
2. Pengalaman Terhadap Kegiatan

Menjadi lebih memahami dan mendalami cara membuat website.

1. Pengalaman Terhadap Pembimbing

Mendapatkan informasi lebih lanjut tentang pembuatan situs web, laporan, dan sistem informasi.

1. Pengalaman Terhadap IDUKA

Memberikan gambaran umum tentang perusahaan Perangkat Lunak

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

1. Pembangunan media berbasis website ini memudahkan bagi pengakses

website baik itu konsumen maupun user umum untuk memperoleh

informasi yang ditawarkan oleh SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo, serta

fasilitas kemudahan yang diberikan kepada konsumen dalam melakukan

Pendaftaran secara online

2. Aplikasi website yang telah dibangun ini berhasil menampilkan berapa

info seperti profil, jurusan, guru, fasilitas, download, agenda, berita, serta

kotak saran yang ditujukan kepada pengakses website

1. **Saran Yang Membangun**
2. Saran untuk Kegiatan
3. Saran untuk Sekolah

Alangkah Baiknya Siswa atau Siswi yang akan ditugaskan ke perusahaan atau di berikan tugas PJBL dibekali dengan materi dan pemahaman terlebih dahulu, Sehingga siswa merasa siap baik secara fisik maupun mentalnya.

1. Saran untuk Pembimbing
2. Saran untuk Adik Kelas

Untuk Adik Kelas, saya berharap untuk mempelajari materi dengan serius sejak awal sekolah atau kelas 10, karena kegiatan PJBL merupakan kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan siswa atau siswa menghasilkan produk dari materi yang disampaikan. guru

**DAFTAR PUSTAKA**

Diisi daftar referensi yang memuat identitas buku atau referensi yang digunakan

**LAMPIRAN**

1. Surat Permohonan PjBL
2. Bukti Diterima di IDUKA
3. Fotokopi Lembar Bimbingan
4. Foto Proses Pekerjaan Proyek
5. Foto di Depan Kantor IDUKA
6. Produk Barang/Jasa yang dihasilkan
7. Foto Bersama Konsumen yang telah membeli/menggunakan