

LAPORAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEKOLAH MIN KOTA BLITAR
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

Oleh

CHERYL RIO KURNIA P	(21104410012)
HARDIANTI RAMLI	(21104410021)
MAHENDRA	(21104410039)



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM BALITAR

2024

LAPORAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI SEKOLAH MIN KOTA BLITAR
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

Oleh

CHERYL RIO KURNIA P	(21104410012)
HARDIANTI RAMLI	(21104410021)
MAHENDRA	(21104410039)



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM BALITAR

2024

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Min Kota Blitar Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel

Oleh :

Cheryl Rio Kurnia P (21104410012)

Hardianti Ramli (21104410021)

Mahendra (21104410028)

Blitar,

Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan

MOHAMMAD FARIED RAHMAT,

S.S.T.,M.Tr.T

NIDN 071070491

M. NUR RAFLIA, S.Kom

NIP -

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

SAIFUL NUR BUDIMAN S.Kom., M.Kom

NIDN 0710028805

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat	3
BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN	4
2.1 Profil Instansi PKL	4
2.2 Struktur Organisasi Instansi PKL	4
2.3 Tujuan dan Fungsi.....	5
2.4 Landasan Teori.....	5
2.4.1. Praktek Kerja Lapangan	5
2.4.2. Website	7
2.4.3. Figma.....	7
2.4.4. Framework.....	8
2.4.5. Laravel.....	8
2.4.6. PHP	9
2.4.7. MySQL	9
2.4.8. Javascript	10
2.4.9. Tailwind CSS.....	10
2.4.10. XAMPP	11
2.4.11. VSCode.....	11
2.4.12. ERD	11
2.4.13. DFD	14
2.4.14. Flowcart.....	15
BAB III KEGIATAN PKL	18
3.1 Waktu dan Tempat PKL	18
3.2 Kegiatan Harian PKL.....	18
3.2.1 Cheryl Rio Kurnia	18
3.2.2 Hardianti Ramli	20
3.2.3 Mahendra	22
3.3 Uraian Kegiatan PKL.....	24
BAB IV HASIL KEGIATAN PKL.....	26

4.1	Kebutuhan User	26
4.2	Desain Perancangan	27
4.2.1	Desain Halaman Home	27
4.2.2	Desain Halaman Profil.....	28
4.2.3	Desain Halaman Personal	28
4.2.4	Desain Halaman Berita	29
4.2.5	Desain Halaman Login	30
4.2.6	Desain Halaman Dashboard Admin	30
4.2.7	Desain Halaman Data Administrator	31
4.2.8	Design Halaman Tambah dan Ubah Administrator	31
4.2.9	Design Halaman Guru	32
4.2.10	Design Halaman Guru Tambah dan Ubah	32
4.2.11	Design Halaman Artikel Admin	33
4.2.12	Design Halaman Artikel Admin Tambah dan Ubah	34
4.2.13	Design Halaman Pengumuman Admin.....	34
4.2.14	Design Halaman Pengumuman Admin Tambah dan Ubah	35
4.2.15	Design Halaman Dashboard Writer.....	35
4.2.16	Design Halaman Artikel Writer	36
4.2.17	Design Halaman Artikel Writer Tambah dan Ubah.....	37
4.2.18	Design Halaman Pengumuman Writer	37
4.2.19	Design Halaman Pengumuman Writer Tambah dan Ubah	38
4.3	ERD (Entity Relationship Diagram).....	39
4.4	Use Case Diagram atau Data Flow Diagram (DFD)	39
4.5	Flow Chart User.....	40
4.6	Flowchart Admin	41
4.7	Hasil Perancangan Aplikasi	44
4.5.1.	Halaman Home	44
4.5.2.	Halaman Profil.....	45
4.5.3.	Halaman Personal	45
4.5.4.	Halaman Berita	46
4.5.5.	Halaman Login	47
4.5.6.	Halaman Dashboard Admin	47
4.5.7.	Halaman Data Administrator	48
4.5.8.	Halaman Data Guru	50

4.5.9.	Halaman Data Artikel Admin	51
4.5.10.	Halaman Data Pengumuman	53
4.5.11.	Halaman Dashboard Writer	54
4.5.12.	Halaman Data Artikel Writer.....	55
4.5.13.	Halaman Data Pengumuman	56
4.8	Uji Coba Sistem	58
BAB V PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN		64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Hasil Observasi.....	26
Gambar 4.2 Desain Halaman Home	27
Gambar 4.3 Desain Halaman Profil.....	28
Gambar 4.4 Desain Halaman Personal	28
Gambar 4.5 Desain Halaman Berita	29
Gambar 4.6 Desain Halaman Login	30
Gambar 4.7 Desain Halaman Dashboard Admin	30
Gambar 4.8 Desain Halaman Data Administrator	31
Gambar 4.9 Desain Halaman Tambah dan Ubah Administrator	31
Gambar 4.10 Desain Halaman Guru.....	32
Gambar 4.11 Desain Halaman Guru Tambah dan Ubah	32
Gambar 4.12 Desain Halaman Artikel Admin.....	33
Gambar 4.13 Desain Halaman Artikel Admin Tambah dan Ubah.....	34
Gambar 4.14 Desain Halaman Pengumuman Admin.....	34
Gambar 4.15 Desain Halaman Pengumuman Admin Tambah dan Ubah.....	35
Gambar 4.16 Desain Halaman Dashboard Writer	35
Gambar 4.17 Desain Halaman Artikel Writer	36
Gambar 4.18 Desain Halaman Artikel Writer Tambah dan Ubah	37
Gambar 4.19 Desain Halaman Pengumuman Writer	37
Gambar 4.20 Desain Halaman Pengumuman Writer Tambah dan Ubah	38
Gambar 4.21 Entity Relationship Diagram (ERD).....	39
Gambar 4.22 Data Flow Diagram (DFD).....	39
Gambar 4.23 Flowchart User	40
Gambar 4.24 Flowchart Admin	41
Gambar 4.24 Flowchart Admin	42
Gambar 4.25 Flowchart Admin	43
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Home	44
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Profil.....	45
Gambar 4.28 Tampilan Halaman personal	45
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Berita	46
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Login	47
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Dashboard Admin.....	47
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Data Administrasi	48

Gambar 4.33 Tampilan Halaman Tambah Data Administrasi	49
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Ubah Data Administrasi	49
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Data Guru	50
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Tambah Data Guru	50
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Ubah Data Guru	51
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Data Artikel Admin	51
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Tambah Data Artikel Admin.....	52
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Tambah Data Artikel Admin.....	52
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Data Pengumuman	53
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Tambah Data Pengumuman.....	53
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Ubah Data Pengumuman.....	54
Gambar 4.44 Tampilan Halaman Dashboard Writer	54
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Data Artikel Writer.....	55
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Tambah Data Artikel Writer	55
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Ubah Data Artikel.....	56
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Data Pengumuman	56
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Tambah Data Pengumuman.....	57
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Tambah Data Pengumuman.....	57
Gambar 4.51 Dokumentasi Uji Coba Sistem	58
Gambar 4.52 Pertanyaan no 1-2	59
Gambar 4.53 Pertanyaan no 3-4	59
Gambar 4.54 Pertanyaan no 5-7	60

DAFTAR TABEL

Table 1 Entity Relationship Diagram	12
Table 2 Data Flow Diagram.....	14
Table 3 Flowchart	15
Table 4 Kegiatan PKL Cheryl Rio	18
Table 5 Kegiatan PKL Hardianti Ramli.....	20
Table 6 Kegiatan PKL Mahendra	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Cheryl Rio	64
Lampiran 2 Kartu Bimbingan Cheryl Rio	64
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Hardianti Ramli	65
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Hardianti Ramli	65
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Mahendra	66
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Mahendra	66
Lampiran 7 Kartu Kegiatan Harian Cheryl Rio.....	67
Lampiran 8 Kartu Kegiatan Harian Cheryl Rio.....	67
Lampiran 9 Kartu Kegiatan Harian Hardianti Ramli	68
Lampiran 10 Kartu Kegiatan Harian Hardianti Ramli	68
Lampiran 11 Kartu Kegiatan Harian Mahendra	69
Lampiran 12 Kartu Kegiatan Harian Mahendra	69
Lampiran 13 Kunjungan Dosen.....	70
Lampiran 14 Kegiatan PKL.....	70
Lampiran 16 Kegiatan PKL.....	71
Lampiran 15 Kegiatan PKL.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

UNISBA Blitar merupakan sebuah perguruan tinggi Islam yang telah berdiri sejak tanggal 5 september 2003, dengan tujuan mencetak individu yang memiliki kemampuan profesional dan kewirausahaan. UNISBA Blitar tidak hanya memberikan Pendidikan akademik, tetapi juga fokus pada pengembangan keterampilan dan kemampuan praktis mahasiswa.

Dengan delapan departemen dan 19 program studi, termasuk Fakultas Teknologi Informatika (FTI), Unisba menawarkan beragam pilihan bagi mahasiswa untuk mengembangkan minat dan bakat mereka. Fokus pada bidang Teknik Informatika, FTI memiliki dua bisang studi yang relevan, yaitu Ilmu Komputer dan Sistem Komputer. Kedua program ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang dunia komputer dan sistem yang berkaitan. Lulusan diharapkan mampu menganalisis, menerapkan, mengevaluasi, dan menciptakan perangkat lunak, sesuai dengan tuntutan dunia industri dan teknologi informasi yang terus berkembang.

Tujuan dilaksanakannya PKL ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan dunia kerja dan mengasah keterampilan praktis mereka. Dalam melaksanakan kegiatan PKL, mahasiswa diharapkan menerapkan teori yang telah dipelajari di mata kuliah teori di kampus. Kegiatan PKL ini memiliki durasi 30 hari, dimulai pada tanggal 15 januari 2024, dan berakhir pada tanggal 23 februari 2024. Dengan melibatkan sejumlah mahasiswa, PKL ini menjadi bagian integral dari aspek akademik dengan nilai setara dengan 3 SKS. PKL ini akan dilaksanakan di Ruko depan Lapangan Pikatan, Desa Pikatan Kec.Wonodadi Kab.Blitar.

Lokasi PKL ini dipilih karena PT. Rafli Kreasi Teknologi merupakan software house yang lebih berfokus dalam pengembangan website, dengan dilaksanakannya PKL di Perusahaan ini kami mengharapkan mendapatkan pemahaman mendalam terkait proses dan teknologi terbaru dalam pembuatan website.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat, setiap sekolah wajib memiliki website sekolah untuk mempermudah orang tua siswa dan masyarakat sekitar untuk mengakses informasi mengenai sekolah. MIN Kota Blitar merupakan salah satu client tetap PT. Rafli Kreasi Teknologi, yang terletak di Jalan Kolonel Sugiono no 4 Gedog Sananwetan Kota Blitar. Sebelumnya MIN Kota Blitar sudah memiliki website sekolah tetapi masih memerlukan beberapa perbenahan pada fitur dan tampilan. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka kami melakukan desain ulang untuk website MIN Kota Blitar yang berfokus pada permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Adapun rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Bagaimana mengevaluasi fitur-fitur pada website MIN Kota Blitar?
2. Bagaimana merancang tampilan website agar lebih menarik dan mudah digunakan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan ini, perlu ditentukan untuk Batasan masalah sehingga laporan dapat terfokus dan tidak melebar laporan terlalu luas. Adapun Batasan masalah tersebut antara lain:

1. Mengevaluasi fitur-fitur yang sudah ada pada website MIN Kota Blitar, seperti pengelolaan informasi akademis, pengumuman dan profil sekolah.
2. Mempertimbangkan tampilan website MIN Kota Blitar seperti warna tipografi, tata letak dan navigasi.
3. Merancang bangun website Min Kota Blitar menggunakan framework Laravel dan Tailwind CSS
4. Website ini di rancang sebagai sarana informasi kepada siswa, orang tua dan Masyarakat sekitar.
5. Tidak mencakup aspek keamanan website.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Peserta PKL
 - a. Dapat menjadi pengalaman kerja di sebuah industri teknologi informatika.
 - b. Mendapatkan kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu dan juga teori yang di dapat dalam perkuliahan.
 - c. Melatih mahasiswa untuk merancang website menggunakan *framework* Laravel dan Tailwind CSS.
2. Manfaat Bagi Tempat PKL
 - a. Mendapatkan tenaga kerja untuk membantu pekerjaan.
 - b. Menjalin hubungan baik dengan universitas sehingga perusahaan tersebut akan dikenal oleh kalangan akademis.
3. Manfaat Bagi Universitas Islam Balitar
 - a. Terjalannya hubungan baik antara universitas dengan tempat mahasiswa melakukan PKL.
 - b. Mempromosikan universitas pada industry kerja.
4. Manfaat Bagi Pembaca
 - a. Bertambahnya pengetahuan pembaca tentang pembangunan website menggunakan framework Laravel dan Tailwind CSS.
 - b. Sebagai referensi pembuatan website sekolah.

BAB II

LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Profil Instansi PKL

PT RAFLI KREASI TEKNOLOGI adalah Perusahaan yang di mulai dari pekerjaan *personal freelance* yang terus menerus dipercaya oleh klien kami. *Service is our leading*. Konsep bisnis kami terus membangun pelayanan dan inovasi di bidang teknologi informasi.

PT RAFLI KREASI TEKNOLOGI memiliki waktu oprasional pada hari Senin – Sabtu, dengan jam masuk 11.00 – 17.00 WIB.

VISI

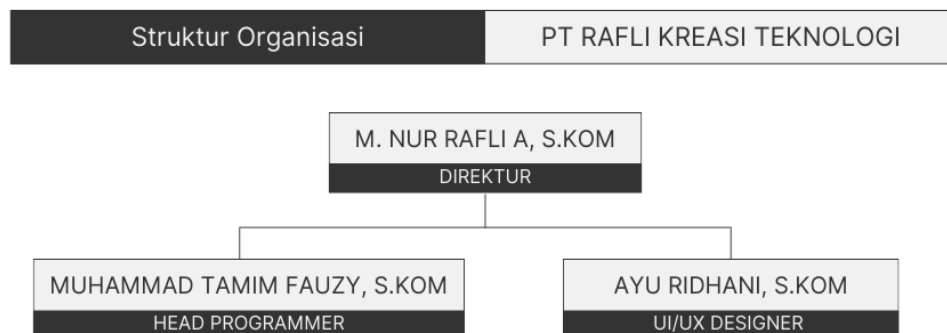
"Menjadi perusahaan teknologi yang berbasis pada pelayanan dan inovasi"

MISI

- Fokus pada produk yang telah dibuat untuk perbaikan dan inovasi produk ke depannya
- Fokus pada solusi perkembangan dan perbaikan produk klien Peningkatan kapabilitas personil
- Fokus pada kepuasan klien dengan mengedepankan ketepatan kualitas dan hasil yang memuaskan.

2.2 Struktur Organisasi Instansi PKL

STRUKTUR ORGANISASI



2.3 Tujuan dan Fungsi

Tujuan

1. Memaksimalkan Keunggulan Dari Layanan yang Diberikan : Memastikan bahwa PT RAFLI KREASI TEKNOLOGI menjadi perusahaan yang di kenal dengan keunggulan layanan dan inovatifnya pada bidang teknologi informasi
2. Pengembangan Produk : Bertujuan untuk terus meningkatkan kualitas produk yang ada untuk memenuhi kebutuhan pasar yang berkembang.
3. Kepuasan Pelanggan: Mencapai kepuasan pelanggan dengan memberikan produk dan layanan yang tepat waktu, berkualitas, dan memuaskan.

Fungsi

1. Fokus Produk dan Inovasi: Membangun produk dan layanan yang unggul dan inovatif untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berkembang. Ini melibatkan pengembangan produk yang ada dan penciptaan solusi baru yang dapat memberikan nilai tambah bagi pelanggan.
2. Peningkatan Produk Klien: Memberikan solusi yang dapat meningkatkan dan memperbaiki produk klien, membantu mereka memperkuat posisi pasar mereka dan meningkatkan daya saing mereka.
3. Pelayanan Pelanggan yang Berkualitas: Memastikan bahwa setiap layanan yang kami sediakan kepada pelanggan kami memiliki tingkat kualitas yang tinggi, mencakup ketepatan waktu, akurasi, dan kepuasan pelanggan.

2.4 Landasan Teori

Untuk mendukung pembuatan laporan ini, maka perlu untuk menerangkan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan. Adapun teori-teori yang mendukung dalam penyusunan laporan ini adalah:

2.4.1. Praktek Kerja Lapangan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan kejuruan yang diikuti oleh mahasiswa dengan bekerja secara langsung di dunia usaha atau dunia industri (DU/DI), secara sistematis dan terarah dengan supervisi yang

kompeten di bidangnya dengan tujuan memperoleh pengalaman dan kecakapan penguasaan keahlian di suatu bidang hingga mencapai suatu tingkat keahlian profesional tertentu.

Praktik kerja lapangan dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja yang profesional di bidangnya. Dimana para siswa diharapkan dapat menerapkan ilmu yang didapat dan sekaligus mempelajari dunia industri. Praktik kerja lapangan merupakan suatu langkah nyata (substansial) untuk membuat sistem pendidikan dan pelatihan kejuruan lebih relevan dengan dunia kerja dalam rangka menghasilkan tamatan yang bermutu.

Berikut definisi dan pengertian Praktik Kerja Lapangan (PKL) dari beberapa sumber buku:

- a. Menurut Hamalik (2001), praktik kerja lapangan adalah modal pelatihan yang diselenggarakan di lapangan, bertujuan untuk memberikan kecakapan yang diperlukan dalam pekerjaan tertentu sesuai dengan tuntutan kemampuan bagi pekerjaan.
- b. Menurut Catur (2013), praktik kerja lapangan adalah suatu bentuk kegiatan yang diikuti oleh siswa dengan bekerja langsung dimana dunia kerja secara terarah dengan tujuan membekali peserta didik dengan sikap dan keterampilan sesuai dengan cara belajar langsung di DU/DI.
- c. Menurut Pratama dkk (2018), praktik kerja lapangan adalah suatu tahap profesional di mana seorang siswa (peserta) yang hampir menyelesaikan studi (pelatihan) secara formal bekerja di lapangan dengan supervisi oleh seorang administrator yang kompeten dalam jangka waktu tertentu yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan melaksanakan tanggung jawab.
- d. Menurut Djojonegoro (1998), praktik kerja lapangan adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan keahlian kejuruan yang memadukan secara sistematis dan sinkron program pendidikan di sekolah dan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui bekerja di dunia kerja, terarah untuk mencapai suatu tingkat keahlian profesional tertentu.

Berdasarkan definisi dan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa praktik kerja lapangan merupakan suatu bentuk kegiatan pelatihan yang dilakukan di lapangan kerja,

dengan tujuan memberikan kecakapan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam pekerjaan tertentu.

2.4.2. Website

Website adalah kumpulan halaman situs yang terdapat dalam sebuah domain atau subdomain pada jaringan *World Wide Web* (WWW) di Internet. Di era digital saat ini, internet merupakan salah satu sarana yang banyak digunakan untuk memudahkan berbagai kegiatan. Setiap orang dapat mengakses informasi terbaru dari manapun melalui *website* dengan menggunakan berbagai perangkat mulai *smartphone*, tablet, laptop hingga PC hanya dengan menggunakan koneksi internet. *Website* merupakan salah satu platform yang paling sering di akses untuk mencari berbagai informasi dan sarana komunikasi. Penyebaran informasi yang cepat, dan efisien inilah yang menjadi alasan utama mengapa *website* akan selalu menjadi sarana penting untuk mendapatkan dan mengelola informasi.

