

**LAPORAN PRAKTIKUM
PEMROGRAMAN WEB DAN PERANGKAT BERGERAK**

**PERANCANGAN SISTEM DAN PEMBUATAN
APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH**



Disusun Oleh :

**Nama : FEBIANA AYU RACHMWATI
NIS : 77231
Kelas : XII RPL A**

**PROGRAM KEAHLIAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SMK NEGERI 2 KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTIKUM PERANCANGAN SISTEM DAN PEMBUATAN APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH

Laporan Praktikum ini disusun sebagai tugas mata pelajaran Pemrograman Web
Dan Perangkat Bergerak

Karanganyar, 15 November 2022

Guru Mata Pelajaran

Penulis

Dwi Nuryani, S.Kom
NIP. 19820809 201101 2 013

Febiana Ayu Rachmawati
NIS. 7721

Mengetahui
Ketua Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak

Budi Sulistiyo, S.Kom, M.Kom
NIP. 19830921 201001 1 018

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Panyayang, dengan ini kami panjatkan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan perancangan sistem dan pembuatan program aplikasi beserta laporannya.

Adapun Laporan Praktikum “ **PERANCANGAN SISTEM DAN PEMBUATAN APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH**” beserta laporannya ini telah kami usahakan semaksimal mungkin dan tentunya dengan bantuan dari banyak pihak, sehingga dapat memperlancar proses pembuatan laporan ini. Oleh sebab itu, kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam menyelesaikan perancangan sistem dan pembuatan aplikasi ini, yaitu:

1. Bapak Budi Sulistiyo, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak SMK Negeri 2 Karanganyar yang telah memberikan arahan dan memberikan berbagai fasilitas.
2. Ibu Dwi Nuryani, S.Kom selaku Guru Mata Pelajaran Pemrograman Web Dan Perangkat Bergerak SMK Negeri 2 Karanganyar yang telah memberikan bimbingan dalam pembuatan aplikasi ini.
3. Rekan-rekan kelas XIIRPL A B C SMK Negeri 2 Karanganyar yang telah memotivasi penulis dalam pembuatan perancangan sistem dan program aplikasi.

Pada akhirnya penulis menyadari media pembelajaran ini jauh dari sempurna, maka saran dan masukan yang membangun senantiasa penulis harapkan.

Karanganyar, 15 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Dasar Teori	5
Alat Dan Bahan	16
Langkah Praktikum.....	16
Hasil Praktikum	34
Kesimpulan.....	45

I. Dasar Teori

Pengertian Sistem menurut pakar

✓ Menurut Raymond Mc Leod, Jr (2004) “ *sistem adalah elemen – elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan.* Suatu organisasi seperti perusahaan atau satu area fungsional cocok dengan definisi ini ”

✓ Menurut Jogiyanto. H. M (2005) “ *sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu* ”.

Pengertian informasi menurut pakar:

✓ Informasi adalah data yang telah diproses atau data yang memiliki arti. Informasi sesungguhnya berasal dari data yang kemudian diproses sehingga data tersebut memiliki arti bagi pemakianya. (Raymond Mc. Leod, Jr, 2004)

✓ Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Jogiyanto, H. M., 2005).

Pengertian Desain Sistem

Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem adalah desain sistem. “*Menurut John Burch dan Gary Grudnitski dalam bukunya Jogiyanto. H. M, (2005), bahwa Desain Sistem adalah berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen*

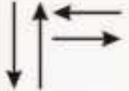







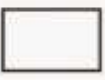







yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

Tujuan dari desain sistem ini adalah memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta memberikan gambaran yang jelas dan lengkap kepada pemrograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat.

Alat –alat bantu dalam Perancangan Sistem/Desain Sistem

1. Bagan Alir (flowchart)

Merupakan bagan yang menunjukkan alir (flow) prosedur sistem secara logika. Bagan Alir digunakan pertama untuk alat bantu komunikasi dan dokumentasi. Simbol-simbol bagan alir yang digunakan adalah sebagai berikut:

	Flow Direction symbol Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.		Simbol Manual Input Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
	Terminator Symbol Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan		Simbol Preparation Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.		Simbol Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.		Simbol Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	Processing Symbol Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer		Simbol disk and On-line Storage Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	Simbol Manual Operation Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer		Simbol magnetik tape Unit Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik.
	Simbol Decision Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.		Simbol Punch Card Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	Simbol Input-Output Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya		Simbol Dokumen Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

Perbedaan DFD dan Flowchart

- DFD menunjukkan alur data di suatu sistem sedangkan flowchart sistem menjelaskan alur kerja atau prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem.
- DFD prosesnya dapat dilakukan serentak atau paralel sedangkan flowchart alur datanya harus urut.
- DFD tidak ada looping sedangkan flowchart ada looping.
- DFD tidak ada proses perhitungan sedangkan flowchart ada proses perhitungan.

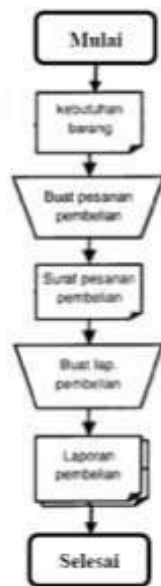
Pedoman Pembuatan Flowchart

- ✓ Flowchart digambarkan dari halaman atas ke bawah dan kiri ke kanan.
- ✓ Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya.
- ✓ Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas.
- ✓ Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja.
- ✓ Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar.
- ✓ Lingkup dan range dari aktifitas yang sedang digambarkan tidak perlu digambarkan pada flowchart yang sama. Simbol konektor harus digunakan percabangannya tidak berkaitan dengan sistem.
- ✓ Gunakan simbol-simbol flowchart yang standar.
- ✓ Flowchart Sistem (System Flowchart)

Jenis-jenis flowchart:

