

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**MEMBUAT WEBSITE BUKU TAMU
MENGUNAKAN PHP & CSS**



Oleh:

Mega Medlin Ubra

1461700219

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**MEMBUAT WEBSITE BUKU TAMU MENGGUNAKAN PHP &
CSS**

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :

Mega Medlin Ubra

1461700219



Surabaya, 23 Mei 2020

Koordinator KP,

Dosen Pembimbing

Supangat, S.Kom., M.Kom

NPP. 20460.11.0602



Muaffaq Achmad Jani

NPP. 20410.00.0515

Mengetahui,

Ka. Program Studi Teknik Informatika

Geri Kusnanto, S.Kom., MM

NPP. 20460.94.0401

KATA PENGANTAR

Pertama – tama penulis panjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmatnya kepada penulis sehingga laporan kerja praktek ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Laporan ini di susun sebagai salah satu pertanggung jawaban penulis setelah melaksanakan kerja praktek di PT Jawa Pos Surabaya, guna kerja praktek sebagai langkah praktis dalam mempersiapkan mahasiswa untuk dapat tangkas, ahli, bertanggung jawab dan trampil dalam kehidupannya pada dunia kerja. Dan diharapkan kepada mahasiswa agar mendapatkan gambaran tentang dunia kerja yang sebenarnya.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak **Geri Kusnanto, S.Kom., M.M** selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak **Muaffaq Achmad jani** selaku Pembimbing kerja praktek yang telah memberikan motivasi, petunjuk dan arahan selama proses pelaksanaan kerja praktek.
3. Bapak **Supangat, S.E., S.Kom., M.M.Kom** selaku koordinator kerja praktek.
4. Seluruh Staf **PT. JAWA POS KORAN** yang telah memberikan pengalaman yang berharga selama kerja praktek berlangsung.

Surabaya, 23 Mei 2020

Mega Medlin Ubra

NIM. 1461700219

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Manfaat	3
1.4 Luaran	4
BAB 2 GAMBARAN UMUM	6
2.1 Sejarah Instansi	6
2.2 Struktur Organisasi	8
2.3 Visi dan Misi Instansi	8
2.3.1 Visi.....	8
2.3.2 Misi.....	8
2.4 Kajian Pustaka	9
2.4.1 Pengertian Kerja Praktek	9
2.5 Sasaran Kerja Praktek	9
2.6 Pengertian WEB.....	10
2.7 Pengertian HTML	11
2.8 Pengertian PHP (Hypertext Preprocessor)	12
2.9 Pengertian CSS (Cascading Style Sheet).....	13
2.10 MVC (Model View Controller)	14
2.11 Bahasa Query MySQL.....	15
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK.....	26
3.1 Kegiatan Survei Lapangan	26
3.2 Proses Bisnis Dan Interaksi Pengguna Dengan Sistem	28
3.3 Hasil dan Implementasi.....	29
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN	41
4.1 Kesimpulan	41
4.2 Saran	41

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1 Use Case Diagram.....	20
Tabel 3.2.2 Flowchart.....	21
Tabel 3.2.3 Activity Diagram.....	23

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNITAG SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gedung Graha Pena	14
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi	16
Gambar 2. 3 Website.....	18
Gambar 2. 4 HTML	19
Gambar 2. 5 Php	20
Gambar 2. 6 CSS.....	21
Gambar 2. 7 MCV.....	22
Gambar 2. 8 MYSQL.....	23
Gambar 2. 9 XAMPP.....	25
Gambar 2. 10 php MyAdmin.....	27
Gambar 2. 11 Sublime Text.....	28
Gambar 2. 12 Google Chrome.....	30
Gambar 2. 13 Microsoft Word.....	31
Gambar 2. 14 Snipping Tolls.....	32
Gambar 2. 15 Star UML	33
Gambar 3. 1 Permodelan Alur Proses Bisnis	36
Gambar 3. 2 Relasi Database.....	37
Gambar 3. 3 Data Entri.....	37
Gambar 3. 4 Use Case.....	38
Gambar 3. 5 Diagram Sequencem Petugas.....	40
Gambar 3. 6 Diagram Sequence Petugas Edit Data Buku Tamu.....	40
Gambar 3. 7 Diagram sequence hapus data Buku Tamu	41
Gambar 3. 8 Diagram Sequence Menampilkan Detail Data Buku Tamu.....	41
Gambar 3. 9 Diagram Sequence tambah data Buku Tamu.....	42
Gambar 3. 10 Halaman Utama.....	43
Gambar 3. 11 Halaman Guest Book	44
Gambar 3. 12 3 Data Berhasil simpan	45
Gambar 3. 13 Halaman Cek Hasil	46
Gambar 3. 14 Halaman Edit.....	47
Gambar 3. 15 Warning Alert	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan.....	51
Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan	52
Lampiran 3 Kuesioner.....	54

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

kerja praktek merupakan salah satu tugas wajib bagi seluruh mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Kerja praktek ini merupakan satu kesatuan kurikulum pendidikan yang harus ditempuh dimana masing-masing sebesar 1 SKS. Kerja praktek ini dimaksudkan untuk melatih mahasiswa dalam menerapkan tool/metode keilmuan teknik informatika dalam mengidentifikasi masalah sampai penyusunan alternative solusi masalah yang tertuang dalam karya ilmiah/penelitian kerja praktek. Dalam menyelesaikan kerja praktek, mahasiswa harus mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak universitas, fakultas maupun jurusan, dibawah bimbingan dan arahan Dosen Pembimbing.

Mahasiswa merupakan generasi penerus yang pada gilirannya akan memiliki tanggung jawab guna mengsucceskan pembangunan nasional dan memajukan bangsa dan negara. Oleh karena itu guna meningkatkan wawasan dan kemampuan kami pada bidang manajemen dan aplikasi serta juga untuk memenuhi persyaratan wajib perkuliahan maka kami bermaksud agar dapat melaksanakan kerja praktek.

Dalam era globalisasi dunia dan perdagangan yang bebas peran teknologi informasi melalui komputer di segala bidang membutuhkan suatu pengamanan yang lebih teliti, akurat dan mendetail sudah merupakan tuntutan dari perkembangan kebutuhan akan informasi itu sendiri.

Pengaruh teknologi informasi begitu besar dalam berbagai kehidupan, baik secara individual maupun instansi atau perusahaan. Untuk itu selain mendapatkan berbagai teori di bangku pendidikan formal, di perlukan juga adanya pengalaman kerja di lapangan.

Salah satu cara untuk menambah pengalaman kerja tersebut adalah dengan mengadakan kerja praktek di industri-industri yang berkaitan dengan bidang studi yang dipelajari di bangku kuliah. Kerja praktek merupakan salah satu mata kuliah di Jurusan Teknik Informatika. Kegiatan kerja praktek ini merupakan salah satu

bentuk kegiatan pelatihan yang dihadapkan langsung pada praktek kerja sebagai pengaplikasian kemampuan pendidikan yang diperoleh mahasiswa atau mahasiswi baik dari bangku perkuliahan maupun dari kegiatan lain di luar kuliah.

Kerja praktek juga sebagai langkah praktis dalam mempersiapkan mahasiswa untuk dapat tangkas, ahli, bertanggung jawab dan trampil dalam kehidupannya pada dunia kerja. Dan diharapkan kepada mahasiswa agar mendapatkan gambaran tentang dunia kerja yang sebenarnya

sehingga tidak ada kesan kaku atau canggung pada saat terjun ke dunia kerja yang sebenarnya. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, sebagai sarana untuk latihan mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah. Selain itu dengan kerja praktek akan diperoleh gambaran yang jelas tentang berbagai hal yang berkaitan dengan masalah, khususnya masalah pengaturan sistem di tempat kerja praktek.

Dalam mencapai usaha di atas, tentunya tidak lepas dari peran serta berbagai pihak, baik dari kalangan kampus dan dunia usaha serta semua instansi terkait.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan kegiatan dari kerja praktek adalah sebagai berikut :

1. Praktek Kerja dilakukan agar ilmu yang didapatkan di bangku kuliah dapat diterapkan di perusahaan dimana tempat melakukan Praktek Kerja.
2. Dengan melaksanakan Praktek Kerja diharapkan bisa melihat secara langsung permasalahan yang timbul di lapangan dan mencari solusi dari permasalahan yang ada.
3. Dengan melaksanakan Praktek Kerja mahasiswa bisa mengetahui situasi dan kondisi di dunia kerja yang sesungguhnya sehingga kita memiliki pengalaman dan kita sebagai calon tenaga kerja, kita dapat mempersiapkan diri secara mental untuk bersaing dalam memasuki dunia kerja.
4. Meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai hubungan antara teori dan penerapannya sehingga dapat memberikan bekal bagi mahasiswa untuk terjun ke masyarakat.

5. Menambah wawasan, memperluas pengetahuan, mengasah keterampilan dan bakat, serta melatih untuk menjadi tenaga kerja yang profesional dan ahli dalam bidangnya masing- masing.
6. Meningkatkan hubungan kerja sama baik antara perguruan tinggi, pemerintah, dan perusahaan.
7. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Sarjana Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945.

1.3 Manfaat

A. Bagi Mahasiswa.

Pelaksanaan Kerja Praktek (KP) pada Program Studi Teknik Informatika diadakan untuk memberikan manfaat bagi mahasiswa, program studi dan instansi atau perusahaan tempat kerja praktek dilaksanakan yaitu :

1. Mahasiswa dapat mengenali kebutuhan pekerjaan di tempat kerja praktek
2. Mahasiswa dapat mengetahui dan mendapatkan wawasan dalam dunia kerja yang sebenarnya.
3. Mahasiswa bisa memperoleh keterampilan dan pengalaman dalam dunia kerja.
4. Mendapatkan pengalaman tentang kerja teknis di lapangan yang sesungguhnya, sehingga akan didapat gambaran yang sama tentang berbagai hal mengenai dunia kerja yang aplikatif.
5. Mendapatkan gambaran yang nyata dan pemahaman yang lebih jelas tentang riset dan pengembangan dalam dunia telekomunikasi.
6. Mengenal dan mempelajari tentang berbagai permasalahan yang sering terjadi di lapangan dunia kerja, dan kemudian dicari penyelesaiannya berdasarkan ilmu yang telah didapatkan di bangku kuliah.
7. Mengenalkan dan membiasakan diri terhadap suasana kerja sebenarnya sehingga dapat membangun etos kerja yang baik, serta sebagai upaya untuk memperluas cakrawala wawasan kerja.
8. Melatih diri untuk bekerja secara professional.