Menurut Hidayat (2010) *Website* adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi suara atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis dan dinamis yang membentuk satu rangkaian saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan terkait. Sedangkan menurut Abdullah (2015) *Website* merupakan kumpulan-kumpulan halaman yang terdiri beberapa laman yang didalamnya terdapat informasi digital dalam bentuk gambar, teks, *audio*, musik dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur atau koneksi internet.

2.4.3. Figma

Figma adalah *tools* yang digunakan untuk mendesain sebuah tampilan program atau aplikasi berbasis *website*. Secara umum figma digunakan untuk mendesain *interface* sebuah aplikasi. Figma juga dapat dimanfaatkan untuk membangun aplikasi baru bersama tim. Fitur dari Figma berfokus kepada desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*.

Figma pertama kali didirikan pada tahun 2012, *tools* ini adalah *tools* yang berbasis *cloud*. Hal ini memudahkan pengguna untuk mengakses dimana saja asalkan desktop atau laptop memiliki akses internet. Salah satu kelebihan figma adalah memberikan

kemungkinan untuk pengguna dalam mendesain tampilan sebuah aplikasi secara kolaboratif dan *real time*. Adapun kelemahan dari figma itu sendiri adalah hanya dapat digunakan jika memiliki koneksi internet yang stabil.

2.4.4. Framework

Framework merupakan suatu kerangka kerja yang dipakai dalam pengembangan situs *web*. Kerangka kerja ini dirancang untuk memberikan dukungan kepada pengembang *web* dalam menyusun baris kode. Penggunaan *framework* mempermudah, mempercepat, dan mengorganisir penulisan kode secara sistematis. Adapun Pengertian *framework* menurut (Naista, 2017) adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah yang kompleks. Singkatnya, *framework* adalah wadah atau kerangka kerja dari sebuah website yang akan dibangun. Dengan menggunakan kerangka tersebut waktu yang digunakan dalam membuat *website* lebih singkat dan memudahkan dalam melakukan perbaikan. Pengertian *framework* menurut Daqiqil (2011:1) *Framework* adalah sebuah 18 struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan sebuah permasalahan atau isu-isu kompleks.

2.4.5. Laravel

Laravel merupakan framework PHP yang *open-source* dan berisi banyak modul dasar untuk mengoptimalkan kinerja PHP dalam pengembangan aplikasi *web*, apalagi PHP adalah bahasa pemrograman yang dinamis dan Laravel disini bisa bertindak untuk membuat web development lebih cepat, lebih aman, dan lebih simpel.

Laravel memberikan seperangkat alat dan sumber daya untuk membangun aplikasi berbasis PHP. Laravel memiliki ekosistem yang lengkap didukung oleh package dan ekstensi yang kompatibel. Laravel telah tumbuh pesat dan semakin besar dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini juga ditunjukkan dengan semakin besarnya minat *developer* untuk menggunakan framework Laravel karena dapat menyederhanakan pengembangan aplikasi.

Laravel sendiri bekerja di sisi *back-end* atau istilahnya *server-side*. Selain *powerfull*, Laravel juga mudah untuk dimengerti. Dengan mengikuti pola arsitektur

model-view-controller (MVC) Laravel bisa mempercepat proses pembuatan aplikasi *web*. Pada arsitektur MVC, *development* bisa dilakukan dengan lebih cepat karena *developer* bisa fokus ke salah satu bagian saja seperti *model* (bagian yang mengelola *database*), *view* (bagian yang mengelola tampilan kepada *user*), dan bagian *controller* (bagian yang menghubungkan *model* dan *view* jika seandainya ada permintaan dari *user*).

2.4.6. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman *open-source* yang umumnya digunakan untuk membangun aplikasi *web* dinamis dan interaktif. PHP dapat dijalankan pada *server web* dan dikombinasikan dengan HTML, CSS, dan JavaScript untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Saat ini, PHP sangat populer di kalangan *web developer* karena mudah dipelajari dan memiliki kemampuan yang cukup kuat. PHP juga mendukung banyak jenis *database*, seperti MySQL, PostgreSQL, dan Oracle sehingga memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi *web* yang lebih kompleks dan fungsional.

Sebagaimana telah diketahui, fungsi PHP umumnya adalah untuk mengubah halaman statis menjadi halaman dinamis. Dengan PHP, *website* dapat menyesuaikan tampilan konten berdasarkan situasi. Selain itu, PHP juga memiliki beberapa fungsi lainnya, seperti untuk mengumpulkan *data form*, menambahkan, menghapus, dan memodifikasi data di *database*, serta mengontrol akses pengguna, enkripsi data.

2.4.7. MySQL

MySQL yang dibaca "MY-ES-KYOO-EL" merupakan sistem manajemen *database* yang bersifat *open-source* yang menggunakan perintah dasar atau bahasa pemrograman yang berupa *structured query language* (SQL) yang cukup populer di dunia teknologi. MySQL berguna sebagai *database*. Dalam istilah pemrograman, SQL sendiri menjadi bahasa yang dipakai di dalam pengambilan data pada *relational database* atau *database* yang terstruktur. Dengan kata lain, MySQL merupakan *database management system* yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan *database server*.

2.4.8. Javascript

JavaScript adalah bahasa skrip yang digunakan untuk membuat konten halaman *web* dinamis, berfungsi untuk membuat elemen yang mampu meningkatkan interaksi pengunjung seperti menu *drop-down*, animasi, dan warna *background* dinamis. JavaScript terus berkembang bersama *browser web* baru seperti Mozilla Firefox dan Google Chrome sejak saat itu. Bahkan, saat ini sedang dikembangkan mesin JavaScript *modern* pertama, yaitu V8, yang bertugas untuk mengompilasi *bytecode* menjadi kode mesin asli.

Fungsi JavaScript yang paling umum adalah untuk pengembangan aplikasi *web* dan *mobile*, membangun *web server* dan aplikasi *server*, membuat *website* yang interaktif, serta *game development*. Meskipun umumnya melayani *program* berbasis *web*, fitur pemrograman JavaScript memiliki implementasi lain di area yang berbeda.

2.4.9. Tailwind CSS

Tailwind CSS merupakan *framework* CSS yang berbasis *utility* untuk membuat *UI* atau tampilan dari aplikasi *web*. Berbasis *utility* artinya Tailwind cuma terdiri dari 100% *utility class* dan tidak ada *class* komponen seperti *Navbar*, *Button*, *Card*, *Modal*, dll. Komponen-komponen ini kita buat sendiri dengan *class utility*.

Berikut beberapa fungsi tailwind CSS:

- a. Mengurangi penulisan CSS khusus: *developer* bisa mengatur tampilan elemen menggunakan kelas-kelas yang sudah ada langsung di HTML. Mereka juga dapat membuat desain kustom tanpa perlu menulis CSS.
- b. Bisa menjaga ukuran file CSS tetap kecil: jika tidak menggunakan framework seperti Tailwind, *developer* harus terus menulis CSS saat menambahkan fitur dan komponen baru. Akibatnya, file CSS akan semakin besar dan berat. Namun dengan menggunakan utilitas seperti flexbox dan padding di Tailwind, sebagian besar style dapat digunakan kembali sehingga tidak perlu menulis CSS baru.
- c. Tidak perlu menciptakan nama kelas sendiri: *developer* bisa memilih kelas-kelas dari sistem desain dengan nama yang sudah ditentukan sebelumnya. Mereka tidak

perlu bingung mencari nama kelas untuk *style* dan komponen tertentu, atau bahkan mengingat nama-nama yang rumit.

- d. Bisa melakukan perubahan dengan lebih aman: dalam pendekatan tradisional, saat melakukan perubahan pada CSS kemungkinan akan merusak halaman situs secara keseluruhan. Namun, kelas utilitas dalam HTML bersifat lokal yang dapat diubah tanpa khawatir merusak hal lain di *website*.

2.4.10. XAMPP

XAMPP merupakan media atau *web server localhost* yang bisa digunakan secara offline. Melalui XAMPP, pengguna dapat mengelola *database* yang berada di *localhost* tanpa memerlukan akses internet. Sebagai *software open source* berbasis *web server*, XAMPP ini memiliki berbagai program dan mendukung berbagai sistem operasi yang umum digunakan, seperti Linux, Windows, MacOS, dan Solaris. Aplikasi ini berfungsi sebagai *server* lokal yang sudah mencakup *program* Apache, MySQL, dan PHP. XAMPP disebut juga sebagai *standalone server* atau *server* yang dapat berdiri sendiri sehingga memudahkan pengguna saat menjalankan proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi.

2.4.11. VSCode

Visual Studio Code adalah aplikasi *code editor* buatan Microsoft yang dapat dijalankan di semua perangkat desktop secara gratis. Kelengkapan fitur dan ekstensi membuat *code editor* ini menjadi pilihan utama para pengembang. Visual Studio Code bahkan mendukung hampir semua sistem operasi seperti Windows, Mac OS, Linux, dan lain sebagainya. Selain itu, Visual Studio Code menawarkan ekstensi dan ekosistem yang cukup luas. Hal ini membuatnya memiliki kompatibilitas tinggi dengan bahasa atau *runtime environment* lain, di antaranya termasuk bahasa pemrograman Python, PHP, .NET, dan Java.

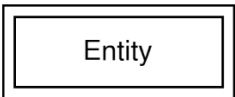
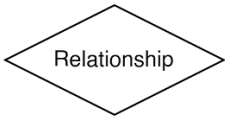
2.4.12. ERD

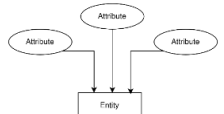
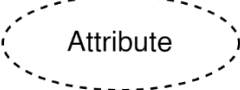
ERD (*Entity Relationship Diagram*) atau diagram hubungan entitas adalah sebuah diagram yang digunakan untuk perancangan suatu *database* dan menunjukkan relasi atau hubungan antar objek atau entitas beserta atribut-atributnya secara detail. Dengan

menggunakan ERD, sistem *database* yang sedang dibentuk dapat digambarkan dengan lebih terstruktur dan terlihat rapi.

Selain digunakan dalam perancangan *database*, ERD sendiri sering digunakan untuk *debugging database* jika terjadi masalah pada *database*. Untuk melakukan *debug* pada *database* bukanlah hal yang mudah, terlebih lagi jika *database* yang mengalami masalah memiliki banyak tabel dan memerlukan penulisan SQL yang kompleks. Dengan menggambarkan skema *database* menggunakan ERD, kamu menjadi lebih mudah untuk menemukan permasalahan yang terjadi dalam *database* dan menyelesaikan masalah dengan mudah.

Table 1 Entity Relationship Diagram

Simbol	Deskripsi
Entitas 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi computer.
Weak Entity 	<i>Weak Entity</i> adalah sebuah entitas yang tidak memiliki atribut yang unik. <i>weak entity</i> memungkinkan memiliki <i>Primary Key</i> lebih dari satu <i>field</i> yang mana <i>field</i> tersebut adalah <i>foreign key</i> dari tabel lain yang berelasi dengan <i>weak entity</i> tersebut.
Relationship 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.

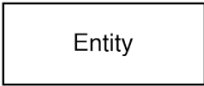
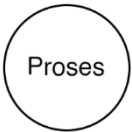
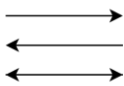
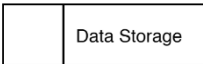
Simbol	Deskripsi
<i>Identifying Relantionship</i> 	Suatu relasi yang dimana keberadaan <i>Child entity</i> bergantung pada induknya, dan PK <i>child entity</i>. <i>Weak Relationship</i> digambarkan dengan dua belah ketupat.
Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas. Dalam notasi Chen, sebuah atribut digambarkan sebagai sebuah oval.
Atribut Kunci 	Atribut kunci atau <i>Key Attributes</i> adalah atribut yang berfungsi untuk menentukan data yang bersifat penting. Biasanya atribut kunci ini berbentuk angka atau numerik.
Atribut Komposit 	Atribut Komposit (<i>Composite Attribute</i>) Atribut komposit adalah atribut gabungan yang nilainya dapat dipecah menjadi bagian yang lebih kecil. Contoh atribut komposit adalah alamat.
Atribut Derivatif 	Atribut <i>derivatif</i> adalah atribut yang dihasilkan dari atribut lain dan atributnya tidak wajib untuk ditulis dalam Entity Relationship Diagram. Contoh dari atribut ini adalah selisih harga, usia, dan kelas.

2.4.13. DFD

Secara umum, pengertian *data flow diagram* yakni gambaran dari alur informasi yang dimulai dari proses *input* sampai dengan proses *output* suatu sistem. Penggunaan DFD dilakukan karena ada banyak alur kerja sulit untuk digambarkan dengan deskripsi kata. Diagram banyak digunakan karena dianggap lebih efektif. Terlebih pada proses pengembangan (*development*), DFD mampu menjabarkan dan menganalisis suatu sistem secara lebih mendalam. Analisis inilah yang kemudian akan diterjemahkan dalam *coding*.

Penulisan *data flow diagram* dilakukan secara paralel atau serentak. Berbeda dengan flowchart yang harus dibuat secara berurutan. Meski demikian, keduanya sama-sama dapat dibuat secara manual ataupun menggunakan aplikasi khusus.

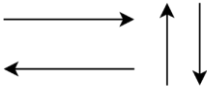
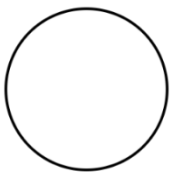
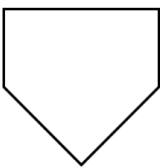
Table 2 Data Flow Diagram

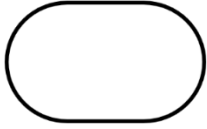
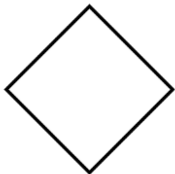
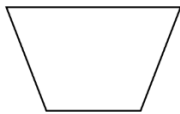
Simbol	Deskripsi
Entitas Exaternal 	<i>External entity</i> atau terminator adalah pihak yang berada di luar sistem, yang akan memberikan input ke sistem atau menerima output dari sistem.
Proses 	<i>Process</i> dalam DFD adalah proses yang dilakukan sebuah mesin untuk mengubah <i>input</i> menjadi <i>output</i> menjadi format yang berbeda.
Aliran Data 	<i>Data Flow</i> adalah arus data yang mengalir di antara suatu proses, terminator, dan <i>data store</i> .
Data Store 	<i>Data Store</i> adalah file yang menyimpan data atau informasi untuk digunakan kemudian.

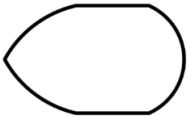
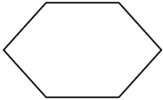
2.4.14. Flowchart

Flowchart atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah. Flowchart berperan penting dalam memutuskan sebuah langkah atau fungsionalitas dari sebuah proyek pembuatan program yang melibatkan banyak orang sekaligus. Selain itu dengan menggunakan bagan alur proses dari sebuah *program* akan lebih jelas, ringkas, dan mengurangi kemungkinan untuk salah penafsiran. Penggunaan flowchart dalam dunia pemrograman juga merupakan cara yang bagus untuk menghubungkan antara kebutuhan teknis dan non-teknis.

Table 3 Flowchart

Simbol	Deskripsi
<i>Flow</i> 	Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan <i>symbol</i> yang lain. Simbol ini disebut juga dengan <i>Connecting Line</i> .
<i>On-Page Reference</i> 	Simbol untuk keluar-masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama.
<i>Off-page Reference</i> 	Simbol untuk keluar-masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.

Simbol	Deskripsi
<i>Terminator</i> 	Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program.
<i>Process</i> 	Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan computer.
<i>Decision</i> 	Simbol yang menunjukan kondisi tertentu yang akan menghasilkan kemungkinan jawaban. Yaitu ya dan tidak.
<i>Input / Output</i> 	Simbol yang menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tergantung peralatan.
<i>Manual Operation</i> 	Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh <i>computer</i>.

Simbol	Deskripsi
<i>Pre-define Proses</i> 	Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (<i>sub-program</i>) atau <i>procedure</i>.
<i>Display</i> 	Simbol yang menyatakan peralatan <i>output</i> yang digunakan.
<i>Preparation</i> 	Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal.

BAB III

KEGIATAN PKL

3.1 Waktu dan Tempat PKL

Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan mulai dari tanggal 15 Januari 2024 hingga 23 Februari 2024 pada PT. Rafli Kreasi Teknologi yang berada di Ruko depan Lapangan Pikatan Kec. Wonodadi – Blitar.

3.2 Kegiatan Harian PKL

3.2.1 Cheryl Rio Kurnia

Table 4 Kegiatan PKL Cheryl Rio

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN
1	Senin 15-01-2024	Pengenalan lingkungan kerja
2	Selasa 16-01-2024	Observasi di MIN Kota Blitar
3	Rabu 17-01-2024	Mendesain UI Web MIN Kota Blitar
4	Kamis 18-01-2024	Revisi Desain UI Web MIN Kota Blitar
5	Jumat 19-01-2024	Implementasi Desain UI Web MIN Kota Blitar
6	Senin 22-01-2024	Mendesain UI Bimbel Mobile
7	Selasa 23-01-2024	Mendesain UI Bimbel Mobile
8	Rabu 24-01-2024	Implementasi UI Bimbel Mobile
9	Kamis 25-01-2024	Implementasi UI Bimbel Mobile
10	Jumat 26-01-2024	Implementasi UI Bimbel Mobile
11	Senin 29-01-2024	Membuat Aplikasi Android bimbel Mobile

12	Selasa 30-01-2024	Membuat Aplikasi Android bimbel Mobile
13	Rabu 31-02-2024	Membuat Aplikasi Android bimbel Mobile
14	Kamis 01-02-2024	Input data
15	Jumat 02-02-2024	Input data
16	Sabtu 03-02-2024	Input data
17	Senin 05-02-2024	Input data
18	Selasa 06-02-2024	Input data
19	Rabu 07-02-2024	Mendesain UI Halaman SPP MIN Kota Blitar
20	Kamis 08-02-2024	Hari Libur Nasional
21	Jumat 09-02-2024	Mendesain UI Halaman SPP MIN Kota Blitar
22	Senin 12-02-2024	Implementasi Riwayat Transaksi SPP MIN Kota Blitar
23	Selasa 13-02-2024	Implementasi Mutasi Saldo SPP MIN Kota Blitar
24	Rabu 14-02-2024	Hari Libur Nasional
25	Kamis 15-02-2024	Simulasi Website Olimpiade
26	Jumat 16-02-2024	Simulasi Website Olimpiade
27	Senin 19-02-2024	Menentukan Tugas Akhir
28	Selasa 20-02-2024	Membuat Footer Tugas Akhir
29	Rabu 21-02-2024	Implementasi Profile Tugas Akhir
30	Kamis 22-02-2024	Implementasi Halaman Personal Tugas Akhir

31	Jumat 23-02-2024	Mengumpulkan Project-Project
-----------	-------------------------	-------------------------------------

3.2.2 Hardianti Ramli

Table 5 Kegiatan PKL Hardianti Ramli

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN
1	Senin 15-01-2024	Pengenalan lingkungan kerja
2	Selasa 16-01-2024	Observasi di MIN Kota Blitar
3	Rabu 17-01-2024	Mendesain UI Web MIN Kota Blitar
4	Kamis 18-01-2024	Mendesain UI Dashboard Rumah Pintar
5	Jumat 19-01-2024	Mendesain UI Flip Hander
6	Senin 22-01-2024	Mendesain UI Flip Hander Halaman Data Lembaga
7	Selasa 23-01-2024	Mendesain UI Flip Hander Halaman Menu Kewajiban
8	Rabu 24-01-2024	Melanjutkan Desain UI Flip Hander
9	Kamis 25-01-2024	Implementasi Desain UI Flip Hander
10	Jumat 26-01-2024	Revisi dan Implementasi UI Flip Hander