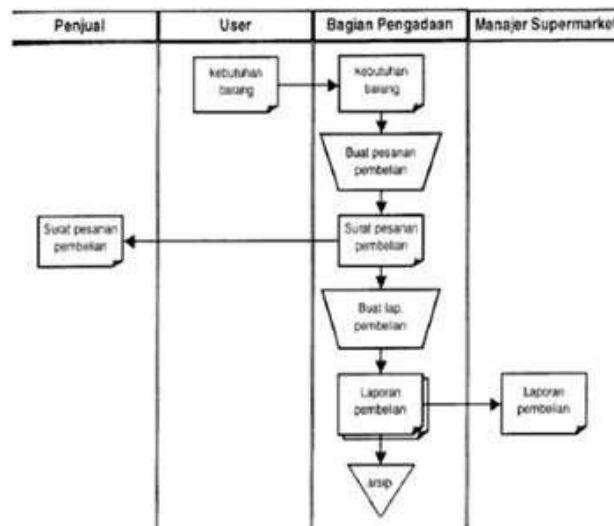
a) Bagan alir sistem (systems flowchart)

Merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Dengan kata lain, flowchart ini merupakan dekripsi secara grafik dari urutan prosedur-prosedur yang membentuk suatu sistem. Contoh:



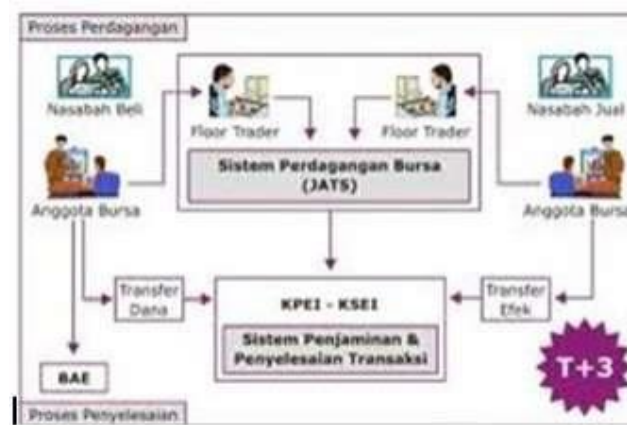
b) Bagan alir dokumen (document flowchart)

Disebut juga bagan alir formulir (form flowchart) atau paperwork flowchart merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusanya. Contoh:



c) Bagan alir skematik (schematic flowchart)

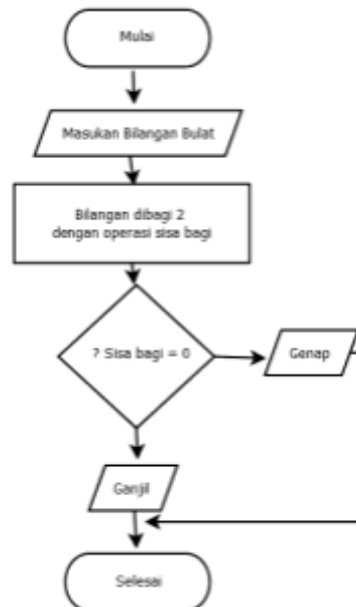
Merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem. Perbedaannya adalah, bagan alir skematik selain menggunakan simbol-simbol bagan alir sistem, juga menggunakan gambar-gambar komputer dan peralatan lainnya yang digunakan. maksud penggunaan gambar-gambar ini adalah untuk memudahkan komunikasi kepada orang yang kurang paham dengan simbol-simbol bagan alir. Penggunaan gambar-gambar ini memudahkan untuk dipahami, tetapi sulit dan lama menggambarinya. Contoh:



d) Bagan alir program (program flowchart)

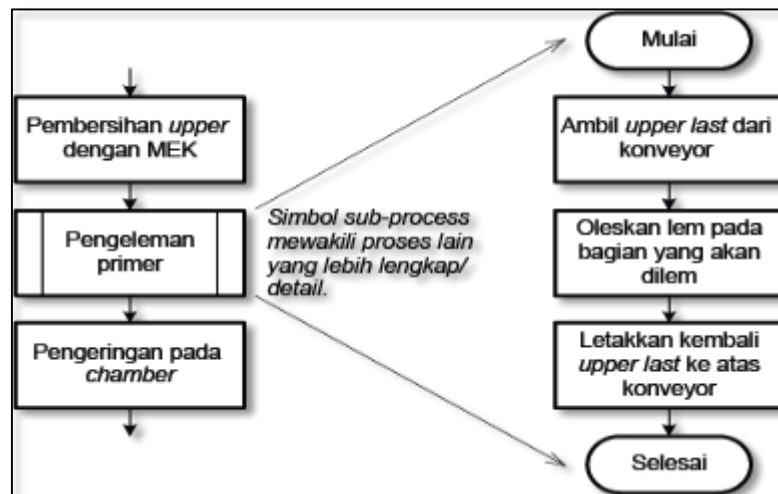
Merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. Bagan alir program dibuat dari derivikasi bagan alir sistem. Bagan alir program dapat terdiri dari dua macam, yaitu bagan alir logika program (*program logic flowchart*) dan bagan alir program komputer terinci (*detailed computer program flowchart*). Bagan alir logika program digunakan untuk menggambarkan tiap-tiap langkah di dalam

program komputer secara logika. Bagan alir logika program ini dipersiapkan oleh analis sistem. Contoh:



e) Bagan alir proses (*process flowchart*)

Merupakan teknik penggambaran rekayasa industrial yang memecah dan menganalisis langkah-langkah selanjutnya dalam suatu prosedur atau sistem. Flowchart proses digunakan oleh perekayasa industrial dalam mempelajari dan mengembangkan proses-proses manufacturing. Dalam analisis sistem, flowchart ini digunakan secara efektif untuk menelusuri alur suatu laporan atau form. Contoh:



2. Dekomposisi

Merupakan grafik yang dapat dipecah menjadi beberapa bagian yang terkecil sehingga mudah dipelajari, dekomposisi mempunyai 4 bagian yaitu :

- 1) Memecahkan masalah-masalah yang besar ke bagian-bagian yang bisa dipecahkan.
- 2) Untuk membantu testing program
- 3) Untuk membantu penggambaran flow
- 4) Untuk membantu di dalam melacak proses terkecil sampai tertinggi

3. Context Diagram

Diagram context adalah diagram tingkat atas, merupakan diagram yang paling tidak detail dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan keluar sistem dan ke dalam dan keluar entitas-entitas external.

