

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
LAPAK PASAR DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL**

PT. BNSAE KREASI INDONESIA



Oleh:

Nadya Axcel Yossida

1461600221

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

2021

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
LAPAK PASAR DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL

Sebagai salah satu syarat untuk memenuhi mata kuliah Kerja Praktek

Oleh :

Nadya Axcel Yossida

1461600221

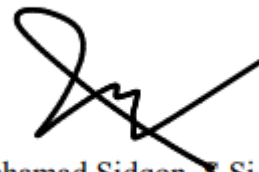
Surabaya, 19 Januari 2021

Koordinator KP,

Supangat, S.Kom., M.Kom.

NPP. 20460.11.0602

Dosen Pembimbing



Mochamad Sidqon, S.Si., M.Si

NPP. 20410.96.0490

Mengetahui,

Ka, Program Studi Teknik Informatika

Geri Kusnanto, S.Kom., MM

NPP. 20460.94.0401

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan laporan kegiatan Kerja Praktek (KP) dengan benar sesuai yang diharapkan. Laporan yang kami ajukan ini berisikan tentang informasi pokok yang berkaitan dengan pelaksanaan Kerja Praktek (KP) yang telah kami laksanakan.

Kami mengucapkan banyak terimakasih kepada pimpinan beserta seluruh jajaran dan staff **PT. BENSAE KREASI INDONESIA** atas waktu dan kesempatan yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk dapat melaksanakan kegiatan Kerja Praktek (KP) pada bidang yang kami pelajari (Teknik Informatika) di kantor **PT. BENSAE KREASI INDONESIA** yang Bapak/Ibu pimpin. Dan tidak lupa kami juga memohon maaf jika masih terdapat kekurangan dalam penulisan laporan Kerja Praktek (KP) kami ini.

Semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan, kelancaran, dan kesuksesan kepada seluruh keluarga besar **PT. BENSAE KREASI INDONESIA** dalam melaksanakan serta menjalankan setiap tugas, kewajiban, dan pekerjaan agar memperoleh hasil yang maksimal. Dan kami juga bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan ridho-Nya kepada kami pribadi sehingga kegiatan Kerja Praktek (KP) yang akan telah kami laksanakan tersebut diberikan kelancaran.

Demikian yang dapat kami sampaikan, semoga laporan yang kami kerjakan ini dapat memenuhi tugas mata kuliah Kerja Praktek (KP) dan sebagai syarat kelulusan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan.....	2
1.3. Manfaat.....	2
A. Manfaat bagi mahasiswa	2
B. Manfaat bagi Perusahaan atau Instansi	3
1.4. Luaran.....	3
1.5. Waktu Dan Tempat Pelaksanaan.....	3
1.6. Denah Lokasi.....	4
BAB II.....	5
GAMBARAN UMUM	5
2.1. PT. Bensae Kreasi Indonesia.....	5
2.1.1. Profil Perusahaan	5
PT. Bensae Kreasi Indonesia.....	5
2.1.2. Struktur Organisasi	6
2.1.3. Visi dan Misi Instansi	7
2.1.4. Strategi Perusahaan	7
2.1.5. Kemampuan Tenaga Ahli	7
2.2. Lingkup Materi.....	8
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi	8
2.3.1. Pengertian Sistem.....	8
2.3.2. Pengertian Informasi	9
2.3.3. Pengertian Sistem Informasi	9

2.3.4.	Komponen Sistem Informasi	10
2.3.5.	Konsep Dasar Penyewaan.....	12
2.4.	Website.....	12
2.4.1.	Pengertian Website.....	12
2.4.2.	Unsur-Unsur Website.....	13
2.5.	Data Flow Diagram	16
2.5.2.	Diagram Konteks	16
2.4.2.	Data Flow Diagram.....	17
2.5.3.	Flowchart	18
2.6.	MySQL.....	18
2.7.	Laravel.....	19
2.7.1.	Definisi Laravel	19
2.1.2.	Fitur-fitur Laravel	20
2.1.3.	Instalasi.....	21
2.8.	Xampp	22
2.9.	PHP.....	22
2.10.	Visual Studio Code.....	23
2.11.	HTML.....	24
2.12.	Htdocs	26
2.13.	Nodejs.....	29
2.14.	Nilai Informasi.....	30
2.15.	Konsep Dasar Analisa Sistem.....	31
2.15.1.	Definisi Analisa sistem.....	31
2.15.2.	Tahapan Analisis Sistem	31
2.16.	Konsep Dasar UML.....	32
2.16.1.	Definisi UML	32
2.16.2.	Tipe-tipe Diagram UML	32
2.16.3.	Tujuan UML.....	34
BAB III	35
PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK	35
3.1.	Deskripsi Project	35
3.2.	Perancangan Sistem Informasi	36
3.2.1.	Flowchart	36
3.2.1.1.	Flowchart Rancangan SI Web.....	36

3.2.1.2.	Flowchart Form Login	37
3.2.1.3.	Flowchart Manajemen Sistem.....	38
3.2.1.4.	Flowchart Admin.....	39
3.2.1.5.	Flowchart User	40
3.2.2.	Data Flow Diagram.....	41
3.2.2.1.	DFD Level 0.....	41
3.2.2.2.	DFD Level 1	42
3.2.3.	Mockup	43
BAB 4	51
SARAN DAN KESIMPULAN	51
4.1.	Kesimpulan	51
4.2.	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Gambar Denah Lokasi	10
Gambar 2.1. Gambar Profil Perusahaan	11
Gambar 2.2. Gambar Struktur Organisasi.....	12
Gambar 2.3. Gambar Flowchart	23
Gambar 2.4. Gambar Folder Htdocs	29
Gambar 2.5. Gambar Tampilan Local Host	30
Gambar 2.6. Gambar Alamat IP	31
Gambar 2.7. Gambar Folder Latihan	34
Gambar 3.1. Gambar Flowchart Rancangan SI.....	35
Gambar 3.2. Gambar Flowchart Login.....	36
Gambar 3.3. Gambar Flowchart Manajemen Sistem.....	37
Gambar 3.4. Gambar Flowchart Admin.....	38
Gambar 3.5. Gambar Flowchart User.....	39
Gambar 3.6. Gambar DFD Level 0	40
Gambar 3.7. Gambar DFD Level 1	41
Gambar 3.8. Gambar Flowchart Rancangan SI.....	42
Gambar 3.9. Gambar Mockup Halaman Utama.....	42
Gambar 3.10. Gambar Mockup Halaman Daftar Lapak	43
Gambar 3.11. Gambar Mockup Halaman Data Lapak	43
Gambar 3.12. Gambar Mockup Halaman Contact	44
Gambar 3.13. Gambar Mockup Halaman Registrasi	44
Gambar 3.14. Gambar Mockup Halaman Login.....	45
Gambar 3.15. Gambar Mockup Halaman Dashboard.....	45
Gambar 3.16. Gambar Mockup Halaman Manajemen Data Lapak	46
Gambar 3.17. Gambar Mockup Halaman Edit Lapak	46
Gambar 3.18. Gambar Mockup Halaman Setting.....	47
Gambar 3.19. Gambar Mockup Halaman Banner.....	47

Gambar 4.1. Gambar Lampiran Surat Balasan	50
Gambar 4.2. Gambar Lampiran Proses Wawancara	51
Gambar 4.3. Gambar Lampiran Kegiatan	51

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Diagram Konteks.....	22
Tabel 2.1. Tabel Data Flow Diagram.....	23

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Untuk dapat terjun ke dunia kerja setelah lulus kuliah, setiap mahasiswa harus memiliki kesiapan dalam menghadapi keprofesionalan pekerjaannya yang sesuai dengan bidang yang digelutinya. Banyak sekali hal yang menjadi hambatan bagi seseorang yang belum mengalami pengalaman kerja untuk terjun ke dunia pekerjaan, seperti halnya ilmu pengetahuan yang diperoleh dari kampus bersifat statis (pada kenyataannya masih kurang adaptif atau kaku terhadap kegiatan-kegiatan dalam dunia kerja yang nyata), teori yang diperoleh belum tentu sesuai dengan praktik kerja di lapangan, dan keterbatasan waktu dan ruang yang mengakibatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh masih terbatas.

Kerja Praktek merupakan salah satu syarat mata kuliah yang wajib ditempuh seluruh mahasiswa sebelum menghadapi tugas akhir dimana diharapkan mahasiswa yang menempuh kerja praktek dapat merasakan suasana di lingkungan kerja serta dapat berkontribusi dengan cara menyelesaikan permasalahan yang dihadapi organisasi di tempat mahasiswa yang sedang melaksanakan kerja praktek. Dengan bekal ilmu yang telah didapatkan pada program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, harapannya akan dapat lebih memahami ilmu yang telah didapatkan dengan terjun langsung di perusahaan atau instansi melalui kegiatan Kerja Praktek.

Pada kegiatan Kerja Praktek (KP) kali ini, penulis mengambil praktek di PT. Bensa Kreasi Indonesia. PT. Bensa Kreasi Indonesia adalah sebuah perusahaan *software house* yang mengembangkan dan mengimplementasikan teknologi informasi berupa Perancangan Sistem Informasi, Sistem IOT, aplikasi berbasis mobile dan masih banyak lagi. Dengan itu, diharapkan penulis dapat secara langsung menyalurkan ilmu yang telah didapat selama masa kuliah di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Penulis juga

diharapkan dapat mendapat ilmu dan wawasan baru selama masa Kerja praktek.

1.2. Tujuan

Tujuan dari dilaksanakannya kegiatan Kerja Praktek (KP) ini diharapkan dapat mencapai beberapa tujuan berikut ini :

1. Memberikan gambaran dunia kerja yang sebenarnya kepada mahasiswa sebagai bekal untuk kemudian hari.
2. Untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang tidak didapat langsung dalam perkuliahan.
3. Memperoleh pengalaman, pengamatan, dan pengenalan visual secara langsung mengenai kondisi yang ada di lapangan.
4. Belajar bekerjasama dengantim untuk menyelesaikan permasalahan perusahaan.
5. Memperdalam serta memperkuat keterampilan yang dimiliki dalam bidang IT.

1.3. Manfaat

Dengan dilaksanakannya Kerja Praktek ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

A. Manfaat bagi mahasiswa

1. Dapat memenuhi tugas mata kuliah Kerja Praktek sebagai syarat wajib kelulusan
2. Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh pada saat melakukan kegiatan kerja praktek dalam perkuliahan
3. Menambah wawasan setiap mahasiswa mengenai dunia industri

Menambah dan meningkatkan keterampilan serta keahlian dibidang praktek.

B. Manfaat bagi Perusahaan atau Instansi

1. Adanya kerjasama antara dunia pendidikan dengan dunia industri/perusahaan sehingga perusahaan tersebut dikenal oleh kalangan akademis
2. Perusahaan akan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan kerja praktek
3. Membagi pengetahuan pada para mahasiswa untuk mengetahui mengenai lingkungan dan kebutuhan industri terkini.

1.4. Luaran

Luaran yang dihasilkan dari kerja praktek di PT Bensa Kreasi Indonesia ini berupa laporan akhir serta program dalam bentuk Sistem Informasi Penyewaan Lapak Pasar. Project yang akan dibuat nantinya akan diserahkan kepada perusahaan yang mana akan di pergunakan oleh pemerintah daerah Purwokerto sebagai pengelola pasar daerah. Program ini nantinya diharapkan dapat membantu pemerintah daerah dalam hal pengelolaan penyewaan lapak pasar. Data detail tentang sewa lapak pasar terdapat dalam database sehingga petugas hanya perlu membuka website untuk melihat data. Data yang di muat mulai dari luas lapak, lokasi, tipe lapak, dan harga sewa.

1.5. Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di:

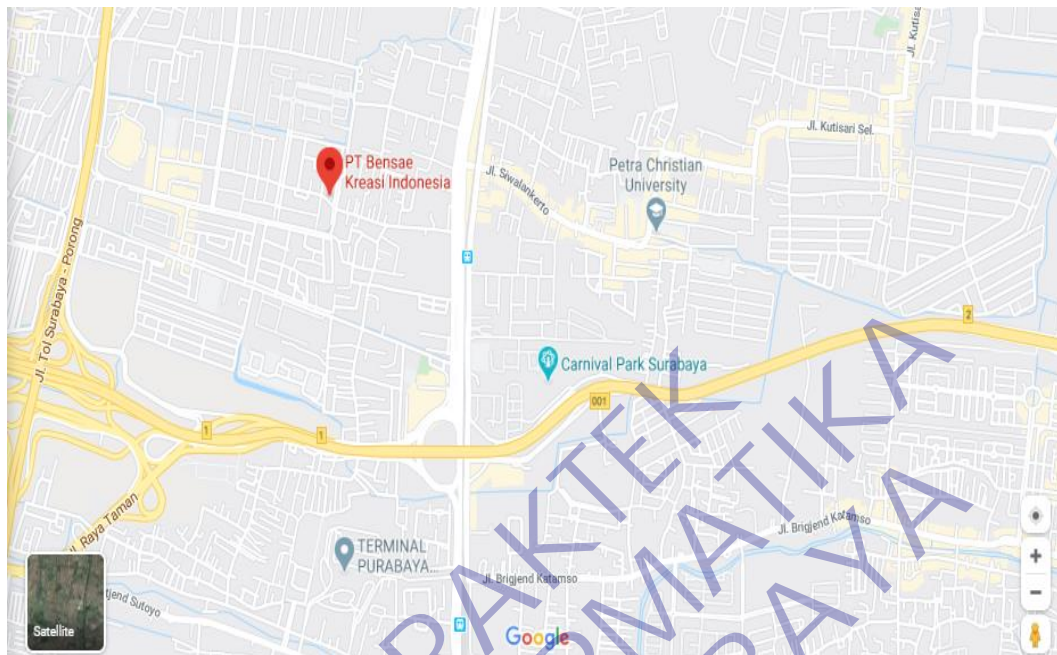
Tempat : PT. Bensa Kreasi Indonesia

Alamat : Jl.Gayungsari Tim. No. 35, Menanggal, Kec. Gayungan
Kota Surabaya, Jawa Timur, 60234

Tanggal : 13 Agustus 2019 s/d 13 September 2019.

Waktu : 09.00 s/d 17.00

1.6. Denah Lokasi



Gambar 1.1. Gambar Denah Lokasi

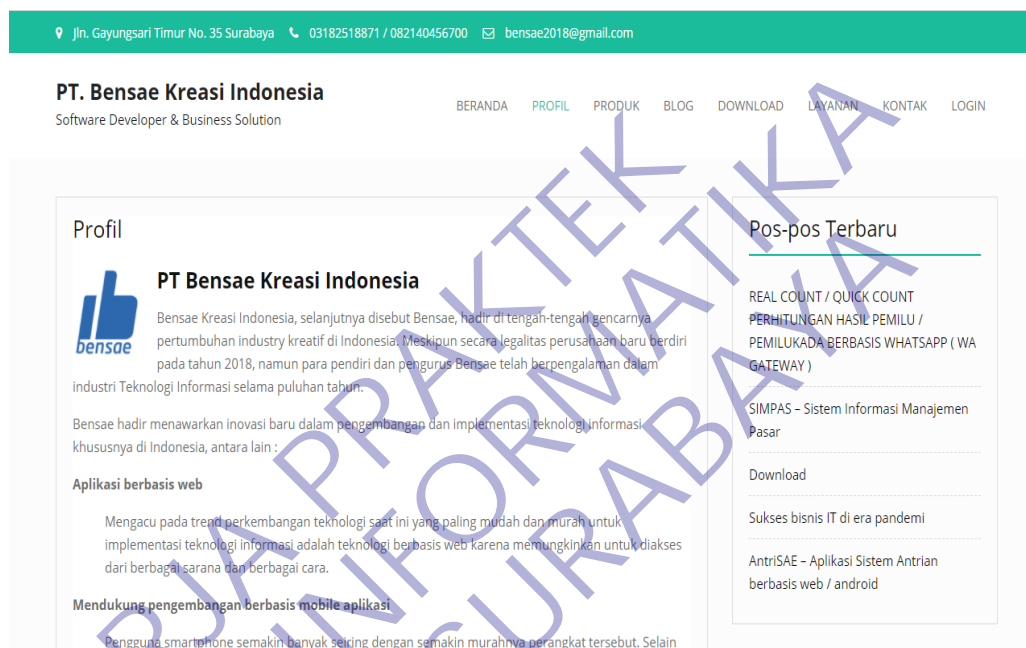
BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1. PT. Bensae Kreasi Indonesia

2.1.1. Profil Perusahaan

PT. Bensae Kreasi Indonesia



Gambar 2.1. Gambar Profil Perusahaan

Bensae Kreasi Indonesia, atau biasa disebut Bensae, hadir di tengah-tengah gencarnya pertumbuhan industry kreatif di Indonesia. Meskipun secara legalitas perusahaan baru berdiri pada tahun 2018, namun para pendiri dan pengurus Bensae telah berpengalaman dalam industri Teknologi Informasi selama puluhan tahun.