B. Bagi Instansi atau Perusahaan

1. Tugas mahasiswa yang merupakan inti dari program KP dapat dimanfaatkan sebagai mitra tukar pikiran dalam menghadapi berbagai masalah yang terjadi dalam kegiatan praktis yang berhubungan dengan Teknik Informatika.
2. Tugas mahasiswa yang merupakan inti dari program KP, yaitu studi kasus(Case Study) dan pemecahan masalah (Problem Solving), dapat dimanfaatkan oleh instansi atau perusahaan untuk menyelesaikan suatu topik secara khusus
3. Instansi atau perusahaan dapat mengusulkan persoalan-persoalan yang timbul di dalam instansi atau perusahaan dan mahasiswa dapat diminta untuk mengidentifikasi persoalan yang ada.
4. Program KP yang dilakukan perusahaan secara tidak langsung dapat meningkatkan citra perusahaan itu sendiri, karena setelah mahasiswa KP bekerja di perusahaan, kemudian mereka akan saling bercerita dengan teman-temannya. Jadi dengan hanya pengalaman magang mereka dari mulut ke mulut, lingkungannya akan mencari tahu tentang perusahaan tempat mereka melakukan magang.

C. Bagi Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945

Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 dapat memiliki data mengenai instansi dan perusahaan yang mempunyai hubungan langsung dengan pekerjaan Teknik Informatika di Indonesia. Data ini selain sangat penting dari segi pola pengembangan kurikulum, aspek tenaga kerja juga akan banyak manfaatnya bagi perguruan tinggi, untuk menyelaraskan perkembangan dengan dunia profesi yang berhubung.

1.4 Luaran

Luaran dari kerja praktek ini adalah laporan akhir serta dokumentasi dan Produk Program (alat/perkakas, desain, piranti lunak, model, dan lainnya).

1.5 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di :

Tempat : PT. JAWA POS KORAN

Alamat : Graha Pena Lt 4, Jalan Ahmad Yani 88, Surabaya, 60234.

Tanggal: 1 Februari 2020 – 29 Februari 2020

Waktu : Menyesuaikan

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Instansi



gambar 2. 1 Gedung Graha Pena

Jawa Pos adalah surat kabar harian yang berpusat di Surabaya, Jawa Timur. Jawa Pos merupakan harian terbesar di Jawa Timur, dan merupakan salah satu harian dengan oplah terbesar di Indonesia. Sirkulasi Jawa Pos menyebar di seluruh Jawa Timur, Bali, dan sebagian Jawa Tengah dan DI Yogyakarta. Jawa Pos mengklaim sebagai "Harian Nasional yang Terbit dari Surabaya".

Jawa Pos didirikan oleh The Chung Shen pada 1 Juli 1949 dengan nama Djawa Post. Saat itu The Chung Shen hanyalah seorang pegawai bagian iklan sebuah bioskop di Surabaya. Karena setiap hari dia harus memasang iklan bioskop di surat kabar, lama-lama ia tertarik untuk membuat surat kabar sendiri. Setelah sukses dengan Jawa Pos-nya, The Chung Shen mendirikan pula koran berbahasa Mandarin dan Belanda. Bisnis The Chung Shen di bidang surat kabar tidak selamanya mulus. Pada akhir tahun 1970-an, omzet Jawa Pos mengalami kemerosotan yang tajam.

Tahun 1982, oplahnya hanya tinggal 6.800 eksemplar saja. Koran-korannya yang lain sudah lebih dulu pensiun. Ketika usianya menginjak 80 tahun, The Chung Shen akhirnya memutuskan untuk menjual Jawa Pos. Dia merasa tidak mampu lagi mengurus perusahaannya, sementara tiga orang anaknya lebih memilih tinggal di London, Inggris. Pada tahun 1982, Eric

FH Samola, waktu itu adalah Direktur Utama PT Grafiti Pers (penerbit majalah Tempo) mengambil alih Jawa Pos.

Dengan manajemen baru, Eric mengangkat Dahlan Iskan, yang sebelumnya adalah Kepala Biro Tempo di Surabaya untuk memimpin Jawa Pos. Eric Samola kemudian meninggal dunia pada tahun 2000. Dahlan Iskan adalah sosok yang menjadikan Jawa Pos yang waktu itu hampir mati dengan oplah 6.000 eksemplar, dalam waktu 5 tahun menjadi surat kabar dengan oplah 300.000 eksemplar.

Lima tahun kemudian terbentuklah Jawa Pos News Network (JPNN), salah satu jaringan surat kabar terbesar di Indonesia, dimana memiliki lebih dari 80 surat kabar, tabloid, dan majalah, serta 40 jaringan percetakan di Indonesia. Pada tahun 1997, Jawa Pos pindah ke gedung yang baru berlantai 21, Graha Pena, salah satu gedung pencakar langit di Surabaya. Tahun 2002 dibangun Graha Pena di Jakarta. Dan, saati ini bermunculan gedung-gedung Graha Pena di hampir semua wilayah di Indonesia.

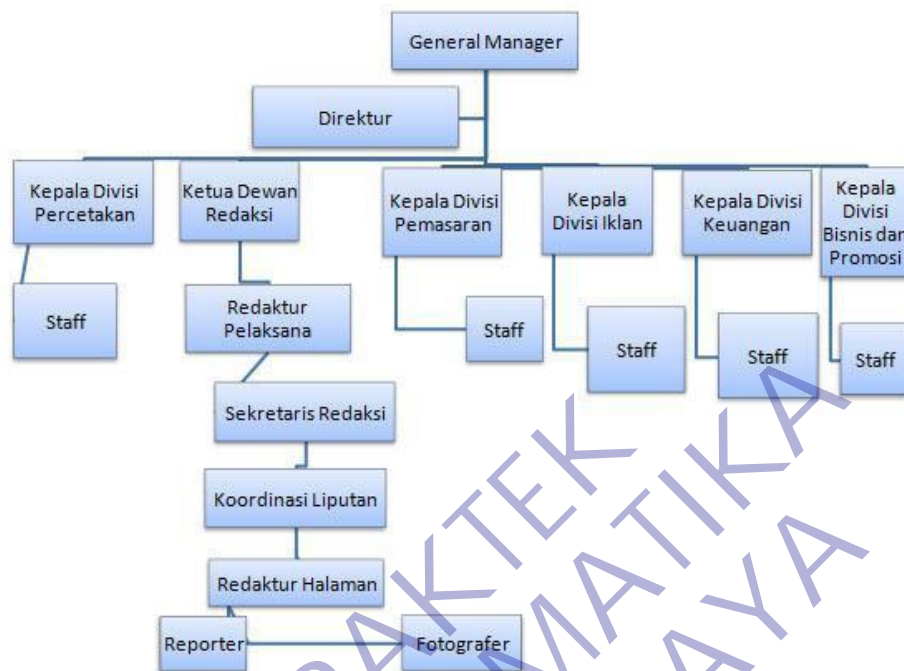
Tahun 2002, Jawa Pos Group membangun pabrik kertas koran yang kedua dengan kapasitas dua kali lebih besar dari pabrik yang pertama. Kini pabrik itu, PT Adiprima Sura Perinta, mampu memproduksi kertas koran 450 ton/hari. Lokasi pabrik ini di Kabupaten Gresik, hanya 45 menit bermobil dari Surabaya.

Setelah sukses mengembangkan media cetak di seluruh Indonesia, pada tahun 2002 Jawa Pos Grup mendirikan stasiun televisi lokal JTV di Surabaya, yang kemudian diikuti Batam TV di Batam, Riau TV di Pekanbaru, Fajar TV di Makassar, Palembang TV di Palembang, Parijz van Java TV di Bandung, Radar Cirebon Televisi RCTV di Cirebon Kota Wali.

Memasuki tahun 2003, Jawa Pos Group merambah bisnis baru : Independent Power Plant. Proyek pertama adalah 1 x 25 MW di Kab. Gresik, yakni dekat pabrik kertas. Proyek yang kedua 2 x 25 MW, didirikan di Kaltim, bekerjasama dengan perusahaan daerah setempat.

Pada tahun 2008, Jawa Pos Group menambah stasiun televisi baru: Mahkamah Konstitusi Televisi (MKtv) yang berkantor di Gedung Mahkamah Konstitusi Jakarta. Pada tahun 2009, Jawa Pos Group menambah data center baru: Fangbian Iskan Corporindo (FIC) yang berkantor di Gedung Graha Pena Surabaya.

2.2 Struktur Organisasi



gambar 2. 2 Struktur Organisasi

2.3 Visi dan Misi Instansi

2.3.1 Visi

Menjadi perusahaan media cetak maupun online dunia yang dihormati disegani dan patut dicontoh.

2.3.2 Misi

- a) Meningkatkan kesejahteraan bangsa melalui pemuasan pelanggan dan mencerdaskan bangsa dengan adanya informasi yang aktual.
- b) Menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan nasional melalui media.

2.4 Kajian Pustaka

2.4.1 Pengertian Kerja Praktek

Kerja Praktek (KP) adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian profesional, yang memadukan secara sistematis antara program pendidikan di fakultas dan program perusahaan yang diperoleh melalui kegiatan bekerja langsung di dunia kerja untuk mencapai suatu tingkat keahlian profesional. Dimana keahlian profesional tersebut hanya dapat dibentuk melalui tiga unsur utama yaitu ilmu pengetahuan, teknik dan kiat.

Ilmu pengetahuan dan teknik dapat dipelajari dan dikuasai kapan dan dimana saja kita berada, sedangkan kiat tidak dapat diajarkan tetapi dapat dikuasai melalui proses mengerjakan langsung pekerjaan pada bidang profesi itu sendiri.

Kerja praktek merupakan lahan pelatihan profesionalisme Mahasiswa yaitu dengan proses penguasaan ketrampilan melalui bekerja langsung di lapangan kerja. Kreativitas dan inisiatif dalam bekerja di kerja akan melatih siswa mengembangkan ide - idenya, semakin kreatif dan berinisiatif siswa dalam mengembangkan idenya Mahasiswa akan semakin punya keinginan untuk berwirausaha.

Karena dalam berwirausaha dituntut kreativitas dan inisiatif yang tinggi dalam menghadapi persaingan di dunia kerja. Prestasi dan tanggungjawab terhadap pekerjaan merupakan perilaku Mahasiswa dalam berinteraksi dengan orang lain, Mahasiswa yang senantiasa memperhatikan prestasi dan tanggung jawab dalam bekerjanya, maka akan meningkatkan minat untuk berwirausaha.

2.5 Sasaran Kerja Praktek

Kerja Praktek merupakan suatu program Universitas yang wajib dilaksanakan oleh semua mahasiswa yang dilakukan untuk menerapkan materi materi yang telah diajarkan ke dunia nyata yaitu dunia kerja, yang nantinya mereka akan terjun langsung bekerja di lapangan.