Contoh diagram konteks:

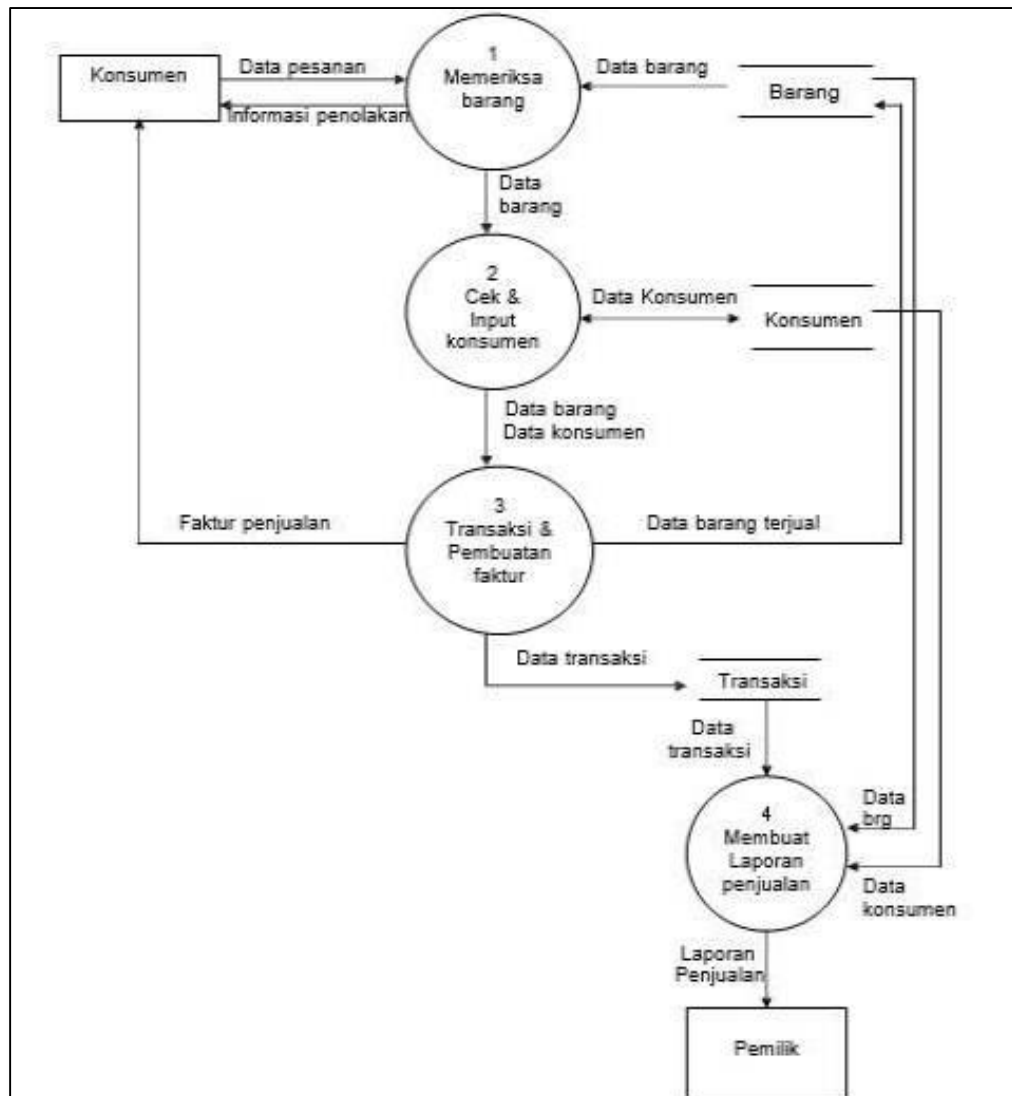


4. Data Flow Diagram (DFD)

DFD sering digunakan untuk menggambarkan sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Beberapa simbol yang digunakan di DFD untuk maksud mewakili yaitu :

Simbol	Keterangan
External entity 	Eksternal Entity (kesatuan luar) atau boundary (batas sistem)
Proses 	Simbol ini digunakan untuk Proses pengolahan atau transformasi data.
Data flow 	Simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan.
Data store 	Data Store (simpanan data)

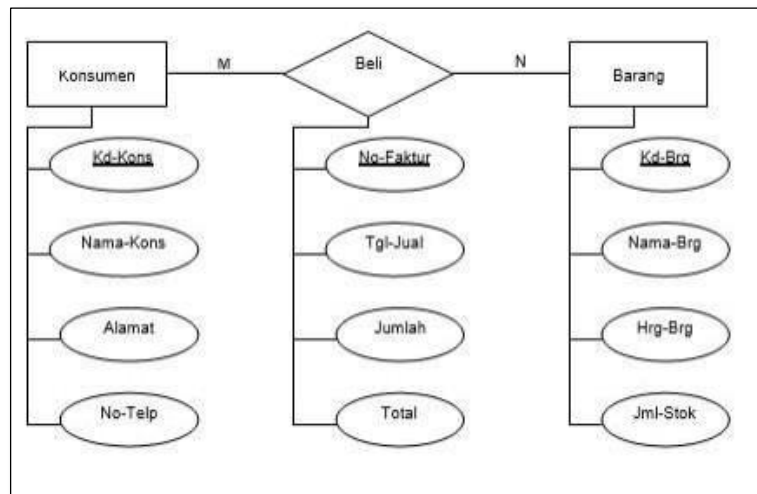
Contoh diagram level 1:



5. Perancangan Database

Dalam perancangan database dapat digunakan digunakan Entity Relationship Diagram (ERD), Normalisasi, Relationship Tabel, Data Dictionary (Kamus Data), Struktur File Database

Contoh ERD:



Contoh struktur tabel:

Tabel Konsumen

No	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	kd_kons	Varchar	5	Kode Konsumen
2	Nama_Kons	Varchar	55	Nama Konsumen
3	Alamat	Varchar	77	Alamat KONsumen

6. Desain Input Output

a. Desain Input

Masukan sistem harus dirancang secara rinci mulai perangkat yang akan digunakan sampai dengan desain yang digunakan karena jika desain masukan kurang lengkap maka akan berdampak informasi yang dihasilkan data yang disimpan atau informasi yang dihasilkan juga tidak

sesuai dengan kebutuhan sistem.