Bensae hadir menawarkan inovasi baru dalam pengembangan dan implementasi teknologi informasi khususnya di Indonesia, antara lain :

1. Aplikasi berbasis web

Mengacu pada trend perkembangan teknologi saat ini yang paling mudah dan murah untuk implementasi teknologi informasi adalah teknologi berbasis web karena memungkinkan untuk diakses dari berbagai sarana dan berbagai cara.

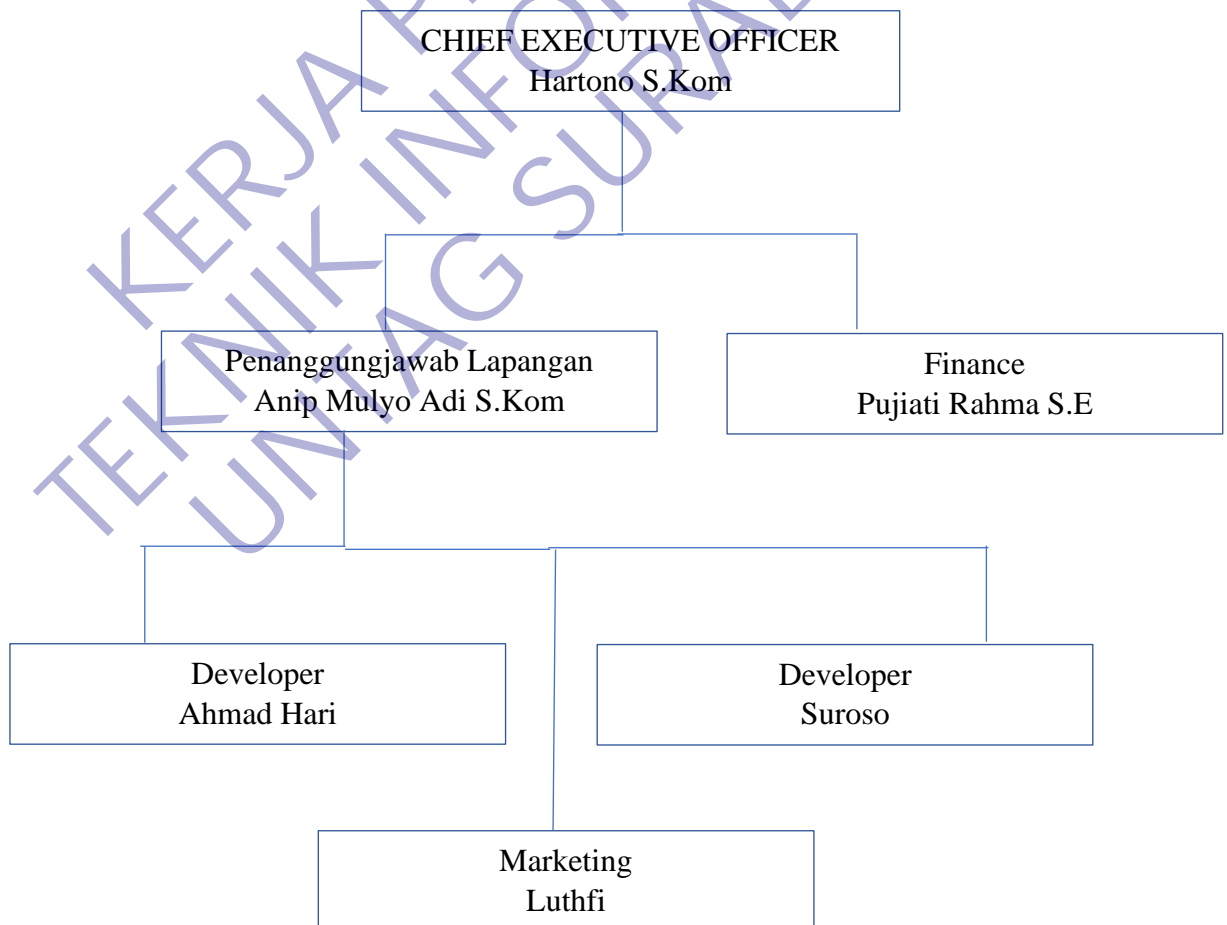
2. Mendukung pengembangan berbasis mobile aplikasi

Pengguna smartphone semakin banyak seiring dengan semakin murahnya perangkat tersebut. Selain murah, kemampuan smartphone dalam mengakses berbagai aplikasi semakin baik dan tidak kalah dengan personal komputer ataupun laptop sehingga untuk memudahkan suatu aplikasi dimanfaatkan oleh pengguna adalah dengan memberikan kemampuan aplikasi untuk beradaptasi dengan user yang mengakses dengan smartphone.

3. Kombinasi pengguna controller

Untuk mengoptimalkan output dari sebuah sistem informasi, selain memaksimalkan fitur-fitur aplikasi, bisa juga digabungkan penggunaan controller yang mendukung jalannya aplikasi.

2.1.2. Struktur Organisasi



Gambar 2.2. Gambar Struktur Organisasi

2.1.3. Visi dan Misi Instansi

2.1.3.1. Visi

Menjadi perusahaan yang terdepan dalam pengembangan teknologi informasi khususnya terkait inovasi dalam implementasinya.

2.1.3.2. Misi

Memberikan layanan terbaik bagi pelanggan dan mitra kerja dengan terobosan implementasi teknologi informasi yang *praktis, solutif, dan dinamis*.

2.1.4. Strategi Perusahaan

Untuk mewujudkan visi-misi perusahaan, Benseae dalam menyediakan solusi bagi pelanggan melakukan hal-hal sebagai berikut :

1. Melakukan analisa kebutuhan pelanggan dengan pendekatan yang komprehensif untuk menyediakan solusi yang efektif, efisien, dan selaras dengan trend perkembangan IT saat ini
2. Melakukan komparasi untuk menentukan pilihan teknologi yang akan digunakan dalam solusi yang akan diimplementasikan. Pemilihan teknologi utamanya untuk melakukan efisiensi biaya namun masih relevan dengan output yang dibutuhkan
3. Optimalisasi solusi dengan menyediakan informasi sesuai kebutuhan baik dari sisi konten, sarana akses, dan cara akses.

2.1.5. Kemampuan Tenaga Ahli

1. Masterplan Teknologi Informasi
2. Software Development (Desktop, Web, Mobile)
3. Server Installation & Configuration
4. Network Installation & Configuration
5. Micro System

2.2. Lingkup Materi

Selama melaksanakan kerja praktek di PT Bensae Kreasi Indonesia, penulis ingin mempelajari beberapa ilmu yang dibutuhkan, khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan perangkat lunak, antara lain sebagai berikut:

1. Bahasa Pemrograman PHP
2. Framework PHP Laravel.
3. Database SQL.

Sehingga setelah mempelajari beberapa poin diatas, penulis mampu merancang Sistem Informasi Penyewaan Lapak Pasar untuk mempermudah Pemerintah Daerah dalam mengelola data Penyewaan.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

2.3.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang paling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Tetapi sebelum mempelajari lebih jauh tentang suatu sistem, akan lebih baik bila kita mengetahui terlebih dahulu mengenai definisi dari sistem itu sendiri. Adapun definisi sistem dari pendapat beberapa pakar antara lain :

1. Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.
2. Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam mencapai satu tujuan. Dari definisi ini system menurut beberapa pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen system yang saling berhubungan dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.3.2. Pengertian Informasi

Mendefinisikan Informasi sebagai data yang telah di proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Informasi (information) adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi sipenerima dan mempunyai nilai yang nyata atau dapat dirasakan manfaatnya dalam keputusan-keputusan yang akan datang

Output informasi dari komputer digunakan oleh para manajer, non manajer, serta orang-orang dan organisasi-organisasi dalam lingkungan perusahaan. Agar kegiatan manajemen berhasil maka para manajer perlu memiliki keahlian dalam berkomunikasi dan memecahkan masalah serta harus mengerti komputer (Computer Literate). yang lebih penting adalah mereka perlu mengerti informasi (Information Literate) seperti informasi apa yang mereka perlukan, untuk apa informasi tersebut digunakan serta bagaimana mutu dan kualitas informasi yang dapat membantu mereka mengidentifikasi dan memecahkan masalah, untuk memutuskan tindakan yang akan diambil saat ini maupun yang akan datang.

2.3.3. Pengertian Sistem Informasi

Kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah system informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Terdapat juga definisi Sistem Informasi dari beberapa ahli sebagai berikut :

1. Menurut John F. Nash : Sistem Informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang bermaksud menata jaringan

komunikasi yang penting, proses atau transaksi-transaksi tertentu dan rutin. Membantu manajemen dan pemakai intern/ekstren dan menyediakan dasar pengambilan keputusan yang tepat.

2. Menurut Henry Lucas : Sistem Informasi adalah suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang di organisasikan, bila mana di eksekusikan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam.

2.3.4. Komponen Sistem Informasi

Sistem Informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (building block), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen perangkat keras (hardware), komponen perangkat lunak (software), komponen basis data, dan komponen control. Semua komponen tersebut saling beriteraksi satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran.

1. **Komponen input**

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Inpt disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. **Komponen Model**

Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. **Komponen Output**

Hal dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

4. Komponen Teknologi

Teknologi merupakan “tool box” dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan data mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluar, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Komponen Hardware (Perangkat keras) Hardware berperan penting sebagai suatu media penyimpan vital sistem informasi. Yang berfungsi sebagai tempat untuk menampung database atau lebih mudah dikatakan sebagai sumber data dan informasi untuk memperlancar dan mempermudah kerja dari sistem informasi.

6. Komponen Software (Perangkat lunak)

Software berfungsi sebagai tempat untuk mengolah, menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari hardware untuk menciptakan suatu informasi.

7. Komponen Basis Data

Basis data (database) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras computer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang di sebut DBMS (Data Management System).

8. Komponen Kontrol

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase, dan

lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang akan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.3.5. Konsep Dasar Penyewaan

Dalam pengertian yang umum, pada dasarnya sewa dapat diartikan sebagai harga yang dibayar ke atas penggunaan tanah dan faktor-faktor produksi lainnya yang jumlah penawarannya tidak dapat ditambah. Dalam pembicaraan sehari-hari sewa pada umumnya diartikan sebagai pembayaran yang dilakukan suatu keluarga ke atas rumah yang disewanya, atau pembayaran seorang pengusaha ke atas bangunan atau toko milik orang lain yang digunakannya.

2.4. Website

2.4.1. Pengertian Website

Website adalah sering juga disebut Web, dapat diartikan suatu kumpulan kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink.

Terdapat juga beberapa pengertian website dari beberapa tokoh para ahli sebagai berikut :

1. Gregorius, Menurutnya, Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di

bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web.

2. Hakim Lukmanul, 2004 Menurutnya, Website merupakan fasilitas intern et yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya

2.4.2. Unsur-Unsur Website

Unsur menyediakan keberadaan sebuah website, maka harus tersedia unsurunsur penunjangannya, adalah sebagai berikut:

1. Internet

Internet dari interconnection Networking adalah seluruh jaringan kom puteryang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmissio n Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protocol pertuk aran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani milia ran pengguna diseluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubu ngkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan internet working ("antarjaringan").

2. Nama Domain / URL

Nama Domain (Domain name / URL –Uniform Resource Locator) Alamat unik di dalam dunia maya (internet) yang berguna untuk menemukan sebuah website. Umumnya URL ini di perjualbelikan dengan sistem sewa tahunan. Dan

biasanya di belakang URL ini mempunyai akhiran sesuai dengan lokasi dan kepentingan atas di buatnya website tersebut.

Contohnya: .co.id

3. Rumah tempat website (Web hosting)

Pengertian Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di website. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya web hosting yang disewa/dipunyai, semakin besar web hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam website.

Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB(Mega Byte) atau GB(Giga Byte). Lama penyewaan web hosting rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negri.

4. Bahasa Program (Scripts Program)

Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam website yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah website. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat website semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus.

Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas website. Jenis jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer website antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java applets dsb. Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah HTML sedangkan PHP, ASP, JSP dan lainnya merupakan bahasa

pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs.

Bahasa program ASP, PHP, JSP atau lainnya bisa dibuat sendiri. Bahasa program ini biasanya digunakan untuk membangun portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, email, mailing list dan lain sebagainya yang memerlukan update setiap saat.

5. Desain website

Setelah melakukan penyewaan domain name dan web hosting serta penguasaan bahasa program (scripts program), unsur website yang penting dan utama adalah desain. Desain website menentukan kualitas dan keindahan sebuah website. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah website. Untuk membuat website biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa website designer. Saat ini sangat banyak jasa web designer, terutama di kota-kota besar. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas designer. Semakin banyak penguasaan web designer tentang beragam program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa web designer ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas designer.

6. Publikasi website.

Keberadaan situs tidak ada gunanya dibangun tanpa dikunjungi atau dikenal oleh masyarakat atau pengunjung internet. Karena efektif tidaknya situs sangat tergantung dari besarnya pengunjung dan komentar yang masuk. Untuk mengenalkan situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi.

Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan pamlet-pamlet, selebaran, baliho dan lain sebagainya tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas. Cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui search engine-search engine(mesin pencari, spt : Yahoo, Google, Search Indonesia, dsb)

Cara publikasi di search engine ada yang gratis dan ada pula yang membayar. Yang gratis biasanya terbatas dan cukup lama untuk bisa masuk dan dikenali di search engine terkenal seperti Yahoo atau Google. Cara efektif publikasi adalah dengan membayar, walaupun harus sedikit mengeluarkan akan tetapi situs cepat masuk ke search engine dan dikenal oleh pengunjung.

7. Pemeliharaan Website.



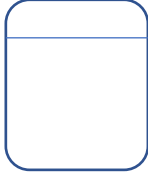
Untuk mendukung kelanjutan dari situs diperlukan pemeliharaan setiap waktu sesuai yang diinginkan seperti penambahan informasi, berita, artikel, link, gambar atau lain sebagainya. Tanpa pemeliharaan yang baik situs akan terkesan membosankan atau monoton juga akan segera ditinggal pengunjung.

Pemeliharaan situs dapat dilakukan per periode tertentu seperti tiap hari, tiap minggu atau tiap bulan sekali secara rutin atau secara periodik saja tergantung kebutuhan(tidak rutin). Pemeliharaan rutin biasanya dipakai oleh situs-situs berita, penyedia artikel, organisasi atau lembaga pemerintah. Sedangkan pemeliharaan periodik bisanya untuk situs-situs pribadi, penjualan/e-commerce, dan lain sebagainya.

2.5. Data Flow Diagram

2.5.2. Diagram Konteks

Konteks diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luar dan menggambarkan interaksi sistem dengan lingkungannya, mendeskripsikan sebuah sistem. Pada konteks diagram dapat dilihat kelompok pemakai, organisasi atau sistem lain yang berhubungan.