11	Senin 29-01-2024	Menambahkan Tampilan Form Flip Hander
12	Selasa 30-01-2024	Menambahkan Tampilan Form Flip Hander
13	Rabu 31-02-2024	Menyelesaikan Desain UI Flip Hander
14	Kamis 01-02-2024	Input data
15	Jumat 02-02-2024	Input data
16	Sabtu 03-02-2024	Input data
17	Senin 05-02-2024	Input data
18	Selasa 06-02-2024	Input data dan Simulasi Program
19	Rabu 07-02-2024	Mendesain Halaman SPP MIN Kota Blitar
20	Kamis 08-02-2024	Hari Libur Nasional
21	Jumat 09-02-2024	Pembagian Project SPP MIN Kota dan Mendesain Setting Aplikasi SPP MIN Kota
22	Senin 12-02-2024	Implementasi Setting Aplikasi SPP MIN Kota
23	Selasa 13-02-2024	Revisi dan Implementasi Setting Aplikasi SPP MIN Kota
24	Rabu 14-02-2024	Hari Libur Nasional

25	Kamis 15-02-2024	Simulasi Website Olimpiade
26	Jumat 16-02-2024	Simulasi Website Olimpiade
27	Senin 19-02-2024	Menentukan Tugas Akhir
28	Selasa 20-02-2024	Mengerjakan Laporan
29	Rabu 21-02-2024	Mengerjakan Laporan dan Tugas Akhir
30	Kamis 22-02-2024	Mengerjakan Laporan dan Tugas Akhir
31	Jumat 23-02-2024	Mengumpulkan Project-project

3.2.3 Mahendra

Table 6 Kegiatan PKL Mahendra

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN
1	Senin 15-01-2024	Pengenalan lingkungan kerja
2	Selasa 16-01-2024	Observasi di MIN Kota Blitar
3	Rabu 17-01-2024	Mendesain UI Web MIN Kota Blitar
4	Kamis 18-01-2024	Implementasi dan Revisi UI Web MIN Kota Blitar

5	Jumat 19-01-2024	Implementasi UI Web MIN Kota Blitar
6	Senin 22-01-2024	Mendesain UI Bimbel Mobile
7	Selasa 23-01-2024	Mendesain UI Bimbel Mobile
8	Rabu 24-01-2024	Implementasi dan Revisi UI Bimbem Mobile
9	Kamis 25-01-2024	Implementasi dan Revisi UI Bimbel Mobile
10	Jumat 26-01-2024	Implementasi UI Bimbel Mobile
11	Senin 29-01-2024	Membuat Aplikasi Android Bimbel Mobile
12	Selasa 30-01-2024	Membuat Aplikasi Android Bimbel Mobile
13	Rabu 31-02-2024	Membuat Aplikasi Android Bimbel Mobile
14	Kamis 01-02-2024	Input data
15	Jumat 02-02-2024	Input data
16	Sabtu 03-02-2024	Input data
17	Senin 05-02-2024	Input data
18	Selasa 06-02-2024	Input data dan Simulasi Program
19	Rabu 07-02-2024	Mendesain Dashboard SPP MIN Kota Blitar

20	Kamis 08-02-2024	Hari Libur Nasional
21	Jumat 09-02-2024	Implementasi Dashboard SPP MIN Kota Blitar
22	Senin 12-02-2024	Implementasi dan Revisi SPP MIN Kota
23	Selasa 13-02-2024	Implementasi SPP MIN Kota
24	Rabu 14-02-2024	Hari Libur Nasional
25	Kamis 15-02-2024	Simulasi Website Olimpiade
26	Jumat 16-02-2024	Simulasi Website Olimpiade
27	Senin 19-02-2024	Menentukan Tugas Akhir
28	Selasa 20-02-2024	Implementasi Tugas Akhir
29	Rabu 21-02-2024	Implementasi dan Revisi Tugas Akhir
30	Kamis 22-02-2024	Implementasi Tugas Akhir
31	Jumat 23-02-2024	Mengumpulkan Project-project

3.3 Uraian Kegiatan PKL

Mahasiswa diberikan tugas untuk mendesain ulang *website* MIN Kota Blitar yang merupakan client tetap dari tetap PT. Rafli Kreasi Teknologi. Sebelumnya MIN Kota Blitar

sudah memiliki *website* sekolah, tetapi menginginkan beberapa perubahan pada tampilan *website*. Seiring dengan tugas ini, mahasiswa juga diberi tugas-tugas individu, yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan kreativitas masing-masing.

Setelah menyelesaikan beberapa tugas individu, Mahasiswa difokuskan untuk menyelesaikan proyek. Untuk menyelesaikan proyek ini, Langkah pertama yang dilakukan oleh mahasiswa ialah mendesain tampilan baru untuk *website*. Pada tahapan ini mahasiswa mengambil beberapa referensi desain agar menghasilkan tampilan yang menarik.

Setelah menyelesaikan desain tampilan, selanjutnya mahasiswa merancang struktur *database* yang akan digunakan pada *website*. Setelah rancangan *database* dibuat, mahasiswa mulai memfokuskan untuk membangun *website* untuk bagian admin, Dimana data-data akan dikelola pada bagian *website* tersebut. Mahasiswa memulai dengan membuat fitur menampilkan data dari *database*, menambah data, mengubah data, dan menghapus data. Fitur-fitur tersebut digunakan pada halaman data user, data guru, data artikel, dan data pengumuman. Selanjutnya mahasiswa mengimplementasikan fitur login yang merupakan akses masuk admin ke *website*.

Setelah menyelesaikan *website* bagian admin, selanjutnya mahasiswa membangun *website* untuk bagian user. Pada *website* bagian user terdapat halaman-halaman seperti home, profil, personal, dan berita. Pada halaman personal data dari guru di tampilkan, serta pada halaman berita data artikel dan pengumuman akan ditampilkan.

Setelah selesai membangun *website*, mahasiswa melakukan pengujian *website* yang bertujuan untuk memastikan *website* berjalan dengan maksimal dan sesuai dengan kriteria. Selain itu pengujian *website* juga berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat bug atau masalah lainnya yang muncul. Selama proses ini, mahasiswa mencatat Langkah dan hasil pengujian untuk menyusun laporan akhir.

Pada hari terakhir PKL, mahasiswa melakukan presentasi *website* kepada pembimbing lapangan, yang bertujuan untuk memastikan fitur-fitur berfungsi secara maksimal sekaligus mengatasi masalah yang ditemukan pembimbing lapangan pada *website* sekolah MIN Kota Blitar.

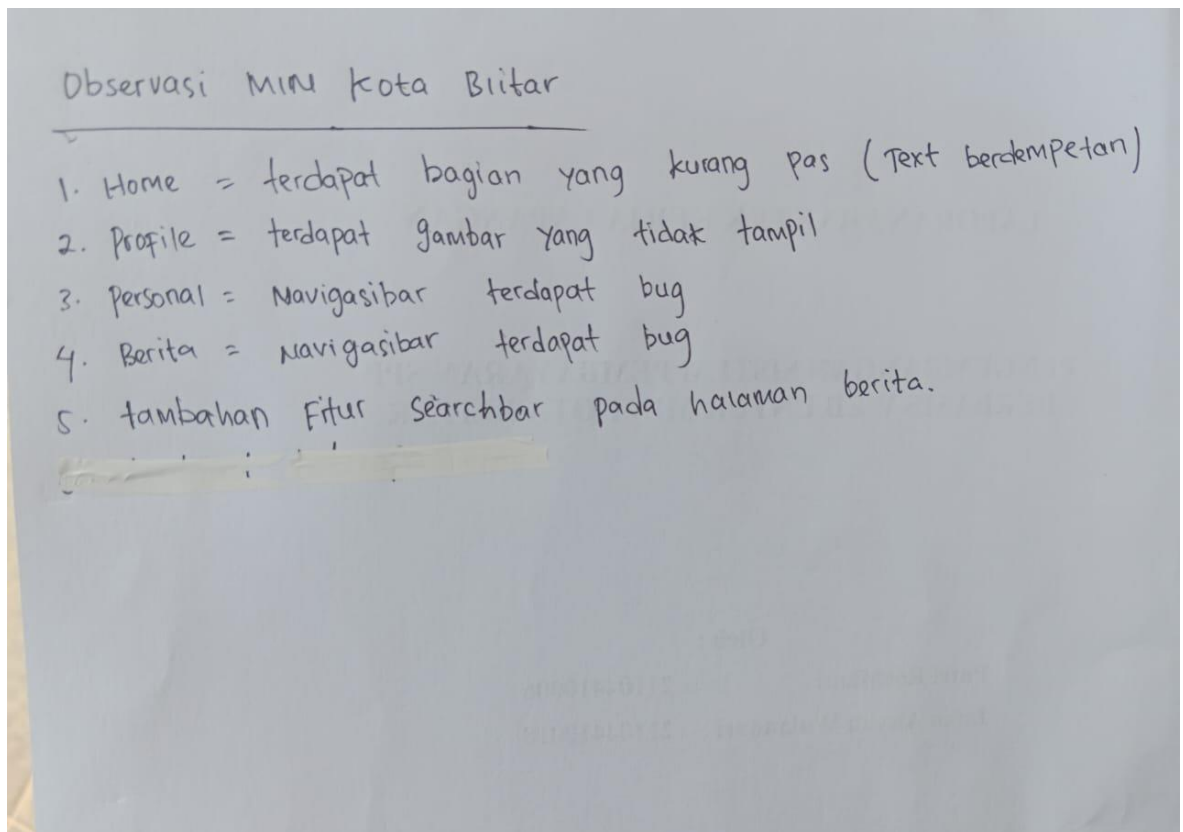
BAB IV

HASIL KEGIATAN PKL

4.1 Kebutuhan User

Dari observasi yang telah dilaksanakan, menghasilkan beberapa kebutuhan fitur yaitu:

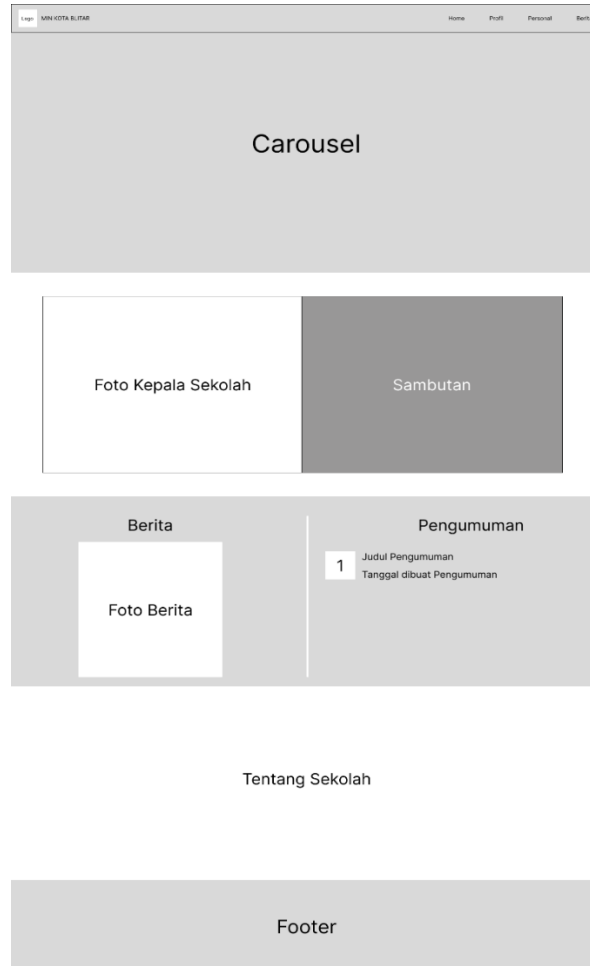
1. Pada Halaman Admin dipastikan bisa mengelola data artikel dan pengumuman.
2. Menambah *Searchbar* pada halaman berita.
3. Pastikan pada tampilan mobile sudah responsive,



Gambar 4.1 Hasil Observasi

4.2 Desain Perancangan

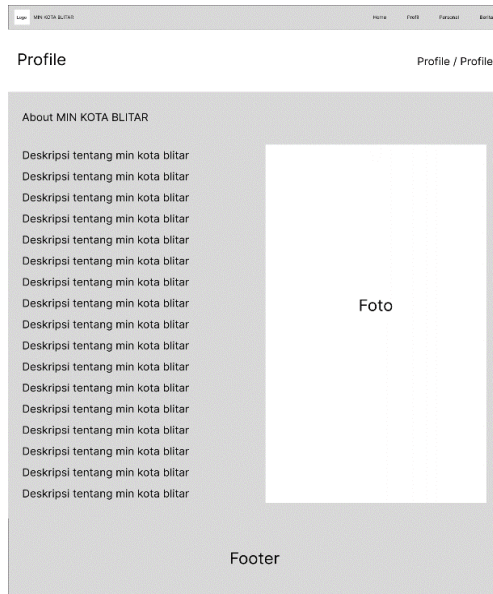
4.2.1 Desain Halaman Home



Gambar 4.2 Desain Halaman Home

Gambar 4.2 merupakan desain perancangan pada halaman *home website* MIN Kota Blitar. Pada Halaman *home* ini terdapat *navbar* dengan isi *home*, profil, *personal*, berita. Terdapat carousel untuk tempat foto-foto sambutan ke dalam *website*. Terdapat juga *section* sambutan yang berisi foto kepala sekolah dan kata-kata sambutan. *Section* berita dan pengumuman berisi foto berita dan judul pengumuman terbaru. *Section* Tentang sekolah berisi informasi singkat MIN Kota Blitar. Terakhir terdapat footer untuk tempat informasi *contact* MIN Kota Blitar.

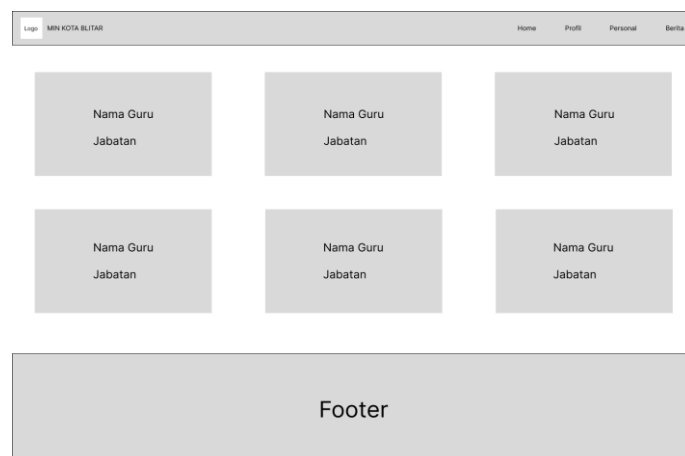
4.2.2 Desain Halaman Profil



Gambar 4.3 Desain Halaman Profil

Gambar 4.3 merupakan desain perancangan pada halaman profil *website* Min Kota Blitar. Pada Halaman profil ini terdapat *navbar* dengan isi *home*, *profil*, *personal*, *berita*. Terdapat *section About* Min Kota Blitar yang berisi deskripsi tentang Min Kota Blitar dan juga Foto pada Min Kota Blitar. Terakhir terdapat footer untuk tempat informasi *contact* Min Kota Blitar.

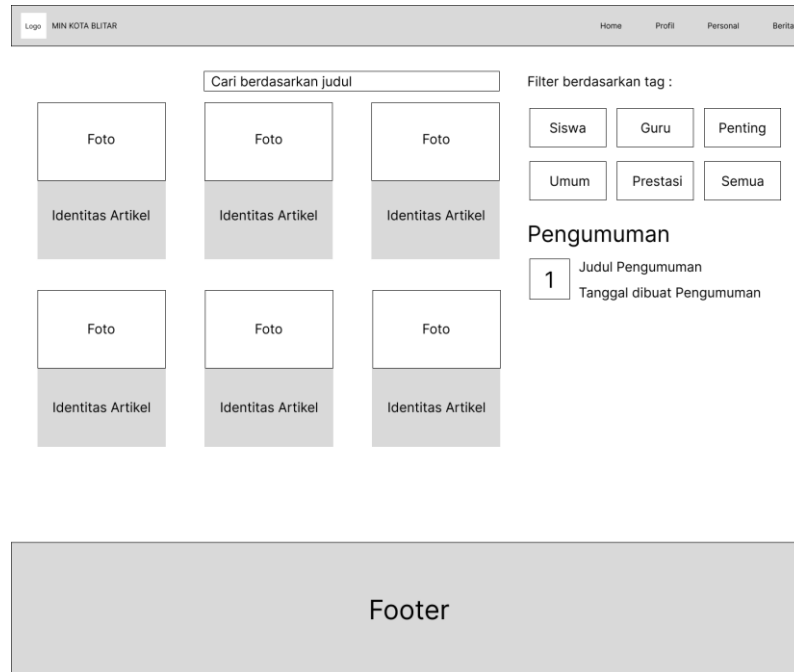
4.2.3 Desain Halaman Personal



Gambar 4.4 Desain Halaman Personal

Gambar 4.4 merupakan desain perancangan pada halaman personal *website* Min Kota Blitar. Pada Halaman *personal* ini terdapat *navbar* dengan isi *home*, profil, *personal*, berita. Terdapat *card-card* untuk tempat nama dan juga jabatan para guru Min Kota Blitar. Terakhir terdapat footer untuk tempat informasi *contact* Min Kota Blitar.

4.2.4 Desain Halaman Berita



Gambar 4.5 Desain Halaman Berita

Gambar 4.5 merupakan desain perancangan pada halaman berita *website* Min Kota Blitar. Pada Halaman berita ini terdapat *navbar* dengan isi *home*, profil, *personal*, berita. Terdapat *search field* untuk mencari artikel berdasarkan judul. Terdapat juga *card* artikel yang berisi foto sampul artikel dan identitas artikel. *Section* filter berisi tombol-tombol untuk memfilter artikel berdasarkan tag. *Section* pengumuman berisi judul dan tanggal dibuat pengumuman. Terakhir terdapat footer untuk tempat informasi *contact* Min Kota Blitar.

4.2.5 Desain Halaman Login

MIN KOTA BLITAR / Admin Center

Email
Password
Sign-in

Gambar 4.6 Desain Halaman Login

Gambar 4.6 merupakan desain perancangan pada halaman *login* admin Min Kota Blitar. Pada halaman ini terdapat inputan untuk *email*, *password*, dan juga tombol untuk masuk ke halaman admin.

4.2.6 Desain Halaman Dashboard Admin

Admin Center	Logout
Admin	Dashboard Home / Dashboard
Search	Selamat Datang, Admin
Dashboard	Data User
Data Administrator	Data Guru
Data Guru	Data Artikel
Data Artikel	Data Pengumuman
Data Pengumuman	
	Footer

Gambar 4.7 Desain Halaman Dashboard Admin

Gambar 4.7 merupakan desain perancangan pada halaman *dashboard* admin *website* Min Kota Blitar. Pada Halaman *Dashboard* admin terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Selain itu terdapat *box-box* yang menampilkan jumlah data yang ada.

4.2.7 Desain Halaman Data Administrator

No	Nama	Email	Role	Aksi
1	Admin	admin@email.com	Admin	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4.8 Desain Halaman Data Administrator

Gambar 4.8 merupakan desain perancangan pada halaman data *administrator* admin *website* Min Kota Blitar. Pada Halaman Data *Administrator* admin terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Pada halaman ini terdapat tabel berisi *user user* yang ada. Admin dapat melakukan proses penambahan *user*, pengubahan dan penghapusan.