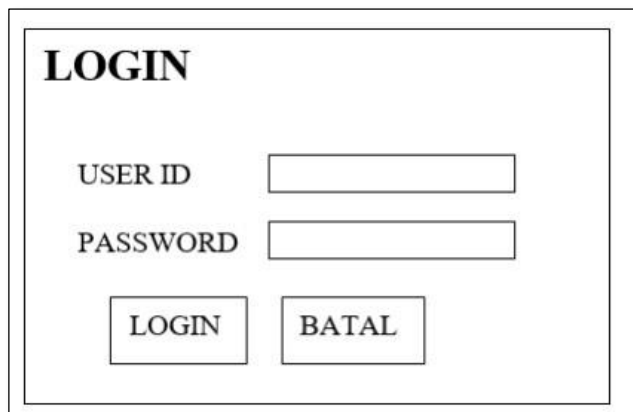
Tujuan dari desain input adalah :

- 1) Untuk mengefektifkan biaya pemasukan.
- 2) Untuk mencapai keakuratan system yang tinggi.
- 3) Menjamin pemasukkan data yang dapat diterima dan dimengerti oleh pemakai.

Dalam mendesain input ada beberapa tipe input yaitu :

- 1) Eksternal : Pemasukan data berasal dari luar organisasi
- 2) Internal : Pemasukkan data berasal dari dalam organisasi

Contoh desain input login admin:



The image shows a login form with a title 'LOGIN' in bold. Below the title, there are two input fields: 'USER ID' and 'PASSWORD'. Each field has a corresponding text label to its left. At the bottom of the form, there are two buttons: 'LOGIN' and 'BATAL'.

b. Desain Output

Desain output keluaran merupakan hasil yang tidak diabaikan karena keluaran yang dihasilkan harus memuadahkan bagian setiap unsur manusia yang memerlukan :

- 1) Eksternal : Pemasukan data berasal dari luar organisasi
- 2) Internal : Pemasukkan data berasal dari dalam organisasi

Contoh desain output:

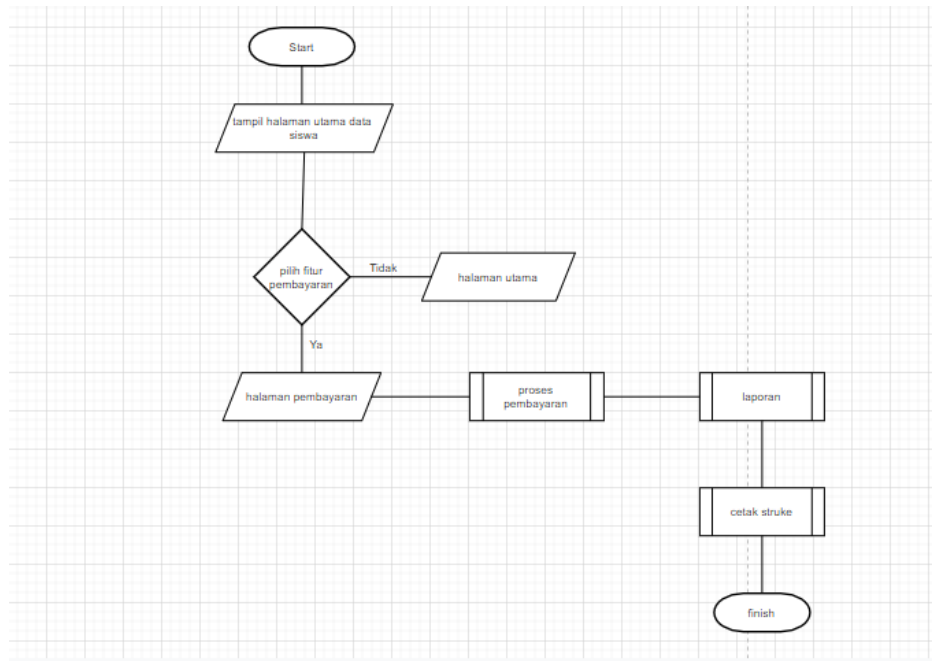
☐ Semua
☐ Per Tanggal ▾
☐ Per Bulan ▾
☐ Per Tahun
☐ Per Periode ▾ s/d ▾

II. Alat dan Bahan

- Laptop/PC
- Web Editor: VS Code
- Web Server(Apache) dan database Server(Mysql) dalam XAMPP
- Aplikasi untuk menggambar rancangan sistem: Draw.io
- Gambar-gambar pendukung untuk tampilan halaman web