Simbol	Arti
	Entity yang terlibat dalam sistem
	Arah aliran data
	Proses yang terjadi dalam sistem


Tabel 2.1 Tabel Diagram Konteks

2.4.2. Data Flow Diagram

Data flow diagram yang menggambar merupakan diagram menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke system atau system ke entitas. Data flow diagram juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data atau transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran output.

Data flow diagram memiliki beberapa symbol yaitu :













Simbol	Keterangan
	Kesesatuan luar/eksternal entity. Dapat berupa orang, kelompok orang, (organisasi) serta sistem lain
	Proses. Proses merupakan kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan oleh orang atau komputer yang berguna untuk

	mengolah arus data dan menghasilkan arus data keluar.
	Data storage. Dapat berupa file atau database pada sistem komputer, arsip, catatan manual, kotak tempat data, table acuan manual, buku agenda.

Tabel 2.2. Tabel Data Flow Diagram

2.5.3. Flowchart

Merupakan bagian yang menjelaskan secara rinci langkah – langkah dari proses program. Flowchart dibuat dengan simbol – simbol sebagai berikut:

SIMBOL-SIMBOL DIAGRAM ALIR			
Simbol	Maksud	Simbol	Maksud
	Terminal (START, END)		Titik sambungan pada halaman yang sama
	Input/Output (READ, WRITE)		Titik konektor yang berada pada halaman lain
	Proses (menyatakan assignment statement)		Call (Memanggil subprogram)
	Decision (YES, NO)		Dokumen
	Display		Stored Data
	Alur proses		Preparation (Pemberian nilai awal suatu variabel)

Gambar 2.3. Gambar Flowchart

2.6. MySQL

MySQL Dalam bukunya Sutarman (2007:163), MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB, yang pada saat itu bernama TcX DataKonsult AB, sejak sekitar 1994-1995, meski cikal bakal kodenya bisa di sebut sudah ada sejak 1979. Tujuan mula-mula TcX membuat MySQL pada waktu itu juga memang untuk mengembangkan aplikasi Web untuk klien. TcX adalah perusahaan

pengembang software dan konsultan database. Pada saat itu Michael Widenius, atau “Monty”, pengembang satu-satunya di TcX, memiliki aplikasi UNIREG dan rutin ISAM yang dibuat sendiri dan sedang mencari antar muka SQL untuk ditempelkan di atasnya. MySQL versi 1.0 dirilis Mei 1996 secara terbatas kepada empat orang. Baru di bulan Oktober versi 3.11.0 dilepas ke publik. Namun kode ini mula-mula tidak diberikan dibawah lisensi khusus yang intinya kurang lebih begini : “Source code MySQL dapat dilihat dan gratis, serta server MySQL dapat dipakai tanpa biaya tapi hanya untuk kebutuhan nonkomersial. Untuk kebutuhan komersial (misal : mengemas dan menjual MySQL, atau menyertakan MySQL dalam program komersial lain) anda harus membayar lisensi. Sementara distribusi Windows MySQL sendiri dirilis secara shareware. Barulah pada Juni 2000 MySQL AB mengumumkan bahwa sejak versi 3.23.19, MySQL adalah software bebas berlisensi GPL. Artinya “Source code MySQL dapat dilihat dan gratis, serta server MySQL dapat dipakai tanpa biaya untuk kebutuhan siapapun. Tapi jika anda memodifikasi source code, anda juga harus melepaskannya di bawah lisensi yang sama yaitu GPL”. Kini perusahaan MySQL AB, yang beranggotakan sekitar 10 programmer dan 10 karyawan lain itu, memperoleh pemasukan terutama dari jasa konsultasi seputar MySQL.

2.7. Laravel

2.7.1. Definisi Laravel

Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (model view controller). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. MVC adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari

presentasi. MVC memisahkan aplikasi berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti : manipulasi data, controller, dan user interface.

1. Model, Model mewakili struktur data. Biasanya model berisi fungsi-fungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data dan lain-lain.
2. View, View adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna. Bisa dikatakan berupa halaman web.
3. Controller, Controller merupakan bagian yang menjembatani model dan view.

2.1.2. Fitur-fitur Laravel

1. Bundles yaitu sebuah fitur dengan system pengemasan modular dan berbagai bundle telah tersedia untuk di gunakan dalam aplikasi Anda.
2. Eloquent ORM merupakan penerapan PHP lanjutan dari pola “active record”, menyediakan metode internal untuk mengatasi kendala hubungan antara objek database. Pembangun query Laravel’s Fluent ini didukung oleh Eloquent.
3. Application logic merupakan bagian dari aplikasi yang dikembangkan, baik menggunakan Controllers atau sebagai bagian dari deklarasi Route. Sintak yang digunakan untuk mendefinisikannya mirip dengan yang digunakan oleh framework Sinatra.
4. Reverse routing, mendefinisikan hubungan antara Link dan Route, sehingga jika suatu saat ada perubahan pada route secara otomatis akan tersambung dengan link yang relevan. Ketika Link yang dibuat dengan menggunakan nama-nama dari Route yang ada, secara otomatis Laravel akan membuat URI yang sesuai.

5. Restful controllers, memberikan sebuah option (pilihan) untuk memisahkan logika dalam melayani HTTP GET dan permintaan POST.
6. Class auto loading, menyediakan otomatis loading untuk class-class PHP, tanpa membutuhkan pemeriksaan manual terhadap jalur masuknya. Fitur ini mencegah loading yang yang tidak perlu.
7. View composers adalah kode unit logical yang dapat dieksekusi ketika sebuah View diload.
8. IoC Container memungkinkan untuk objek baru yang dihasilkan dengan mengikuti prinsip control pembalik, dengan pilhan contoh dan referensi dari objek baru sebagai singletons.
9. Migrations menyediakan versi sistem control untuk skema database, sehingga memungkinkan untuk menghubungkan perubahan dalam basis kode aplikasi dan keperluan yang dibutuhkan dalam merubah tata letak database, mempermudah dalam penempatan dan memperbarui aplikasi.
10. Unit Testing mempunyai peran penting dalam framework Laravel, dimana unit testing ini mempunyai banyak tes untuk medeteksi dan mencegah regresi. Unit testing ini dapat dijalankan melalui utilitas “artisan command-line”
11. Automatic pagination menyederhanakan tugas dari penerapan halaman, menggantikan penerapan yang manual dengan metode otomatis yang terintegrasi ke Laravel.

2.1.3. Instalasi

Ada tiga cara dalam melakukan instalasi Laravel :

1. Mengunduhnya menggunakan tool installer.
2. Mengunduh melalui Composer.
3. Mengunduh langsung melalui repositori Laravel.

2.8. Xampp

Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari *Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla*, dan lain.” Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, di mana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan *PHP, Apache, MySQL* dan *PhpMyAdmin*.

2.9. PHP

PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor. Sedangkan pengertian dari PHP adalah bahasa pemrograman server-side yang digunakan dalam pembuatan website bersama dengan CSS dan HTML. PHP merubah website dari statis menjadi lebih dinamis dan mengubah konten serta fungsi website yang lebih interaktif untuk keperluan user.

PHP merupakan bahasa pemrograman yang populer hingga saat ini mengalahkan beberapa bahasa pemrograman lainnya, termasuk ASP.NET. Berdasarkan hasil survey dari W3Techs.com, PHP mendapatkan prosentase 78.9% mengalahkan bahasa pemrograman lainnya. Tentu ini prosentase yang besar jika dibandingkan dengan lainnya. Memang secara fungsi PHP bukan yang terbaik jika dibandingkan pemrograman web lainnya, tetapi secara pengguna PHP masih menjadi nomor satu.

Menurut sejarahnya, PHP pertama kali muncul tahun 1994 diciptakan oleh Dr Leonardo Bernart. Awalnya PHP memiliki singkatan “Personal Home Page Tools”, selanjutnya PHP diganti nama menjadi FI (Form Interpreter). Sejak kemunculan PHP versi 3.0, nama PHP kembali lagi digunakan dengan singkatan menjadi “Hypertext Preprocessor” hingga sekarang ini.

Pada survey yang dilakukan bulan Desember tahun 1999, sudah ada lebih dari sejuta website yang menggunakan PHP termasuk diantaranya website NASA, RedHat dan Mitsubishi. Untuk sekarang ini website yang menggunakan PHP sudah tak terhitung lagi jumlahnya.

Dalam pembuatan website, sebenarnya dengan menggunakan HTML dan CSS saja sudah bisa menjadi website, tetapi website yang dibuat

bersifat statis. Nah dengan menggunakan beberapa fungsi yang ada di PHP, website bisa berubah menjadi dinamis. Fungsi yang ada dalam PHP biasa disebut CRUD, CRUD kepanjangan dari Create, Read, Update dan Delete. Berikut penjelasan lengkapnya:

1. **Create** adalah fungsi yang digunakan untuk membuat data baru dalam website. Contoh saat Anda melakukan registrasi baru ke website, nah inilah yang dinamakan membuat data baru.
2. **Read** adalah fungsi yang digunakan untuk membaca atau bisa juga menampilkan data yang berada di database. Kemudian akan ditampilkan sesuai dari request user.
3. **Update** adalah fungsi untuk melakukan edit data dari dalam database. Contoh saat melakukan edit profil pengguna.
4. **Delete** adalah fungsi yang digunakan untuk menghapus database. Contoh Anda menghapus profil, komentar dan tindakan sejenis lainnya.

2.10. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah editor source code yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan MacOS. Ini termasuk dukungan untuk debugging, GIT Control yang disematkan, penyorotan sintaks, penyelesaian kode cerdas, cuplikan, dan kode refactoring. Hal ini juga dapat disesuaikan, sehingga pengguna dapat mengubah tema editor, shortcut keyboard, dan preferensi. Visual Studio Code gratis dan open-source, meskipun unduhan resmi berada di bawah lisensi proprietary. Kode Visual Studio didasarkan pada Elektron, kerangka kerja yang digunakan untuk menyebarkan aplikasi Node.js untuk desktop yang berjalan pada Blinklayout. Meskipun menggunakan kerangka Elektron, Visual Studio Code tidak menggunakan Atom dan menggunakan komponen editor yang sama (diberi kode nama "Monaco") yang digunakan dalam Visual Studio Team Services yang sebelumnya disebut Visual Studio Online (Lardinois, 2015).

2.11. HTML

HTML 5 adalah revisi dari Hypertext Markup Language (HTML), bahasa pemrograman standar untuk menggambarkan konten dan tampilan halaman Web. HTML5 dikembangkan untuk menyelesaikan masalah kompatibilitas yang memengaruhi standar saat ini, HTML4. Salah satu perbedaan terbesar antara HTML5 dan versi standar sebelumnya adalah bahwa versi HTML yang lebih lama memerlukan plugins dan API eksklusif. (Inilah sebabnya mengapa halaman Web yang dibangun dan diuji dalam satu browser mungkin tidak dimuat dengan benar di browser lain.) HTML5 menyediakan satu antarmuka umum untuk membuat elemen dimuat dengan lebih mudah. Misalnya, tidak perlu menginstal plugin Flash di HTML5 karena ia sudah elemen akan berjalan dengan sendirinya.

Salah satu tujuan desain untuk HTML5 adalah mendukung multimedia di perangkat seluler. Fitur sintaksis baru diperkenalkan untuk mendukung ini, seperti tag video, audio dan kanvas. HTML5 juga memperkenalkan fitur-fitur baru yang benar-benar dapat mengubah cara pengguna berinteraksi dengan dokumen termasuk:

1. Aturan penguraian baru untuk meningkatkan fleksibilitas
2. Atribut baru
3. Penghapusan atribut yang sudah ketinggalan zaman atau berlebihan
4. Adanya fungsi *drag and drop* yang belum ada di versi sebelumnya
5. Pengeditan offline
6. Penyempurnaan perpesanan
7. Aturan terperinci untuk penguraian
8. Pendaftaran MIME dan penanganan protocol
9. Standar umum untuk menyimpan data dalam database SQL (Web SQL)

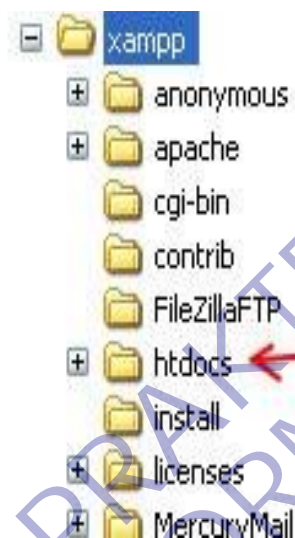
HTML 5 diadopsi oleh kelompok kerja baru World Wide Web Consortium (W3C) pada tahun 2007. Grup ini menerbitkan konsep publik pertama HTML 5 pada Januari 2008. Sampai sekarang, HTML5 berada dalam status “Call for Review”, dan W3C waktu itu menargetkan bahwa versi ini akan mencapai finalnya pada akhir 2014.

HTML5 dirilis dengan tujuan utama meningkatkan pengalaman World Wide Web untuk pengembang dan pengguna akhir. Jika kita bandingkan HTML vs HTML5 ini, kita akan menemukan beberapa perbedaan utama yang mereka miliki seperti:

1. HTML5 mendukung SVG (Scalable Vector Graphics), kanvas, dan grafik vektor virtual lainnya, sedangkan dalam HTML, menggunakan grafik vektor hanya mungkin dengan menggunakannya bersama dengan teknologi yang berbeda seperti Flash, VML (Vector Markup Language), atau Silverlight.
2. Database SQL Web digunakan dalam HTML5 untuk menyimpan data sementara. Sementara itu, dalam versi HTML sebelumnya, hanya cache browser yang dapat digunakan untuk tujuan ini.
3. Dengan HTML5, JavaScript dapat dijalankan dalam browser web, sedangkan HTML yang lebih lama hanya memungkinkan JavaScript untuk berjalan di atas antarmuka browser.
4. HTML5 tidak didasarkan pada SGML. Ini berarti bahwa Bahasa ini telah meningkatkan aturan parsing yang memberikan peningkatan kompatibilitas.
5. Anda dapat menggunakan inline MathML dan SVG dalam teks dengan HTML5, sedangkan HTML versi sebelumnya membatasi hal itu.
6. Beberapa elemen dihapus dalam HTML5, seperti isindex, noframes, akronim, applet, basefont, dir, font, frame, frameset, big, center, strike, dan tt.
7. HTML5 mendukung jenis kontrol formulir baru, termasuk tanggal dan waktu, email, nomor, jangkauan, tel, url, pencarian, dll.
8. Ada beberapa elemen baru di HTML5. Beberapa yang paling penting adalah ringkasan, waktu, bagian side, audio, perintah, data, datalist, dan sebagainya.

2.12. Htdocs

Htdocs adalah folder untuk menaruh file-file latihan PHP kita nantinya. folder ini akan otomatis dibuat saat kita menginstal XAMPP. Saat kita memanggil alamat localhost pada browser maka yang tampil adalah hasil kompilasi dari file-file yang berada pada folder HTDOCS ini.

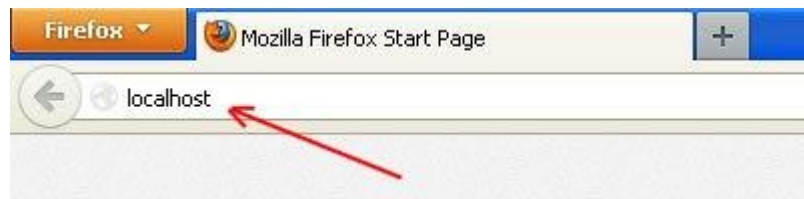


Gambar 2.4. Gambar Folder Htdocs

Folder HTDOCS terletak didalam folder XAMPP. Kita bisa menambahkan beberapa folder baru didalam folder HTDOCS. Biasanya folder-folder ini merupakan pemisahan dari latihan atau project website yang sedang kita buat. Cara memanggil folder ini pada browser, berbeda dengan cara memanggil folder pada windows.