Maksud dari kerja praktek adalah mempraktekan apa yang sudah didapat di dalam mata kuliah dan membandingkan kenyataan yang ada di lapangan, sehingga peserta kerja praktek bisa merasakan langsung manfaat para membimbing di lapangan sehingga menjadikan nilai tambah tersendiri buat bekal para kerja praktek di dunia kerja nanti.

Banyak hal yang dapat diperoleh melalui kerja praktek, sebagai mahasiswa dituntut mempunyai pandangan luas. Melalui Kerja Praktek diharapkan mahasiswa memiliki pengalaman

yang akan menjadi bekal pengetahuan, ketrampilan dan sikap positif yang memadai, sehingga mahasiswa berkeinginan untuk melakukan menciptakan lapangan kerja bagi orang lain.

Kriteria pertama meliputi aspek keberhasilan peserta didik dalam memenuhi tuntutan kurikulum yang telah diorientasikan pada tuntutan dunia kerja. Kriteria kedua, kemampuan lulusan untuk berhasil di luar Universitas berkaitan dengan pekerjaan atau kemampuan kerja yang biasanya dilakukan oleh dunia usaha atau dunia industri.

2. 6 Pengertian WEB



gambar 2. 3 Website

Pengertian website adalah kumpulan informasi yang berbentuk halaman-halaman elektronik atau web page. Sebuah website umumnya terhubung pada sebuah alamat penunjuk yang spesifik. Alamat penunjuk tersebut dinamakan domain, missal Detik. com atau Nesabamedia.com. Website pada umumnya terdiri dari format teks, gambar, table, grafik, kutipan, video, musik, dan format visual lainnya yang menarik bagi pengunjung website tersebut.

Sebuah website biasanya bisa diakses secara umum. Kebanyakan website dapat diakses melalui public internet protocol (IP) dalam sebuah jaringan internet.

Namun tidak menutup kemungkinan bahwa website tersebut diakses secara offline melalui jaringan LAN.

Website bisa berupa website pribadi, komersial, pemerintahan, dan website lainnya yang dibuat untuk kepentingan profit maupun non profit yang dipublikasikan secara umum. Selain itu, website juga dapat dibuat untuk tujuan khusus seperti misalnya untuk hiburan, pendidikan, dan juga kepentingan social.

2.7 Pengertian HTML



gambar 2. 4 HTML

HTML adalah singkatan dari HyperText Markup Language yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet (Browser). HTML dapat juga digunakan sebagai link link antara file-file dalam situs atau dalam komputer dengan menggunakan localhost, atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet.

Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi Pemformatan hiperteks sederhana ditulis dalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. HTML merupakan sebuah bahasa yang bermula bahasa yang sebelumnya banyak dipakai di dunia percetakan dan penerbitan yang disebut Standard Generalized Markup Language (SGML). Sekarang ini HTML merupakan standar Internet yang dikendalikan dan

didefinisikan pemakaiannya oleh World Wide Web Consortium (W3C). Pada tahun 1989, HTML dibuat oleh kolaborasi Berners-lee Robert dengan Caillau TIM pada saat mereka bekerja di CERN (CERN merupakan lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa) HTTP atau

Hypertext Transfer Protokol merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau document yang berformat HTML dari web server ke web browser. Dengan HTTP inilah yang memungkinkan Anda menjelajah internet dan melihat halaman web.

2.8 Pengertian PHP (Hypertext Preprocessor)



gambar 2. 5 Php

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum (wikipedia). PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. Situs resmi PHP beralamat di <http://www.php.net>. PHP disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman clientside seperti JavaScript yang diproses pada web browser (client).

Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page. Dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang powerful dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana, tetapi juga website populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, joomla, dll.

Saat ini PHP adalah singkatan dari PHP: Hypertext Preprocessor, sebuah kepanjangan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: PHP: Hypertext Preprocessor. PHP dapat digunakan dengan gratis (free) dan bersifat Open Source.

2.9 Pengertian CSS (Cascading Style Sheet)



gambar 2. 6 CSS

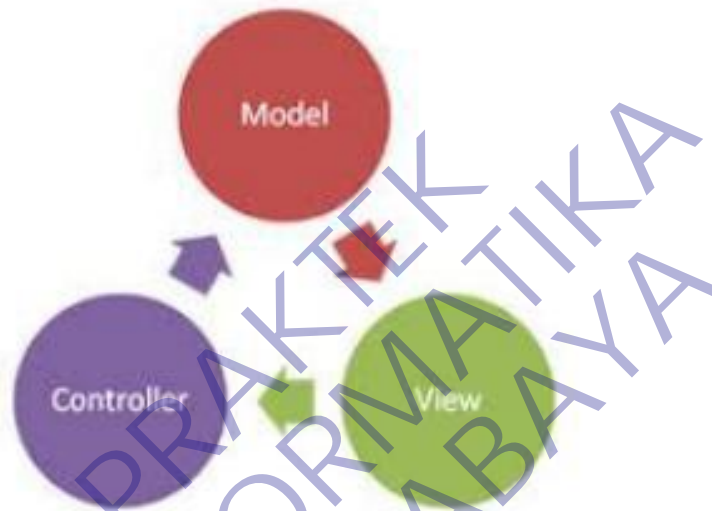
CSS (Cascading Style Sheet) adalah salah satu bahasa desain web (style sheet language) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan penanda (markup language). Biasanya CSS digunakan untuk mendesain sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL bahkan ANDROID.

CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan font. Pemisahan ini dapat meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi dari sebuah karakteristik dari sebuah tampilan, memungkinkan untuk membagi halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten, contohnya teknik tableless pada desain Web.

Tujuan utama CSS diciptakan untuk membedakan konten dari dokumen dan dari tampilan dokumen, dengan itu, pembuatan ataupun pemrograman ulang web akan lebih mudah dilakukan. Hal yang termasuk dalam desain web diantaranya adalah warna, ukuran dan formatting. Dengan adanya CSS, konten dan desain web akan mudah dibedakan, jadi memungkinkan untuk melakukan pengulangan pada tampilan-tampilan tertentu dalam suatu web, sehingga akan

memudahkan dalam membuat halaman web yang banyak, yang pada akhirnya dapat memangkas waktu pembuatan Web.

2.10 MVC (Model View Controller)



gambar 2. 7 MCV

Salah satu metode dalam pembuatan program web menggunakan metode Model View Controller (MVC). Model-View-Controller (MVC) adalah sebuah konsep yang diperkenalkan oleh penemu Smalltalk (Trygve Reenskaug) untuk meng-enkapsulasi data bersama dengan pemrosesan (model), mengisolasi dari proses manipulasi (controller) dan tampilan (view) untuk direpresentasikan pada sebuah user interface. Definisi teknis dari arsitektur MVC dibagi menjadi tiga lapisan.

a. Model

Digunakan untuk mengelola informasi dan memberitahu pengamat ketika ada perubahan informasi. Hanya model yang mengandung data dan fungsi yang berhubungan dengan pemrosesan data. Sebuah model meringkas lebih dari sekedar data dan fungsi yang beroperasi di dalamnya. Pendekatan model yang digunakan untuk komputer model atau abstraksi dari beberapa proses dunia nyata. Hal ini tidak hanya menangkap keadaan proses atau sistem, tetapi bagaimana sistem bekerja.

b. View

Bertanggung jawab untuk pemetaan grafis ke sebuah perangkat. View biasanya memiliki hubungan 1-1 dengan sebuah permukaan layar dan tahu bagaimana untuk membuatnya. View melekat pada model dan merender isinya ke permukaan layar. Selain itu, ketika model berubah, view secara otomatis menggambar ulang bagian layar yang terkena perubahan untuk menunjukkan perubahan tersebut. Terdapat kemungkinan beberapa view pada model yang sama dan masing-masing view tersebut dapat merender isi model untuk permukaan tampilan yang berbeda.

c. Controller

Menerima input dari pengguna dan mengintruksikan model dan view untuk melakukan aksi berdasarkan masukan tersebut. Sehingga, controller bertanggung jawab untuk pemetaan aksi pengguna akhir terhadap respon aplikasi. Sebagai contoh, ketika pengguna mengklik tombol atau memilih item menu, controller bertanggung jawab untuk menentukan bagaimana aplikasi seharusnya merespon.

2.11 Bahasa Query MySQL



gambar 2. 8 MYSQL

MySQL Merupakan sebuah database server yang free, artinya kita bebas menggunakan database ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang programmer database bernama Michael Widenius.

Selain database server, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu database MySQL yang berposisi sebagai Server, yang berarti program kita berposisi sebagai Client.

Jadi MySQL adalah sebuah database yang dapat digunakan sebagai Client maupun server. Database MySQL merupakan suatu perangkat lunak database yang berbentuk database relasional atau disebut Relational Database Management System (RDBMS) yang menggunakan suatu Bahasa permintaan yang bernama SQL (Structured Query Language).

SQL (Structured Query Language) adalah sebuah bahasa permintaan database yang terstruktur. Bahasa SQL ini dibuat sebagai bahasa yang dapat merelasikan beberapa tabel dalam database maupun merelasikan antar database. SQL dibagi menjadi tiga bentuk Query, yaitu :

1. DDL (Data Definition Language)

DDL adalah sebuah metode Query SQL yang berguna untuk mendefinisikan data pada sebuah Database, Query yang dimiliki DDL adalah :

- CREATE : Digunakan untuk membuat Database dan Tabel.
- DROP : Digunakan untuk menghapus Tabel dan Database.
- ALTER : Digunakan untuk melakukan perubahan struktur tabel yang telah dibuat, baik menambah Field (Add), mengganti nama Field (Change) ataupun menamakannya kembali (Rename), dan menghapus Field (Drop).

2. DML (Data Manipulation Language)

DML adalah sebuah metode Query yang dapat digunakan apabila DDL telah terjadi, sehingga fungsi dari Query DML ini untuk melakukan manipulasi database yang telah dibuat. Query yang dimiliki DML adalah :

- INSERT : Digunakan untuk memasukkan data pada Tabel Database.
- UPDATE : Digunakan untuk perubahan terhadap data yang ada pada Tabel Database.
- DELETE : Digunakan untuk Penhapusan data pada tabel Database.

3 DCL (Data Control Language)

DCL adalah sebuah metode Query SQL yang digunakan untuk memberikan hak otorisasi mengakses Database, mengalokasikan space,16 pendefinisian space, dan pengauditan penggunaan database. Query yang dimiliki DCL adalah :

- GRANT : Untuk mengizinkan User mengakses Tabel dalam Database.
- REVOKE : Untuk membatalkan izin hak user, yang ditetapkan oleh perintah GRANT.
- perintah GRANT.COMMIT : Menetapkan penyimpanan Database.