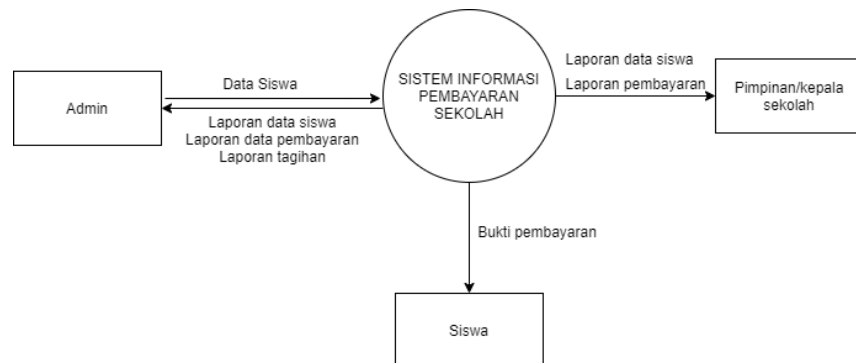
III. Langkah Praktikum

1. Buat Rancangan Sistem
 - a) Flowchart
 - Flowchart sistem yang berjalan:

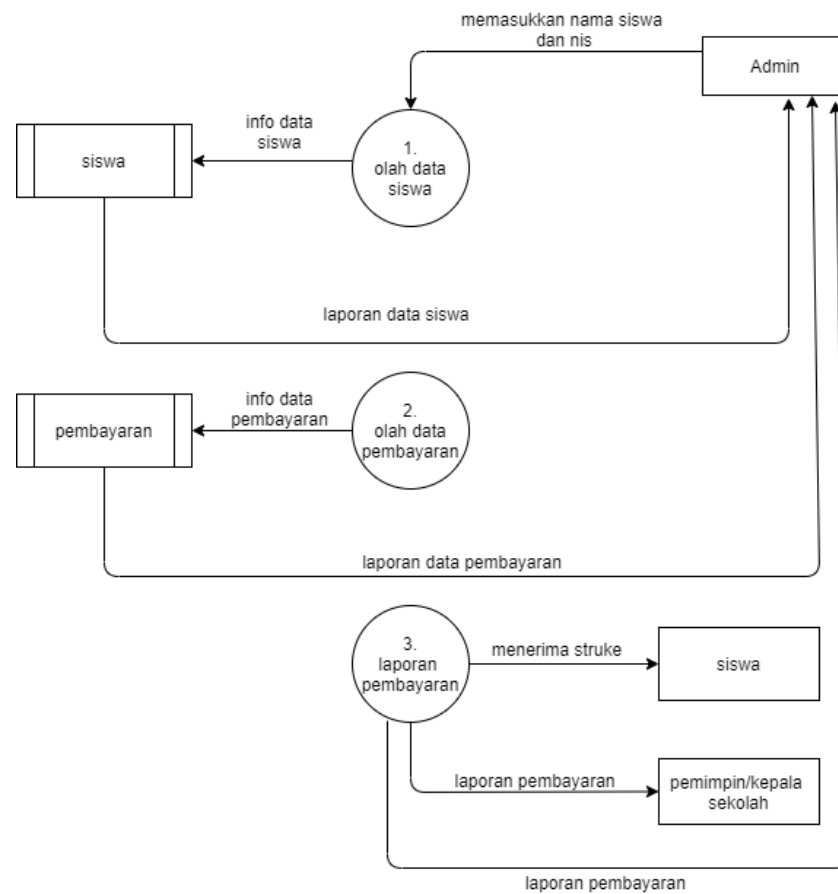


b) Data Flow Diagram

▪ Level Konteks



▪ Level 1



c) Rancangan Basis Data:

▪ Tabel tb_login:

Field	Type
Id	int (11)
username	Varchar(100)
password	Varchar(100)
nama	Varchar (100)

- Tabel siswa:

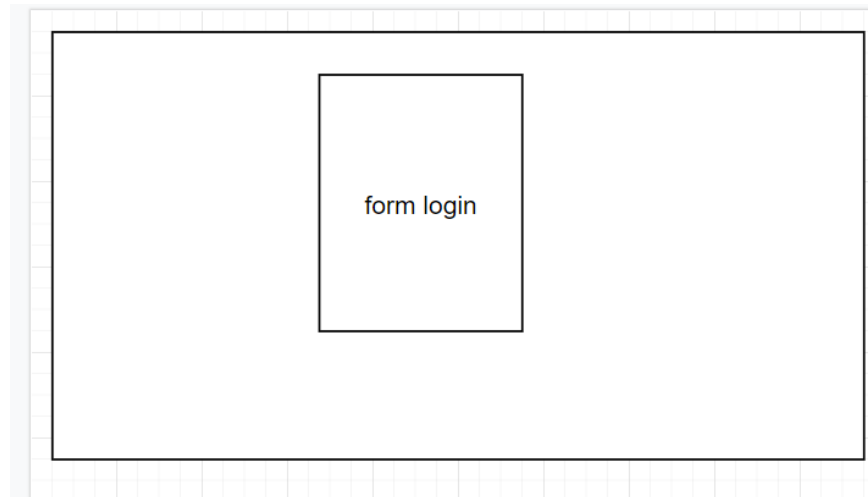
Field	Type
nis	Int(11)
nama	text
kelas	text

- Tabel pembayaran:

Field	Type
Id_pembayaran	Int (11)
Nis	Int (11)
Nama	Varchar (100)
Kelas	Varchar (100)
Nominal	Text
Jenis_pembayaran	Varchar (100)
Semester	Varchar (100)
Diskripsi	Varchar (100)
Tanggal	Date

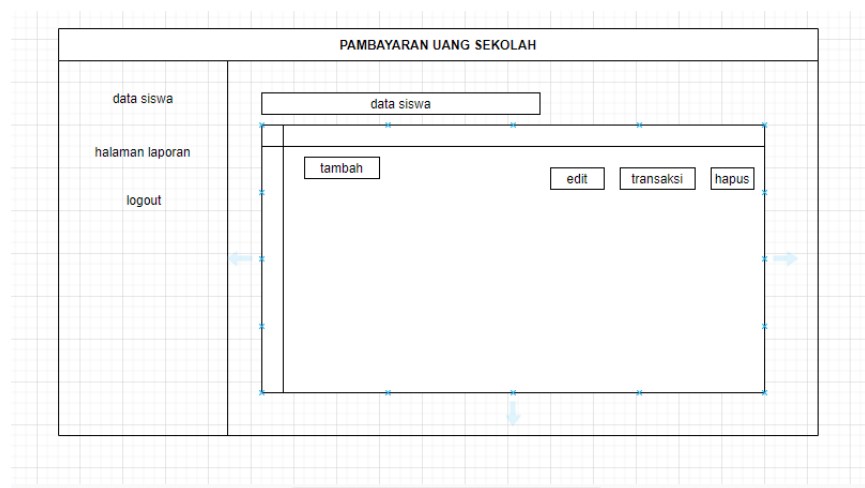
d) Rancangan User Interface:

▪ Halaman login:

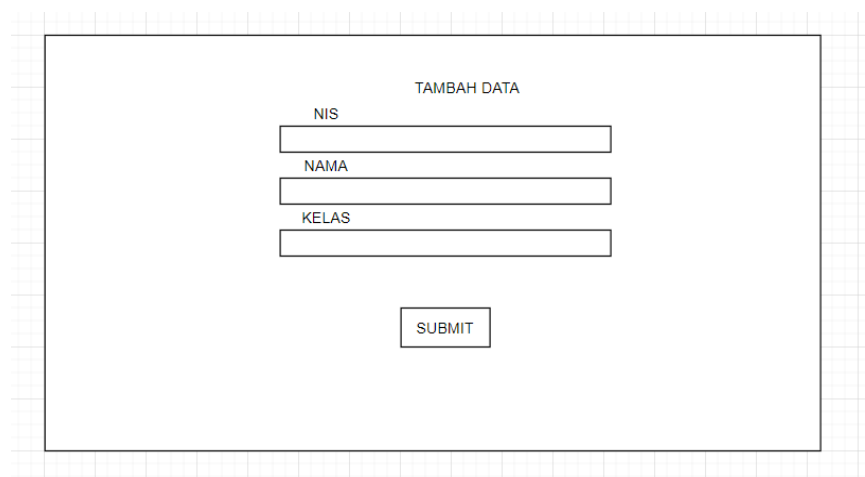


A wireframe of a login page. It consists of a large outer rectangle representing the page. Inside this rectangle, centered, is a smaller rectangle labeled "form login".