4.2.8 Design Halaman Tambah dan Ubah Administrator

No	Nama	Email	Role	Aksi
1	Admin	admin@email.com	Admin	<button>Ubah</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4.9 Desain Halaman Tambah dan Ubah Administrator

Gambar 4.9 merupakan desain perancangan pada halaman tambah dan ubah *administrator* admin *website* Min Kota Blitar. Pada Halaman Tambah dan Ubah

Administrator terdapat *field-field* nama, *email*, *password*, dan *role* yang dapat di-isi admin untuk menambah maupun mengubah data.

4.2.9 Design Halaman Guru

No	Nama	Jabatan	Aksi
1	Admin	Guru	Ubah Hapus

Gambar 4.10 Desain Halaman Guru

Gambar 4.10 merupakan desain perancangan pada halaman data guru admin *website* Min Kota Blitar. Pada halaman Data Guru admin terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Pada halaman ini terdapat tabel berisi guru-guru yang ada.

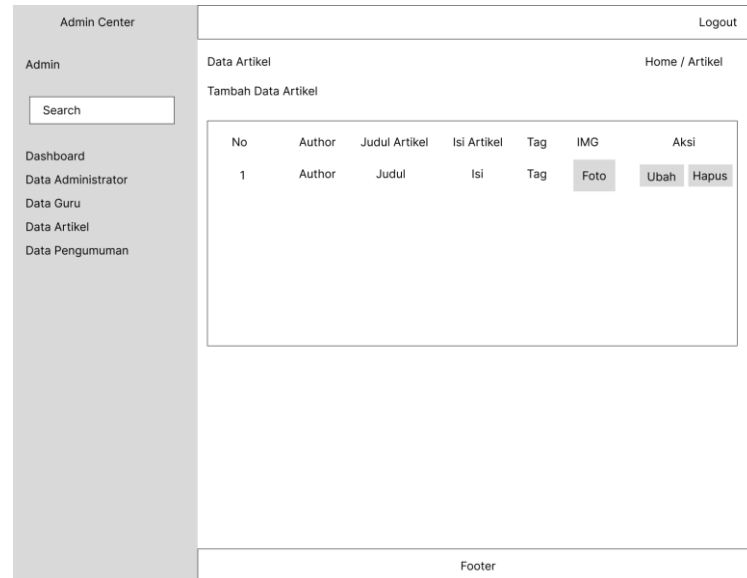
4.2.10 Design Halaman Guru Tambah dan Ubah

Nama	
Jabatan	
<input type="submit" value="Submit"/>	

Gambar 4.11 Desain Halaman Guru Tambah dan Ubah

Gambar 4.11 merupakan desain perancangan pada halaman tambah dan ubah data guru admin *website* Min Kota Blitar. Pada Halaman Tambah dan Ubah Guru terdapat *field-field* nama, dan jabatan yang dapat di-isi admin untuk menambah maupun mengubah data.

4.2.11 Design Halaman Artikel Admin



Gambar 4.12 Desain Halaman Artikel Admin

Gambar 4.12 merupakan desain perancangan pada halaman data artikel admin *website* Min Kota Blitar. Pada halaman Data Artikel Admin terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. . Pada halaman ini terdapat tabel berisi artikel-artikel yang ada.

4.2.12 Design Halaman Artikel Admin Tambah dan Ubah

Admin Center

Logout

Admin

Search

Dashboard

Data Administrator

Data Guru

Data Artikel

Data Pengumuman

Author

Judul Artikel

Isi Artikel

Tag

IMG

Submit

Footer

Gambar 4.13 Desain Halaman Artikel Admin Tambah dan Ubah

Gambar 4.13 merupakan desain perancangan pada halaman tambah dan ubah data artikel admin *website* Min Kota Blitar. Pada Halaman Tambah dan Ubah Artikel terdapat *field-field* *author*, judul artikel, isi artikel, *tag*, dan *img* yang dapat di-isi admin untuk menambah maupun mengubah data.

4.2.13 Design Halaman Pengumuman Admin

Admin Center

Logout

Admin

Search

Dashboard

Data Administrator

Data Guru

Data Artikel

Data Pengumuman

Data Pengumuman

Home / Pengumuman

Tambah Data Pengumuman

No	Author	Judul Pengumuman	Isi Pengumuman	IMG	Aksi
1	Author	Judul	Isi	Foto	Ubah Hapus

Footer

Gambar 4.14 Desain Halaman Pengumuman Admin

Gambar 4.14 merupakan desain perancangan pada halaman data pengumuman admin *website* Min Kota Blitar. Pada halaman Data Pengumuman admin terdapat *sidebar*

dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Pada halaman ini terdapat tabel berisi pengumuman-pengumuman yang ada.

4.2.14 Design Halaman Pengumuman Admin Tambah dan Ubah

Gambar 4.15 Desain Halaman Pengumuman Admin Tambah dan Ubah

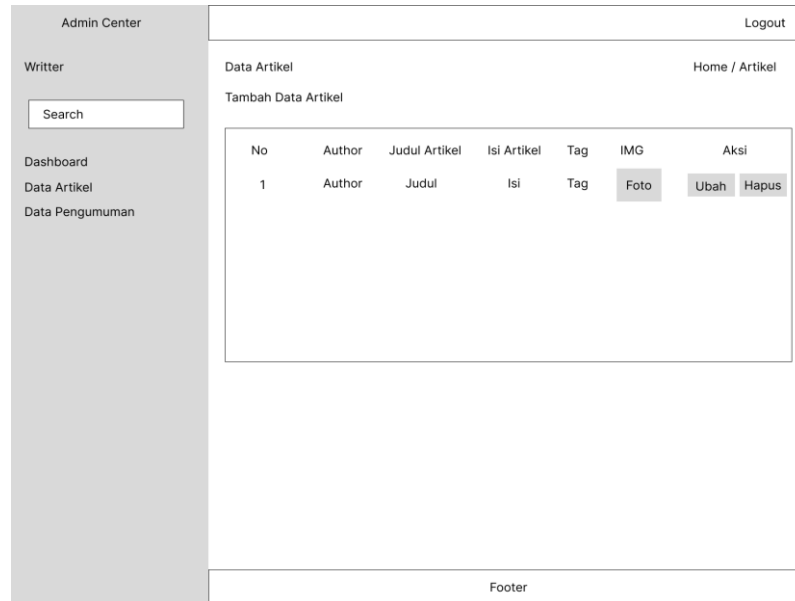
Gambar 4.15 merupakan desain perancangan pada halaman tambah dan ubah data pengumuman admin *website* Min Kota Blitar. Pada Halaman Tambah dan Ubah Pengumuman terdapat *field-field author*, judul pengumuman, isi pengumuman, dan *img* yang dapat di-isi admin untuk menambah maupun mengubah data.

4.2.15 Design Halaman Dashboard Writer

Gambar 4.16 Desain Halaman Dashboard Writer

Gambar 4.16 merupakan desain perancangan pada halaman *dashboard writer website* Min Kota Blitar. Pada Halaman *Dashboard* writer terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Selain itu terdapat *box-box* yang menampilkan jumlah data yang ada.

4.2.16 Design Halaman Artikel Writer



Gambar 4.17 Desain Halaman Artikel Writer

Gambar 4.17 merupakan desain perancangan pada halaman data artikel *writer website* Min Kota Blitar. Pada halaman *Data Artikel Admin* terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. . Pada halaman ini terdapat tabel berisi artikel-artikel yang ada

4.2.17 Design Halaman Artikel Writer Tambah dan Ubah

Admin Center

Logout

Writer

Search

Dashboard

Data Artikel

Data Pengumuman

Author

Judul Artikel

Isi Artikel

Tag

IMG

Submit

Footer

Gambar 4.18 Desain Halaman Artikel Writer Tambah dan Ubah

Gambar 4.18 merupakan desain perancangan pada halaman tambah dan ubah data artikel *writer website* Min Kota Blitar. Pada Halaman Tambah dan Ubah Artikel terdapat *field-field* *author*, judul artikel, isi artikel, *tag*, dan *img* yang dapat di-isi admin untuk menambah maupun mengubah data.

4.2.18 Design Halaman Pengumuman Writer

Admin Center

Logout

Writer

Search

Dashboard

Data Artikel

Data Pengumuman

Data Pengumuman

Home / Pengumuman

Tambah Data Pengumuman

No	Author	Judul Pengumuman	Isi Pengumuman	IMG	Aksi
1	Author	Judul	Isi	Foto	Ubah Hapus

Footer

Gambar 4.19 Desain Halaman Pengumuman Writer

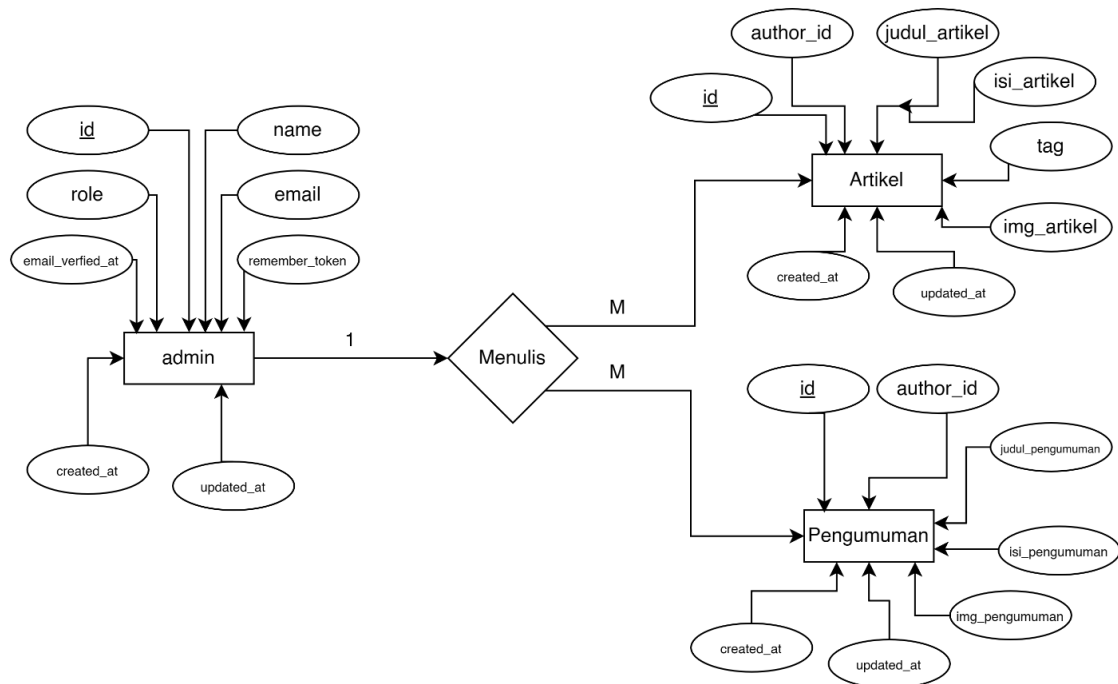
Gambar 4.19 merupakan desain perancangan pada halaman data pengumuman *writter website* Min Kota Blitar. Pada halaman Data Pengumuman admin terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Pada halaman ini terdapat tabel berisi pengumuman-pengumuman yang ada.

4.2.19 Design Halaman Pengumuman Writter Tambah dan Ubah

Gambar 4.20 Desain Halaman Pengumuman Writter Tambah dan Ubah

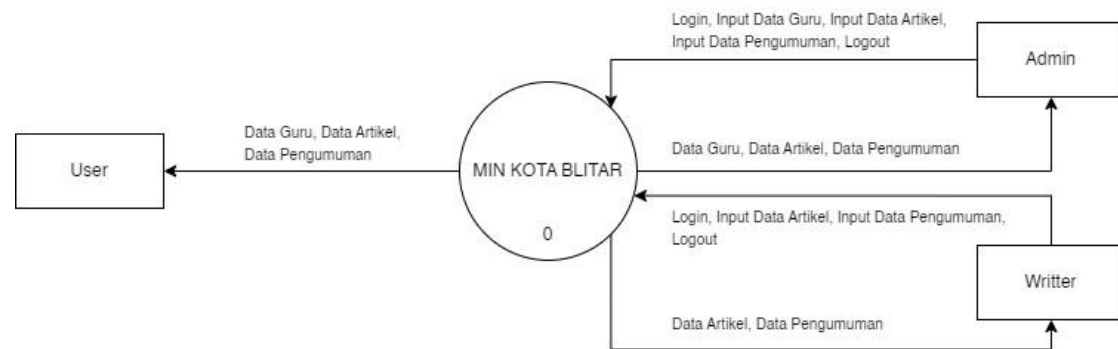
Gambar 4.20 merupakan desain perancangan pada halaman tambah dan ubah data pengumuman *writter website* Min Kota Blitar. Pada Halaman Tambah dan Ubah Pengumuman terdapat *field-field author*, judul pengumuman, isi pengumuman, dan *img* yang dapat di-isi admin untuk menambah maupun mengubah data.

4.3 ERD (Entity Relationship Diagram)



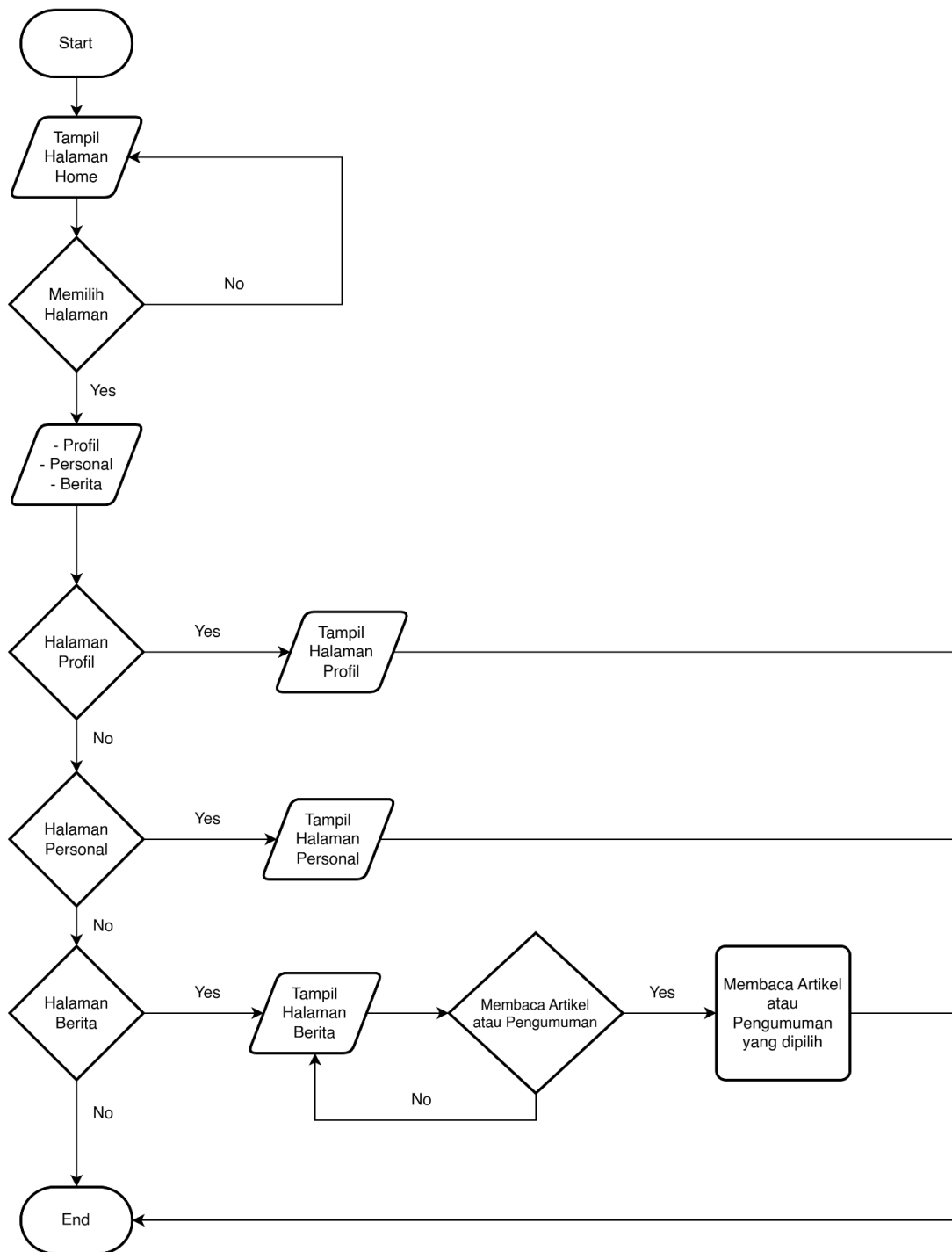
Gambar 4.21 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.4 Use Case Diagram atau Data Flow Diagram (DFD)



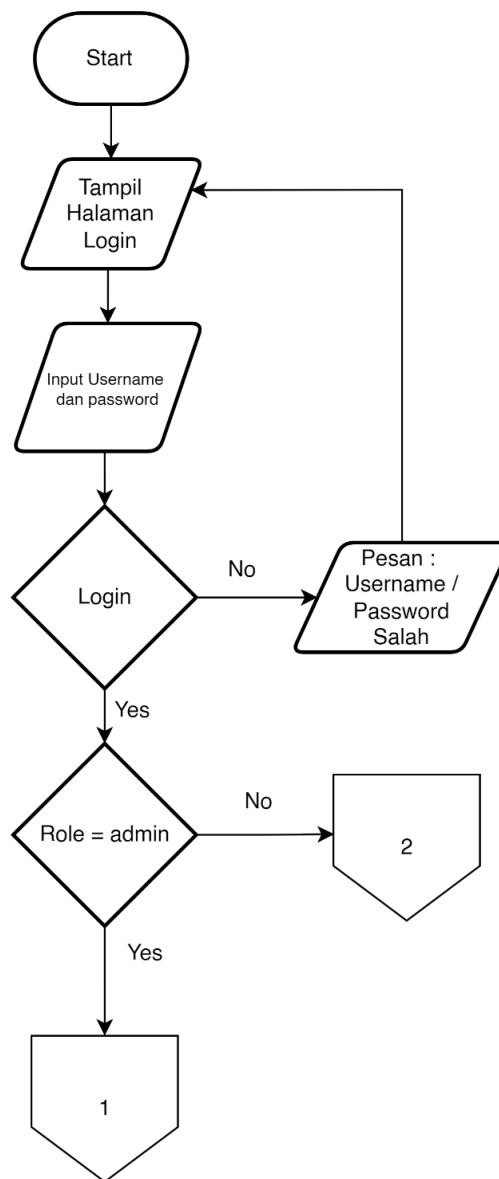
Gambar 4.22 Data Flow Diagram (DFD)