Misal kita membuat folder “latihan” dalam folder HTDOCS maka kita harus membuka folder ini dengan mengetikkan localhost/latihan atau 127.0.0.1/latihan. Perhatikan tanda “/” yang berbeda dengan cara memanggil folder pada windows yang menggunakan tanda “\”. Hal ini dikarenakan sistem website mengadopsi sistem UNIX yang menggunakan sistem folder ROOT atau “/”.

Contoh tampilan saat memanggil localhost dengan cara memanggil nama (localhost) :



Gambar 2.5. Gambar Tampilan Localhost

Contoh tampilan saat memanggil localhost dengan cara memanggil alamat IP lokal (127.0.0.1) :



Gambar 2.6. Gambar Alamat IP

Secara default maka saat kita memanggil localhost akan diarahkan ke halaman pengaturan XAMPP. Jadi jika mengetik localhost pada browser akan otomatis ke direct ke alamat localhost/xampp. Hal ini karena ada file index.php

pada folder htdocs yang mengarahkan kita ke folder xampp.

Berikut ini isi dari file index.php tersebut :

```

1 <?php
2 if (!empty($_SERVER['HTTPS']) && ('on' == $_SERVER['HTTPS'])) {
3     $uri = 'https://';
4 } else {
5     $uri = 'http://';
6 }
7 $uri .= $_SERVER['HTTP_HOST'];

```

```

7 header('Location: '.$suri.'/xampp/');
8 exit;
9 ?>
10

```

Contoh membuat file php pada folder htdocs :

1. Buat folder latihan pada folder htdocs



Gambar 2.7. Gambar Folder Latihan

2. Buka php editor, misal: [bluefish](#) lalu Klik File > New
3. Isikan teks berikut ini pada file baru tadi kemudian simpan pada folder latihan dengan nama index.php

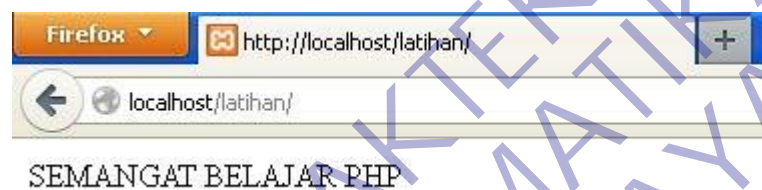
```

1
2 <?
3 //ini adalah file php pertama saya
4 /*
5 file ini menampilkan tulisan
6 " SEMANGAT BELAJAR PHP "
7 pada browser
8 */
9
10 echo "SEMANGAT BELAJAR PHP ";
11
12 ?>

```



4. Buka browser, misal: firefox lalu ketikkan localhost/latihan, jika benar akan tampak seperti gambar dibawah ini:



2.13. Nodejs

Nodejs adalah perangkat lunak yang didesain untuk mengembangkan aplikasi berbasis web dan ditulis dalam sintaks bahasa pemrograman JavaScript. Bila selama ini kita mengenal JavaScript sebagai bahasa pemrograman yang berjalan di sisi client / browser saja, maka Node.js ada untuk melengkapi peran JavaScript sehingga bisa juga berlaku sebagai bahasa pemrograman yang berjalan di sisi server, seperti halnya PHP, Ruby, Perl, dan sebagainya. Node.js dapat berjalan di sistem operasi Windows, Mac OS X dan Linux tanpa perlu ada perubahan kode program. Node.js memiliki pustaka server HTTP sendiri sehingga memungkinkan untuk menjalankan server web tanpa menggunakan program server web seperti *Apache* atau *Nginx*.

Untuk mengeksekusi Javascript sebagai bahasa server diperlukan *engine* yang cepat dan mempunyai performansi yang bagus. *Engine* Javascript dari Google bernama* V8*-lah yang dipakai oleh Node.js yang juga merupakan *engine* yang dipakai oleh browser Google Chrome.

2.14. Nilai Informasi

10 Sifat yang dapat menentukan nilai informasi yaitu sebagai berikut:

1. Kemudahan dalam memperoleh (Accessibility) Informasi memiliki nilai yang lebih sempurna apabila dapat diperoleh informasi yang penting dan sangat dibutuhkan menjadi tidak bernilai jika sulit diperoleh.
2. sifat Luas dan Kelengkapannya (Comprehensiveness) Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila mempunyai lingkup atau cakupan yang luas dan lengkap. Informasi sepotong dan tidak lengkap menjadi tidak bernilai, karena tidak dapat digunakan secara baik.
3. Ketelitian (Accuracy) Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila mempunyai ketelitian yang tinggi. Informasi menjadi tidak bernilai jika tidak akurat karena akan mengakibatkan kesalahan pengambilan keputusan
4. Kecocokan dengan Pengguna (Relevance) Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Informasi berharga dan penting menjadi tidak bernilai jika tidak sesuai dengan kebutuhan penggunanya karena tidak dapat dimanfaatkan untuk pengambilan keputusan
5. Ketepatan Waktu (Timeliness) Informasi mempunyai nilai yang lebih sempurna apabila dapat diterima oleh pengguna pada saat yang tepat. Informasi berharga dan penting menjadi tidak bernilai jika terlambat diterima atau usang, karena tidak dapat dimanfaatkan pada saat pengambilan keputusan.
6. Kejelasan (Clarity) Informasi yang jelas akan meningkatkan kesempurnaan nilai informasi. Kejelasan informasi dipengaruhi oleh bentuk dan format informasi.
7. Fleksibilitas (Flexibility) Nilai informasi semakin sempurna apabila memiliki fleksibilitas informasi diperlukan para manager atau pimpinan pada saat pengambilan keputusan.
8. Dapat Dibuktikan (Verified) Nilai informasi semakin sempurna apabila informasi tersebut dapat dibuktikan kebenarannya.
9. Tidak ada Prasangka (Unprejudiced) Nilai informasi semakin sempurna apabila informasi tersebut tidak menimbulkan prasangka dan keraguan adanya kesalahan informasi.

10. Dapat Diukur (Measurable) Informasi untuk pengambilan keputusan seharusnya dapat diukur agar dapat mencapai nilai yang sempurna.

2.15. Konsep Dasar Analisa Sistem

2.15.1. Definisi Analisa sistem

1. Menurut Hanafi dikutip oleh Dimas dkk dalam jurnal administrasi bisnis (2017:20), “Analisa sistem adalah tahapan dimana sistem yang sedang berjalan dipelajari dan sistem pengganti diusulkan. Tujuan utama dari fase Analisa adalah untuk mendokumentasikan kebutuhan bisnis dan persyaratan proses dari sistem baru.
2. Menurut Jogiyanto dikutip oleh Chrismantya dalam jurnal Administrasi Bisnis (2017:116), “Analisa sistem adalah sistem untuk memberikan informasi yang lengkap tentang komponen untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah, peluang, hambatan, dan persyaratan yang diinginkan untuk amandemen yang diusulkan”.

2.15.2. Tahapan Analisis Sistem

Menurut Menurut Al Fatta dan Robert Marco dalam Jurnal Telematika Vol. 8 No. 2 (2015:69), “Ada beberapa langkah-langkah dasar dari analisis sistem:

1. Memberikan pelayanan kebutuhan informasi kepada fungsi-fungsi manajerial didalam pengendalian pelaksanaan kegiatan operasional perusahaan.
2. Memberikan para pengambil keputusan, yaitu para pemimpin, untuk mendapatkan bahan perbandingan sebagai tolak ukur hasil yang telah dicapainya.
3. Mengevaluasi sistem-sistem yang telah ada dan berjalan sampai saat ini, baik pengolahan data maupun pembuatan laporannya.
4. Merumuskan tujuan-tujuan yang ingin dicapai berupa pola pengolahan data dan pembuatan laporan yang baru..
5. Menyusun suatu tahap rencana pengembangan sistem dan penerapannya serta perumusan langkah dan kebijaksanaan.

"Menurut Didik Setiawan dan Yhoni Agus Setya Mahendra Indonesian Journal on Networking and Security (IJNS) Vol.4 No.2 (2015:23),“analisis sistem (systems analysis) adalah mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah-masalah, kesempatan-

kesempatan, hambatan-hambatan dan kebutuhan-kebutuhan yang ada agar selanjutnya dapat dilakukan pembenahan”.

2.16. Konsep Dasar UML

2.16.1. Definisi UML

1. Menurut Jayachandran & Anbumani dalam International Journal Of Advance Research, Ideas And Innovations In Technology (2017:1067). “The unified modelling language (UML) is a general purpose modeling language in the field of software engineering, which is designed to provide a standard way to visualize the design of a system”. (Secara umum tujuan bahasa pemodelan terpadu di bidang rekayasa perangkat lunak, adalah merancang untuk memberikan sebuah cara standar untuk memvisualisasikan desain sistem).
2. Menurut Ary Budi Warsito dkk (2015:29), “Unifed Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk permodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya.UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut”.
3. Menurut Rosa (2013:133), “Unifed Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mengidentifikasi, requirement, membuat analisi dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa UML adalah sebuah bahasa yang digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikan, membangun dan membuat dokumen dari arsitektur perangkat lunak. UML dapat digunakan pada semua proses mulai metodologi pengembangan perangkat lunak untuk melakukan implementasinya pada teknologi yang berbeda.

2.16.2. Tipe-tipe Diagram UML

Tipe-tipe Diagram UML adalah :

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah gambar dari beberapa atau seluruh aktor dan use case dengan tujuan mengenali interaksi mereka dalam suatu sistem. Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, yang ditekankan adalah”apa” yang diperbuat sistem, dan bukan”bagaimana”. Sebuah use case mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Use case

menggambarkan kata kerja seperti login ke sistem, maintenance user dan sebagainya. Oleh karena itu, use case diagram dapat membantu menganalisa kebutuhan suatu sistem. Dalam use case diagram terdapat istilah seperti aktor, use case dan use case relationship.

2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan rangkaian aliran dan aktifitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktivitas lainnya seperti use case atau interaksi. Activity diagram berupa flow chart yang digunakan untuk memperlihatkan aliran kerja dari sistem. Notasi yang digunakan dalam activity diagram adalah sebagai berikut :

a. Activity

Activity merupakan notasi yang menggambarkan pelaksanaan dari berbagai proses dalam aliran pekerjaan.

b. Transaction

Notasi yang digunakan untuk memperlihatkan jalan aliran kontrol dari activity ke activity

3. Decision

4. Synchronisation Bars

Aliran kerja notasi yang menandakan bahwa beberapa aktivitas dapat diselesaikan secara bersamaan (pararel).

5. Activity Diagram

Menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sebuah sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram tidak menggambarkan sifat internal pada sebuah sistem dan interaksi antara beberapa sub sistem secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dari lajur aktivitas dari level atas secara umum.

6. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek dan untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar objek juga interaksi antar objek, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan use case diagram. Dalam sequence diagram terdapat 2 model, yaitu :

a) Actor, untuk menggambarkan pengguna sistem.

b) Lifeline, untuk menggambarkan kelas dan objek

7. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package, dan objek beserta hubungan seperti containment, pewarisan, asosiasi dan lain-lain. Class diagram berfungsi untuk menjelaskan tipe dari objek sistem dan hubungannya dengan objek lain. Objek adalah nilai tertentu dari setiap atribut class entity.

2.16.3. Tujuan UML

Menurut EF Wati dan AA Kusumo dalam Jurnal Informatika Vol.5 No.1 (2016:25), "tujuan penggunaan UML antara lain, yaitu : "Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan sistem dan yang dapat saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.

1. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.
2. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan

KERJA PRAKTIKUM
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1. Deskripsi Project

Selama masa Kerja Praktek di PT. Bensa Kreasi Indonesia, praktikan diberikan project membuat Sistem Informasi Penyewaan Lapak Pasar Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Laravel. Sistem ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam hal penyewaan lapak pasar. Yang mana nantinya Web yang sudah dibuat akan dikelola oleh pemerintah daerah sebagai Admin. Pemilik lapak hanya perlu mengumpulkan data-data perihal lapak mereka beserta nomor telfon untuk selanjutnya diinputkan ke database oleh admin. Dengan brgitu pemilik lapak dimudahkan karena dapat mempromosikan lapak mereka melalui web dan dapat melayani penyewa hanya melalui chat atau telepon. Begitu juga dengan penyewa, mereka tidak perlu datang ke pasar untuk survey dan menanyakan perihal lapak yang sedang kosong di pasar. Cukup dengan cek lapak yang sedang kosong di web dan dapat berhubungan lewat online dengan penjual apabila cocok penyewa ataupun pembeli lapak dapat menggunakan fitur “pesan lapak” di web, yang kemudian pesanan dari user akan diproses oleh admin.

Alur dari web dibuat sederhana agar memudahkan pengguna dalam mengakses web. Pengguna yang belum memiliki akun harus membuat akun terlebih dahulu di menu “Registrasi”. Setelah akun selesai dibuat pengguna dapat melakukan login dengan username dan password yang sudah diinput saat registrasi. Apabila berhasil login maka pengguna akan masuk ke halaman utama atau halaman menu yang berisi beberapa fitur salah satunya daftar dan data lapak. Dalam data lapak terdapat beberapa informasi penting perihal lapak seperti foto terbaru lapak, luas lapak, nama pemilik, nomor telfon pemilik, dan lain-lain. Sistem juga memiliki fitur setting yang berguna agar Admin dapat mengubah, memperbarui/mengedit profil. Admin juga dapat melihat daftar akun, dan melihat data pemesanan lapak.

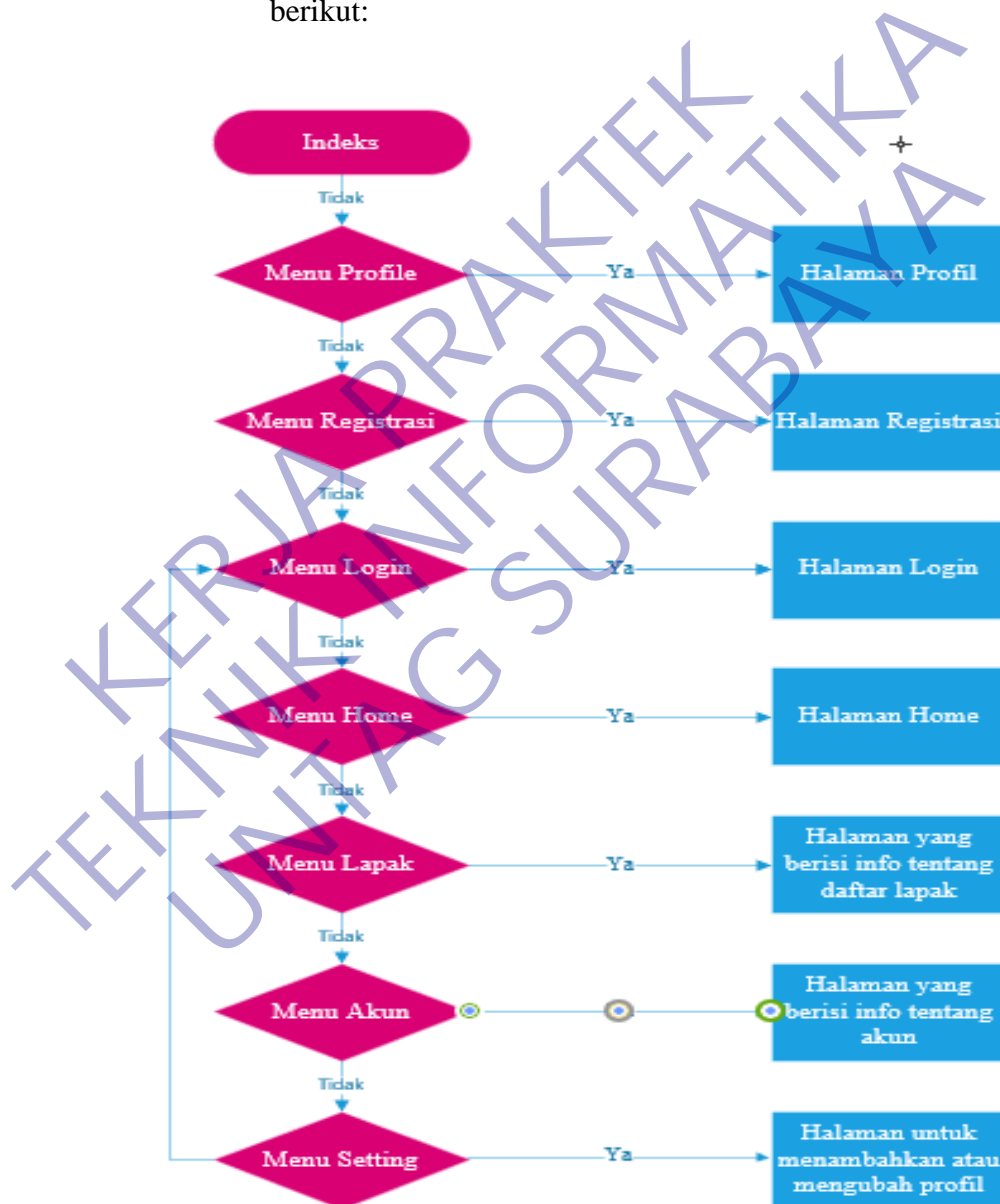
3.2. Perancangan Sistem Informasi

3.2.1. Flowchart

3.2.1.1. Flowchart Rancangan SI Web

Menggambarkan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam membangun sistem informasi penyewaan lapak pasar berbasis web yang diusulkan dalam project ini.