Pemilihan Supporting Designer Tools

2.12 XAMPP



gambar 2. 9 XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (software) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah cross platform sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris. Sejarah mencatat, software XAMPP pertama kali dikembangkan oleh tim proyek bernama Apache Friends dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi 7.3.9 yang bisa didapatkan secara gratis dengan label GNU (General

Public License). Jika dijabarkan secara gamblang, masing-masing huruf yang ada di dalam nama XAMPP memiliki arti sebagai berikut ini :

X = Cross Platform

Merupakan kode penanda untuk software cross platform atau yang bisa berjalan di banyak sistem operasi.

A = Apache

Apache adalah aplikasi web server yang bersifat gratis dan bisa dikembangkan oleh banyak orang (open source).²⁵

M = MySQL / MariaDB

MySQL atau MariaDB merupakan aplikasi database server yang dikembangkan oleh orang yang sama. MySQL berperan dalam mengolah, mengedit, dan menghapus daftar melalui database.

P=PHP

Huruf “P” yang pertama dari akronim kata XAMPP adalah inisial untuk menunjukkan eksistensi bahasa pemrograman PHP. Bahasa pemrograman ini biasanya digunakan untuk membuat website dinamis, contohnya dalam website berbasis CMS WordPress.

P = Perl

Sementara itu, untuk huruf P selanjutnya merupakan singkatan dari bahasa pemrograman Perl yang kerap digunakan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan. Perl ini bisa berjalan di dalam banyak sistem operasi sehingga sangat fleksibel dan banyak digunakan.

Fungsi XAMPP

Program aplikasi XAMPP berfungsi sebagai server lokal untuk mengampu berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan. Dalam prakteknya, XAMPP bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam website kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet, atau istilahnya website offline. XAMPP bekerja secara offline layaknya web hosting biasa namun tidak bisa diakses oleh banyak orang.

Maka dari itu, XAMPP biasanya banyak digunakan oleh para mahasiswa maupun pelajar untuk melihat hasil desain website sebelum akhirnya dibuat online menggunakan web hosting yang biasa dijual dipasaran.

2.13 PhpMyAdmin



gambar 2. 10 php MyAdmin

PhpMyAdmin adalah sebuah aplikasi open source yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. Dengan menggunakan phpmyadmin, anda dapat membuat database, membuat tabel, menginsert, menghapus dan mengupdate data dengan GUI dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah SQL secaramanual. PhpMyAdmin merupakan front-end MySQL berbasis web.

PhpMyAdmin dibuat dengan menggunakan PHP. Saat ini, PhpMyAdmin banyak digunakan dalam hampir semua penyedia hosting yang ada di internet. PhpMyAdmin mendukung berbagai fitur administrasi MySQL termasuk manipulasi database, tabel, index dan juga dapat mengekspor data ke dalam berbagai format data. PhpMyAdmin juga tersedia dalam 50 bahasa lebih, termasuk bahasa Indonesia.

Fitur PhpMyAdmin

PhpMyAdmin menawarkan fitur yang mencakup pengelolaan keseluruhan server MySQL (memerlukan super-user) dan basis data tunggal. phpMyAdmin juga mempunyai sistem internal untuk mengelola metadata dan mendukung fitur-fitur untuk operasi tingkat lanjut.

2.14 Sublime Text



gambar 2. 11 Sublime Text

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform operating system dengan menggunakan teknologi Phyton API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan powerfull. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublime-packages.

Sublime Text bukanlah aplikasi opensource dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (packages) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi aplikasi gratis.

Sublime Text mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur syntax highlight hampir di semua bahasa pemrogramman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti; C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, Java,

JavaScript, LaTeX, Lisp, Lua, Markdown, MATLAB, OCaml, Perl, PHP, Python, R, Ruby, SQL, TCL, Textile and XML. Biasanya bagi bahasa pemrograman yang didukung ataupun belum28 didukung secara default dapat lebih dimaksimalkan atau didukung dengan menggunakan add-ons yang bisa didownload sesuai kebutuhan user.

Fitur

Berikut beberapa fitur yang diunggulkan dari aplikasi Sublime Text :

a. Goto Anything

Fitur yang sangat membantu dalam membuka file ataupun menjelajahi isi dari file hanya dengan beberapa keystrokes.

b. Multiple Selections

Fitur ini memungkinkan user untuk mengubah secara interaktif banyak baris sekaligus, mengubah nama variabel dengan mudah, dan memanipulasi file lebih cepat dari sebelumnya.

c. Command Pallete

Dengan hanya beberapa keystrokes, user dapat dengan cepat mencari fungsi yang diinginkan, tanpa harus menavigasi melalui menu.

d. Distraction Free Mode

Bila user memerlukan fokus penuh pada aplikasi ini, fitur ini dapat membantu user dengan memberikan tampilan layar penuh.

e. Split Editing

Dapatkan hasil yang maksimal dari monitor layar lebar dengan dukungan editing perpecahan. Mengedit sisi file dengan sisi, atau mengedit dua lokasi di satu file. Anda dapat mengedit dengan banyak baris dan kolom yang user inginkan.

f. Instant Project Switch

Menangkap semua file yang dimasukkan kedalam project pada aplikasi ini. Terintegrasi dengan fitur Goto Anything untuk menjelajahi semua file yang ada ataupun untuk beralih ke file dalam project lainnya dengan cepat.

g. Plugin API

Dilengkapi dengan plugin API berbasis Phyton sehingga membuat aplikasi ini sangat tangguh.

2.15 Google Chrome



gambar 2. 12 Google Chrome

Google Chrome adalah salah satu produk hasil pengembangan perusahaan Google yang tersedia sebagai web browser maupun di android. Pengguna Google Chrome sendiri kian meningkat tiap tahunnya dikarenakan fitur yang semakin lengkap dan interface yang lebih user-friendly. Fungsi utama browser ini adalah untuk menjelajah berbagai web untuk kebutuhan berkirim email, layanan sosial media, search engine dan sebagainya.

Fungsi tambahan

- Memungkinkan pengguna untuk mensinkronisasi akun Google dengan Chrome.
Biasanya ketika pengguna pertama kali menggunakan Chrome akan ditawarkan untuk menghubungkan akun Google aktif pengguna agar dapat terhubung sehingga memudahkan dalam mengintegrasikan fasilitas google yang ada pada android dengan browser. Contohnya, Google Calendar, rekomendasi keyword pada kolom search Google, dan login otomatis pada layanan Google lainnya
- Pengguna dapat memasang ekstensi yang menunjang kinerja
Ekstensi yang tersedia di Chrome sangat beragam dan akan sangat mendukung kinerja penggunaannya. Contoh : pemblokir iklan, ekstensi tools perusahaan, ekstensi mempercepat download/upload file dan sebagainya
- Membuka beberapa bentuk file didalam browser

Chrome selain sebagai browser untuk menjelajah web, browser ini dapat digunakan untuk membuka file seperti .pdf, docx, .mp3(audio), mp4 (video)

- Melakukan inspect element pada suatu webpage

Hal ini dapat dilakukan di Chrome dengan tujuan mengedit suatu tampilan web pada susunan HTML / CSS namun hal tersebut hanya dapat dilihat pada komputer pengguna yang melakukan perubahan dengan inspect element.

2.16 Microsoft Word



gambar 2. 13 Microsoft Word

Microsoft Word adalah sebuah program yang merupakan bagian dari paket instalasi Microsoft Office, berfungsi sebagai perangkat lunak pengolah kata meliputi membuat, mengedit, dan memformat dokumen. Perangkat lunak pengolah kata atau word processing adalah program yang digunakan untuk mengolah dokumen berupa teks misalnya surat, kertas kerja, brosur, kartu nama, buku, jurnal, dan lain-lain.

Fungsi Microsoft Word

Secara umum Microsoft Word mempunyai fungsi sebagai word processing yaitu :31

1. Membuat Dokumen

Aplikasi Microsoft Word berfungsi untuk membuat dokumen yang dapat dicetak dengan berbagai ukuran kertas.

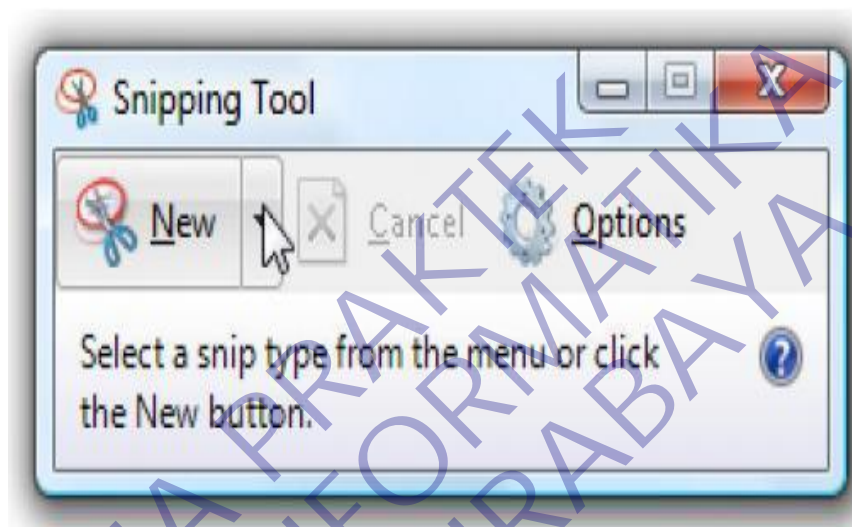
2. Mengedit Dokumen

Aplikasi Microsoft Word dapat digunakan untuk mengedit dokumen lain baik dokumen yang dibuat dari aplikasi Microsoft Word itu sendiri maupun dari aplikasi pengolah kata lainnya.

3. Memformat Dokumen

Microsoft Word memungkinkan pengguna membuat dokumen yang lebih profesional dengan pilihan format dokumen yang beragam. Misalnya ukuran kertas, jenis huruf, warna huruf, catatan kaki, penomoran, hingga equation matematika.

2.17 Snipping Tools



gambar 2. 14 Snipping Tolls

Snipping Tool adalah aplikasi bawaan windows yang berfungsi untuk memotong objek gambar dan mengambil gambar. Namun tool ini jarang dipakai maupun diketahui oleh pengguna windows karena mungkin letaknya yang tidak user friendly. Selain itu saya akan mereview aplikasi yang sering saya pakai untuk mengambil screenshot gambar, aplikasi itu adalah Lighshot. Untuk bonus pada artikel kali ini saya akan menjelaskan cara menggunakan tombol PrtSc SysRq untuk mengambil gambar.

2.18 Star UML



gambar 2. 15 Star UML

StarUML adalah software permodelan yang mendukung UML (Unified Modeling Language). Berdasarkan pada UML version 1.4 dan dilengkapi 11 macam diagram yang berbeda, mendukung notasi UML 2.0 dan juga mendukung pendekatan MDA (Model Driven Architecture) dengan dukungan konsep UML. StarUML dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas dari suatu software project.

