

LAPORAN MAGANG
PERANCANGAN WEBSITE KEPENDUDUKAN DESA
BOTENG DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK
LARAVEL



Disusun Oleh :

MIQDAD FAHMI

(3011810027)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2021

**LAPORAN MAGANG
PERANCANGAN *WEBSITE* KEPENDUDUKAN DESA
BOTENG DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK
LARAVEL**



Disusun Oleh:

MIQDAD FAHMI

(3011810027)

**JURUSAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2021**



Laporan Kerja Praktik Tanggal 04/10/2021
Di CV Linas Media Informatika

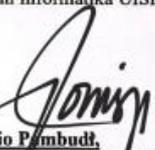
LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN MAGANG
DI CV LINAS MEDIA INFORMATIKA
(Periode : 04 Oktober 2021 s.d 04 November 2021)

Disusun Oleh:

MIQDAD FAHMI (3011810027)

Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika UISI



Doni Setio Pambudh,
S.Kom., M.Kom., MCE, CBR/PS
NIP. 8816230

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktek



Taufiqotul Bariyah, S.Kom.,
M.I.M., MCE
NIP. 9019314

Gresik, 17 Januari 2022

CV LINAS MEDIA INFORMATIKA

Menyetujui,
Pembimbing Lapangan



Elio Syamsul Anam

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan banyak nikmat sehingga penulis dapat menyusun laporan magang dengan baik. laporan magang penulis susun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kegiatan akademik mata kuliah kerja praktik dari program studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi dan Kreatif Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI). Laporan magang disusun berdasarkan hasil yang telah ditempuh selama melaksanakan kegiatan magang dalam kurun waktu 2 bulan. Dalam penyusunan laporan ini penulis mengucapkan terimakasih atas pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis sampaikan khusus kepada beberapa pihak diantaranya :

1. Ibu Taufiqotul Bariyah, S.Kom., M.IM., MCE. selaku dosen pembimbing kerja praktik yang telah membimbing penulis saat pelaksanaan magang hingga penyusunan laporan
2. Bapak Syamsul Anam selaku pembimbing lapangan kerja praktik yang telah membimbing dan membantu selama pelaksanaan magang.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari masih belum sempurna sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, semoga laporan magang ini dapat bermanfaat untuk penulis, mahasiswa dan masyarakat lainnya.

Gresik, 17 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LAPORAN MAGANG	i
.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	v
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.2.1 Tujuan	2
1.2.2 Manfaat	2
1.3 Metodologi Penelitian	3
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang	4
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang	4
BAB II.....	5
2.1 Tentang CV Linas Media Informatika	5
2.2 Identitas CV Linas Media Informatika.....	5
2.3 Visi dan Misi CV Linas Media Informatika.....	6
2.4 Struktur Organisasi Unit Kerja.....	6
2.5 Produk	7
BAB III	8
3.1 <i>Website</i>	8
3.2 Laravel.....	8
3.3 Web Server	9
3.4 MySQL.....	9
3.5 JavaScript	10
3.6 Graphic Designer.....	10
3.7 Programmer	10
3.8 Github.....	11
BAB IV	12
4.1 Tugas Unit Kerja	12

4.2	Pelaksanaan Kerja Praktik.....	12
4.3	Tugas Kerja Praktik.....	12
4.4	Jadwal Kerja Praktik	24
BAB V.....		25
5.1	Kesimpulan.....	25
5.2	Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA		26
LAMPIRAN.....		27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Tampilan User	13
Gambar 4.2	Tampilan Layanan Surat	13
Gambar 4.3	Tampilan Informasi Pemerintahan Desa	14
Gambar 4.4	Tampilan Berita Desa Boteng	14
Gambar 4.5	Tampilan Galeri.....	15
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Statistik Penduduk	15
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Laporan APBdes.....	15
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Dashboard Admin.....	16
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Kelola Penduduk	16
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Kelola Dusun	17
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Kelahiran	17
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Kematian.....	18
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Mutasi Masuk	18
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Mutasi Keluar	19
Gambar 4.15	Tampilan Halaman Kelola APBDes	19
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Kelola Surat	20
Gambar 4.17	Tampilan Halaman Kelola Informasi Pemerintahan Desa	21
Gambar 4.18	Tampilan Halaman Kelola Berita.....	21
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Kelola Galeri	22
Gambar 4.20	Tampilan Halaman Kelola Slider	22
Gambar 4.21	Tampilan Database Desa Boteng	23
Gambar 4.22	Tampilan Halaman Company Profile Fullhouse Servindo	24