Flowchart rancangan aplikasi web digambarkan sebagai berikut:

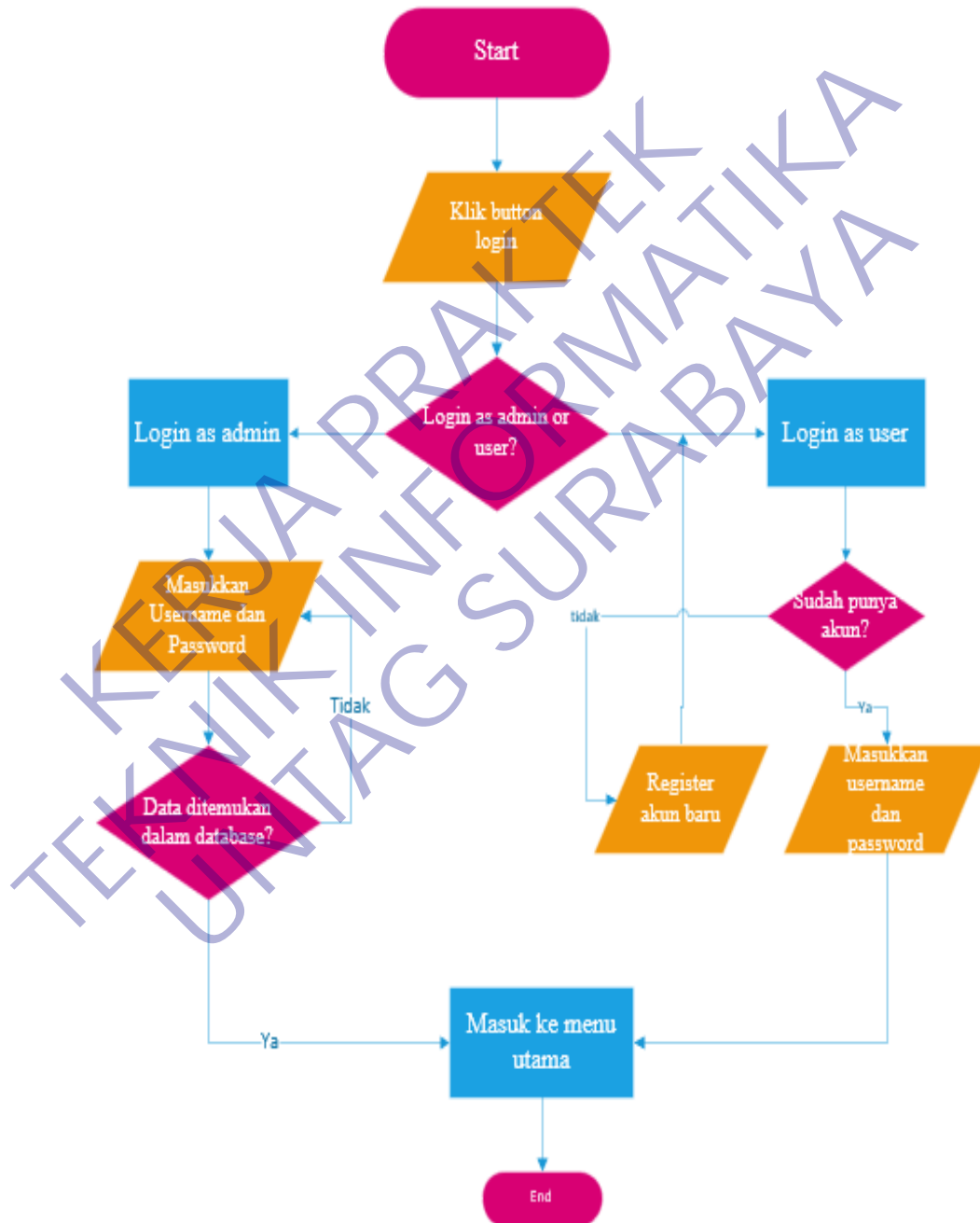


Gambar 3.1. Gambar Flowchart Rancangan SI

3.2.1.2. Flowchart Form Login

Flowchart Form Login menggambarkan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menggunakan atau masuk ke menu utama sistem informasi penyewaan lapak pasar berbasis web yang diusulkan dalam project kerja praktek ini.

Flowchart form login digambarkan sebagai berikut :

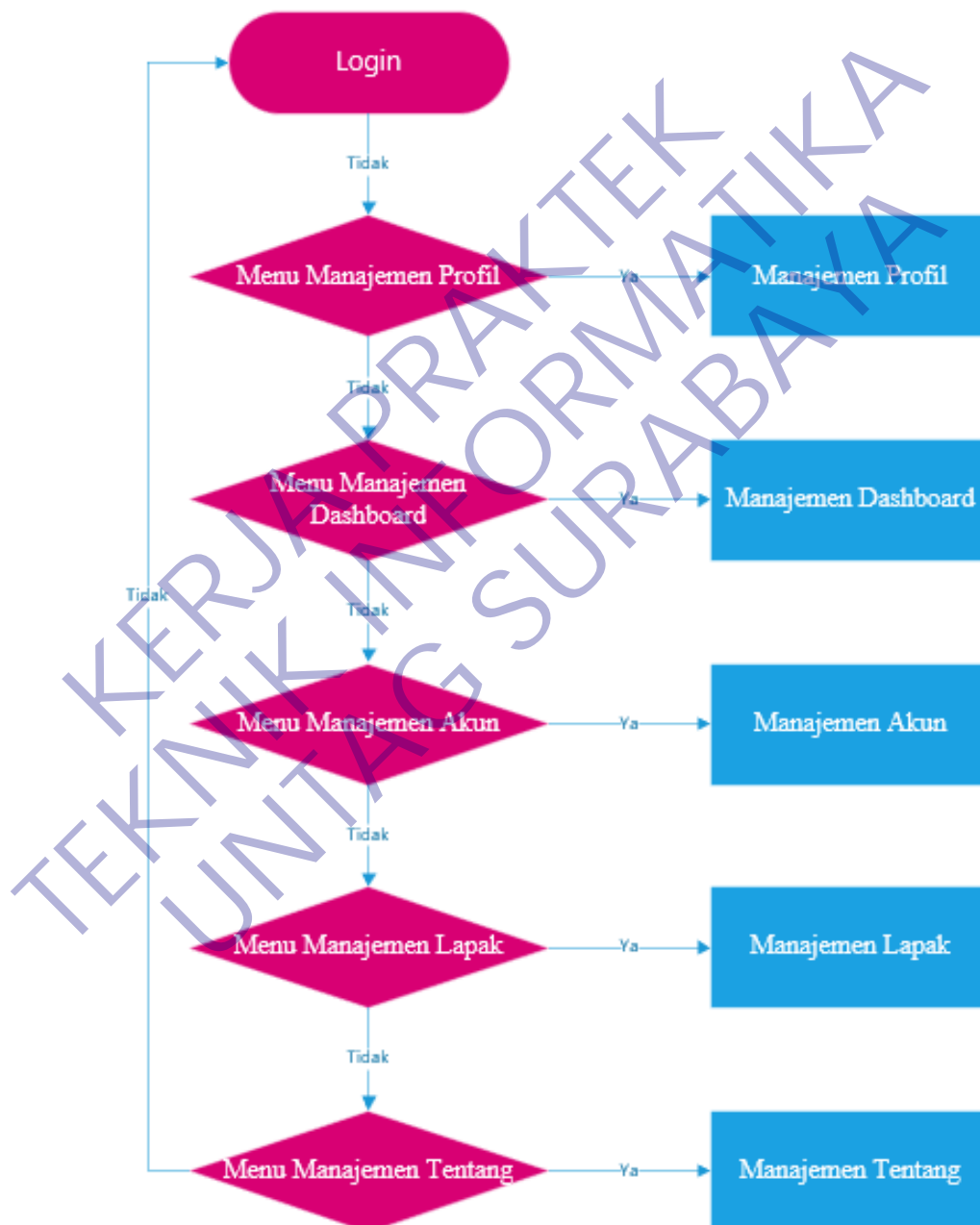


Gambar 3.2. Gambar Flowchart Form Login

3.2.1.3. Flowchart Manajemen Sistem

Flowchart ini menggambarkan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk memmanage / mengatur sistem informasi penyewaan lapak pasar berbasis web yang diusulkan dalam project kerja praktek ini.

Flowchart form login digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.3. Gambar Flowchart Manajemen Sistem

3.2.1.4. Flowchart Admin

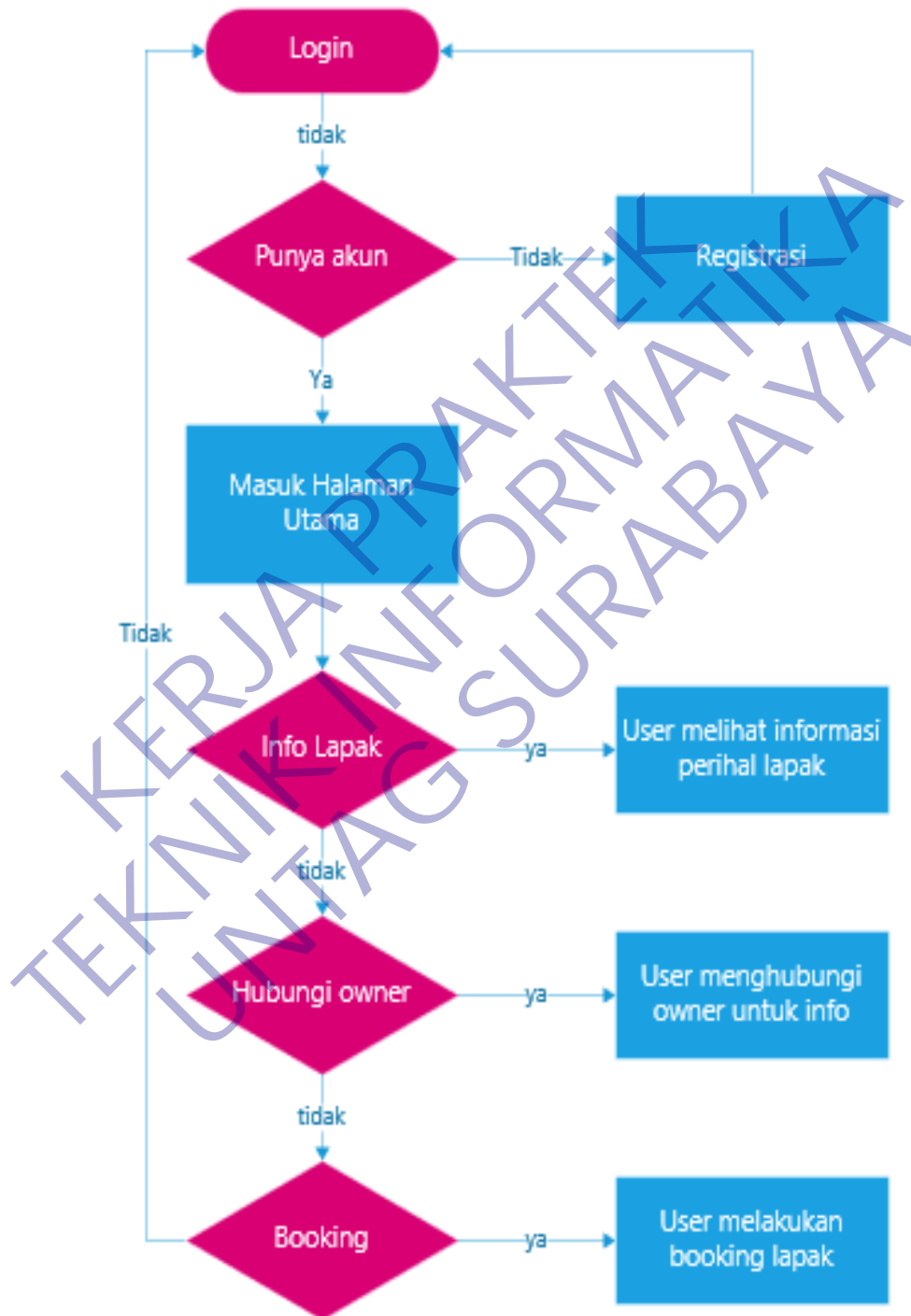
Merupakan tahapan alur penggunaan Sistem Informasi Penyewaan Lapak Pasar sebagai Admin. Flowchart ditampilkan sebagai berikut :



Gambar 3.4. Gambar Flowchart Admin

3.2.1.5. Flowchart User

Merupakan tahapan alur penggunaan Sistem Informasi Penyewaan Lapak Pasar sebagai Admin. Flowchart ditampilkan sebagai berikut :

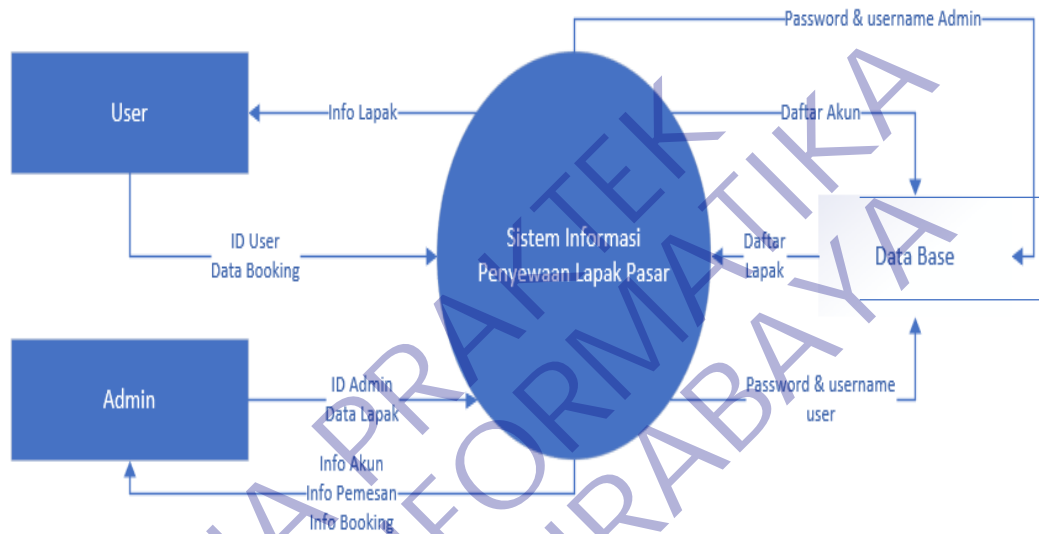


Gambar 3.5. Gambar Flowchart User

3.2.2. Data Flow Diagram

Berikut adalah DFD atau tampilan secara visual tentang aliran data informasi dari Sistem Informasi Penyewaan Lapak Pasar.