3.4 Hasil dan Implementasi

Berikut ini merupakan hasil dan implementasi dari Website bukutamu menggunakan PHP dan CSS

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1 Kegiatan Survei Lapangan

1. Penentuan Kerja Praktek

Kegiatan kerja praktek ini dilaksanakan di dengan dibuatnya Website Buku tamu menggunakan PHP dan CSS di PT. Jawa Pos Koran

2. Metode Pelaksanaan Kerja Praktek

Metode yang kami gunakan untuk membangun WEB ini menggunakan metode yaitu analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan, melalui tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak. Adapun tahapannya adalah dengan Studi Lapangan, pengumpulan data dengan cara meneliti permasalahan yang ada di lapangan.

3. Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Adapun tahapan pembangunan sebuah website adalah menggunakan pendekatan model waterfall. Model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan, ase-fase dalam Waterfall Model :

1. Communication (Project Initiation & Requirements Gathering).

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi software. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

2. Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan tracking proses pengerjaan sistem.

3. Modeling (Analysis & Design)

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur software, tampilan interface, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

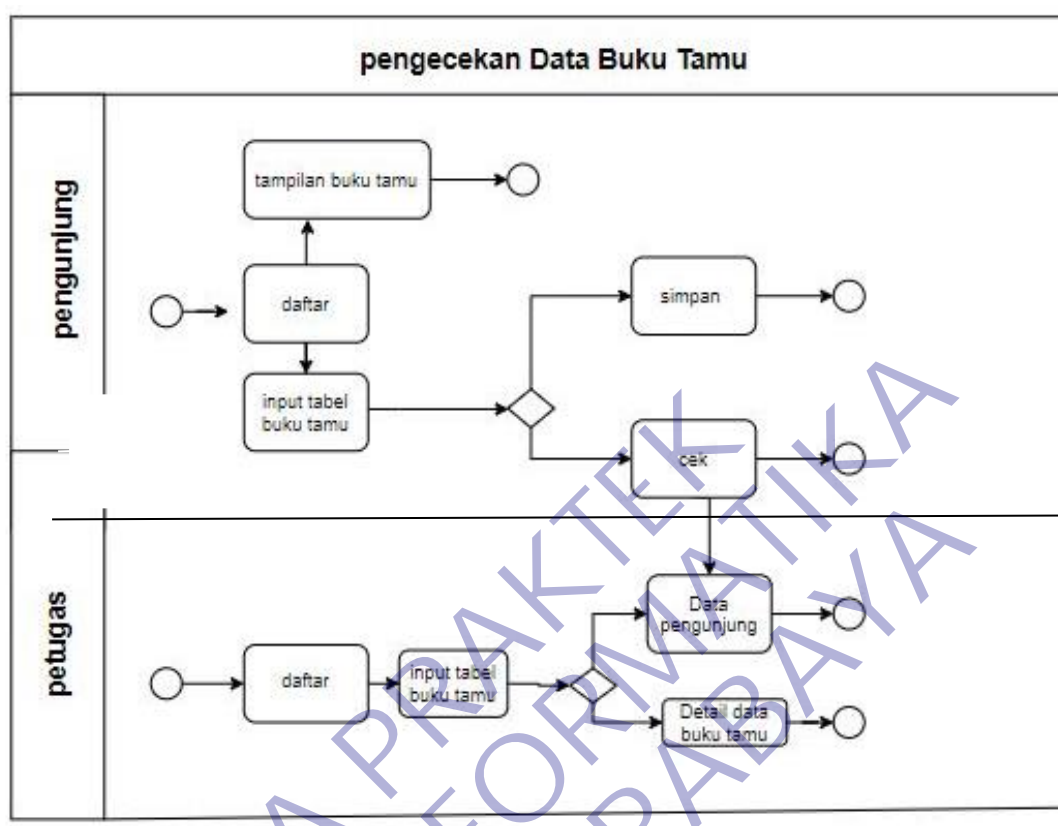
4. Construction (Code & Test)

Tahapan Construction ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

5. Deployment (Delivery, Support, Feedback)

Tahapan Deployment merupakan tahapan implementasi software ke customer, pemeliharaan software secara berkala, perbaikan software, evaluasi software, dan pengembangan software berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

3.2 Proses Bisnis Dan Interaksi Pengguna Dengan Sistem



Gambar 3. 1 Permodelan Alur Proses Bisnis

Proses bisnis merupakan elemen utama fungsi bisnis di suatu organisasi, proses bisnis melibatkan berbagai pihak yang berkepentingan berikut merupakan penjelasan dari proses bisnis system informasi Buku Tamu Kantor Jawa Pos Surabaya :

- **Pengunjung**
Pengunjung merupakan orang yang datang di kantor Jawa Pos. dengan masuk daftar kemudian petugas mendata diri pengunjung tersebut dan di cek oleh petugas untuk memastikan apakah orang tersebut sudah masuk didaftar buku tamu perusahaan apa tidak.
- **Petugas** merupakan sasaran utama dalam pengerjaan website ini. Petugas dapat mendata para pengunjung yang datang pada Kantor Jawa Pos kemudian petugas mengecek data diri dan keperluan pengunjung.

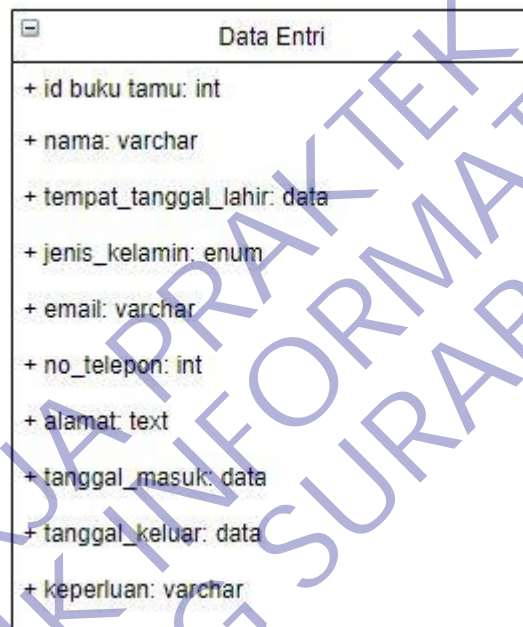
3.3 Hasil dan Implementasi

Berikut ini merupakan hasil perancangan dan implementasi masing-masing halaman pada Sistem Informasi Buku Tamu Jawa Pos Surabaya

3.3.1 Implementasi Basis Data

Basis data adalah system terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

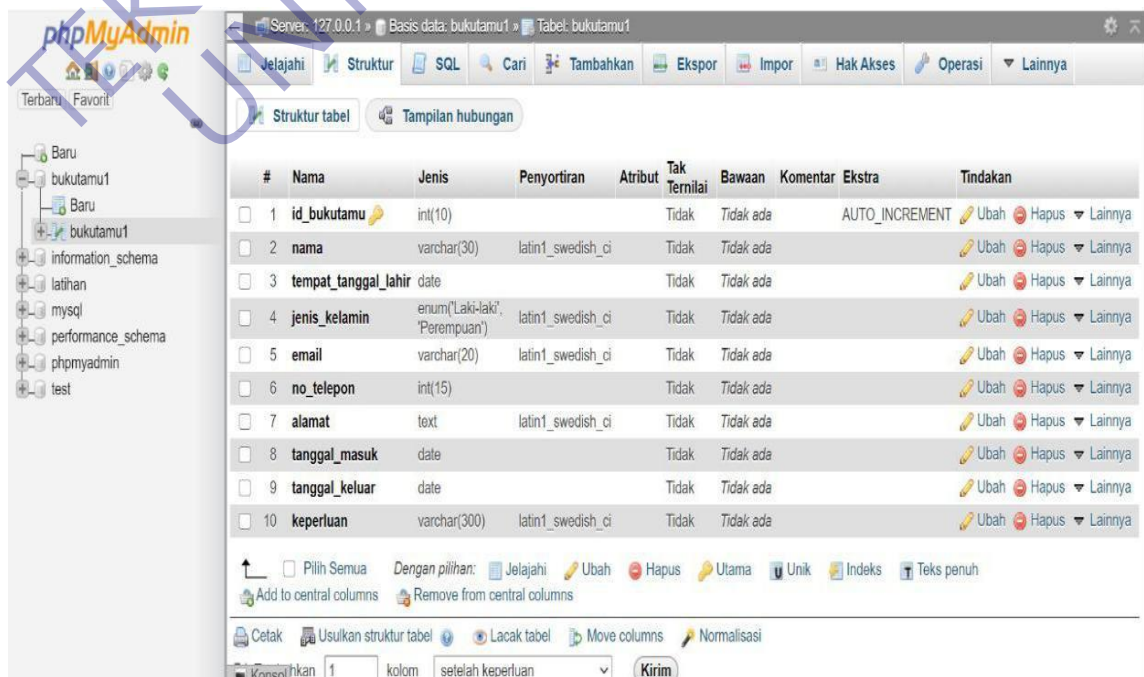
3.3.1.1 Relasi Database



Data Entri	
+ id buku tamu:	int
+ nama:	varchar
+ tempat_tanggal_lahir:	data
+ jenis_kelamin:	enum
+ email:	varchar
+ no_telepon:	int
+ alamat:	text
+ tanggal_masuk:	data
+ tanggal_keluar:	data
+ keperluan:	varchar

Gambar 3. 2 Relasi Database

3.3.1.2 Data Entri



#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terbilang	Bawaan	Komentar Ekstra	Tindakan
1	id_bukutamu	int(10)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	nama	varchar(30)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Lainnya
3	tempat_tanggal_lahir	date			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Lainnya
4	jenis_kelamin	enum('Laki-laki', 'Perempuan')	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Lainnya
5	email	varchar(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Lainnya
6	no_telepon	int(15)			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Lainnya
7	alamat	text	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Lainnya
8	tanggal_masuk	date			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Lainnya
9	tanggal_keluar	date			Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Lainnya
10	keperluan	varchar(300)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Lainnya