4.5 Flow Chart User

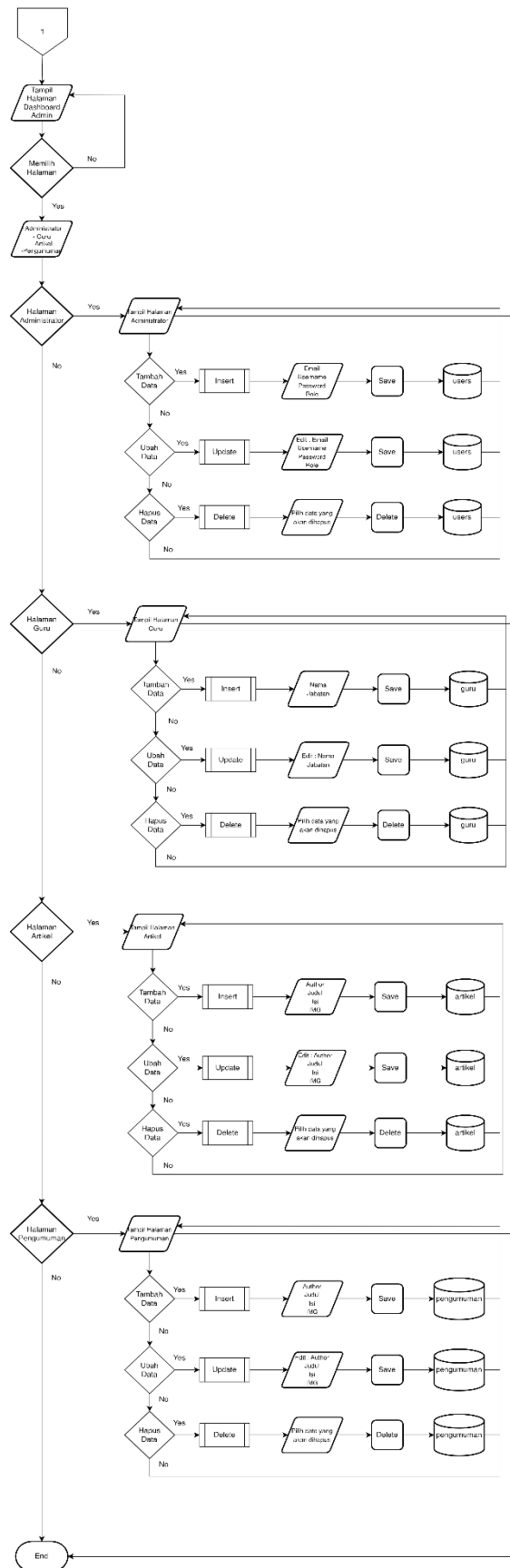


Gambar 4.23 Flowchart User

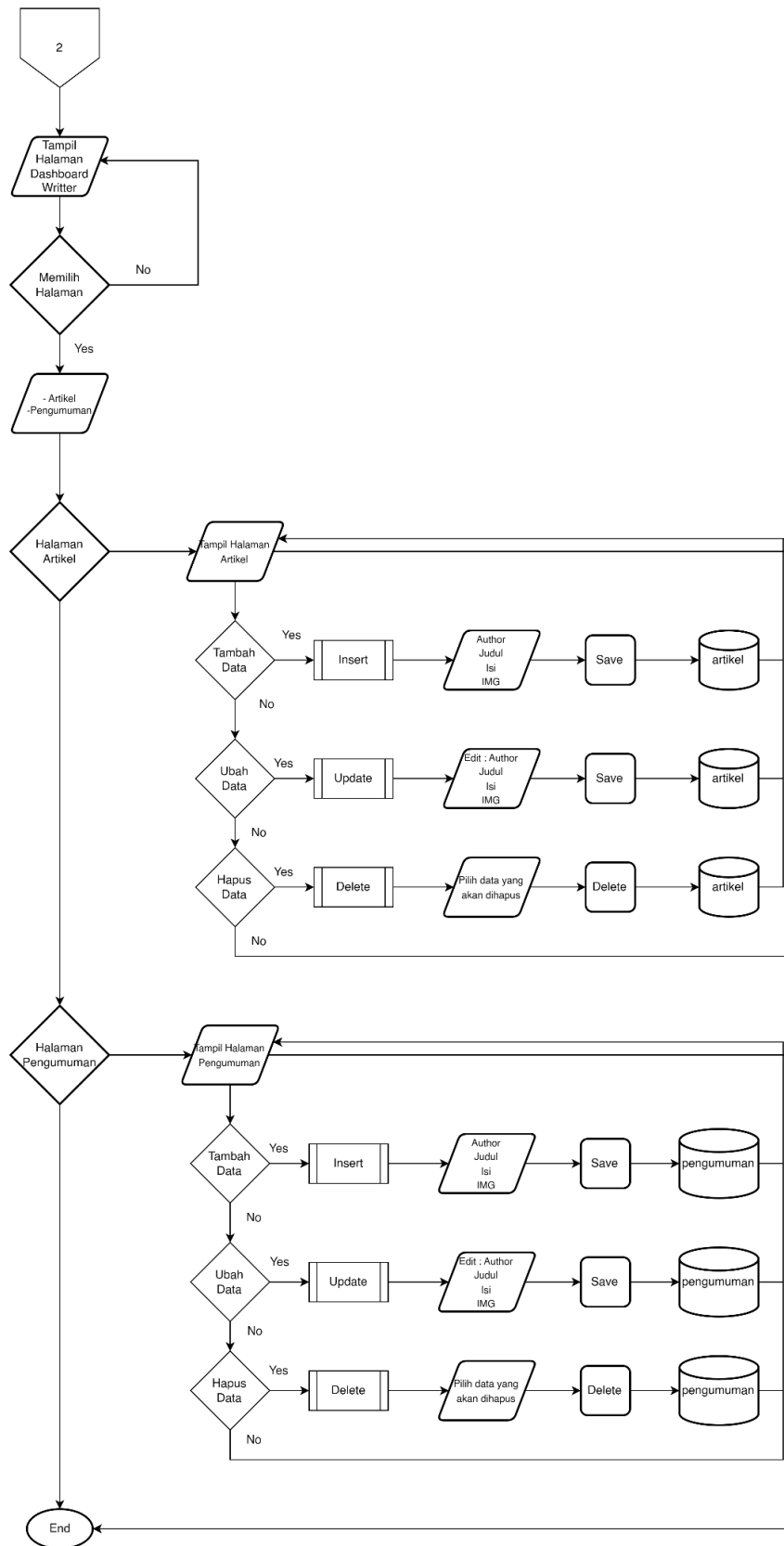
4.6 Flowchart Admin



Gambar 4.24 Flowchart Admin



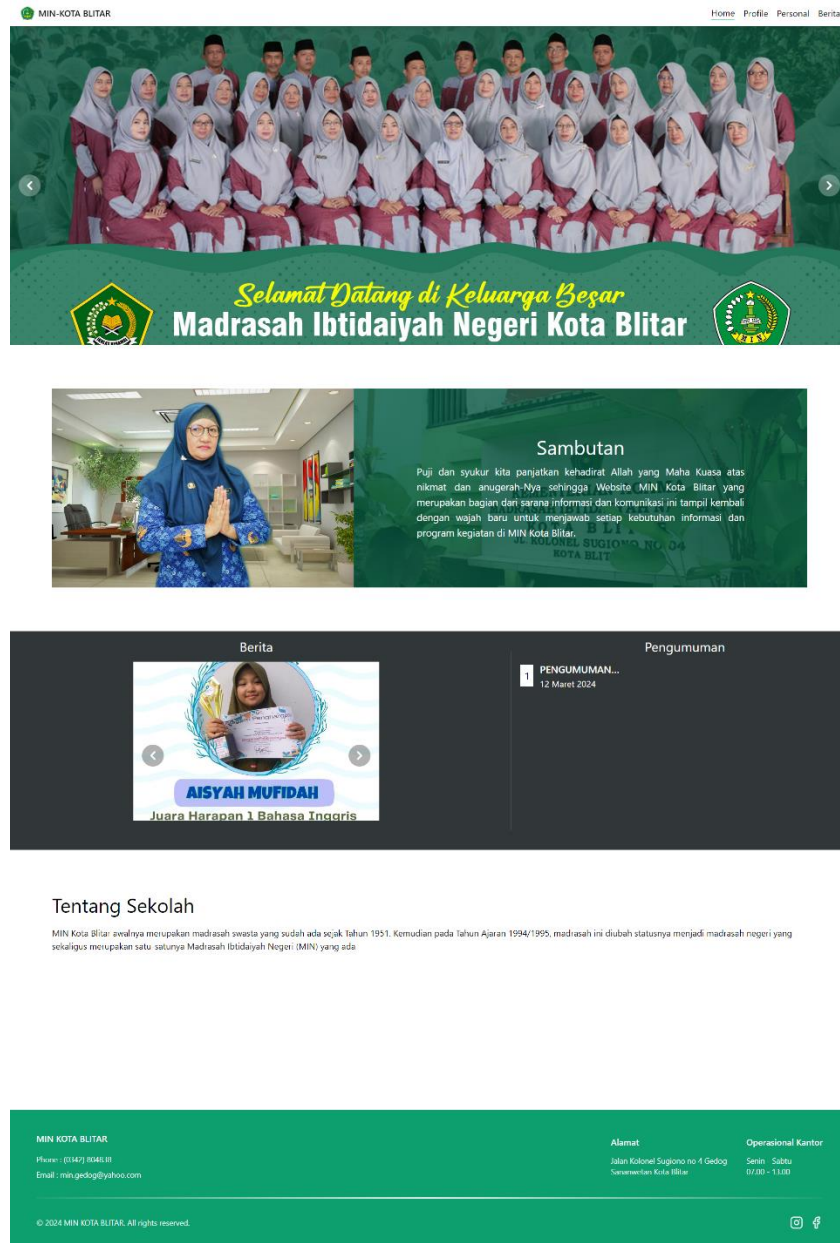
Gambar 4.24 Flowchart Admin



Gambar 4.25 Flowchart Admin

4.7 Hasil Perancangan Aplikasi

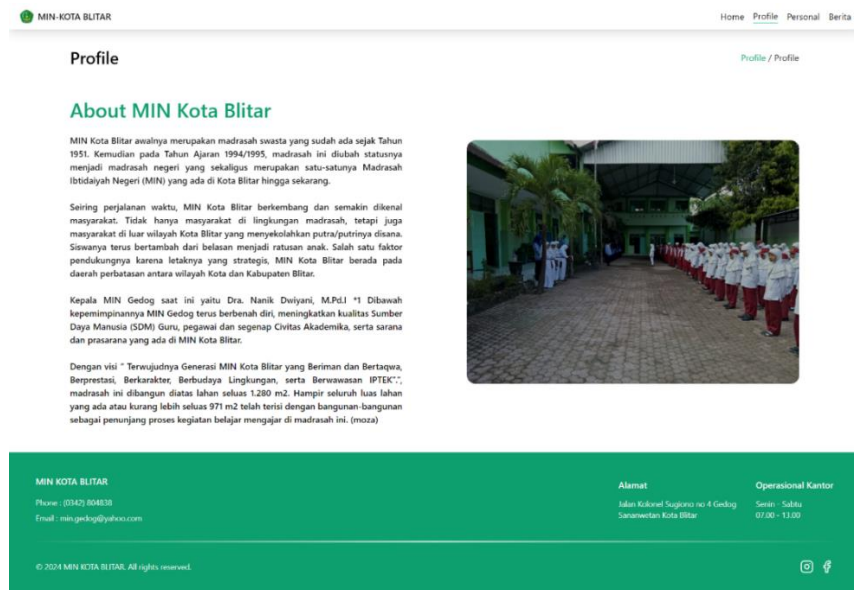
4.5.1. Halaman Home



Gambar 4.26 Tampilan Halaman Home

Pada Halaman *Home*, terdapat navigasi bar dengan isi *Home*, *Profile*, *Personal*, *Berita*. Ketika menekan *Profile* maka akan diarahkan ke halaman *Profile*, Ketika menekan *Personal* maka akan diarahkan ke halaman *Personal*, dan Ketika menekan *Berita* maka akan diarahkan ke halaman *Berita*. Pada halaman ini terdapat beberapa *section* seperti *header*, sambutan, berita dan pengumuman, dan tentang sekolah.

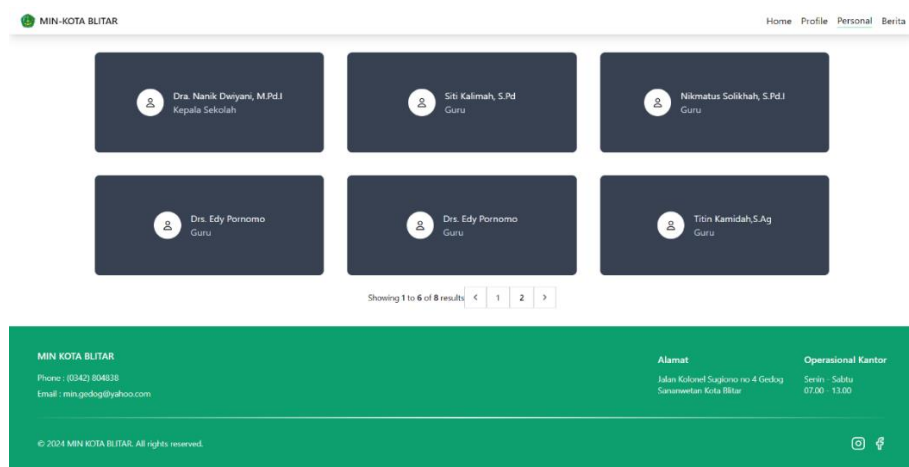
4.5.2. Halaman Profil



Gambar 4.27 Tampilan Halaman Profil

Pada halaman *Profile*, terdapat navigasi bar dengan isi *Home*, *Profile*, *Personal*, *Berita*. Ketika menekan *Home* maka akan diarahkan ke halaman *Home*, Ketika menekan *Personal* maka akan diarahkan ke halaman *Personal*, dan Ketika menekan *Berita* maka akan diarahkan ke halaman *Berita*. Pada halaman ini menjelaskan tentang profil Min Kota Blitar.

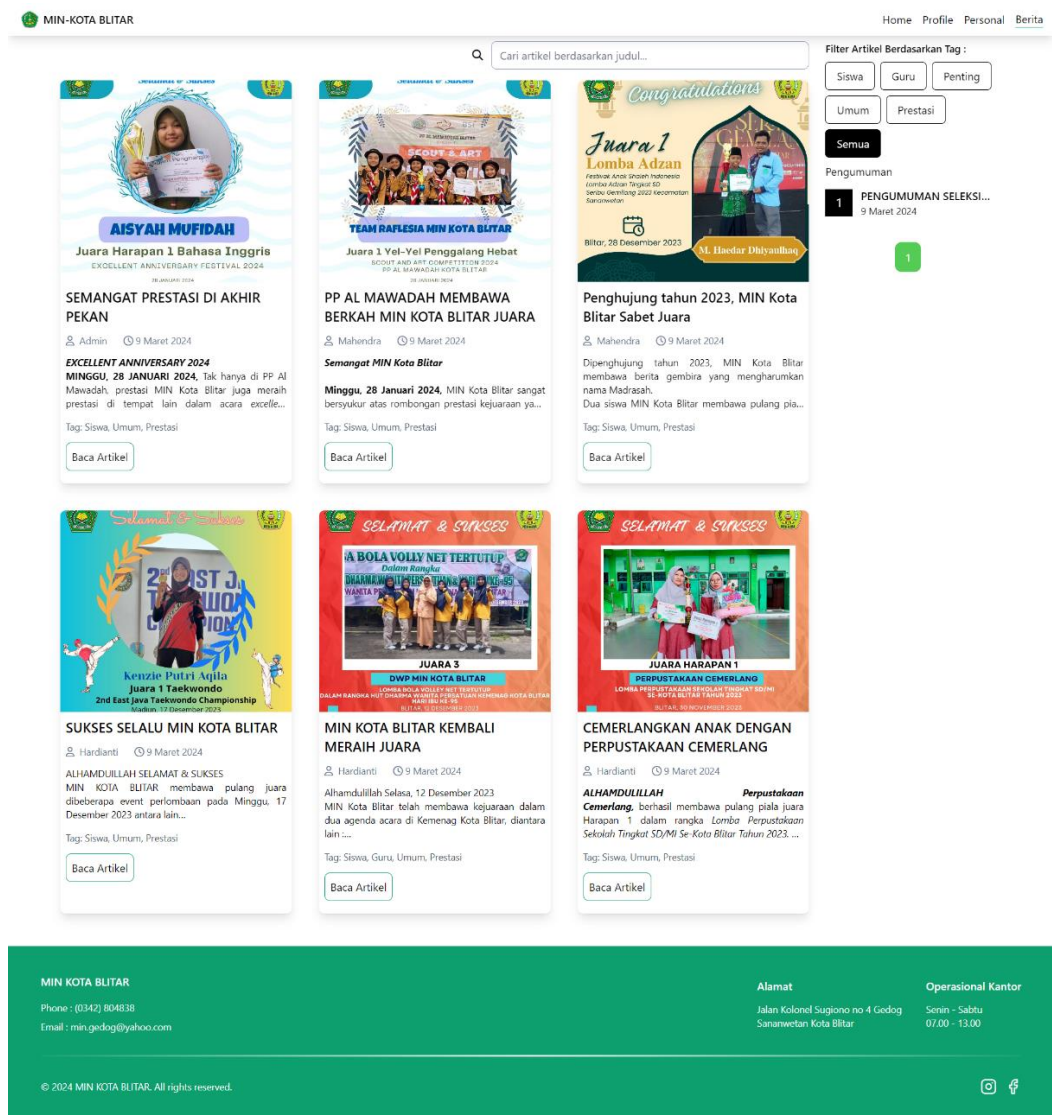
4.5.3. Halaman Personal



Gambar 4.28 Tampilan Halaman personal

Pada Halaman Personal, terdapat navigasi bar dengan isi *Home*, *Profile*, *Personal*, *Berita*. Ketika menekan *Home* maka akan diarahkan ke halaman *Home*, Ketika menekan *Profile* maka akan diarahkan ke halaman *Profile*, dan Ketika menekan *Berita* maka akan diarahkan ke halaman *Berita*. Pada halaman ini terdapat nama nama guru beserta jabatannya.

4.5.4. Halaman Berita

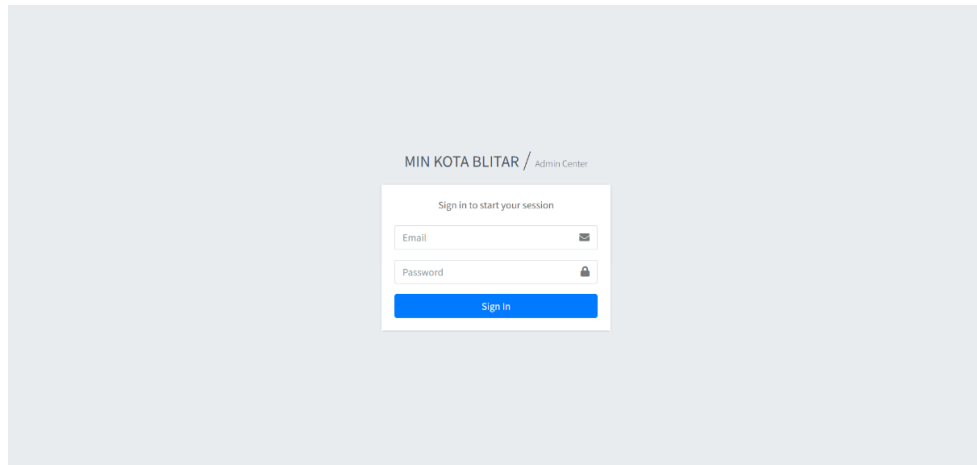


Gambar 4.29 Tampilan Halaman Berita

Pada halaman *Berita*, terdapat navigasi bar dengan isi *Home*, *Profile*, *Personal*, *Berita*. Ketika menekan *Home* maka akan diarahkan ke halaman *Home*, Ketika menekan *Profile* maka akan diarahkan ke halaman *Profile*, dan Ketika menekan *Personal* maka

akan diarahkan ke halaman Personal. Pada halaman ini terdapat artikel-artikel serta pengumuman. Terdapat juga fitur pencarian dan juga *filter* artikel berdasarkan *tag*.