3.2.2.1. DFD Level 0



Gambar 3.6. Gambar DFD Level 0

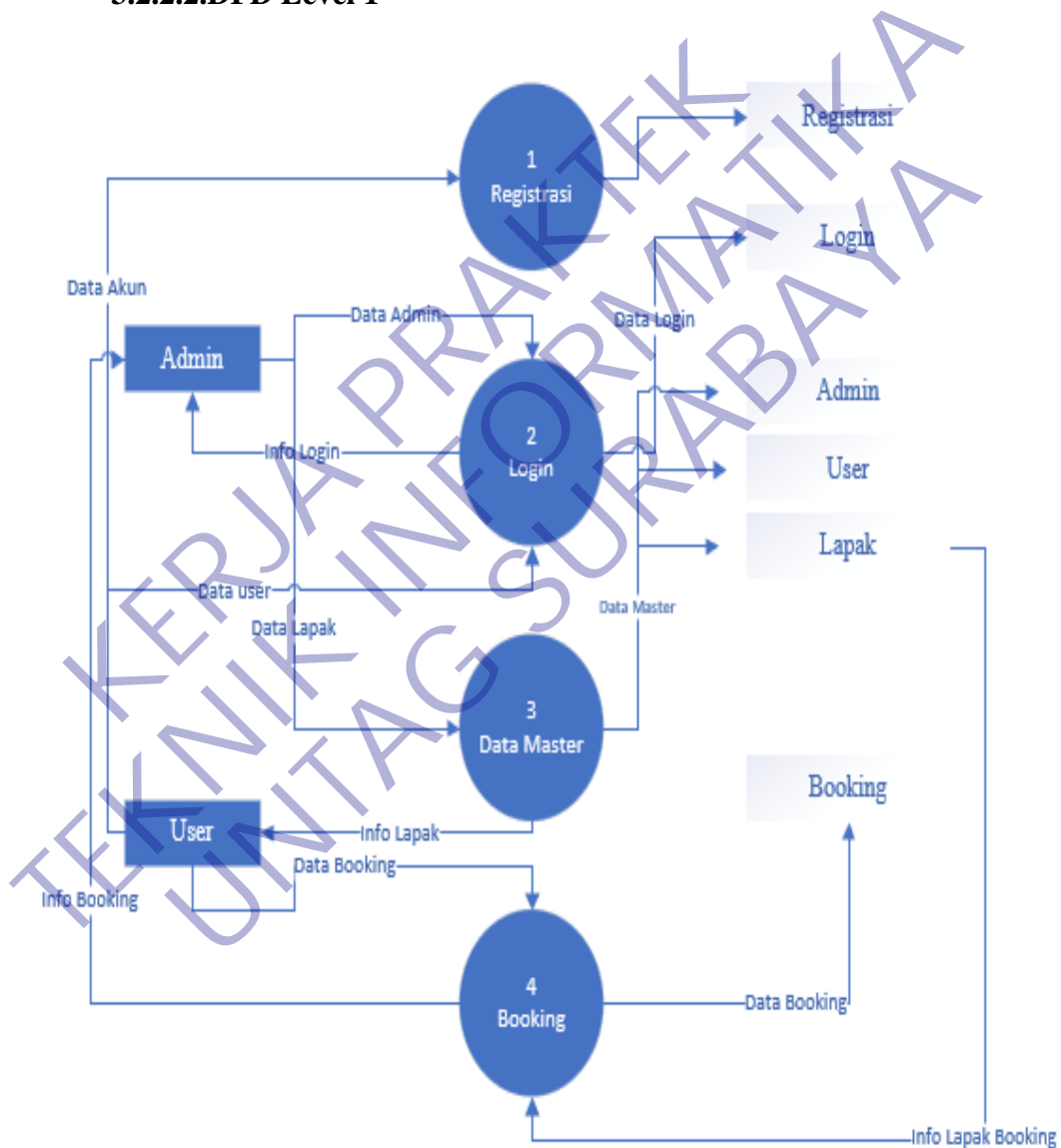
Pada konteks diagram rental mobil diatas terdapat 2 pengguna yang terkait dengan sistem. Ketiga user tersebut diantaranya:

1. Admin, merupakan pengguna utama yang mempunyai peran dan tugas untuk mengelola jalannya sistem informasi penyewaan lapak pasar secara keseluruhan. Dengan artian memantau setiap proses yang ada dalam sistem.
2. User, merupakan pengguna yang melakukan survey atau pemesanan lapak yang sedang kosong di pasar. Data penting yang terkait dengan user adalah info lapak yang meliputi harga lapak, foto lapak, nama pemilik, kontak pemilik, luas lapak, dan lain-lain.

Data yang diolah pada sistem ini yaitu :

1. Data Lapak, merupakan data master untuk penyewaan
2. Data Pengguna, merupakan pengelolaan user. Data ini meliputi data admin, dan data penyewa
3. Data booking, Merupakan data penyewa yang sudah deal dan sedang memesan lapak.

3.2.2.2.DFD Level 1



Gambar 3.7. Gambar DFD Level 1

Pada DFD Level 1 diatas aktifitas sistem dimulai ketika :

1. Admin login/masuk kedalam sistem penyewaan lapak pasar
2. Kemudian admin melakukan pengelolaan data master yang meliputi harga sewa lapak, luas lapak, data pemilik lapak, foto lapak, lokasi lapak, dan nomor telp pemilik lapak.
3. Pada tahap ketiga admin mengelola data booking
4. Setelah data lapak diinputkan user melakukan login
5. User dapat melihat data lapak dan menghubungi pemilik untuk menanyakan lebih lanjut
6. Booking merupakan tahap akhir dari sistem, setelah merasa cocok, user akan melakukan booking dan akan diproses oleh admin

3.2.3. Mockup

1. Halaman Utama

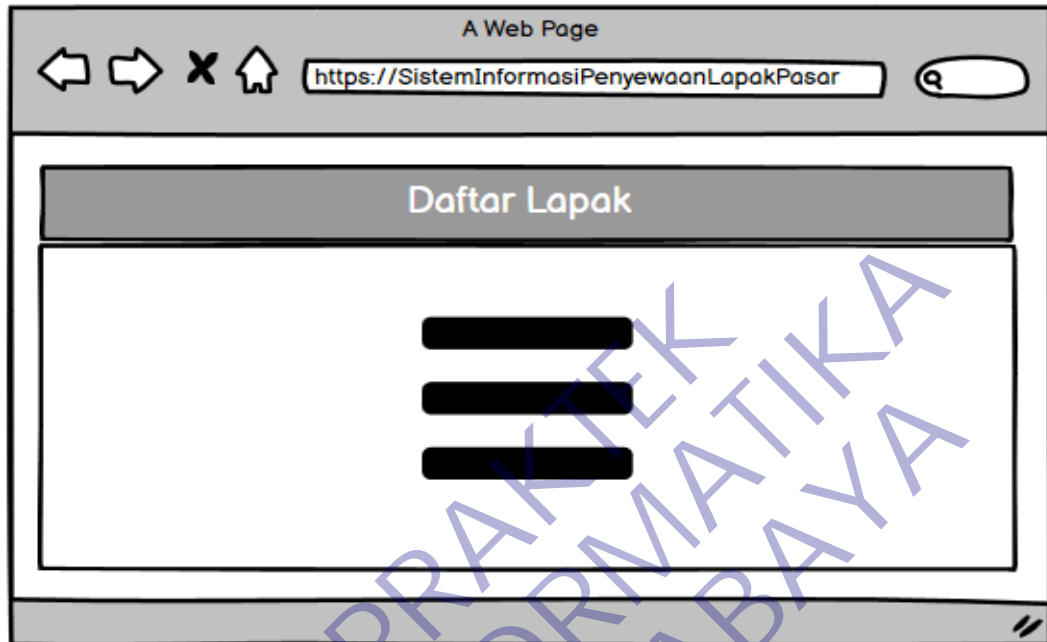
Halaman utama merupakan halaman yang pertama muncul saat user maupun admin membuka sistem. Pada halaman utama terdapat video profile, ucapan selamat datang, alamat, no telp, dan button untuk logind dan register



Gambar 3.8. Gambar Mockup Halaman Utama

2. Halaman Daftar Lapak

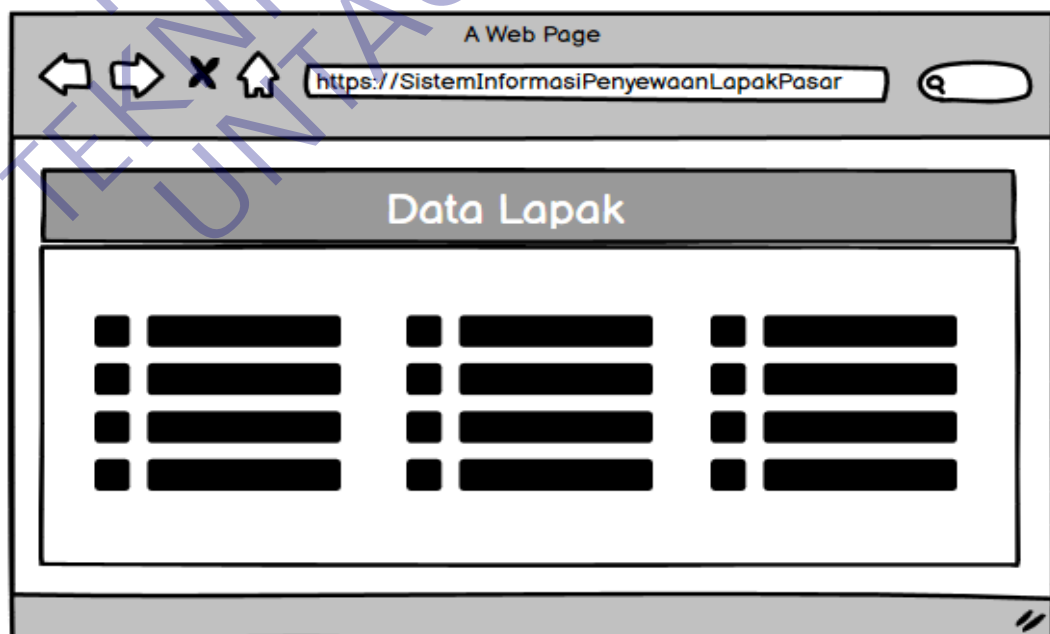
Pada halaman ini, akan ditampilkan daftar-daftar dari lapak yang dipromosikan



Gambar 3.9. Gambar Mockup Halaman Daftar Lapak

3. Halaman Data Lapak

Pada Halaman ini akan ditampilkan data-data dari lapak yang dipromosikan. Data tersebut meliputi lokasi lapak, foto terbaru lapak, luas lapak, nama pemilik, dan nomor telepon pemilik.



Gambar 3.10. Gambar Mockup Halaman Data Lapak

4. Halaman Contact

Halaman untuk menghubungi penjual

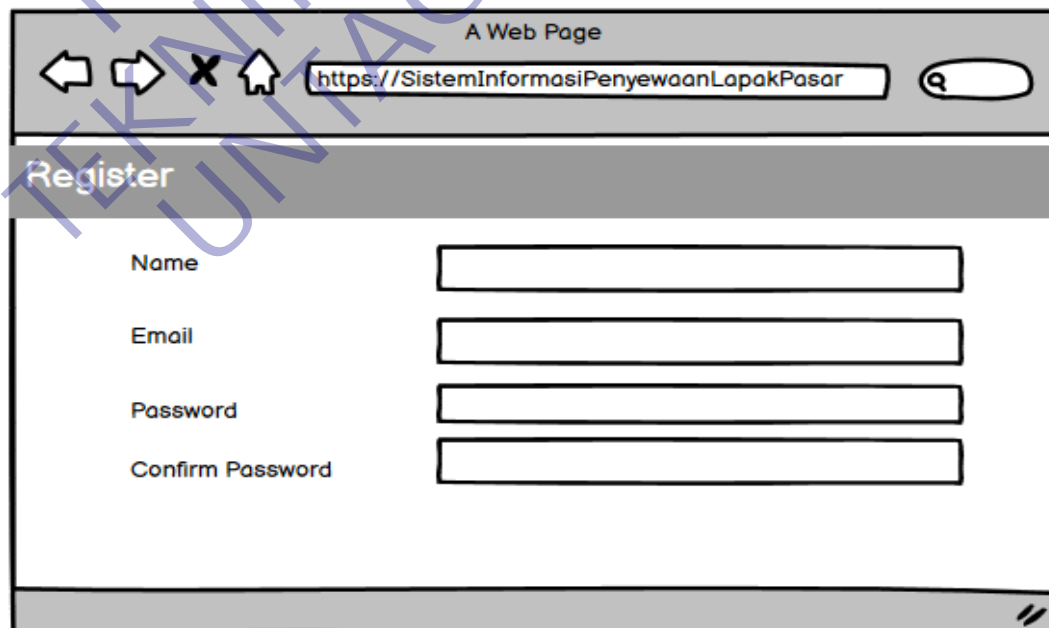


Gambar 3.11. Gambar Mockup Halaman Contact

5. Halaman Registrasi

Halaman untuk user membuat akun baru sebelum login.

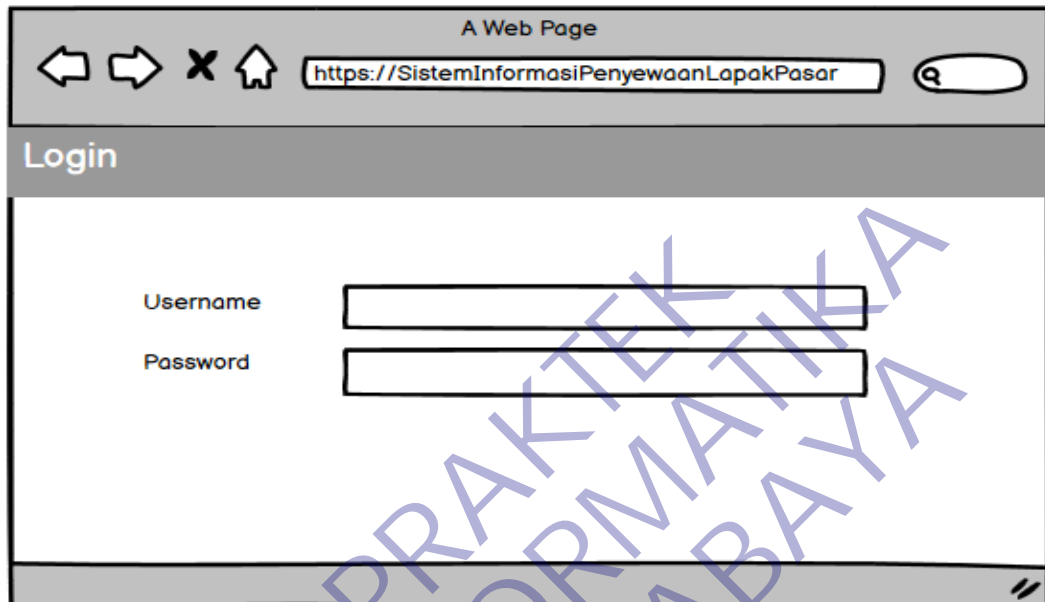
Setelah registrasi user mempunyai username dan password yang dapat digunakan untuk login