DAFTAR TABEL

Table 4.1	Tabel Jadwal Kerja Praktik	24
-----------	----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hidup di era perkembangan teknologi informasi saat ini membawa kemudahan dalam berbagai bidang. Dari perspektif tersebut, diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang mampu menggunakan kemampuannya di segala bidang, terutama bidang teknologi informasi dalam dunia kerja yang sebenarnya. Mahasiswa yang tergabung dalam civitas akademika Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) akan mampu menjadi mahasiswa yang berkualitas, inovatif, berjiwa wirausaha dan kontributor nyata bagi masyarakat. Jurusan informatika merupakan salah satu program studi UISI yang menyelenggarakan pendidikan berbasis kurikulum sesuai dengan KKNI, asosiasi profesi, industri dan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, UISI mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas dan mampu menggunakan ilmu yang diperoleh dari perkuliahan sebagai dasar untuk menghadapi dan memecahkan berbagai permasalahan yang muncul di dunia kerja.

Masalah yang muncul di dunia kerja berbeda dengan di kelas. Sebelum situasi tersebut, mahasiswa informatika dituntut untuk mengikuti dan beradaptasi dengan lingkungan kerja agar setelah memasuki dunia kerja memiliki keberanian yang cukup dan siap menghadapi dunia kerja. Dalam hal ini, program studi ilmu komputer di Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) memiliki program berupa kerja praktik yang harus diselesaikan oleh setiap mahasiswa. Sehingga mahasiswa dikatakan mampu beradaptasi dan mengikuti perkembangan industri.

Oleh sebab itu mahasiswa informatika diharuskan melakukan kerja praktek. Hal ini dilakukan agar mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh di dunia industri. Dalam kegiatan kerja praktek ini diharapkan dapat menganalisis secara langsung permasalahan teknis dan non teknis yang sering muncul pada

industri besar. Berdasarkan uraian di atas, penulis mengajukan permohonan agar dapat melaksanakan kerja praktek di CV. Linas Media Informatika.

Linas Media Informatika adalah sebuah perusahaan *software house* yang menawarkan operasional *Expenditure* dengan layanan *maintenance and development* yang terintegrasi dengan sistem atau proses bisnis perusahaan lain.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Umum

1. Memperoleh pengalaman kerja dan mendapat kesempatan untuk berlatih menangani masalah di *Stakeholder*.
2. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh di kelas ke dunia kerja.
3. Memberikan pengalaman kerja profesional kepada mahasiswa di dunia kerja.

Khusus

1. Untuk memenuhi beban satuan kredit semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di Jurusan Informatika UISI.
2. Mengetahui proses development system di CV Linas Media Informatika
3. Membantu menyelesaikan permasalahan yang ada saat develop program maupun *Website*.

1.2.2 Manfaat

1. Bagi Perguruan Tinggi
 - a. Mengumpulkan umpan balik tentang isu-isu yang timbul dalam praktek kerja lapangan
 - b. Lembaga penelitian yang ada di Universitas dapat dikembangkan
-

- c. Mendapatkan umpan balik dari perusahaan mengenai isi materi yang telah diberikan saat perkuliahan
2. Bagi Perusahaan
 - a. Sebagai suatu program pelatihan untuk rekomendasi tenaga kerja yang diharapkan oleh perusahaan.
 - b. Menjalin hubungan kerja sama dalam pendidikan dengan institusi sebagai badan penelitian.
 - c. Mendapatkan umpan balik yang dapat membantu permasalahan pada perusahaan
3. Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa dapat memahami masalah yang ada di lingkungan kerja.
 - b. Mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmu yang didapatkan dari perkuliahan.
 - c. Mendapatkan pengalaman secara nyata dengan pekerjaan di sebuah instansi.
 - d. Sebagai pandangan awal untuk merasakan suasana kerja di sebuah instansi.
 - e. Mengetahui tingkat kesulitan dari pengembangan *Website* yang dihadapi saat kerja di sebuah instansi.

1.3 Metodologi Penelitian

Pengumpulan data yang dilakukan dalam melaksanakan kerja praktek ini menggunakan 3 metode yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode yang dilakukan dengan cara bertemu antara dua orang yang bertanya dan menjawab pertanyaan untuk membahas suatu masalah tertentu. Dalam praktek kerja ini, kami melakukan wawancara dengan pemilik proyek, programmer dan manajer.