▪ Halaman admin:



A wireframe of an admin page titled "PAMBAYARAN UANG SEKOLAH". On the left side, there is a vertical sidebar containing the links "data siswa", "halaman laporan", and "logout". The main content area on the right contains a header "data siswa" above a large table. The table has a "tambah" button at the top left and "edit", "transaksi", and "hapus" buttons at the top right. Blue arrows indicate the layout structure.

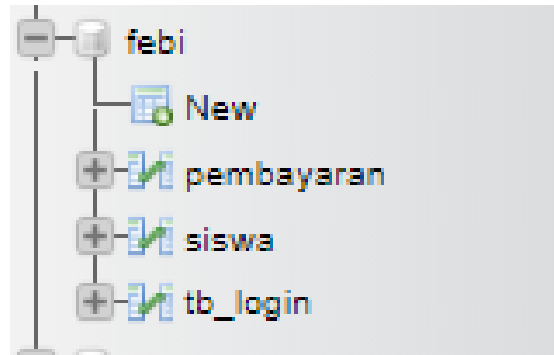


A wireframe of a form titled "TAMBAH DATA". It contains three input fields labeled "NIS", "NAMA", and "KELAS" stacked vertically. Below these fields is a "SUBMIT" button.

TRANSAKSI	
NIS	<input type="text"/>
NAMA	<input type="text"/>
KELAS	<input type="text"/>
NOMINAL	<input type="text"/>
JENIS PEMBAYARAN	<input type="text"/>
SEMESTER	<input type="text"/>
DISKRIPSI	<input type="text"/>
TUNGGAL	<input type="text"/>
<input type="button" value="SUBMIT"/>	

PAMBAYARAN UANG SEKOLAH	
halaman transaksi	<input type="text" value="halaman laporan"/>
halaman laporan	<div>laporan</div>
logout	

2. Buat database dengan nama **febi**, dan buat tabel-tabel dengan struktur seperti gambar berikut:



Server: 127.0.0.1 > Database: febi > Table: tb_login

Table structure

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	username	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	password	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Check all With selected: Browse Change Drop Primary Unique Index Spatial Fulltext

Print Propose table structure Track table Move columns Normalize

Server: 127.0.0.1 > Database: febi > Table: siswa

Table structure

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	nis	int(11)			No	None			Change Drop More
2	nama	text	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	kelas	text	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Check all With selected: Browse Change Drop Primary Unique Index Spatial Fulltext

Server: 127.0.0.1 > Database: febi > Table: pembayaran

Table structure

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_pembayaran	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nis	int(11)			No	None			Change Drop More
3	nama	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	nominal	text	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	jenis_pembayaran	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
6	semester	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	diskripsi	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
8	tanggal	date			No	None			Change Drop More
9	kelas	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Check all With selected: Browse Change Drop Primary Unique Index Spatial Fulltext Add t


```

admin > cek_login.php
1  <?php
2  // mengaktifkan session php
3  session_start();
4
5  // menghubungkan dengan koneksi
6  include 'koneksi.php';
7
8  // menangkap data yang dikirim dari form
9  $username = $_POST['username'];
10 $password = $_POST['password'];
11
12 // menyeleksi data admin dengan username dan password yang sesuai
13 $data = mysqli_query($koneksi,"select * from tb_login where username='$username' and password='$password'");
14
15 // menghitung jumlah data yang ditemukan
16 $cek = mysqli_num_rows($data);
17
18 if($cek > 0){
19     $_SESSION['username'] = $username;
20     $_SESSION['status'] = "sudah";
21     header("location:../admin/siswa/index.php");
22 }else{
23     header("location:../admin/index.php?pesan=gagal");
24 }
25 ?>

```

7. Buat folder dengan nama siswa untuk membuat CRUD
8. Copy kan css dan js dari folder siswa login ke folder siswa crud
9. Buat file bernama config.php

```

min > siswa > config.php
1  <?php
2  $host="localhost";
3  $name="root";
4  $pass="";
5  $db="febi";
6  $mysqli = mysqli_connect($host, $name, $pass, $db);
7  if(!$mysqli){//cek koneksi
8      die("koneksi gagal");
9  }
10 ?>
11