Gambar 3.12. Gambar Mockup Halaman Registrasi

6. Halaman Login

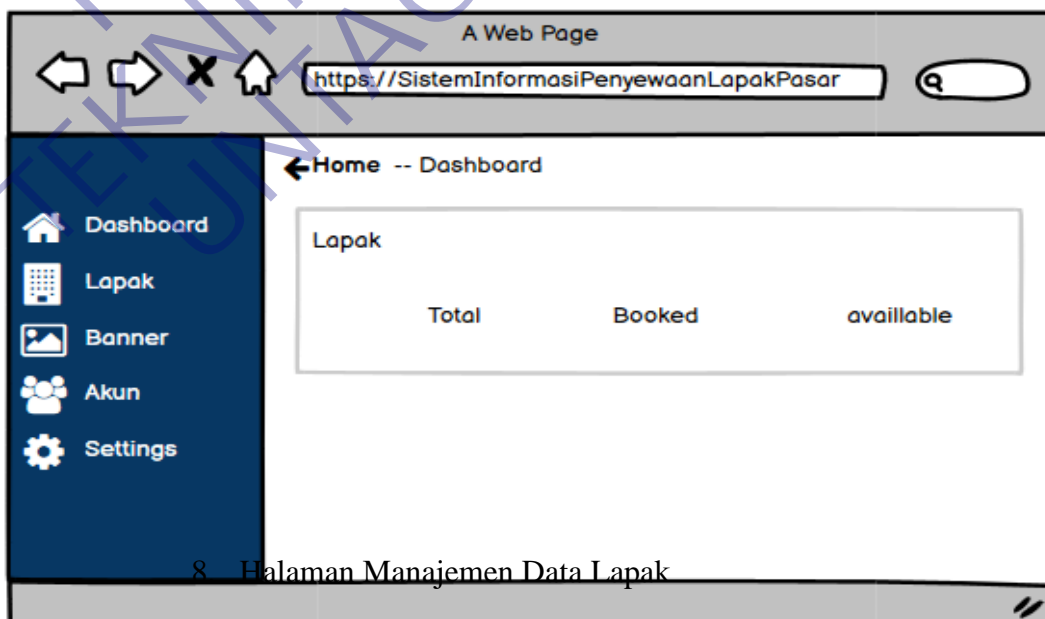
Halaman login merupakan halaman yang digunakan oleh user maupun admin untuk dapat masuk ke menu utama dengan menggunakan username dan password yang benar



Gambar 3.13. Gambar Mockup Halaman Login

7. Halaman Dashboard

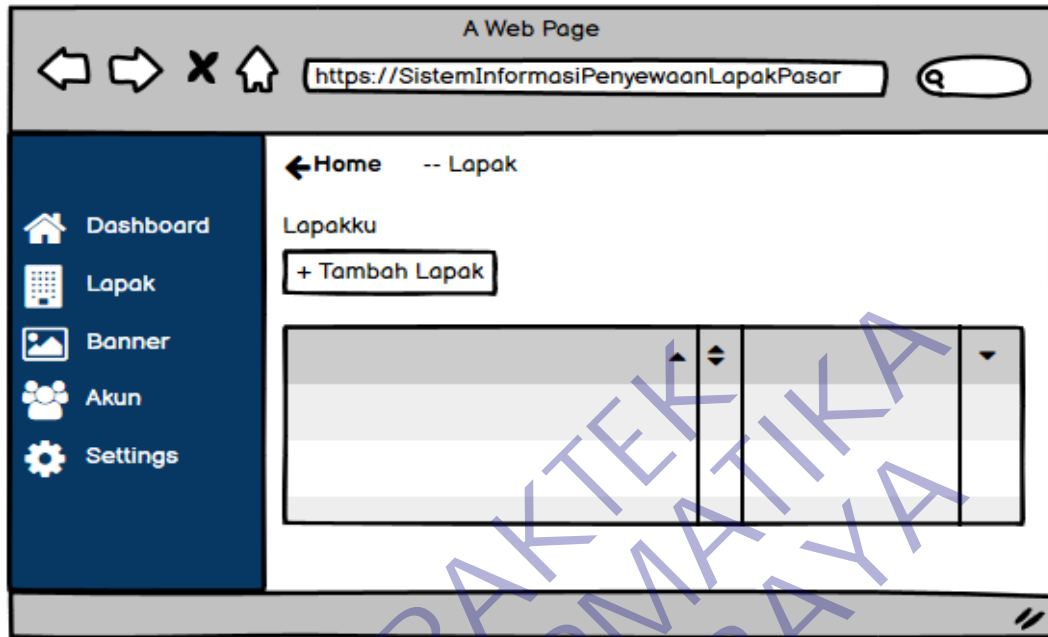
Pada halaman home ini, menampilkan total lapak, lapak yang sudah dipesan, dan lapak yang belum dipesan



8. Halaman Manajemen Data Lapak

Gambar 3.14. Gambar Mockup Halaman Dashboard

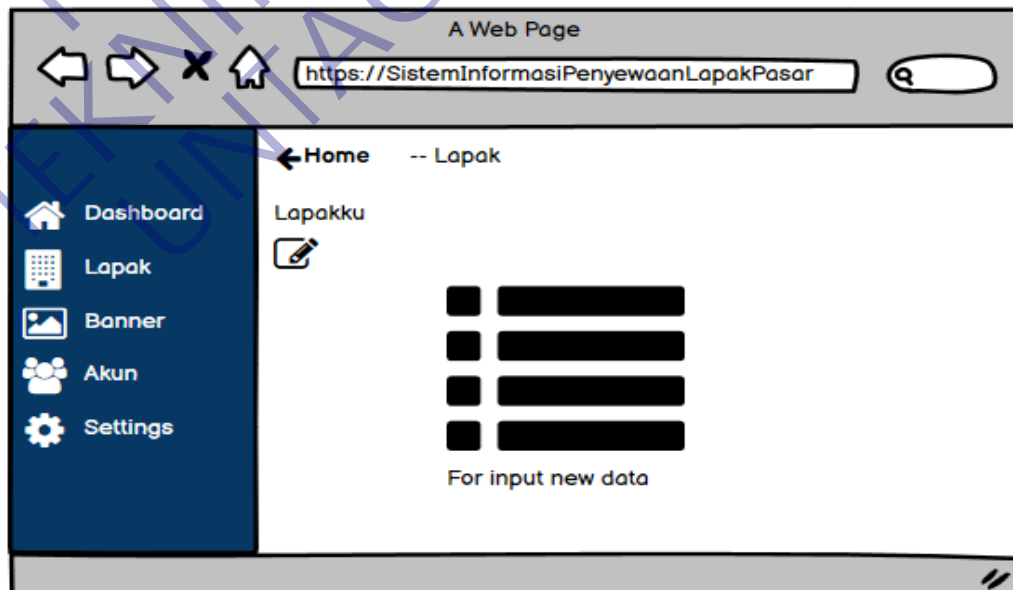
Halaman ini digunakan admin untuk menambahkan data lapak baru



Gambar 3.15. Gambar Mockup Halaman Manajemen Data Lapak

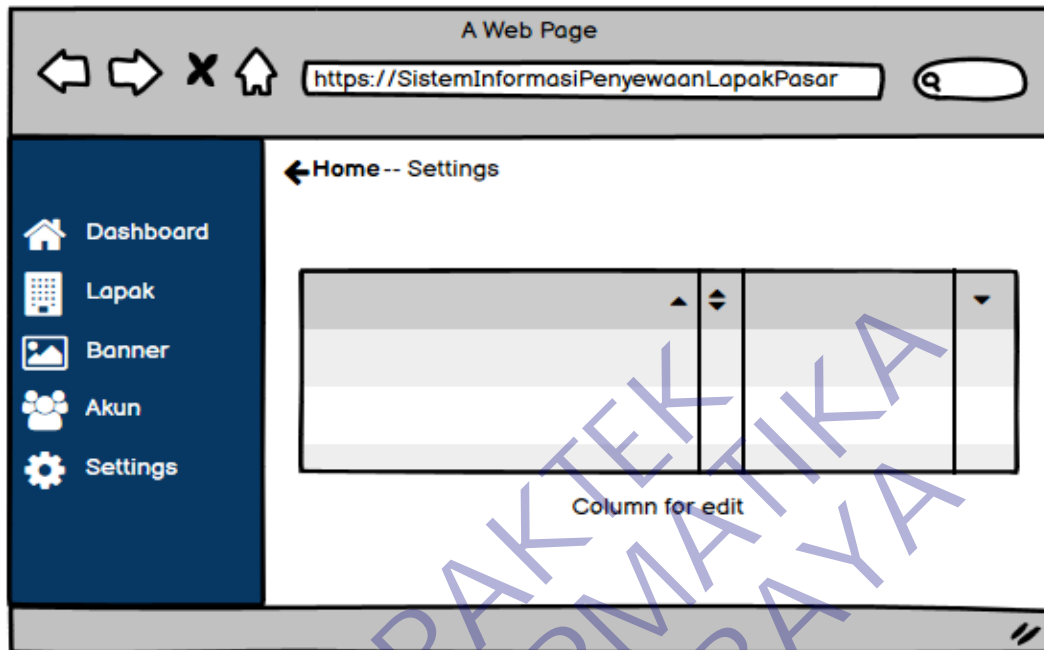
9. Halaman Edit Lapak

Halaman ini digunakan untuk mengedit / mengubah / menambahkan data dari lapak yang sudah pernah diinputkan sebelumnya



Gambar 3.16. Gambar Mockup Halaman Edit Lapak

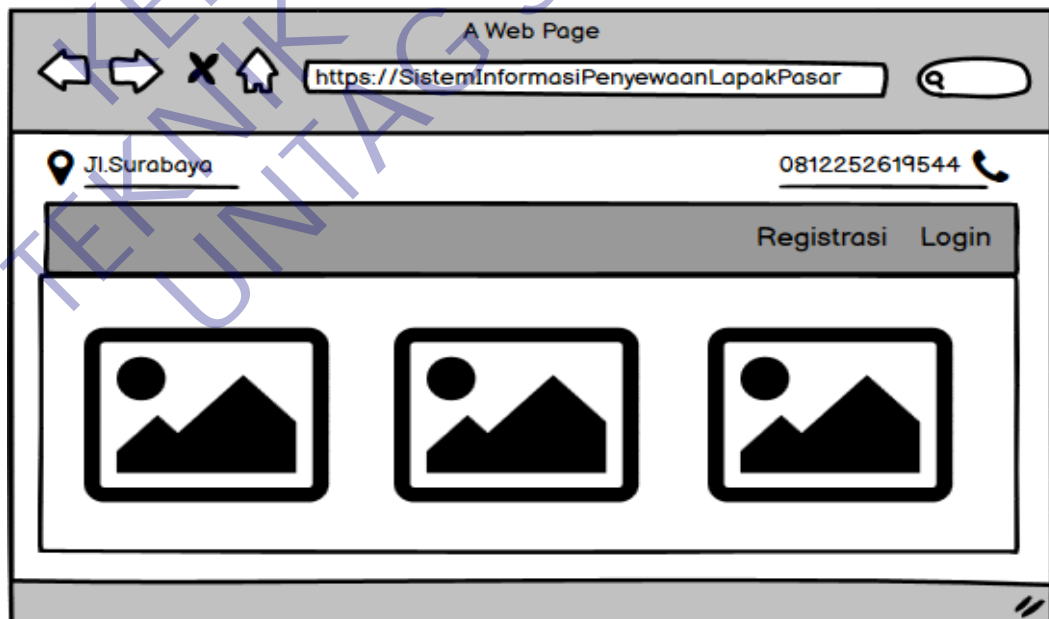
Pada halaman setting ini, menampilkan data-data web yang bisa diedit oleh admin