2. Observasi

Observasi adalah metode di mana peneliti harus mengamati secara langsung masalah yang ada dan mencatat hal-hal penting yang ditemukan untuk menyimpulkan kesimpulan dari hasil yang diamati. Dalam kerja praktek, metode ini dicapai dengan bertindak langsung pada sistem yang ditargetkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang dilakukan dengan merekam suatu proses, peristiwa atau masalah dalam bentuk gambar atau teks. Metode ini diimplementasikan dengan mendokumentasikan/melaporkan tindakan yang telah dibuat pada sistem di CV LINAS MEDIA INFORMATIKA.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

Lokasi : CV Linas Media Informatika

Perum. Puri Asta Kencana B3 No.16 Menganti, Gresik

Waktu : 28 Juni - 28 Agustus 2021

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Unit Kerja : *Software Development berbasis website*

BAB II

PROFIL CV LINAS MEDIA INFORMATIKA

2.1 Tentang CV Linas Media Informatika

“**Informasi adalah Kebutuhan Utama**” dimana orang yang menguasai informasi, maka akan dapat menguasai situasi. Setiap orang rela meluangkan biaya dan waktu untuk mendapatkan informasi, hal ini karena mudahnya mengakses informasi melalui Teknologi Informasi.

Maka dari itu, kami memiliki MOTTO “**IT Anda Urusan KAMI**”, fokuslah Anda dalam menjalankan roda perusahaan, sementara kami akan senantiasa disamping Anda dengan menyediakan infrastruktur di bidang TEKNOLOGI INFORMASI sesuai kebutuhan dan perkembangan perusahaan.

Untuk produk yang ditawarkan adalah model *Operasional Expenditure* dengan layanan *maintenance and development*. Adapun beberapa macam produk yang dibuat yaitu aplikasi *Inventory & Logistik* yang digunakan oleh bagian logistik ataupun gudang untuk menjalankan transaksi harian, aplikasi produksi yang digunakan oleh bagian produksi untuk menjalankan transaksi harian, aplikasi keuangan yang digunakan oleh bagian keuangan atau *accounting* dalam menjalankan transaksi harian dan aplikasi *Human Resource Department* yang digunakan untuk membantu menyelesaikan kebutuhan *Human Resource* agar tidak menjadi masalah rutinitas dalam perusahaan.

2.2 Identitas CV Linas Media Informatika

Nama : CV Linas Media Informatika
Alamat : Perum. Puri Asta Kencana B3 No.16 Menganti, Gresik
No. Telp : 081234271646

Website : www.linas-media.com
Email : linas.media@gmail.com

2.3 Visi dan Misi CV Linas Media Informatika

a. Visi

Menjadi sahabat perusahaan dalam kemudahan kehidupan berbasis Teknologi Informasi

b. Misi

Meningkatkan kualitas dan layanan serta produk untuk mendukung visi perusahaan

2.4 Struktur Organisasi Unit Kerja

Direktur	: Syamsul Anam
Product Manager	: Khotibul Umam
Marketing & Support	: Astrid Inggit Hapsari Fahmi Rosyidi
Software Development	: Yoki Hidayatur Rohman Dimas Mawardi Sholikudin Kamali
Testing & Implementasi	: Yuda Ferdiansyah David Wahyu Pradana

1.5 Produk

1. Sistem Informasi Manajemen Bisnis/Perusahaan
2. Sistem Informasi Manajemen Proyek untuk Kontraktor
3. Sistem Informasi Manajemen Logistik Alat Kesehatan
4. Sistem Informasi Logistik Perkapalan (Kapal Tangkap Ikan)
5. Sistem Informasi Gudang Perikanan(Cold Storage)
6. Sistem Informasi Manajemen Properti
7. Sistem Informasi SDM/HRD
8. Sistem Informasi Manajemen Koperasi Karyawan Pabrik
9. Sistem Informasi Akademik Sekolah
10. Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 *Website*

Menurut Sibero (2013:11) ”*Website* merupakan sebuah situs yang memuat informasi yang disediakan melalui internet sehingga dapat diakses secara umum, selama terkoneksi dengan koneksi internet.” Informasi dalam *Website* berupa dokumen-dokumen multimedia seperti teks, gambar, video, suara, dll yang didalamnya menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol). Untuk mengakses sebuah *Website* diperlukan perangkat lunak yang disebut browser.