```

10. Buat file table.php


```

<div class="sb-sidenav-menu-heading">Addons</div>
<a class="nav-link" href="charts.html">
<div class="sb-nav-link-icon"><i class="fas fa-chart-area"></i></div>
Charts
</a>
<a class="nav-link" href="tables.html">
<div class="sb-nav-link-icon"><i class="fas fa-table"></i></div>
Tables
</a>
</div>
</div>
<div class="sb-sidenav-footer">
<div class="small">logged in as:</div>
Start Bootstrap
</div>
</nav>
<div id="layoutSidenav_content">
<main>
<div class="container-fluid px-4">
<h1 class="mt-4">DATA SISWA</h1>
<!-- col class="breadcrumb mb-4">5
<i class="breadcrumb-item active">data siswa</i>
</ol> -->
<div class="card mb-4">
<div class="card-header">
<i class="fas fa-table me-1"></i>
Data Table siswa
</div>
<div class="card-body">
<?php if(isset($_SESSION['success']) && $_SESSION['success'] != ""){?>
<div class="alert alert-primary" role="alert">
<strong>Berhasil</strong> menambahkan data
</div>
<?php
}
$_SESSION['success']='';
?>
<table id="datatablesSimple">
<thead>
<tr bgcolor="#D0A800">
<th>NIS</th>
<th>Nama</th>
<th>Kelas</th>
<th>Aksi</th>
</tr>
<tr>
<th colspan="4">
<?php $i=1;?>
<tbody>
<?php
while ($siswa_data = mysqli_fetch_array($result)) {
echo "<tr>";
echo "<td>". $siswa_data['nis'] . "</td>";
echo "<td>". $siswa_data['nama'] . "</td>";
echo "<td>". $siswa_data['kelas'] . "</td>";
echo "<td align='center'><a href='edit.php?nis=$siswa_data[nis]' class='btn btn-warning btn-sm'>Edit</a> |
<a href='pembayaran.php?nis=$siswa_data[nis]' class='btn btn-success btn-sm'>Pembayaran</a> |
<a href='delete.php?nis=$siswa_data[nis]' class='btn btn-danger btn-sm'>Hapus</a></td></tr>";
}
?>
<a href="add.php"><button type="button" class="btn btn-primary float-right" data-bs-toggle="modal" data-bs-target="#exampleModal">
Tambah Data
</button></a></tr>
</tbody>
</table>
</div>

```

11. Buat file add.php untuk mempermudah user menambahkan data di table tersebut

```

if(isset($_POST['simpan'])) {
    $nis = $_POST['nis'];
    $nama = $_POST['nama'];
    $kelas = $_POST['kelas'];
    include_once('config.php');
    $result = mysqli_query($koneksi, "INSERT INTO siswa(nis,nama,kelas) VALUES('$nis','$nama','$kelas')");
    $_SESSION['success'] = 'Berhasil menambahkan data';
    header("location:index.php");
}
<doctype html>
<html lang="en">
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<title>Tambah Siswa</title>
<link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.2.2/dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet" integrity="sha384-Zen87U5H5R9a15L5x2645jZ085f8ZD30Kf3v2eL5x1R5v8Y4b1W1R1" crossorigin="anonymous">
</head>
<body>
<center><div>Tambah Data Siswa</div></center>
<div class="content">
<div class="row justify-content-center">
<div class="col-xl-5">
<form class="js-validation-material" action="add.php" method="POST" enctype="multipart/form-data">
<div class="form-group" style="padding: 10px 0">
<div class="form-material">
<label for="nis" class="form-label">NIS</label>
<input type="text" id="nis" name="nis" class="form-control" required>
</div>
<div class="form-group" style="padding: 10px 0">
<div class="form-material">
<label for="nama" class="form-label">Nama</label>
<input type="text" id="nama" name="nama" class="form-control" required>
</div>
<div class="form-group" style="padding: 10px 0">
<div class="form-material">
<label for="distripisi" class="form-label">distripisi</label>
<select class="form-select" id="distripisi" name="distripisi" required>
<option value="">--Pilih--</option>
<option value="7">VII A</option>
<option value="7B">VII B</option>
<option value="7C">VII C</option>
<option value="8A">VIII A</option>
<option value="8B">VIII B</option>
<option value="8C">VIII C</option>
<option value="9A">IX A</option>
<option value="9B">IX B</option>
</select>
</div>
<div class="form-group" style="padding: 10px 0">
<div class="form-material">
<label for="kelas" class="form-label">Kelas</label>
<input type="text" id="kelas" name="kelas" class="form-control" required>
</div>
</div>
<div class="text-center">
<button type="submit" id="simpan" name="simpan" class="btn btn-primary" style="border: 0.5rem">Simpan</button>
<a href="index.php" id="btn-back" class="btn btn-danger" style="border-radius: 0.5rem">Kembali</a>
</div>

```

Acti
Go to

12. Buat file edit.php untuk mempermudah user dalam mengedit data di table tersebut

Activate
Go to Sett

 delete - Notepad

a. unduh fpdf lalu simpan di folder print

Name	Date modified	Type	Size
doc	01/11/2022 10:30	File folder	
font	01/11/2022 10:30	File folder	
makefont	01/11/2022 10:30	File folder	
tutorial	01/11/2022 10:30	File folder	
changelog	28/08/2021 11:28	Microsoft Edge H...	10 KB
FAQ	18/04/2021 12:06	Microsoft Edge H...	12 KB
fpdf	19/07/2008 15:04	Cascading Style S...	2 KB
fpdf	28/08/2021 11:03	PHP Source File	50 KB
install	18/06/2011 14:47	Text Document	1 KB
laporan	01/11/2022 10:57	PHP Source File	2 KB
license	03/08/2008 10:52	Text Document	1 KB
README	18/03/2021 16:11	Markdown Source...	1 KB