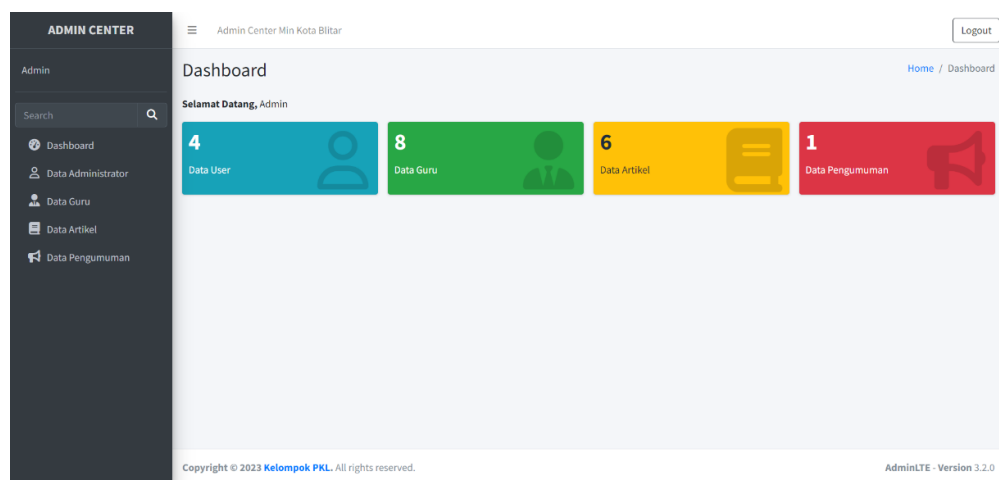
4.5.5. Halaman Login



Gambar 4.30 Tampilan Halaman Login

Pada Halaman *Login*, terdapat inputan untuk email dan *password* apabila inputan benar maka akan diarahkan ke halaman admin atau *writer* tergantung pada *role user* yang sedang mencoba *login*.

4.5.6. Halaman Dashboard Admin

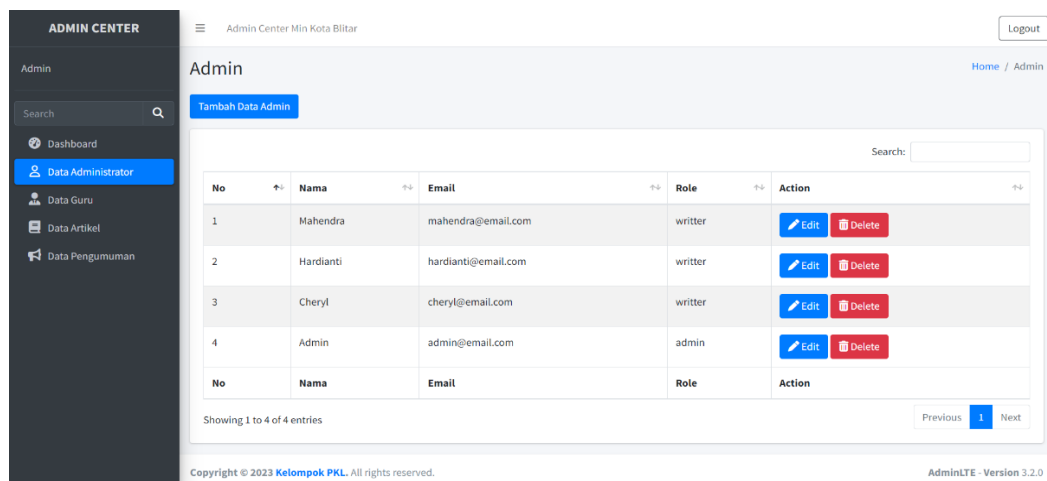


Gambar 4.31 Tampilan Halaman Dashboard Admin

Pada Halaman *Dashboard*, admin terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Ketika menekan *Data*

Administrator maka akan diarahkan ke halaman Data *Administrator*, Ketika menekan Data Guru akan diarahkan ke halaman Data Guru, Ketika menekan Data artikel akan diarahkan ke halaman Data Artikel, dan Ketika menekan Data Pengumuman akan diarahkan ke halaman Data Pengumuman. Selain itu terdapat *box-box* yang menampilkan jumlah data yang ada.

4.5.7. Halaman Data Administrator



Gambar 4.32 Tampilan Halaman Data Administrasi

Pada halaman Data *Administrator*, terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, Data *Administrator*, Data Guru, Data Artikel, dan Data Pengumuman. Ketika menekan *Dashboard* maka akan diarahkan ke halaman *Dashboard*, Ketika menekan Data Guru akan diarahkan ke halaman Data Guru, Ketika menekan Data artikel akan diarahkan ke halaman Data Artikel, dan Ketika menekan Data Pengumuman akan diarahkan ke halaman Data Pengumuman. Pada halaman ini terdapat tabel berisi *user user* yang ada. Admin dapat melakukan proses penambahan *user*, perubahan dan penghapusan.

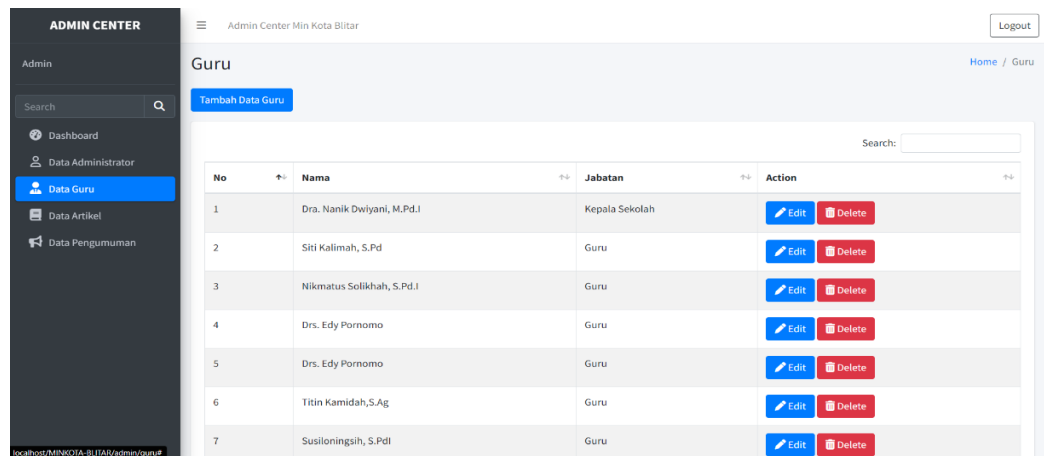
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Tambah Data Administrasi

Pada bagian tambah *administrator*, admin dapat menginputkan nama, email, *password* dan juga rolenya apakah sebagai admin atau *writer*.

Gambar 4.34 Tampilan Halaman Ubah Data Administrasi

Pada bagian ubah *administrator* admin dapat mengubah nama, email, *password* dan *role* yang sudah ditentukan sebelumnya.

4.5.8. Halaman Data Guru

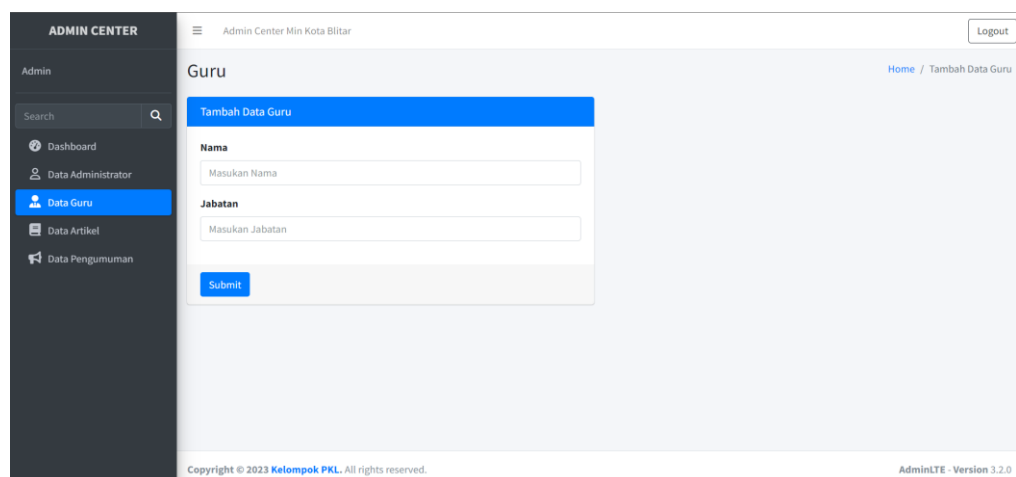


The screenshot shows the 'ADMIN CENTER' interface with a sidebar on the left containing links to Dashboard, Data Administrator, Data Guru (selected), Data Artikel, and Data Pengumuman. The main content area is titled 'Guru' and includes a 'Tambah Data Guru' button. Below this is a table with 7 rows of teacher data. Each row has columns for 'No', 'Nama', 'Jabatan', and 'Action' (with 'Edit' and 'Delete' buttons). A search bar is located at the top right of the table.

No	Nama	Jabatan	Action
1	Dra. Nanik Dwiyani, M.Pd.I	Kepala Sekolah	Edit Delete
2	Siti Kalimah, S.Pd	Guru	Edit Delete
3	Nikmatus Solikhah, S.Pd.I	Guru	Edit Delete
4	Drs. Edy Pornomo	Guru	Edit Delete
5	Drs. Edy Pornomo	Guru	Edit Delete
6	Titin Kamidah, S.Ag	Guru	Edit Delete
7	Susiloningsih, S.PdI	Guru	Edit Delete

Gambar 4.35 Tampilan Halaman Data Guru

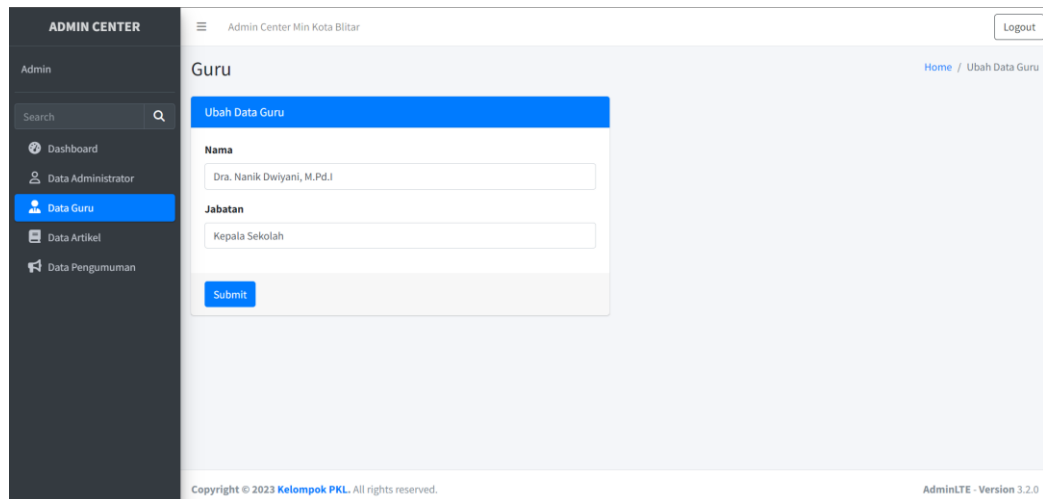
Pada halaman Data Guru terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Ketika menekan *Dashboard* maka akan diarahkan ke halaman *Dashboard*, Ketika menekan *Data Administrator* akan diarahkan ke halaman *Data Administrator*, Ketika menekan *Data artikel* akan diarahkan ke halaman *Data Artikel*, dan Ketika menekan *Data Pengumuman* akan diarahkan ke halaman *Data Pengumuman*. Pada halaman ini terdapat tabel berisi guru-guru yang ada. Admin dapat melakukan proses penambahan data guru, perubahan dan penghapusan.



The screenshot shows the 'ADMIN CENTER' interface with the 'Tambah Data Guru' form. The sidebar is the same as in the previous image. The main content area is titled 'Guru' and includes a 'Tambah Data Guru' button. Below this is a form with two input fields: 'Nama' (Masukan Nama) and 'Jabatan' (Masukan Jabatan). A 'Submit' button is at the bottom of the form. The footer of the page contains copyright information and the version number 'AdminLTE - Version 3.2.0'.

Gambar 4.36 Tampilan Halaman Tambah Data Guru

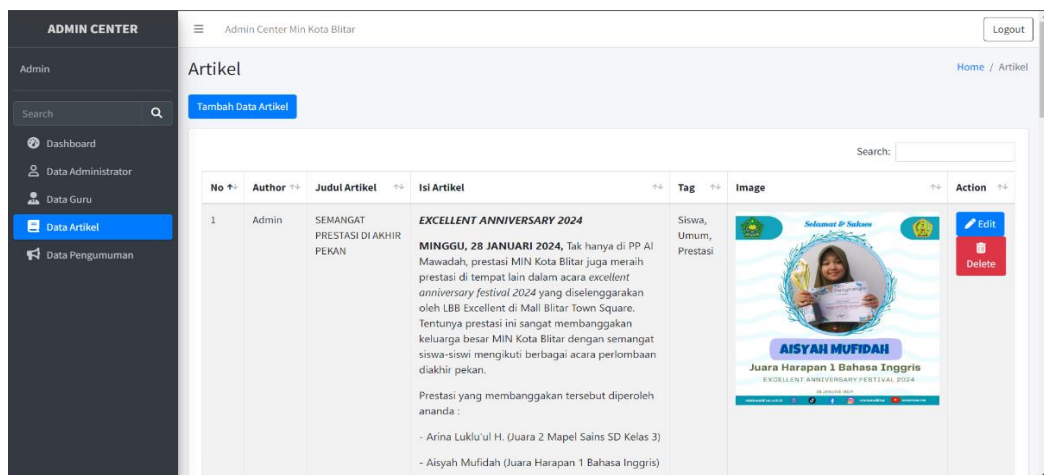
Pada bagian tambah guru, admin dapat menambahkan data guru dengan menginputkan nama beserta jabatannya.



Gambar 4.37 Tampilan Halaman Ubah Data Guru

Pada bagian ubah data guru, admin dapat mengubah nama beserta jabatan dari data yang sudah di inputkan sebelumnya

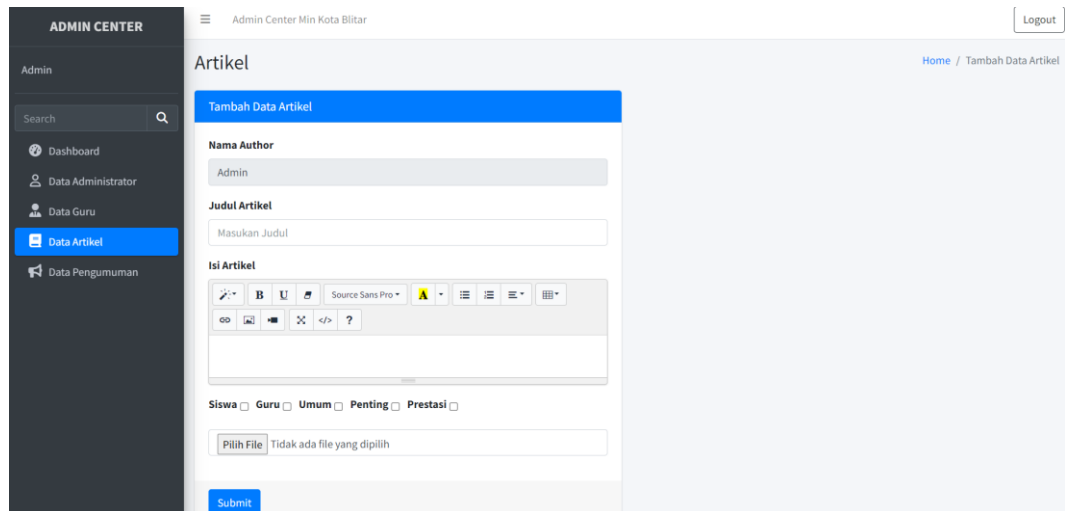
4.5.9. Halaman Data Artikel Admin



Gambar 4.38 Tampilan Halaman Data Artikel Admin

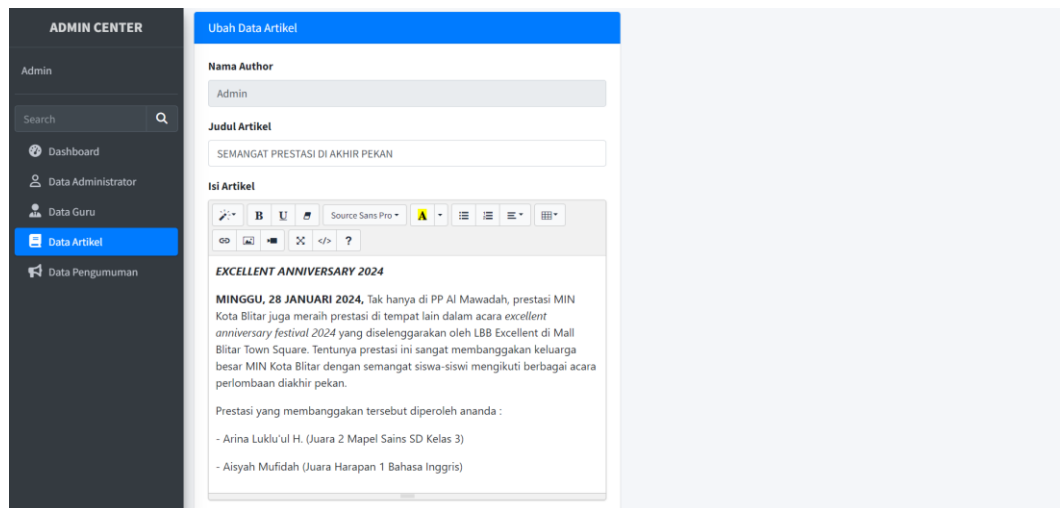
Pada halaman Data Artikel Admin, terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Ketika menekan *Dashboard* maka akan diarahkan ke halaman *Dashboard*, Ketika menekan *Data Administrator* akan diarahkan ke halaman *Data Administrator*, Ketika menekan *Data Guru* akan diarahkan ke halaman *Data Guru*, dan Ketika menekan *Data Pengumuman* akan diarahkan ke halaman *Data Pengumuman*. Pada halaman ini terdapat tabel berisi

artikel-artikel yang ada. Admin dapat melakukan proses penambahan artikel, perubahan dan penghapusan.



Gambar 4.39 Tampilan Halaman Tambah Data Artikel Admin

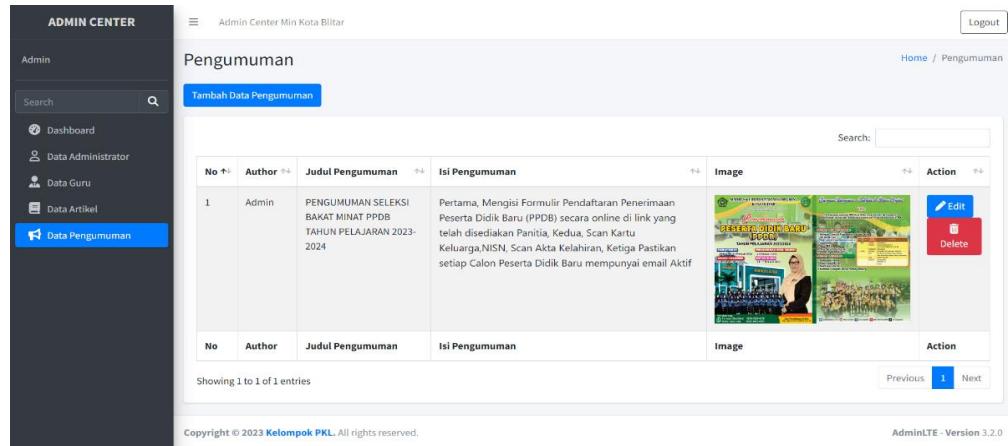
Pada bagian tambah artikel admin, dapat menambahkan artikel dengan menginputkan judul artikel, isi artikel, tag pada artikel, dan juga gambar. Untuk gambar terdapat peraturan harus bertipe img,jpg,png,jpeg dan berukuran maksimal 2mb.