Website memiliki 2 tipe web statis dan web dinamis. Web statis biasanya menggunakan HTML saja. Isi dari halaman web statis akan tetap kecuali pemilik memberikan update terkait isi dari halaman web statis tersebut. sedangkan web dinamis sering terjadi interaksi antara pengunjung dengan pemilik web seperti komentar, forum, dan transaksi online. Isi dari halaman web dinamis bisa berubah-ubah atau terupdate jika pengunjung atau pemilik melakukan update isi dari halaman web tersebut.

3.2 *Laravel*

Laravel merupakan Framework PHP yang memiliki banyak fitur yang sangat membantu developer dalam membangun aplikasi berbasis web. Laravel rilis dibawah lisensi MIT dengan sumber kode yang disediakan Github. Seperti framework PHP lainnya, Laravel dibangun dengan basis Model-View-Controller (MVC) (Erinton, 2017). Laravel memiliki beberapa kelebihan yang dapat meningkatkan produktivitas developer, yaitu menggunakan Command Line Interface (CLI) Artisan, dapat menggunakan package manager PHP Composer, kode yang tersusun rapi, singkat dan terstruktur, dan dapat dimengerti oleh developer.

3.3 Web Server

Menurut Sibero (2013:11) Web server adalah programming yang menjadi tulang belakang dari internet yang pertama kali tercipta sekitar tahun 1980 an. Web server menunggu permintaan dari client yang menggunakan browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, dan browser lainnya. Jika ada permintaan dari client, maka web server akan memproses permintaan itu kemudian memberikan hasil prosesnya berupa informasi yang diinginkan kembali ke browser.

Data ini mempunyai format yang standar, disebut dengan design SGML (Standard General Markup Language). Data yang berupa format ini kemudian akan ditampilkan oleh browser sesuai dengan kemampuan browser tersebut. Contohnya, jika data yang dikirim berupa gambar, browser yang hanya mampu menampilkan teks tidak akan mampu menampilkan gambar tersebut.

Untuk berkomunikasi dengan clientnya web server mempunyai protokol sendiri, yaitu HTTP. Dengan protokol ini, komunikasi antar web server dengan client dapat saling dimengerti dan lebih mudah. Seperti telah dijelaskan diatas, format data pada world wide web adalah SGML. Tapi para pengguna web saat ini lebih banyak menggunakan design HTML karena penggunaannya lebih sederhana dan mudah dipelajari.

3.4 MySQL

Menurut Anhar (2010) “MySQL merupakan suatu jenis database server yang sangat terkenal. MySQL termasuk jenis RDBMS (Relational Database Management System).” MySQL mendukung bahasa pemrograman PHP, bahasa permintaan yang terstruktur, karena pada penggunaannya SQL memiliki beberapa aturan yang telah distandarkan oleh asosiasi yang bernama ANSI. RDBMS adalah program yang memungkinkan pengguna database untuk membuat, mengelola, dan menggunakan data pada suatu model relational. Dengan demikian, tabel-tabel yang ada pada database memiliki relasi antara satu tabel dengan tabel lainnya.

3.5 JavaScript

Menurut yani (2018) “JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan *Website* agar lebih dinamis dan interaktif.” Pada awalnya javascript dikenal sebagai bahasa yang dipakai dikalangan netscape beserta fitur-fiturnya yang masih terbatas, dan secara resmi dinamakan ECMAScript, lalu berevolusi menjadi ECMAScript 2, ECMAScript 3 Secara teknis Javascript merupakan bahasa pemrograman yang jenisnya interpreter, jadi tidak perlu compiler untuk menggunakannya. Javascript juga memiliki fitur yang banyak, seperti OOP, High level programming, client side dan loosely typed.

3.6 Graphic Designer

Menurut Kusnadi(2021) “Graphic designer merupakan keahlian dimana membuat konten visual untuk menyampaikan pesan.” Dengan menerapkan visual hirarki dan tata letak halaman, inner menggunakan tipografi dan gambar untuk memenuhi kebutuhan spesifik pengguna dan fokus pada alur menampilkan tiap elemen dalam inner interaktif agar bisa mengoptimalkan pengalaman pengguna.