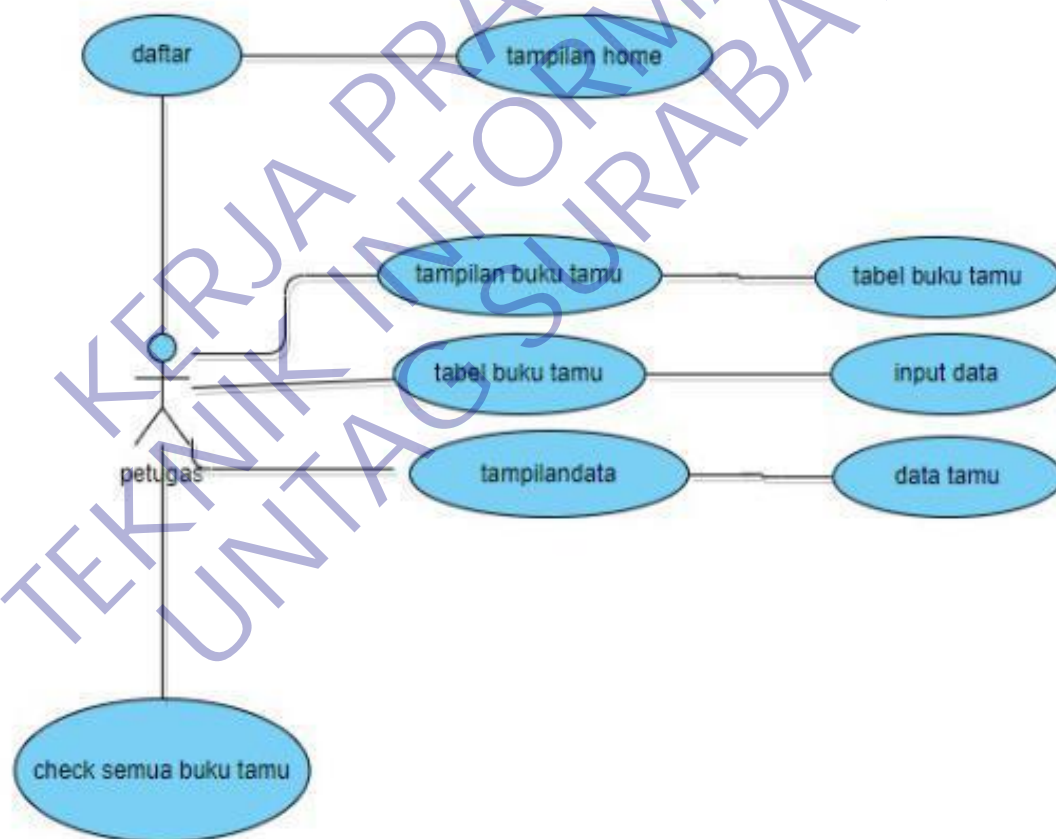
Gambar 3. 3 Data Entri

3.4 Perancangan Sistem

3.4.1 Use case

Use Case atau Diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) system informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan system informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah system informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi – fungsi tersebut. (Rosa & Shalahuddin, 2018). Berikut merupakan Usecase Diagram dari Perancangan Buku Tamu PT Jawa Pos Surabaya:

□ PETUGAS



Gambar 3. 4 Use Case

3.4.2 Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek – objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode – metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat scenario yang ada pada use case.

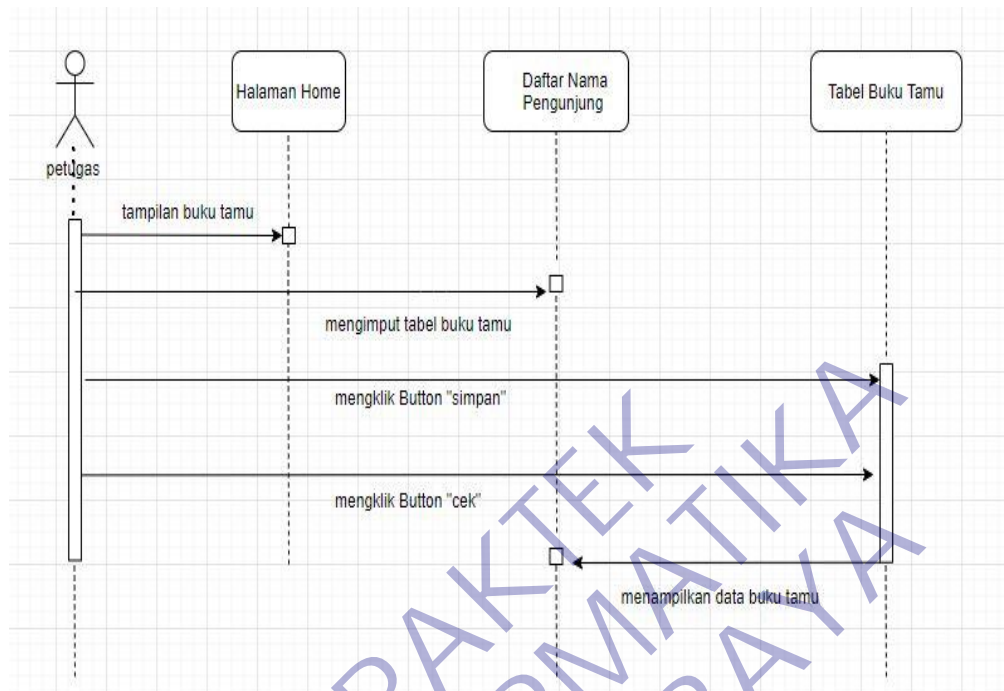
Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua use case yang telah didefinisikan interaksinya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak. (Rosa & Shalahuddin, 2018).

Berikut merupakan Sequence Diagram dari Perancangan Buku Tamu PT Jawa Pos Surabaya :

1. PETUGAS

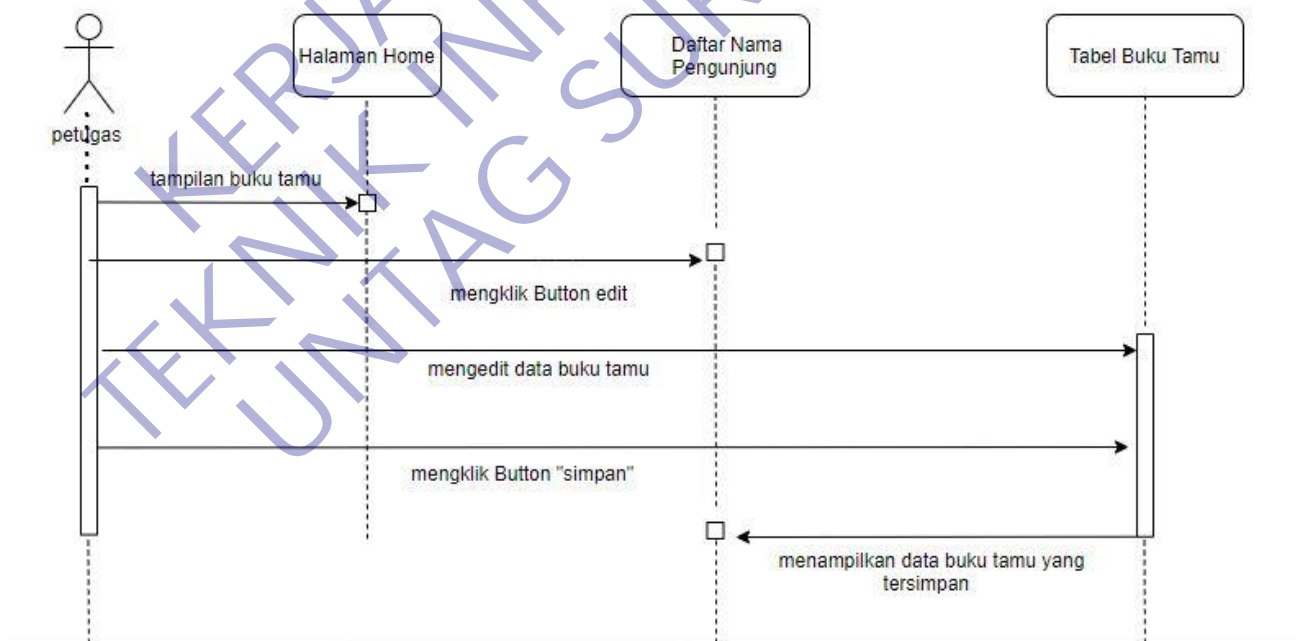
Pre-kondisi: PETUGAS telah login di aplikasi WEB Buku Tamu Surabaya.

1.1 Tambah Data Pengaduan Masyarakat



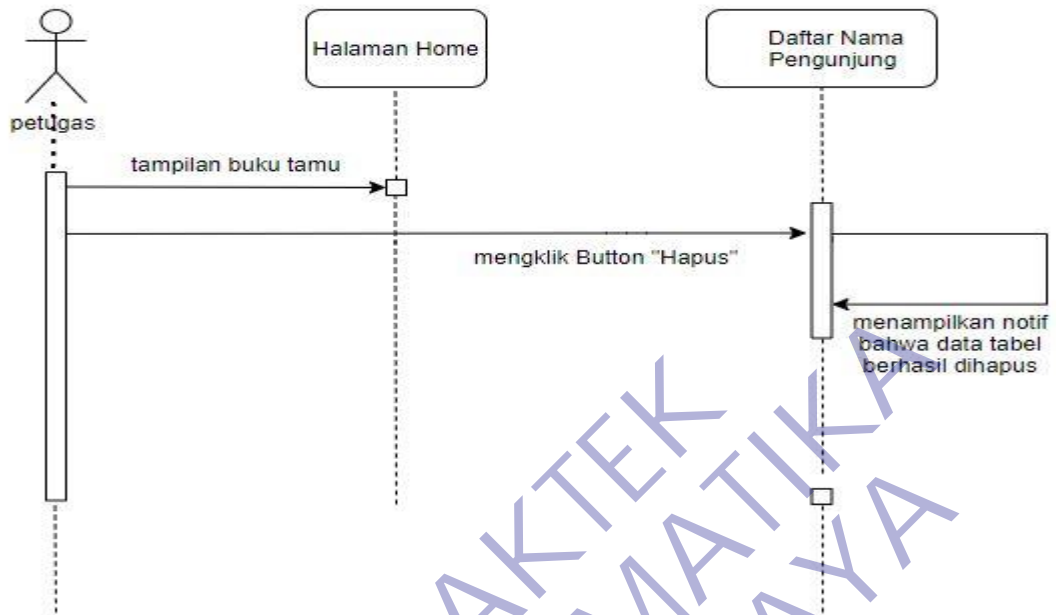
Gambar 3. 5 Diagram Sequencem Petugas

1.2 Edit Data Buku Tamu



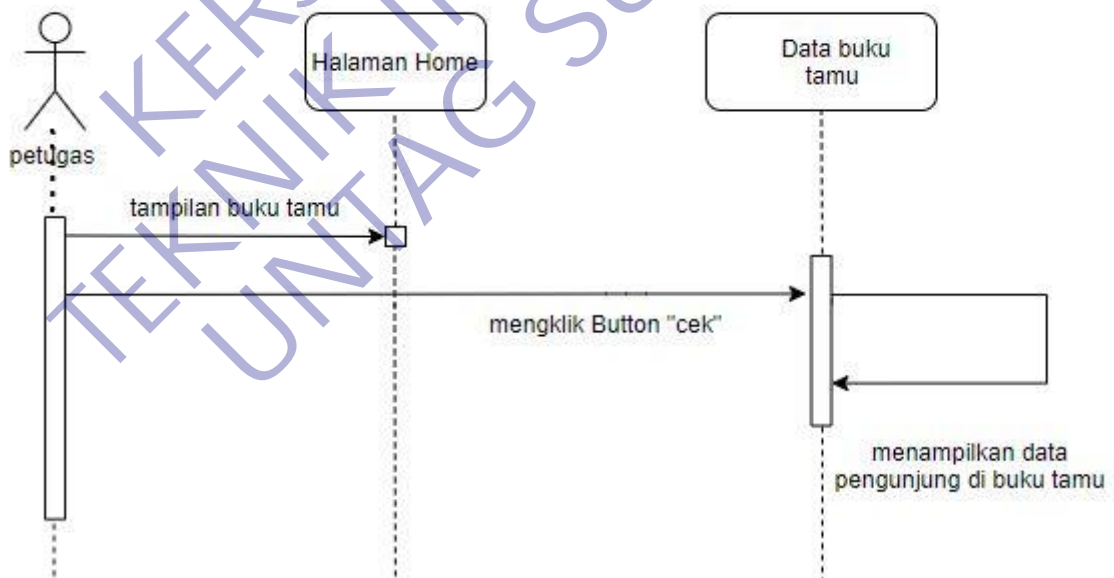
Gambar 3. 6 Diagram Sequence Petugas Edit Data Buku Tamu.