Gambar 4.40 Tampilan Halaman Tambah Data Artikel Admin

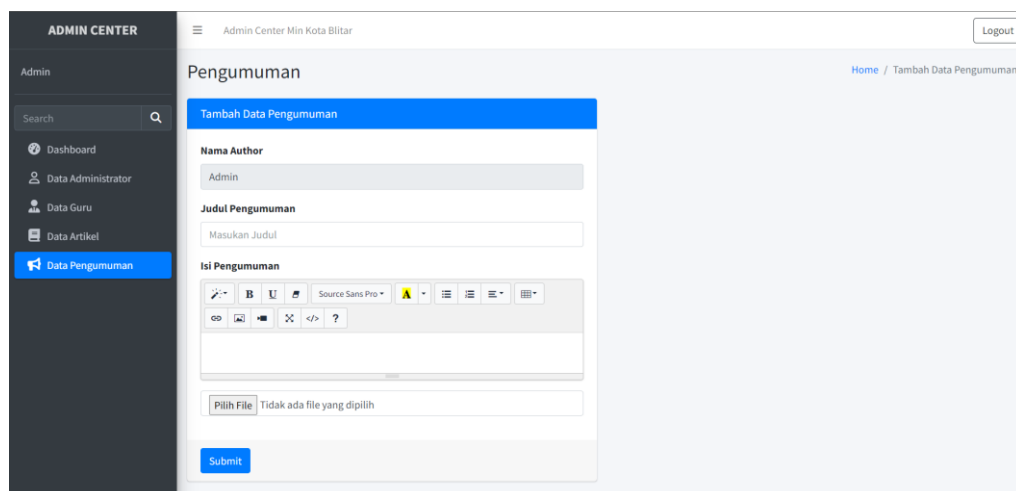
Pada bagian ubah artikel, admin dapat mengubah judul artikel, isi artikel, tag pada artikel, dan juga gambar dari artikel yang sudah di inputkan sebelumnya.

4.5.10. Halaman Data Pengumuman



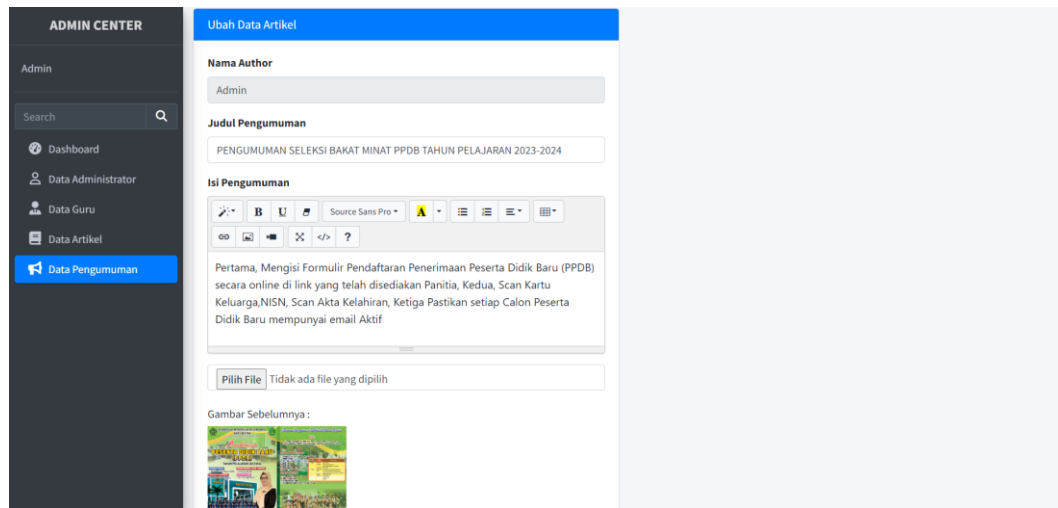
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Data Pengumuman

Pada halaman Data Guru, terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Administrator*, *Data Guru*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Ketika menekan *Dashboard* maka akan diarahkan ke halaman *Dashboard*, Ketika menekan *Data Administrator* akan diarahkan ke halaman *Data Administrator*, Ketika menekan *Data Guru* akan diarahkan ke halaman *Data Guru*, dan Ketika menekan *Data Artikel* akan diarahkan ke halaman *Data Artikel*. Pada halaman ini terdapat tabel berisi artikel-artikel yang ada. Admin dapat melakukan proses penambahan artikel, pengubahan dan penghapusan.



Gambar 4.42 Tampilan Halaman Tambah Data Pengumuman

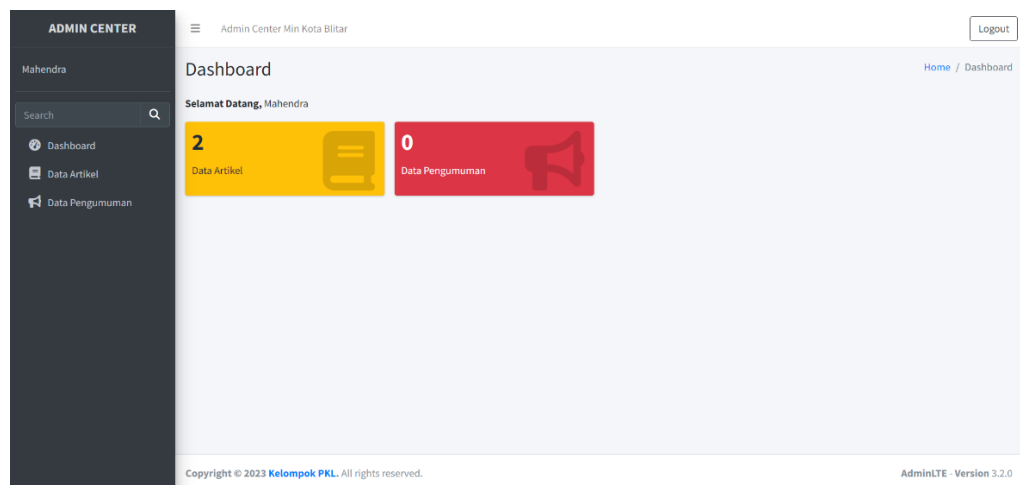
Pada bagian tambah pengumuman, admin dapat menambahkan pengumuman dengan menginputkan judul pengumuman, isi pengumuman, dan juga gambar. Untuk gambar terdapat peraturan harus bertipe img,jpg,png,jpeg dan berukuran maksimal 2mb.



Gambar 4.43 Tampilan Halaman Ubah Data Pengumuman

Pada bagian ubah pengumuman, admin dapat mengubah judul pengumuman, isi pengumuman, dan juga gambar dari pengumuman yang sudah di inputkan sebelumnya.

4.5.11. Halaman Dashboard Writer

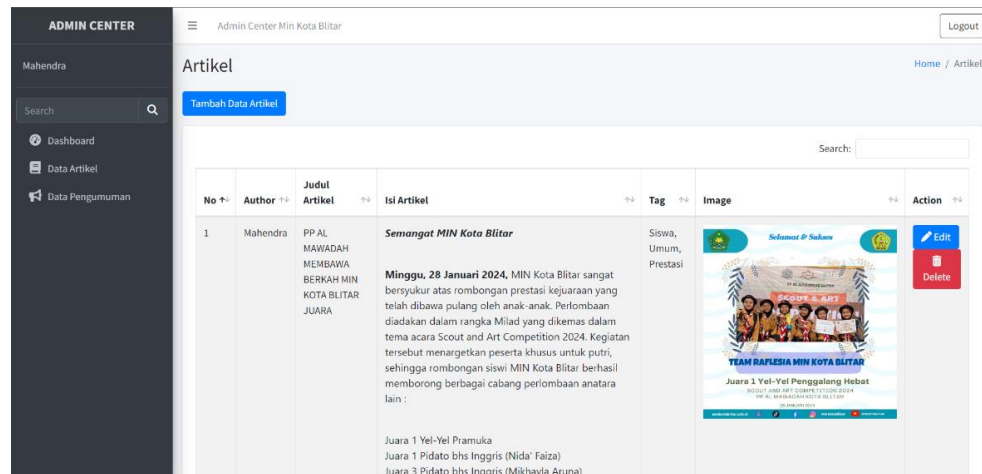


Gambar 4.44 Tampilan Halaman Dashboard Writer

Pada Halaman *Dashboard writer*, terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Ketika menekan *Data artikel* akan diarahkan ke halaman

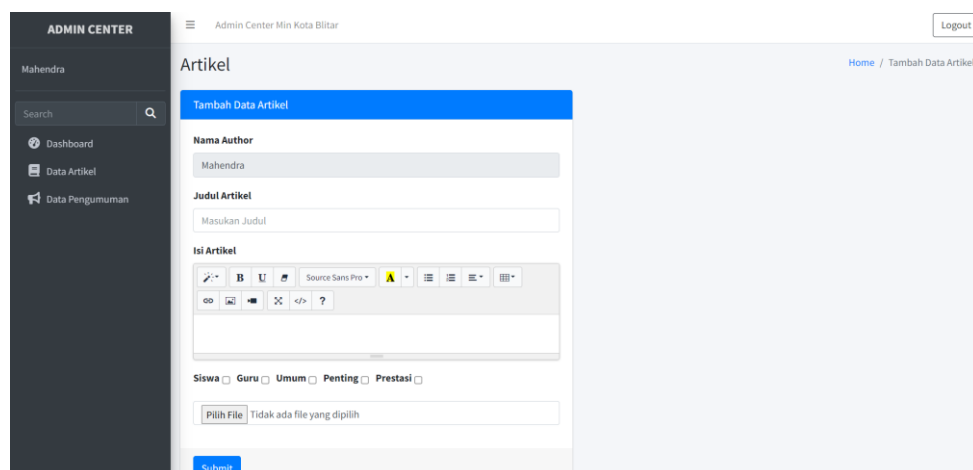
Data Artikel, dan Ketika menekan Data Pengumuman akan diarahkan ke halaman Data Pengumuman. Selain itu terdapat *box box* yang menampilkan jumlah data yang ada.

4.5.12. Halaman Data Artikel Writer



Gambar 4.45 Tampilan Halaman Data Artikel Writer

Pada Halaman Data Artikel *Writer*, terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Ketika menekan *Dashboard* akan diarahkan ke halaman *Dashboard*, dan Ketika menekan *Data Pengumuman* akan diarahkan ke halaman *Data Pengumuman*. Pada halaman ini akan menampilkan data artikel berdasarkan *username* yang sedang *login*, serta dapat melakukan penambahan artikel, pengubahan dan penghapusan.



Gambar 4.46 Tampilan Halaman Tambah Data Artikel Writer

Pada bagian tambah artikel *writter* dapat menambahkan artikel dengan menginputkan judul artikel, isi artikel, tag pada artikel, dan juga gambar. Untuk gambar terdapat peraturan harus bertipe img,jpg,png,jpeg dan berukuran maksimal 2mb.

Gambar 4.47 Tampilan Halaman Ubah Data Artikel

Pada bagian ubah artikel *writter* dapat mengubah judul artikel, isi artikel, tag pada artikel, dan juga gambar dari artikel yang sudah di inputkan sebelumnya.

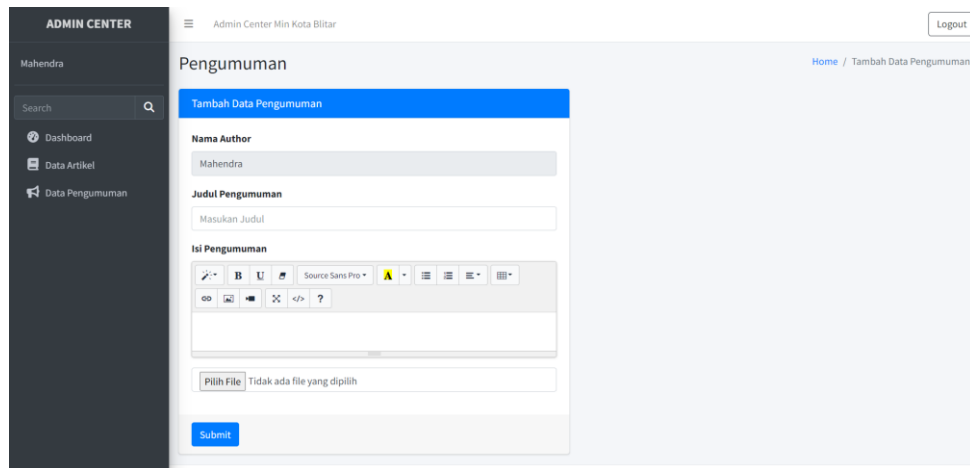
4.5.13. Halaman Data Pengumuman

No	Author	Judul Pengumuman	Isi Pengumuman	Image	Action
No data available in table					
No	Author	Judul Pengumuman	Isi Pengumuman	Image	Action

Gambar 4.48 Tampilan Halaman Data Pengumuman

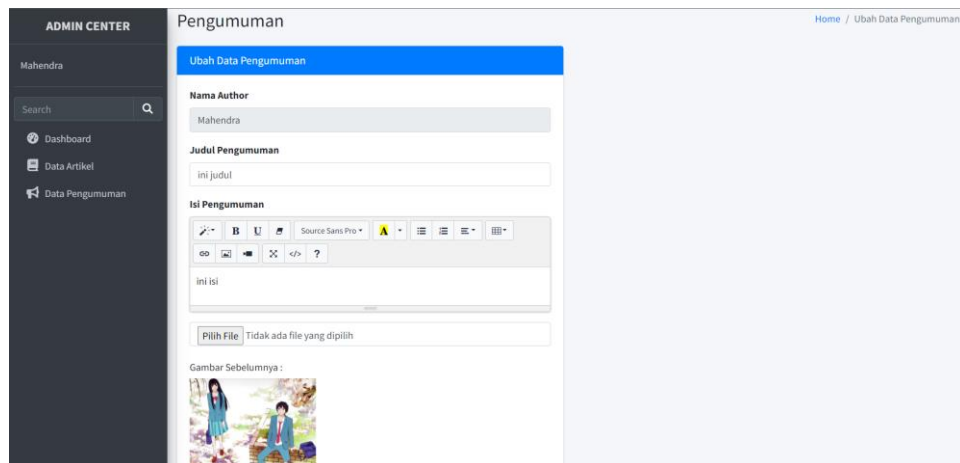
Pada Halaman Data Pengumuman terdapat *sidebar* dengan isi *Dashboard*, *Data Artikel*, dan *Data Pengumuman*. Ketika menekan *Dashboard* akan diarahkan ke halaman *Dashboard*, dan Ketika menekan *Data Artikel* akan diarahkan ke halaman *Data*

Artikel. Pada halaman ini akan menampilkan data pengumuman berdasarkan *username* yang sedang *login*, serta dapat melakukan penambahan pengumuman, pengubahan dan penghapusan.



Gambar 4.49 Tampilan Halaman Tambah Data Pengumuman

Pada bagian tambah pengumuman, *writer* dapat menambahkan pengumuman dengan menginputkan judul pengumuman, isi pengumuman, dan juga gambar. Untuk gambar terdapat peraturan harus bertipe *img,jpg,png,jpeg* dan berukuran maksimal 2mb.



Gambar 4.50 Tampilan Halaman Tambah Data Pengumuman

Pada bagian ubah pengumuman, *writer* dapat mengubah judul pengumuman, isi pengumuman, dan juga gambar dari pengumuman yang sudah di inputkan sebelumnya.

4.8 Uji Coba Sistem

Pada tahap pengujian, Website MIN Kota Blitar dilakukan pengujian kepada salah satu guru yang sedang bertugas untuk memvalidasi website yang telah dibuat. Pengujian dilakukan dengan cara mendemokan Website MIN Kota Blitar. Untuk penilaian metode yang digunakan menggunakan kuisioner pada media google form. Berikut rincian kegiatan uji coba website yang telah dilakukan :



Gambar 4.51 Dokumentasi Uji Coba Sistem

Kuisioner dari media google form berisi 7 pertanyaan, pertanyaan tersebut terdiri dari 5 pilihan ganda, 1 isian, dan 1 skala linier. Kuisioner tersebut dijawab oleh ibu Nikmatus Sholikhah selaku guru pada Min Kota Blitar. dari kuisioner yang sudah diisi dapat dihitung persentase penilaiannya sebagai Berikut:

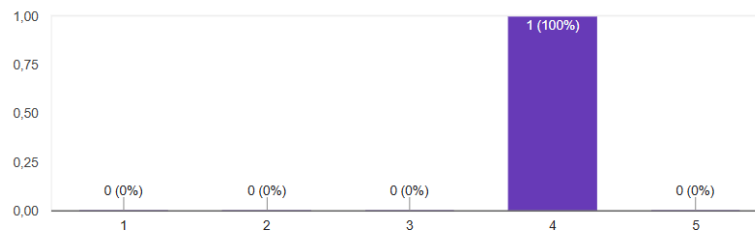
1. Pilihan ganda 5 dengan nilai 100%
2. Skala linier mendapat nilai 4 dari rentang 1 – 5 atau 80%
3. Nilai gabungan dari jawaban tersebut ialah 90% dengan rumus :
 - a. Rata-rata = $(100\% + 80\%) / 2$
 - b. Rata-rata = $180\% / 2$
 - c. Rata-rata = 90%

Berikut lampiran pertanyaan dan juga jawaban dari ibu Nikmatus Sholikhah:

Menurut anda, seberapa menarik desain website yang baru?

[Salin](#)

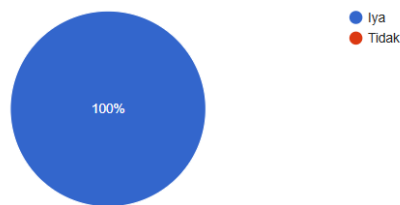
1 jawaban



Apakah navigasi pada website mudah di pahami?

[Salin](#)

1 jawaban

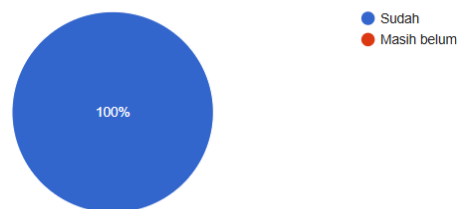


Gambar 4.52 Pertanyaan no 1-2

Apakah tata letak dan struktur website mudah dimengerti dan diikuti?

[Salin](#)

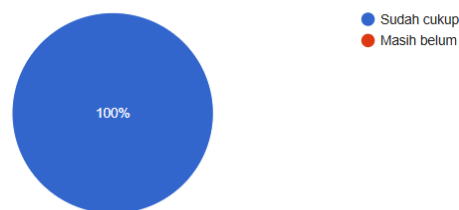
1 jawaban



Apakah informasi yang ditampilkan pada website sudah cukup lengkap?