3.7 Programmer

Programmer merupakan sebuah jenis profesi atau pekerjaan yang bertujuan untuk membuat sebuah sistem menggunakan bahasa pemrograman. Seseorang yang memiliki kemampuan dalam menulis kode program dan merancang sebuah sistem juga bisa disebut dengan programmer. Banyak bahasa yang pemrograman yang bisa digunakan oleh programmer dalam merancang sistem seperti Java, Python, Javascript, PHP, dll.

Tugas programmer tidak hanya menulis kode atau merancang sistem, melainkan menganalisis kebutuhan, merancang dan memodelkan sistem, menulis kode program, melakukan debugging program, dan menguji sebuah program. Meskipun programmer identik dengan program yang terkait dengan komputer, namun profesi programmer terdapat banyak jenisnya, yaitu Programmer Web, Programmer Aplikasi, Programmer Embedded System.

3.8 Github

Menurut Putra(2014) “Github merupakan *Website* dan layanan komputasi awan bagi para pengembang untuk menyimpan, mendeploy, mengelola kode, serta untuk mencatat riwayat perubahan kode.” Dengan github bisa berbagi, bekerjasama dengan sesama pengembang, selain itu github mempunyai dua prinsip utama yaitu git dan version control. Git merupakan sistem kendali terdistribusi dimana semua kode dan riwayat akan tersedia dengan version control yang bisa mencatat perubahan yang dilakukan pada kode. Kode tersebut disimpan ke dalam repository, dengan menggunakan repository bisa menyimpan apapun dengan kode yang dibuat. Selain repository github juga mempunyai fitur branch, pull request, forking repository.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Tugas Unit Kerja

Penempatan unit kerja pada kegiatan magang ini berada di bagian *Software Development* berbasis *Website* dengan fokus utama kerja adalah membuat *Website* Desa Boteng serta tugas tambahan membuat *Website* Company Profile FullHouse

4.2 Pelaksanaan Kerja Praktik

Pelaksanaan kerja praktik dilakukan dalam kurun 1 bulan dimulai dari tanggal 4 Oktober s.d. 4 November 2021. Selama pelaksanaan kerja praktik di CV Linas Media Informatika penulis melakukan beberapa kegiatan yaitu:

1. Mempelajari alur kerja di CV Linas Media Informatika.
2. Mempelajari sistem yang sedang dikerjakan dalam developing *Website*.
3. Melakukan developing *Website* yang dikerjakan.
4. Membuat asset untuk kebutuhan *Website*

4.3 Tugas Kerja Praktik

Tugas yang diberikan selama melaksanakan kerja praktik yaitu membuat *Website* Desa Boteng yang digunakan untuk memudahkan administrasi baik para warga maupun pemerintahan Desa Boteng. *Website* yang dibuat terdiri halaman user dan halaman admin. Untuk database sudah disediakan oleh CV. Linas media dan ada beberapa perubahan disaat pengerjaan *Website* Desa Boteng. Tampilan *Website* dibuat menggunakan template yang sudah disediakan oleh CV. Linas Media.

Berikut hasil *website* Desa Boteng :

1. Tampilan User

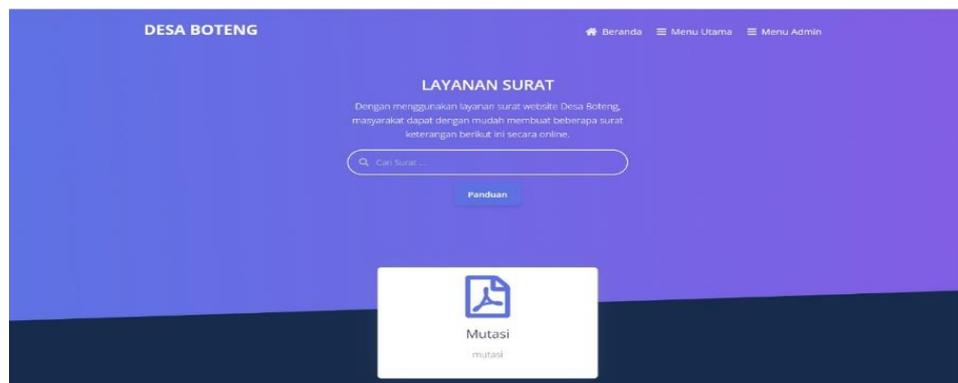
Pada tampilan user terdapat beberapa menu yaitu menu layanan surat, pemerintahan Desa, berita, galeri, statistik penduduk, dan laporan APBDes