Gambar 3.17. Gambar Mockup Halaman Setting

11. Halaman Banner

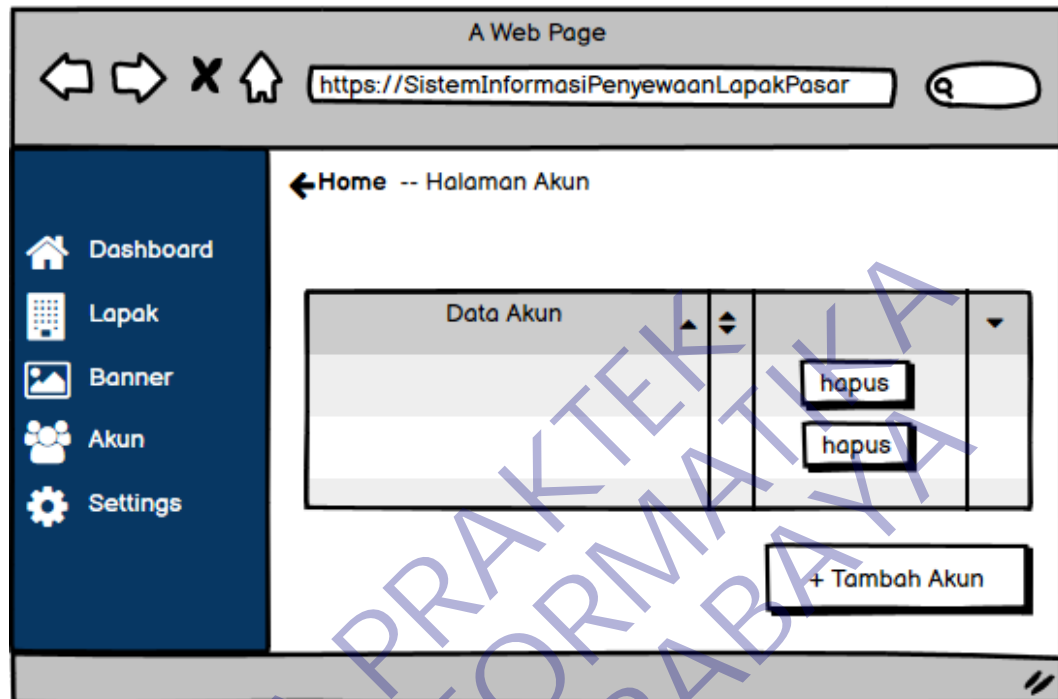
Halaman yang berisi data-data foto



Gambar 3.18. Gambar Mockup Halaman Banner

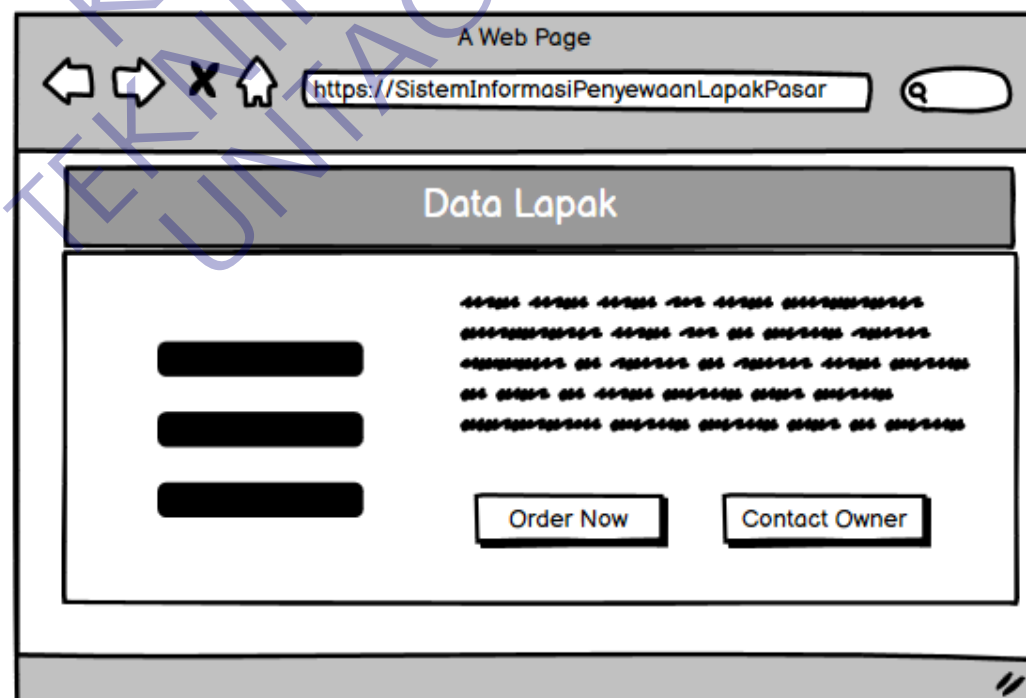
12. Halaman Tambah Akun

Halaman ini digunakan untuk menambahkan akun pengunjung baru melalui Admin



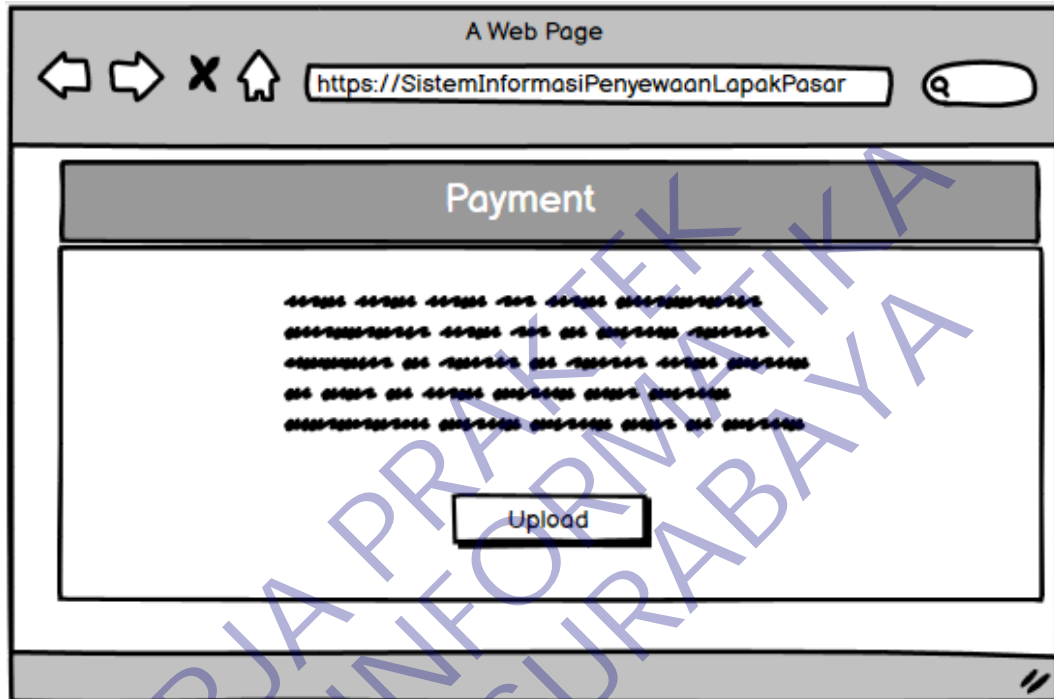
13. Halaman Booking

Halaman yang digunakan untuk user booking lapak atau untuk contact dengan pemilik apabila ada informasi yang kurang jelas



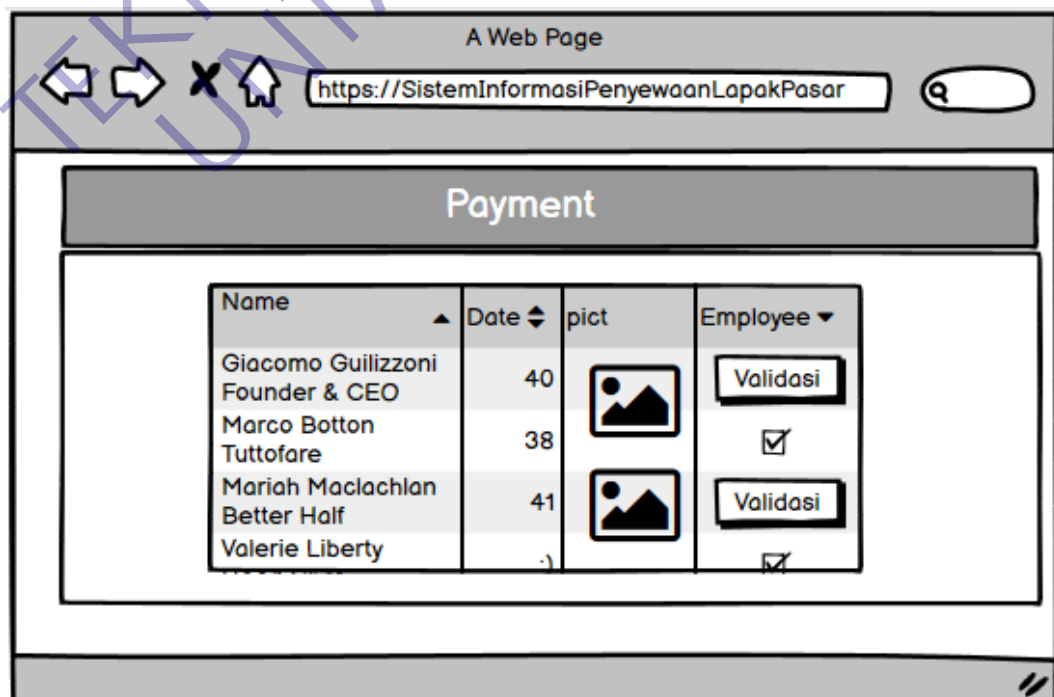
14. Halaman Pembayaran

Setelah klik button order maka user akan masuk pada menu pembayaran. Pada menu ini terdapat tata cara pembayaran dan nomor rekening pemilik lapak. Terdapat pula button upload untuk upload bukti pembayaran yang selanjutnya akan divalidasi oleh admin.



15. Halaman Validasi pembayaran

Halaman ini adalah halaman yang ditampilkan saat admin akan memvalidasi pembayaran.



BAB 4

SARAN DAN KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan dalam pelaksanaan kerja praktek di PT. Bensa Kreasi Indonesia ini, praktikan dapat menambah wawasan, ilmu, dan pengalaman. Banyak sekali penerapan terhadap ilmu-ilmu yang pernah maupun belum pernah didapat selama masa perkuliahan.

Dengan Sistem Informasi, banyak pekerjaan menjadi lebih ringan dan simple salah satu contohnya dengan Sistem Informasi Penyewaan Lapak Pasar Berbasis Web ini, orang-orang yang hendak menyewa lapak tidak perlu lagi datang ke pasar cukup survey melalui web mereka sudah dapat mengetahui informasi-informasi penting perihal lapak yang disewakan.

4.2. Saran

Setelah penulis melaksanakan kerja praktek di PT. Bensa Kreasi Indonesia selama kurang lebih satu bulan, banyak pengalaman dan pengetahuan yang penulis peroleh. Saran yang diberikan oleh penulis antara lain :

1. Penulis berharap pihak universitas agar tetap menjaga hubungan baik dengan pihak perusahaan sehingga dapat memudahkan proses penyaluran mahasiswa-mahasiswi kedepannya
2. Mengajarkan mahasiswa untuk lebih kreatif, inovatif, kooperatif, dan percaya diri. Karena hal ini sangat diperlukan dalam dunia kerja

DAFTAR PUSTAKA

Cynthia. 2016. Pengembangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web pada Sekolah Dasar Islam Amalina (Skripsi). Tangerang Selatan: Universitas Pamulang.

Ahmad Khoirul Rijal. 2011. Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada MTs AL MUAWANAH Kecamatan Curug Kabupaten Tangerang (Skripsi).

Jakarta: Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Sitorus, Marlon H. 2012. Web Programming dengan ASP. Jakarta.

Subtari, Tata. 2012. Konsep Dasar Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.

Nugroho, Adi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java. Yogyakarta: Andi Offset.

Kendal, Kenneth E dan Kendall, Julie E. 2006. Analisa dan Perancangan Sistem Jilid I . Jakarta: PT. INDEKS Kelompok Gramedia.

A.S, Rossa dan M. Shalahuddin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek . Bandung: Penerbit Informatika.

Aristia Yurian Permana. 2014. Aplikasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Dekstop pada SDN PAMULANG TENGAH TANGERANG SELATAN (Skripsi). Tangerang Selatan: Universitas Pamulang

Mulyanto A. 2009. Sistem Informasi, Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Al Fatta H. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi

Offset. Bungin B. 2008. Penelitian Kualitatif. Jakarta: Prenata Media Group.

Yakub. 2012. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Santoso IA. 2012. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Di RSKIA Bhakti Ibu. Jurnal. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Sibero AFK. 2013. Web Programming Power Pack. Yogyakarta: Mediakom.

Supraba A. 2013. Analisis Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Pada Puskesmas Pakem Yogyakarta. [Jurnal]. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Susanto A. 2007. Sistem Informasi Manajemen, Konsep dan Pengembangannya. Bandung: Lingga Jaya.

Sutarbi T. 2005. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Andi Offset.

Suyanto M. 2005. Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.

Taufiq R. 2013. Sistem Informasi Manajemen. Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan. Yogyakarta : Graha Ilmu.

LAMPIRAN

Surat Balasan Magang



Nomor : 009/L/BK1/VII/2019
Lampiran : -

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jl. Semolowaru No.45 Surabaya

Perihal : Jawaban Permohonan Kerja Praktek

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan Surat yang kami terima nomor 679/FT/Akdy/VII/2019 tanggal 09 Juli 2019 perihal permohonan ijin pelaksanaan kerja praktek di PT. Bensa Kreasi Indonesia, maka dengan ini kami memberitahukan bahwa permohonan tersebut kami terima.

Mahasiswa/i program studi Teknik Informatika atas nama :

Nadya Wacel Y.	1461600221	n.wacel.y25@gmail.com	081252619544
Nuzulatur R.	1461600196		

dapat memulai kegiatan kerja praktek pada tanggal 13 Agustus 2019 s/d 13 September 2019.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Sidoarjo, 16 Juli 2019
PT Bensa Kreasi Indonesia
Direktur



Hartono S. Kom
0821.4045.6700












Surabaya (Workshop)	Sidoarjo
Graha Astranawa. Jln. Gayungari Timur 35 Gayungan Surabaya 60235	Graha Permata Sidoarjo Indah W/20 Sidoarjo Krian Sidoarjo 61262




Jadwal / Kegiatan Kerja Praktek

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


Nama Mahasiswa : Nadya Axcel Yossida
 NIM : 1461600221
 Judul Kerja Praktek : Pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Lapak
 Pasar Dengan Menggunakan Framework Laravel

No	Tanggal	Keterangan	TTD
1.	13 - 08 - 2019	Perkenalan	
2.	14 - 08 - 2019	Pembelajaran Laravel	
3.	15 - 08 - 2019	Pertemuan dan wawancara dengan client	
4.	16 - 08 - 2019	Praktikan menjabarkan hasil pertemuan kepada pembimbing lapangan	
5.	17 - 08 - 2019	Memulai pembuatan perancangan sistem	
6.	20 - 08 - 2019	Membuat Flowchart	
7.	21 - 08 - 2019	Membuat DFD	
8.	22 - 08 - 2019	Berdiskusi hasil dan revisi	
9.	23 - 08 - 2019	Membuat Mockup	

No	Tanggal	Keterangan	TTD
23.	12-09-2019	Penutupan	

Surabaya 12 September 2019

.Pembimbing Lapangan



(Hartono, S. Kom)

Surat Pernyataan Telah Menyelesaikan Kerja Praktek



PT Bensae Kreasi Indonesia

Nomor : 005/L/BKI/VII/2019

Lampiran : -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jl. Semolowaru No.45 Surabaya

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hartono, S.Kom

Jabatan : Direktur

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Nadya Axcel Yossida

Asal Universitas : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Telah menyelesaikan kegiatan kerja praktek di PT. Bensae Kreasi Indonesia selama satu bulan, mulai 13 Agustus 2019 sampai 13 September 2019 dengan hasil membuat "Sistem Informasi Penyewaan Lapak Pasar".

Sehubungan dengan hasil yang telah dicapai, PT. Bensae Kreasi Indonesia akan akan menyerahkan sistem tersebut kepada pengelola pasar manis purwokerto demi kemudahan pengguna sistem.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Sidoarjo, 13 September 2019

PT Bensae Kreasi Indonesia

Direktur



bensae
Hartono, S.Kom
0821.4045.6700

PT Bensae Kreasi Indonesia

Surabaya (Workshop)

Graha Astranawa, Jln. Gayungsari Timur 35 Gayungan
Surabaya 60235

Sidoarjo

Graha Permata Sidorejo Indah W/20 Sidorejo Krian
Sidoarjo 61262

Kuisisioner Untuk Institusi Pengguna

**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 : **Nadya Axcel Yossida**
 NIM : **1461600221**
 Judul Kerja Praktek : **Pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Lapak Pasar Dengan Menggunakan Framework Laravel**

II. Profile Umum

Nama Instansi : **PT. Bensae Kreasi Indonesia**
 Alamat : **Jln. Gayungsari Timur 35 Gayungan
Surabaya**
 No. Telepon : **(031) 82518871**
 Homepage : **www.bensae.id**
 Pembimbing Lapangan : **Hartono, S.Kom**
 Jabatan : **Direktur**
 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

Kategori	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

Teruslah Semangat Belajar

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

Tingkatkan lagi prestasi pada bidang IT Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Surabaya, 13 September 2019
Pembimbing Lapangan

 
Hartono, S.Kom
0821.4045.6700

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

Nama Mahasiswa : Nadya Axcel Yossida
 NIM : 1461600221
 Judul Kerja Praktek : Pembuatan Sistem Informasi Penyewaan Lapak Pasar
 Dengan Menggunakan Framework Laravel
 Nama Instansi : PT. Bensae Kreasi Indonesia
 Alamat : Jln. Gayungsari Timur 35 Gayungan
 Surabaya
 Waktu Pelaksanaan : 13 Agustus 2019 s/d 13 September 2019

No	Penilaian	Bobot (B)	Nilai (N)	B x N
1	Kehadiran	20%	90	18
2	Kerjasama	20%	80	16
3	Komunikasi	10%	75	7,5
4	Sikap, Etika dan Tingkah Laku	20%	80	16
5	Prestasi Kerja	20%	85	17
6	Kreatifitas	10%	80	8
Jumlah				82,5

Surabaya, 13 September 2019

.Pembimbing Lapangan

 
 Hartono S Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
 FAKULTAS TEKNIK
 UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

CHECKLIST PROPOSAL KERJA PRAKTEK

Semester Gasal / Genap Tahun 20.../20... Periode : ...

Nama	: Nadya Axcel Yossida
NBI	: 1461600221
Alamat Rumah / Kost	: Semolowaru Timur V Blok AD No.9
No Telp. / Hp	: 081252619544
Pembimbing	: Mochamad Sidqon (20410960490)
Judul KP	: PEMBUATAN WEBSITE INVENTARIS PADA PT. DUA KELINCI SURABAYA

Dosen Pembimbing wajib memberikan check (√) untuk tiap point yang telah dipenuhi.

Ketentuan umum yang harus dipenuhi

- Mahasiswa telah lulus mata kuliah minimal 72 sks
- Mahasiswa mempunyai IPK minimal 2.50
- Mahasiswa sudah mencantumkan mata kuliah Kerja Praktek dalam KRS
- Kerja Praktek sudah sesuai dengan bidang ilmu pada program studi Teknik Informatika
- Mahasiswa sudah melakukan pembayaran untuk mengikuti mata kuliah Kerja Praktek pada periode saat ini

Sistematika Penulisan Proposal

- Font yang digunakan adalah Times New Roman dengan ukuran 12
- Jarak baris pada proposal KP adalah 1 spasi
- Ukuran kertas yang digunakan adalah A4 dengan minimal 10 halaman
- Ukuran margin yang digunakan sudah sesuai aturan, yaitu right, top, bottom adalah 3 cm, dan left 4 cm
- Halaman Sampul sampai Daftar Isi diberi nomor halaman dengan huruf: i, ii, iii, dst dan diletakkan pada sudut kanan bawah
- Halaman Pendahuluan sampai Daftar Pustaka diberi nomor halaman dengan angka arab: 1, 2, 3, ...dst yang diletakkan pada sudut kanan atas
- Deskripsi kegiatan kerja praktek sudah 1 halaman atau lebih

Surabaya,

Mengetahui,
 Koordinator KP

Dosen Pembimbing

Supangat, S.Kom., M.Kom
 NIP : 20460110602

Mochamad Sidqon
 NIP : 20410960490