1.3 Hapus Data Buku Tamu.



Gambar 3. 7 Diagram sequence hapus data Buku Tamu

1.4 Menampilkan Detail Data Buku Tamu



Gambar 3. 8 Diagram Sequence Menampilkan Detail Data Buku Tamu

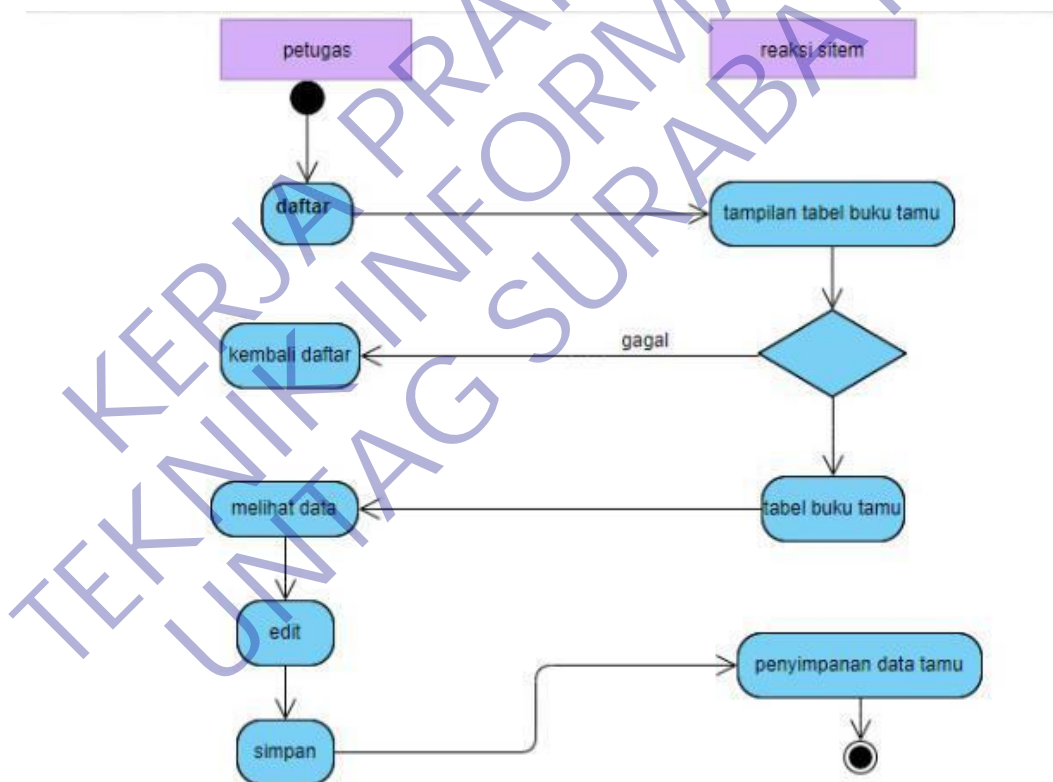
3.4.3 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah system atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas system bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh system. (Rosa & Shalahuddin, 2018).

Berikut merupakan Activity Diagram dari Perancangan Buku Tamu PT Jawa Pos Surabaya :

3.4.3.1 PETUGAS

1.1 PETUGAS tambah data Buku Tamu



Gambar 3. 9 Diagram Sequence tambah data Buku Tamu

3.5 Mokeup Implementasi Halaman Website

1. Halaman Utama



Gambar 3. 10 Halaman Utama

Pada tampilan awal kita akan dihadapkan pada halaman utama website ini, juga terdapat kata sambutan “Selamat Datang di Gedung Graha Pena Surabaya” yang mana itu adalah nama gedung dimana karyawan Jawa Pos beraktifitas setiap harinya.

Selanjutnya click, **DAFTAR**

2. Guest Book

Gambar 3. 11 Halaman Guest Book

Pengunjung yang datang langsung menuju ke petugas jaga supaya dapat mendata identitas siapapun pengunjung yang datang, dengan mengisi beberapa identitas, seperti :

- Nama Lengkap
- Jenis Kelamin
- Instansi Asal
- Email
- No. Telephone, dan
- Alamat

Begitu identitas telah diisi, petugas akan mengclick, **Selesai**. Otomatis data akan masuk ke tabel yang sudah tersedia. Dan akan ada info bahwasanya data tersebut berhasil di inputkan, seperti ini.

3. Pemberitahuan bahwa data berhasil disimpan (Pojok kiri bawah)

Jawa Pos

Home ▾

Guest Book

Nama lengkap

Jenis kelamin Laki-laki perempuan

Instansi asal

Email

No telephone

Alamat

Selesai **Cek hasil**

Data berhasil disimpan



Gambar 3. 12 3 Data Berhasil simpan

Setelah petugas mengclick, **Selesai**. Otomatis data akan masuk ke tabel yang sudah tersedia. Ketika ingin mengecek data, petugas dapat mengclick, **Cek Hasil**.

4. Halaman Cek Hasil

Jawa Pos

Home Dropdown ▾

No	Nama	Jenis kelamin	Instansi asal	Email	No telephone	Alamat	Tanggal masuk	Tanggal keluar	Aksi
1	Mega Medlin ubra	perempuan	Untag surabaya	ubramega@gmail.com	085254032508	sekban	2020-06-22 04:14:46	2020-06-22 04:18:47	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2	saddam Al-ghifari	Laki-laki	Untag surabaya	saddamrollink@gmail.com	08585159217	lamongan	2020-06-22 04:16:31	0000-00-00 00:00:00	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>


Gambar 3. 13 Halaman Cek Hasil

Data yang telah diinputkan di **Halaman Guest Book**, setelah di click **Selesai** lalu click **Halaman Cek Hasil** maka akan masuk ke tabel. Terdapat beberapa identitas yang sudah terisi seperti :

- No
- Nama Lengkap
- Jenis Kelamin
- Instansi Asal
- Email
- No. Telephone
- Alamat
- Tanggal Masuk
- Tanggal Keluar, dan
- Aksi

Ketika di click **selesai**, maka data masuk akan secara otomatis terinputkan sesuai dengan tanggal dan waktu pada saat itu. Ketika petugas merasa ada kesalahan menginputkan identitas, maka petugas bisa merubahnya dengan mengclick aksi, **Edit**.

5. Halaman Edit



Guest Book

Nama lengkap : Saddam

Jenis kelamin : Laki-laki Perempuan

Instansi asal : Untag Surabaya

Email : saddamrollink@gmail.com

No telephone : 85645159217

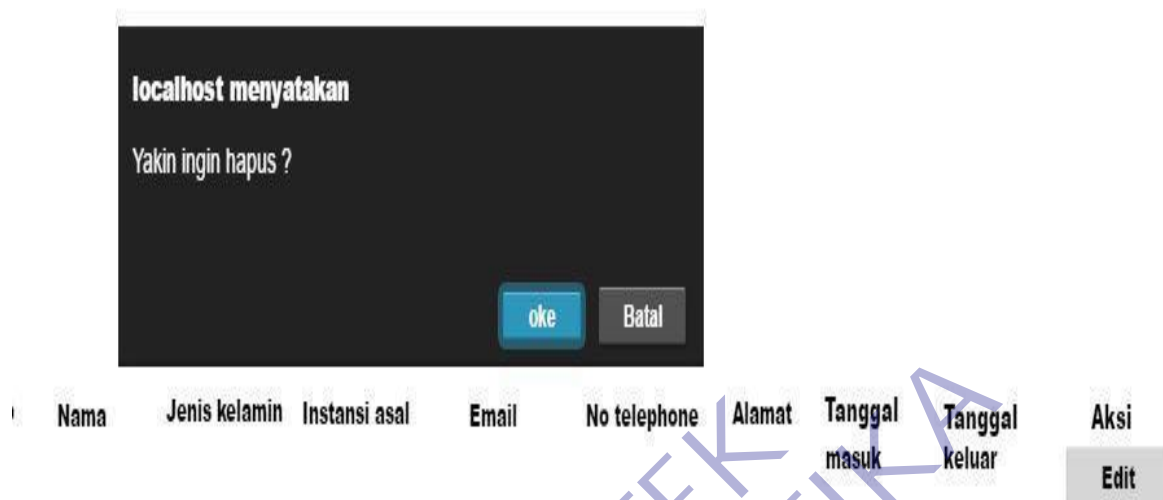
Alamat : Lamongan

Perbarui Kembali

Gambar 3. 14 Halaman Edit

Petugas bisa mengganti identitas yang salah, tampilannya sama seperti pada **Halaman Guest Book**, perbedaannya hanya di button yang semula tertulis **Selesai** berganti menjadi **Perbarui**, dan sudah terinput identitas pengunjung yang lama. Ketika sudah, petugas bisa mengclick **Perbarui** lalu click **Kembali** supaya dapat kembali ke **Halaman Cek Hasil**.

6. Warning Alert



Gambar 3. 15 Warning Alert

Warning Alert akan muncul ketika petugas berencana ingin menghapus salah satu data dari pengunjung yang sudah mengunjungi tempat itu dengan mengklik **Hapus**. Setelah itu pengunjung dapat pulang ke rumah masing-masing.