b. Script laporan.php

```
<?php
//menyertakan file fpdf, file fpdf.php di dalam folder FPDF yang diekstrak
include "fpdf.php";

//membuat objek baru bernama pdf dari class FPDF
//dan melakukan setting kertas 1 : landscape, A5 : ukuran kertas
$pdf = new FPDF('l','mm','A5');
// membuat halaman baru
$pdf->AddPage();
// menyetel font yang digunakan, font yang digunakan adalah arial, bold dengan ukuran 16
$pdf->SetFont('Arial','B',16);
// judul
$pdf->Cell(190,7,'Laporan Penjualan SERAGAM',0,1,'C');
$pdf->SetFont('Arial','B',12);
$pdf->Cell(190,7,'List Penjualan',0,1,'C');

// Memberikan space kebawah agar tidak terlalu rapat
$pdf->Cell(10,7,'',0,1);

$pdf->SetFont('Arial','B',10);
$pdf->Cell(25,6,'nis',1,0);
$pdf->Cell(35,6,'nama',1,0);
$pdf->Cell(25,6,'alamat',1,0);
$pdf->Cell(25,6,'nominal',1,0);
$pdf->Cell(25,6,'diskripsi',1,0);
$pdf->Cell(25,6,'tanggal',1,0);
$pdf->Cell(25,6,'kelas',1,0);

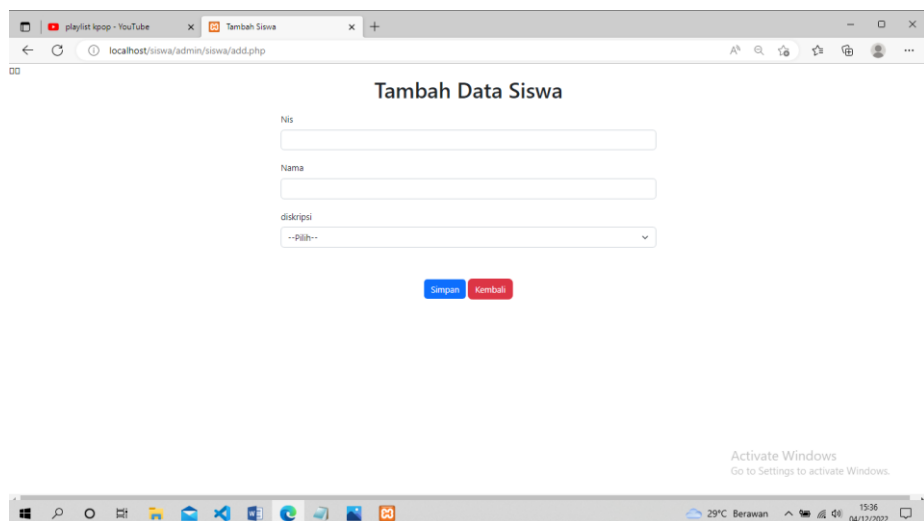
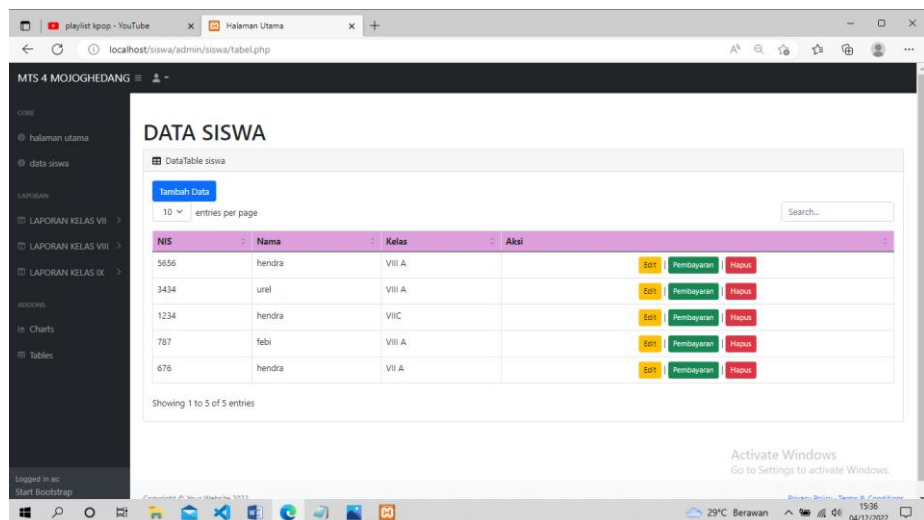
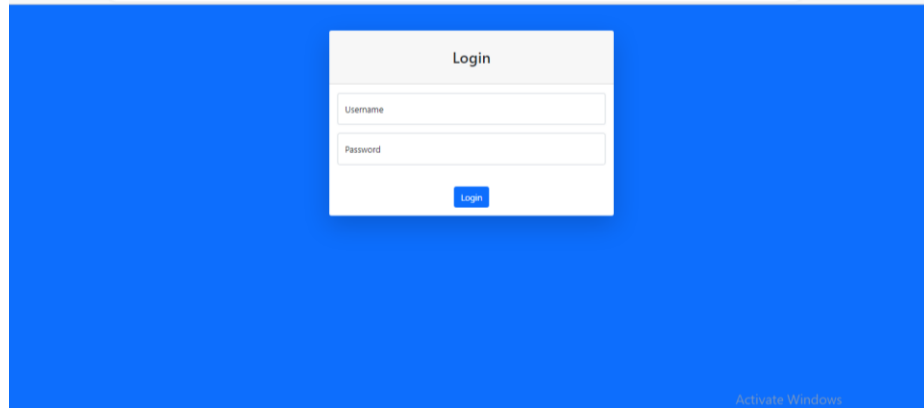
$pdf->SetFont('Arial','',10);

//koneksi ke database
$mysqli = new mysqli("localhost","root","","febi");
$no = 1;
$stampil = mysqli_query($mysqli, "select * from pembayaran");
while ($hasil = mysqli_fetch_array($stampil)){
    $pdf->Cell(25,6,$hasil['nis'],1,1);
    $pdf->Cell(35,6,$hasil['nama'],1,0);
    $pdf->Cell(25,6,$hasil['alamat'],1,0);
    $pdf->Cell(25,6,$hasil['nominal'],1,0);
    $pdf->Cell(25,6,$hasil['diskripsi'],1,0);
    $pdf->Cell(25,6,$hasil['tanggal'],1,0);
    $pdf->Cell(25,6,$hasil['kelas'],1,0);
}

$pdf->Output();
?>
```

IV. Hasil Praktikum

1. Output halaman utama:



EDIT Data Siswa

nis
5656

nama
hendra

kelas
VIII

[Simpan](#) [Kembali](#)



PEMBAYARAN

nis
5656

nama
hendra

kelas
VIII A

nominal

Jenis Pembayaran
--Pilih--

semester
--Pilih--

diskripsi
--Pilih--

tanggal
dd/mm/yyyy

[Kirim](#)

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

V. Kesimpulan

Pada praktikum ini diperoleh beberapa kesimpulan:

1. Dapat membuat desain sistem dengan beberapa alat bantu berupa Flowchart system, DFD, rancangan basis data, rancangan user interface sehingga memudahkan dalam pembuatan aplikasi.
2. Pembuatan aplikasi persediaan barang menggunakan Codeigniter kali ini menghasilkan fitur pemesanan barang secara online oleh outlet-outlet dan bebera diantaranya laporan data barang, laporan barang masuk, laporan barang masuk.
3. Library fpdf lebih memudahkan dalam pembuatan laporan sehingga menghasilkan format laporan sesuai yang dibutuhkan