Gambar 4.1 Tampilan User

- Layanan Surat

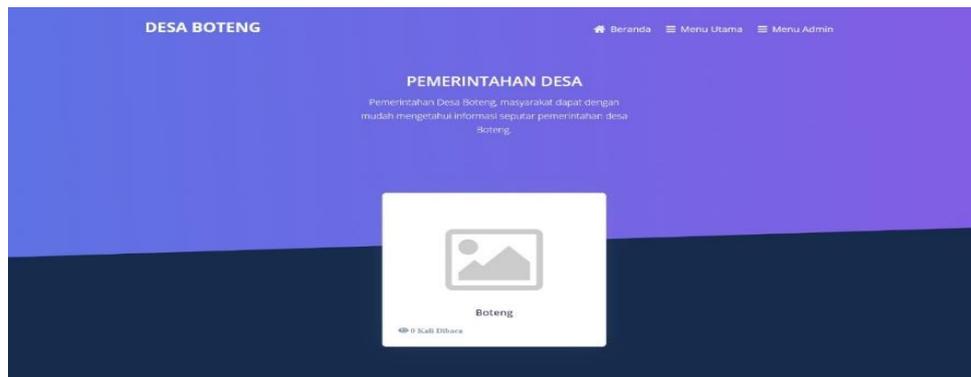
Layanan surat adalah fitur yang digunakan oleh warga untuk memudahkan dalam pembuatan surat sesuai dengan kebutuhan warga



Gambar 4.2 Tampilan Layanan Surat

- Informasi Pemerintahan Desa

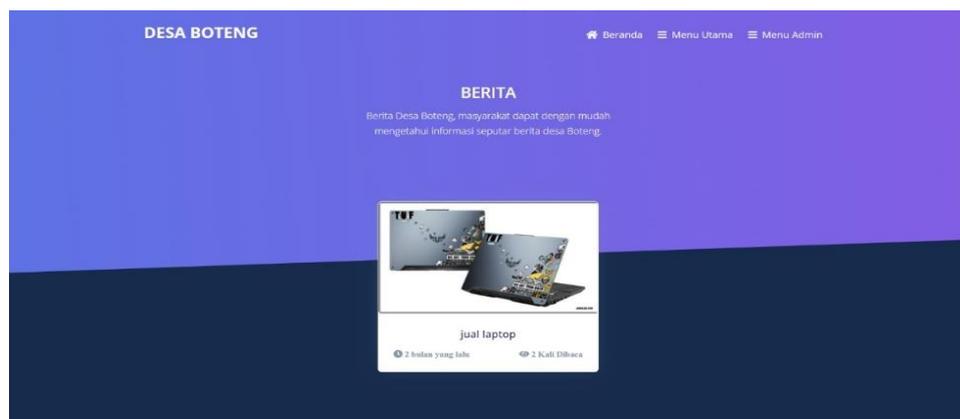
Informasi Pemerintahan Desa Boteng, masyarakat dapat dengan mudah mengetahui informasi seputar pemerintahan Desa Boteng.



Gambar 4.3 Tampilan Informasi Pemerintahan Desa

- Berita

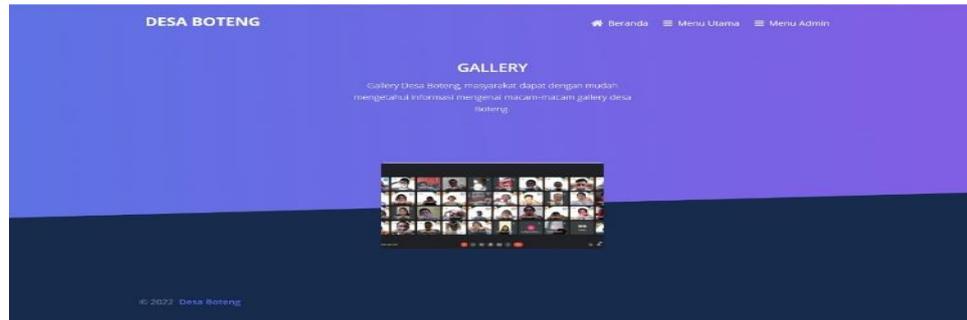
Berita Desa Boteng, masyarakat dapat dengan mudah mengetahui informasi seputar berita Desa Boteng.



Gambar 4.4 Tampilan Berita Desa Boteng

- Galery

Gallery Desa Boteng, masyarakat dapat dengan mudah mengetahui informasi mengenai macam-macam gallery Desa Boteng.