[Salin](#)

1 jawaban



Gambar 4.53 Pertanyaan no 3-4



Gambar 4.54 Pertanyaan no 5-7

Pada gambar 4.52 ibu Nikmatus Sholikhah memberikan saran terkait fitur pencarian pada Sistem Informasi Sekolah Min Kota Blitar. Ibu Nikmatus Sholikhah menyarankan untuk fitur pencarian bisa digunakan untuk mencari artikel berdasarkan tanggal artikel di upload, dan nama penulis artikel tidak hanya mencari berdasarkan judul artikel saja

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan peneliatan yang telah dilakukan terkait Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Min Kota Blitar, dapat dituliskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Sekolah Min Kota Blitar menggunakan Laravel memastikan integrasi data dapat dilakukan dengan baik
2. Penggunaan Tailwind pada Sistem Informasi Sekolah Min Kota Blitar memastikan tampilan antarmuka yang menarik, responsive, mudah digunakan.
3. Hasil Evaluasi dari guru Min Kota Blitar menunjukkan hasil yang sangat baik (90%), memastikan Sistem Informasi Sekolah Min Kota Blitar sudah memenuhi harapan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka bisa dituliskan saran untuk dapat dijadikan masukan dan pertimbangan sebagai berikut:

1. Fitur pencarian tidak hanya mencari berdasarkan judul artikel saja, namun bisa dengan mencari tanggal di upload dan juga penulis artikel

DAFTAR PUSTAKA

A, Faradilla. (05 Desember 2023). Apa Itu JavaScript? Pengertian dan Perbedaannya dengan Java. Hostinger. <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-javascript>

Arviana Nerissa, G. (15 Maret 2023). Data Flow Diagram (DFD): Definisi, Fungsi, dan Simbol yang Digunakan. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/dfd-adalah/#.Ze-JD3ZBy3A>

Biznet. (5 September 2022). Apa Itu Xampp. Biznetgio.com. <https://www.biznetgio.com/news/apa-itu-laravel>

Biznet. (12 Juli 2023). Apa Itu PHP? Pengertian, Sejarah, dan Fungsinya. Biznetgio.com. <https://www.biznetgio.com/news/apa-itu-php>

Biznet. (15 September 2022). Mengenal MySQL, Definisi, Fungsi, hingga Cara Kerjanya. Biznetgio.com. <https://www.biznetgio.com/news/apa-itu-mysql>

Biznet. (17 Agustus 2022). Apa Itu Laravel. Biznetgio.com. <https://www.biznetgio.com/news/apa-itu-laravel>

CNBC. (18 Juni 2022). 7 Pengertian Website Menurut Ahli, Lengkap Jenis & Fungsinya. CNBC INDONESIA. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220618152119-37-348229/7-pengertian-website-menurut-ahli-lengkap-jenis-fungsinya>

Ghufron, M. (11 Juli 2012). Weak Entity dan Implementasinya Pada Database. Life Wisdom & Significant. <https://blog.hidupbersahaja.com/weak-entity-dan-implementasinya-pada-database/>

Huda, Nurul. (22 November 2022). Visual Studio Code: Pengertian, Fitur, Keunggulan dan Jenisnya. Dewa Web. <https://www.dewaweb.com/blog/mengenal-visual-studio-code/>

Puti. (29 November 2023). Apa Itu Entity, Attributes, dan Entity Relationship pada Database?. Dim Telkom University. <https://dim.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-entity-attributes-dan-entity-relationship-pada-database/>

Prakom Banjarmasin. (14 Oktober 202). Apa itu DFD & ERD?. Prakom Banjarmasin. <https://prakom.banjarmasinkota.go.id/2020/10/apa-itu-dfd-erd.html>

Riadi, M. (26 Maret 2021). Praktik Kerja Lapangan (Pengertian, Tujuan, Manfaat, Pelaksanaan dan Penilaian). Kajian Pustaka. <https://www.kajianpustaka.com/2021/03/praktik-kerja-lapangan.html>

Setiawan Doni, L. (14 Desember 2023). Tutorial Tailwind #1: Dasar Tailwind CSS untuk Pemula. Petani Kode. <https://www.petanikode.com/tailwind-dasar/>

Setiawan, R. (25 Agustus 2021). Memahami ERD, Model Data, dan Komponennya. Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/memahami-erd/>

Setiawan, R. (4 Agustus 2021). Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya. Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>

Sulthon, A. (27 Mei 2023). Cara membuat ERD: Simbol, Entitas, Atribut Termudah. Domainsia. <https://www.domainsia.com/berita/pengertian-erd-adalah/>

Suratna, A. (6 Maret 2021). Mengenal Definisi, Fungsi, dan Simbol dalam Entity Relationship Diagram (ERD). Agussuratna.net. https://agussuratna.net/2021/03/mengenal-definisi-fungsi-dan-simbol-dalam-entity-relationship-diagram-erd/#google_vignette

Telkom University. (14 November 2023). Framework : Pengertian, Fungsi, Cara Kerja, Tipe-tipe, Jenis-jenis. Telkom University Jakarta. <https://jakarta.telkomuniversity.ac.id/framework-pengertian-fungsi-cara-kerja-tipe-dan-jenis/>

LAMPIRAN

Lampiran A. Kartu Bimbingan PKL

1. Cheryl Rio Kunia Putra

KARTU BIMBINGAN PKL	
	
NAMA MAHASISWA	: Cheryl Rio Kunia Putra
NIM	: 2804410012
TEMPAT TANGGAL LAHIR	: Blitar, 12 Desember 2002
FAKULTAS/ PRODI	: Teknik Informatika
LOKASI PKL	: Kuto dengan lapangan pikekan Kec. Wonorejo - Blitar
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS ISLAM BALITAR TAHUN AKADEMIK 20..../20....	

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Cheryl Rio

PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)			
Nama Mahasiswa	: Cheryl Rio Kunia Putra		
NIM	: 2804410012		
Tempat Tanggal Lahir	: Blitar, 12 Desember 2002		
Fakultas/ Prodi	: Teknik Informatika		
Lokasi PKL	: Kuto dengan lapangan pikekan Kec. Wonorejo - Blitar		
No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan PKL	Tanda Tangan
1.	Rabu, 21/01/2024	Kunjungan lokasi	
2.	Rabu, 28/02/2024	membuat pendahuluan berisi tentang alasan memilih lokasi PKL	
3.	Rabu, 09/03/2024	membuat penjelasan dasar teori: membuat profil instansi dan struktur organisasi	
4.	Rabu, 24/04/2024	Demo program, pengujian aplikasi secara manual, perbaikan fitur	
5.	Kamis, 02/05/2024	Bimbingan laporan bab 1 - bab 4	
6.	Senin, 06/05/2024	Review laporan	

Mengetahui,

Kaprodi Teknik Informatika

NIDN.

Pembimbing PKL



NIDN.

Ket: *). Waktu bimbingan PKL minimal 5x ke Dosen Pembimbing

Lampiran 2 Kartu Bimbingan Cheryl Rio

2. Hardianti Ramli

KARTU BIMBINGAN PKL

NAMA MAHASISWA : HARDIANTI RAMLI
NIM : 21104410021
TEMPAT TANGGAL LAHIR : Moge, 15, Desember 2003
FAKULTAS/ PRODI : Teknik Informatika
LOKASI PKL : Ruko depan lapangan pikulan
kec. Wonodadi - Bitar

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM BALITAR

TAHUN AKADEMIK 20..../20....

Lampiran 3 Kartu Bimbingan Hardianti Ramli

FORM BIMBINGAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)

Nama Mahasiswa : **HARDIANTI RAMLI**
 NIM : **21104410021**
 Tempat Tanggal Lahir : **Nage, 15 Desember 2003**
 Fakultas/ Prodi : **Teknik Informatika**
 Lokasi PKL : **Ruko depan lapangan pitatan
 kec. Wonodadi Bilar**

No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan PKL	Tanda Tangan
1.	Rabu, 21/02/2024	Kunjungan Lokasi	
2.	Rabu, 28/02/2024	Membuat pendahuluan berisi tentang alasan memilih instansi	
3.	Rabu, 03/03/2024	PKL membuat penjelasan dasar teori pembalasan profil instansi dan struktur organisasi	
4.	Rabu, 24/04/2024	Desain Program - Pembuatan aplikasi secara manual	
5.	Kamis, 02/05/2024	Pembuatan beberapa fitur	
6.	Kamis, 02/05/2024	Bimbingan laporan Bab 1 - Bab 4	
7.	Senin, 06/04/2024	Review Laporan	

No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan PKL	Tanda Tangan

Mengetahui,

Kaprodi Teknik Informatika

Pembimbing PKL

NIDN.

NIDN.

Ket: *). Waktu bimbingan PKL minimal 5x ke Dosen Pembimbing

Lampiran 4 Kartu Bimbingan Hardianti Ramli

3. Mahendra

KARTU BIMBINGAN PKL	
	
NAMA MAHASISWA	: MAHENDRA
NIM	: 21104410039
TEMPAT TANGGAL LAHIR	: Bitar, 05, November 2003
FAKULTAS/ PRODI	: Teknik Informatika
LOKASI PKL	: Ruko depan lapangan pikatan kec. Wonodadi - Bitar
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS ISLAM BALITAR TAHUN AKADEMIK 20..../20....	

Lampiran 5 Kartu Bimbingan Mahendra

FORM BIMBINGAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)			
Nama Mahasiswa	: MAHENDRA		
NIM	: 21104410039		
Tempat Tanggal Lahir	: Bitar, 05 November 2003		
Fakultas/ Prodi	: Teknik Informatika		
Lokasi PKL	: Ruko depan lapangan pikatan kec. Wonodadi - Bitar		
No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan PKL	Tanda Tangan
1.	Rabu, 21/02/2024	Kunjungan Lokasi	
2.	Rabu, 28/02/2024	Membuat pendahuluan berisi tentang alasan memilih instansi PKL	
3.	Rabu, 02/03/2024	Membuat penjelasan dasar teori membahas profil instansi dan struktur organisasi.	
4.	Rabu, 24/04/2024	Demo Program - Penjelasan aplikasi secara manual - Perbaikan beberapa fitur	
5.	Kamis, 02/04/2024	Bimbingan laporan Bab 1- Bab 4	
6.	Senin, 06/04/2024	Review Laporan	
Mengetahui,			
Kaprosdi Teknik Informatika		Pembimbing PKL	
NIDN.		NIDN.	
Ket: *). Waktu bimbingan PKL minimal 5x ke Dosen Pembimbing			

Lampiran 6 Kartu Bimbingan Mahendra

Lampiran B. Kartu Kegiatan Harian PKL

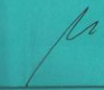
1. Cheryl Rio Kunia Putra

KARTU KEGIATAN HARIAN PKL	
	
Nama	: Cheryl Rio Kunia Putra
NIM	: 21104910012
Tanggal PKL	: 15 Januari s.d. 23 Februari 2024
Lokasi PKL	: Ruko depan lapangan pitaan Kec. Wonodadi - Blitar
Nama Pembimbing Utama	: Mohammad Farida Rahmat S.S.T., M.T.
Nama Pembimbing Lapangan	: M. Nur Rafli A.
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS ISLAM BALITAR TAHUN AKADEMIK 20..../20....	

Lampiran 7 Kartu Kegiatan Harian Cheryl Rio

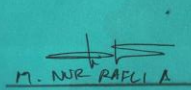
No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan	Pembimbing Lapang
1	Senin 15/01/2024	Pertemuan Lapangan Kerja	✓
2	Selasa 16/01/2024	Observasi UI/UX di MIN Kota	✓
3	Rabu 17/01/2024	Mendesain UI web MIN Kota	✓
4	Kamis 18/01/2024	Revisi Desain UI web MIN Kota	✓
5	Jumat 19/01/2024	Implementasi Desain UI web MIN Kota	✓
6	Sabtu 20/01/2024	Mendesain UI simbol mobile	✓
7	Sabtu 21/01/2024	Mendesain UI simbol mobile	✓
8	Rabu 24/01/2024	Implementasi UI simbol mobile	✓
9	Kamis 25/01/2024	Implementasi UI simbol mobile	✓
10	Jumat 26/01/2024	Implementasi UI simbol mobile	✓
11	Senin 29/01/2024	Membuat Aplikasi Android mobile	✓
12	Selasa 30/01/2024	Membuat Aplikasi Android mobile	✓
13	Rabu 31/01/2024	Membuat Aplikasi Android mobile	✓
14	Kamis 01/02/2024	Input data	✓
15	Jumat 02/02/2024	Input data	✓
16	Sabtu 03/02/2024	Input data	✓
17	Senin 05/02/2024	Input data	✓
18	Selasa 06/02/2024	Input data	✓
19	Rabu 07/02/2024	Mendesain UI halaman SPP MIN Kota	✓
20	Jumat 09/02/2024	Mendesain UI halaman SPP MIN Kota	✓
21	Senin 12/02/2024	Implementasi Rancangan transkrip SPP MIN Kota	✓
22	Selasa 13/02/2024	Implementasi Rukun Saldo Siswa SPP MIN Kota	✓
23			
24	Kamis 15/02/2024	Simulasi aplikasi olimpiade	✓
25	Jumat 16/02/2024	Simulasi aplikasi	✓
26	Senin 19/02/2024	Mengaitkan tugas akhir	✓
27	Selasa 20/02/2024	Membuat poster tugas akhir	✓
28	Rabu 21/02/2024	Implementasi halaman profile tugas akhir	✓
29	Kamis 22/02/2024	Implementasi halaman personal tugas akhir	✓
30	Jumat 23/02/2024	Mengumpulkan Project - Project	
31			

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



NIDN.

Pimpinan Instansi/Perusahaan



M. NUR RAFLI A.

Lampiran 8 Kartu Kegiatan Harian Cheryl Rio

2. Hardianti Ramli

KARTU KEGIATAN HARIAN PKL	
	
Nama	: <u>HARDIANTI RAMLI</u>
NIM	: <u>2110441021</u>
Tanggal PKL	: <u>15 Januari s.d. 23 Februari 2024</u>
Lokasi PKL	: <u>Ruko depan lapangan pikatan kec. Wonodadi - Gilar</u>
Nama Pembimbing Utama	: <u>M. Nur Rafli A.</u>
Nama Pembimbing Lapangan	: <u>M. Nur Rafli A.</u>
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS ISLAM BALITAR TAHUN AKADEMIK 20..../20....	

Lampiran 9 Kartu Kegiatan Harian Hardianti Ramli

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Pembimbing Lapangan
1	Senin 15/01 2024	Perkenalan lingkungan kerja	<u>R</u>
2	Selasa 16/01 2024	Observasi ui/ux di MIN kota	<u>R</u>
3	Rabu 17/01 2024	Mendesain ui Web MIN kota	<u>R</u>
4	Kamis 18/01 2024	Mendesain ui Dashboard Rumah Pintar	<u>R</u>
5	Jumat 19/01 2024	Mendesain ui Flip Handar	<u>R</u>
6	Senin 22/01 2024	Mendesain ui Flip Handar (data tabel)	<u>R</u>
7	Selasa 23/01 2024	Mendesain ui Flip Handar (data tabel)	<u>R</u>
8	Rabu 24/01 2024	Melanjutkan Desain ui Flip Handar	<u>R</u>
9	Kamis 25/01 2024	Implementasi Desain ui Flip Handar	<u>R</u>
10	Jumat 26/01 2024	Implementasi setting ui Flip Handar	<u>R</u>
11	Senin 29/01 2024	Menambah Tampilan form	<u>R</u>
12	Selasa 30/01 2024	Menambah Tampilan Form	<u>R</u>
13	Rabu 31/01 2024	Menyempurnakan Tampilan Flip Handar	<u>R</u>
14	Kamis 01/02 2024	Input data	<u>R</u>
15	Jumat 02/02 2024	Input data	<u>R</u>
16	Sabtu 03/02 2024	Input data	<u>R</u>
17	Senin 05/02 2024	Input data	<u>R</u>
18	Selasa 06/02 2024	Input Data / simulasi program	<u>R</u>
19	Rabu 07/02 2024	Mendesain spp mini kota	<u>R</u>
20	Jumat 09/02 2024	Pembagian projeksppt mini kota	<u>R</u>
21	Senin 12/02 2024	Implementasi setting aplikasi spp mini kota	<u>R</u>
22	Selasa 13/02 2024	Implementasi setting aplikasi spp mini kota	<u>R</u>
23	Rabu 14/02 2024	Simulasi Aplikasi Olimpiade	<u>R</u>
24	Jumat 16/02 2024	Simulasi Aplikasi	<u>R</u>
25	Senin 19/02 2024	Menentukan Tugas Akhir	<u>R</u>
26	Selasa 20/02 2024	Mengerjakan Laporan	<u>R</u>
27	Rabu 21/02 2024	Mengerjakan Laporan dan tugas akhir	<u>R</u>
28	Kamis 22/02 2024	Mengerjakan Laporan dan tugas akhir	<u>R</u>
29	Jumat 23/02 2024	Mengumpulkan project - Project	<u>R</u>
30			
31			

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Pimpinan Instansi/Perusahaan

M. Nur Rafli A. M. Nur Rafli A.

NIDN. M. NUR RAFLI A.

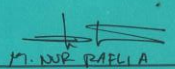
Lampiran 10 Kartu Kegiatan Harian Hardianti Ramli

3. Mahendra

KARTU KEGIATAN HARIAN PKL	
	
Nama	: MAHENDRA
NIM	: 21104410039
Tanggal PKL	: 15 Januari s.d. 23 Februari 2024
Lokasi PKL	: Ruko depan lapangan Pitalan kec. Wonodadi - Bitar
Nama Pembimbing Utama	: Mohammad Faried Bahmat, S.S.T., M.Tr.T
Nama Pembimbing Lapang	: M. Nur Rafli A.
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS ISLAM BALITAR TAHUN AKADEMIK 20..../20....	

Lampiran 11 Kartu Kegiatan Harian Mahendra

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Pembimbing Lapang
1	Senin 15/01/2024	Perkenalan lingkungan kerja	2
2	Selasa 16/01/2024	Observasi UI/UX di MIN kota	2
3	Rabu 17/01/2024	Mendesain UI Web MIN kota	2
4	Kamis 18/01/2024	Revisi Desain UI Web MIN kota	2
5	Jumat 19/01/2024	Implementasi Desain UI Web MIN kota	2
6	Senin 22/01/2024	Mendesain UI Simbel Mobile	2
7	Selasa 23/01/2024	Mendesain UI Simbel Mobile	2
8	Rabu 24/01/2024	Implementasi UI Simbel Mobile	2
9	Kamis 25/01/2024	Implementasi UI Simbel Mobile	2
10	Jumat 26/01/2024	Implementasi UI Simbel Mobile	2
11	Senin 29/01/2024	Membuat Aplikasi Android Simbel Mobile	2
12	Selasa 30/01/2024	Membuat Aplikasi Android Simbel Mobile	2
13	Rabu 31/01/2024	Membuat Aplikasi Android Simbel Mobile	2
14	Kamis 01/02/2024	Input Data	2
15	Jumat 02/02/2024	Input Data	2
16	Sabtu 03/02/2024	Input Data	2
17	Senin 05/02/2024	Input Data	2
18	Selasa 06/02/2024	Input Data / Simulasi program	2
19	Rabu 07/02/2024	Mendesain Dashboard spp MIN kota	2
20	Jumat 09/02/2024	Implementasi Dashboard BPP MIN	2
21	Senin 12/02/2024	Implementasi spp MIN kota	2
22	Selasa 13/02/2024	Implementasi spp MIN kota	2
23			1
24	Kamis 15/02/2024	Simulasi Aplikasi Olimpiade	2
25	Jumat 16/02/2024	Simulasi Aplikasi	2
26	Senin 19/02/2024	Menentukan tugas Akhir	2
27	Selasa 20/02/2024	Implementasi tugas Akhir	2
28	Rabu 21/02/2024	Implementasi tugas Akhir	2
29	Kamis 22/02/2024	Implementasi tugas Akhir	2
30	Jumat 23/02/2024	Mengumpulkan Project - Project	2
31			

Mengetahui,	
Dosen Pembimbing	Pimpinan Instansi/Perusahaan
	
NIDN.	171. NUR RAFLI A

Lampiran 12 Kartu Kegiatan Harian Mahendra

Lampiran C. Kunjungan Dosen



Lampiran 13 Kunjungan Dosen

Lampiran D. Kegiatan PKL



Lampiran 14 Kegiatan PKL



Lampiran 15 Kegiatan PKL



Lampiran 16 Kegiatan PKL