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan dan berdasarkan data-data yang diperoleh dari hasil kerja praktek di PT. JAWA POS Koran, maka penulis dapat mengambil kesimpulan dan saran yang mungkin berguna bagi semua pihak yang bersangkutan dalam menghadapi suatu permasalahan.

- Mahasiswa lebih banyak belajar dan lebih dapat memahami dengan cepat ketika terjun langsung ke dunia kerja.
- Mahasiswa praktek memperoleh banyak ilmu dari tempat praktek industri baik secara teori maupun praktik.
- Dapat mengetahui cara mengatasi berbagai masalah secara langsung, efektif dan efisien, karena berhubungan dengan sistem yang sudah ada, sehingga harus diminimalisir kesalahan yang terjadi.

4.2 Saran

- Memberi kepercayaan kepada mahasiswa untuk membantu pekerjaan dan memberi kritik atau petunjuk bagi mahasiswa kerja praktik.
- Mahasiswa diberikan tugas sesuai dengan program keahlian yang dimilikinya, biarpun berbeda tapi masih berkaitan dengan jurusan.
- Untuk pembimbing lapangan mau membagikan sebagian ilmunya kepada para mahasiswa kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Virusyntax Blogspot.Com. (2015) *Sejarah-Jawa-Pos.Html*

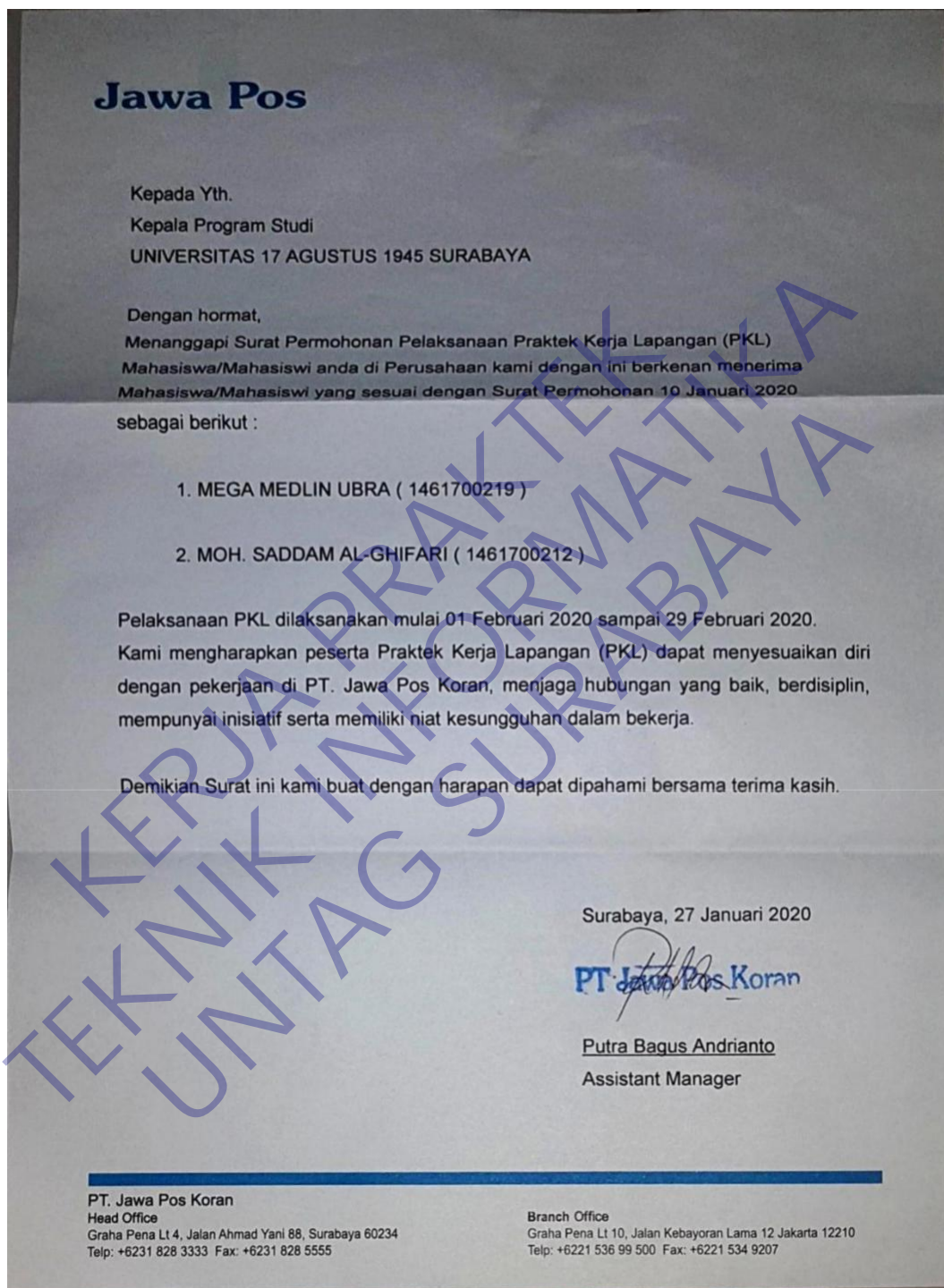
Hasantarmizi Blogspot. (2017). *Pengertian-Sublime-Text.Html*

Kerax-Telor Blogspot.Com. (2015) *Pengertian,Fungsi Dan-Cara Menggunakan.Html*

Rosa, & shalahuddin p. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung:*
Informatika Bandung.

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

Lampiran 1
Surat balasan dari PT JAWA POS Koran



Lampiran 1 Surat Balasan

lampiran 2

Dokumentasi Kegiatan



Pembahasan project bersama pembimbing 1



Pembahasan project bersama pembimbing 2



Pembahasan project bersama pembimbing 3



Pembahasan project bersama pembimbing 4

lampiran 3 Kuesioner

**KUESIONER UNTUK INSTITUSI PENGGUNA MAHASISWA PROGRAM
STUDI TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945
SURABAYA**

Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya mengadakan Survei mengenai Profile Mahasiswa Kerja Praktek. Tujuan dari Survei ini untuk mengevaluasi pengembangan kurikulum di Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang merupakan aktifitas penting untuk meningkatkan program studi. Hasil survei ini akan digunakan untuk bahan evaluasi pengembangan kurikulum di Program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab survei ini. Terima kasih.

I. Biodata

Nama Mahasiswa : Mega Medlin Ubra
 NIM : 1461700219
 : Membuat Website Buku Tamu Menggunakan
 PHP & CSS
 Judul Kerja Praktek

II. Profile Umum

Nama Instansi : P.T. JAWAPOS KOTAN
 Alamat : Jl. K. YANI 88 SURABAYA
 No. Telepon :
 Homepage :
 Pembimbing Lapangan : NIASAL PAUZI
 Jabatan : STAFF IT
 Email :

III. Kompetensi

Berilah tanda ceklis yang paling sesuai untuk menggambarkan kompetensi Mahasiswa selama melaksanakan Kerja Praktek. Kompetensi pada saat mulai melaksanakan Kerja Praktek:

SB: Sangat Baik
 B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

Kuisoner untuk instansi

Kategori	Penilaian			
	SB	B	C	K
1. Motivasi dalam menyelesaikan pekerjaan			✓	
2. Kreativitas dalam menyelesaikan pekerjaan			✓	
3. Motivasi dalam menambah pengetahuan atau keahlian yang dimiliki			✓	
4. Motivasi dalam menambah pengetahuan atau keahlian diluar bidang ilmu yang dimiliki			✓	
5. Kemampuan dalam memecahkan permasalahan			✓	
6. Kemampuan dalam menuangkan ide atau inovasi			✓	
7. Kemampuan dalam berpikir logis			✓	
8. Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan			✓	
9. Kemampuan dalam melaporkan hasil pekerjaan			✓	
10. Kemampuan dalam menangani permasalahan			✓	
11. Kemampuan dalam memenuhi segala aturan atau petunjuk kerja			✓	
12. Kemampuan dalam bekerja mandiri		✓		
13. Kemampuan dalam mengerjakan pekerjaan yang sesuai bidang ilmu			✓	
14. Kemampuan berkomunikasi dengan pimpinan			✓	
15. Kemampuan berkomunikasi dengan rekan kerja			✓	
16. Etika dan moral di tempat kerja Praktek		✓		
17. Kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan rutin			✓	

Kategori	Penilaian			
	SB	B	C	K
18. Kemampuan dalam membantu rekan kerja			✓	
19. Kemampuan dalam menyelesaikan masalah tim			✓	
20. Kemampuan dalam berkerjasama dalam tim			✓	

Saran-saran terhadap Mahasiswa Kerja Praktek

-

Saran-saran untuk perbaikan Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

-

Terimakasih atas partisipasi Saudara.

Surabaya, 22 Juni 2020

.Pembimbing Lapangan

PT Jawa Pos Koran

(...NAUVAL FAUZI...)

**FORMULIR PENILAIAN KERJA PRAKTEK
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Nama Mahasiswa : Mega Medlin Ubra
 NIM : 1461700219
 : Membuat Website Buku Tamu Menggunakan PHP & CSS
 Judul Kerja Praktek

Nama Instansi : PT JAWA POS KORAN
 : Graha Pena Lt 4, Jalan Ahmad Yani 88,
 Alamat Surabaya60234
 Waktu Pelaksanaan : 1 Februari 2020 – 29 Februari 2020

No	Penilaian	Bobot (B)	Nilai (N)	B x N
1	Kehadiran	20%	70	
2	Kerjasama	20%	75	
3	Komunikasi	10%	70	
4	Sikap, Etika dan Tingkah Laku	20%	80	
5	Prestasi Kerja	20%	70	
6	Kreatifitas	10%	75	
Jumlah				





Surabaya, 22 Juni 2020

.Pembimbing Lapangan

PT Jawa Pos Koran
 (...NUSAL... FAUZI...)

**AKTIVITAS HARIAN KERJA PRAKTEK
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Nama Mahasiswa : Mega Medlin Ubra
 NIM : 1461700219
 Judul Kerja Praktek : Membuat Website Buku Tamu Menggunakan PHP & CSS

No	Tanggal	Keterangan	TTD
1	03 Februari 2020	Wawancara kepada pembimbing tentang permasalahan yang perlu diselesaikan dan project yang dibuat	
2	11 Februari 2020	Mencari referensi di google mengenai contoh project dan proses pembuatan website	
3	21 Februari 2020	Memfollow up pembimbing dan mempertanyakan kecurangan dari website yang sudah kita buat	
1	28 Februari 2020	Mendemonikan Final project website buku tamu menggunakan PHP dan CSS	

No	Tanggal	Keterangan	TTD

Surabaya, 22 Juni 2020
Pembimbing Lapangan

PT Jawa Pos Koran

(.....NAUFAL FAUZI.....)