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Galeri

- Statistik Penduduk

Statistik Penduduk Desa Boteng, masyarakat dapat dengan mudah mengetahui informasi mengenai statistik penduduk Desa Boteng.



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Statistik Penduduk

- Laporan APBDes

Laporan Anggaran Pendapatan Belanja Desa Boteng, masyarakat dapat dengan mudah mengetahui informasi mengenai Laporan Anggaran Pendapatan Belanja Desa Boteng.

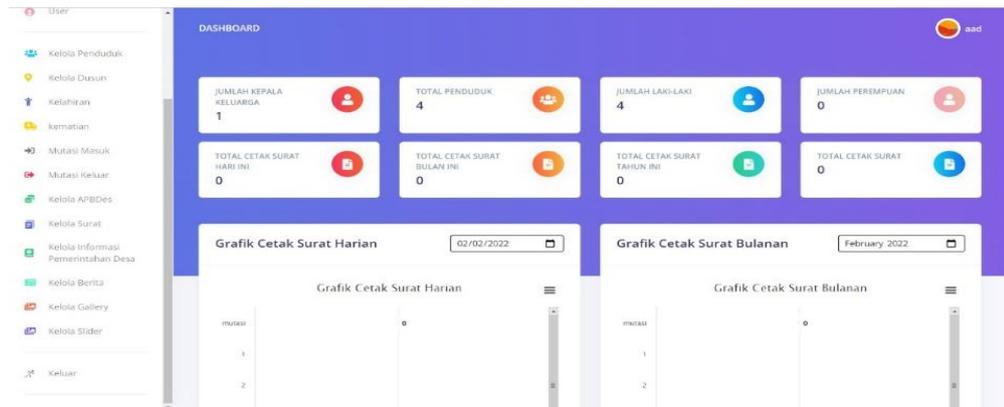


URAIAN	ANGGARAN	REALISASI	SELISIH	PERSENTASE
1. pendapatan				
1. penerimaan pembayaran	Rp. 20.000.000	Rp. 19.000.000	Rp. 1.000.000	95,00%
2.	Rp. 20.000.000	Rp. 19.000.000	Rp. 1.000.000	95,00%
JUMLAH PENDAPATAN	Rp. 20.000.000	Rp. 19.000.000	Rp. 1.000.000	95,00%
3. pembayaran				
2. pengeluaran pembayaran	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0	-

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Laporan APBdes

2. Tampilan Admin

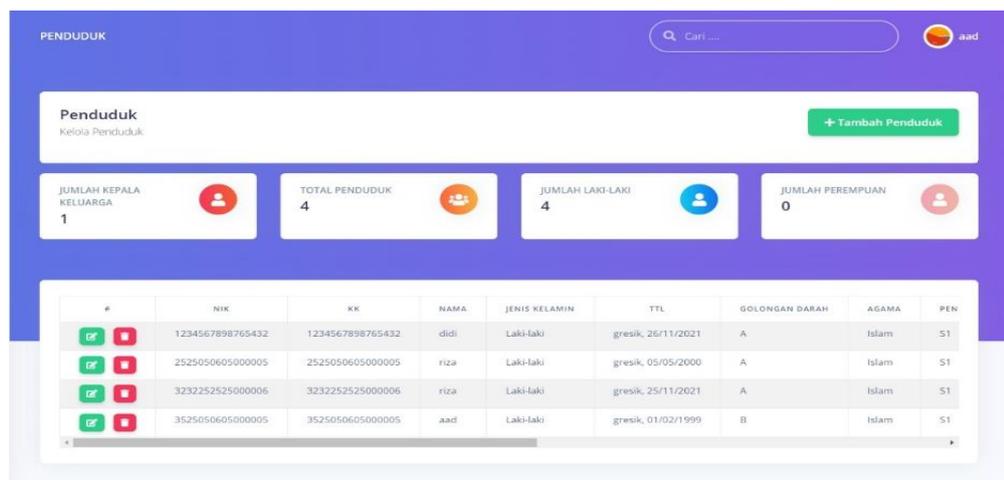
Tampilan Admin berisi beberapa fitur yaitu kelola penduduk, kelola dusun, kelahiran, kematian, mutasi masuk, mutasi keluar, kelola APBDes, kelola surat, kelola informasi pemerintahan Desa, kelola berita, kelola galeri, kelola slider.



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Dashboard Admin

- Kelola Penduduk

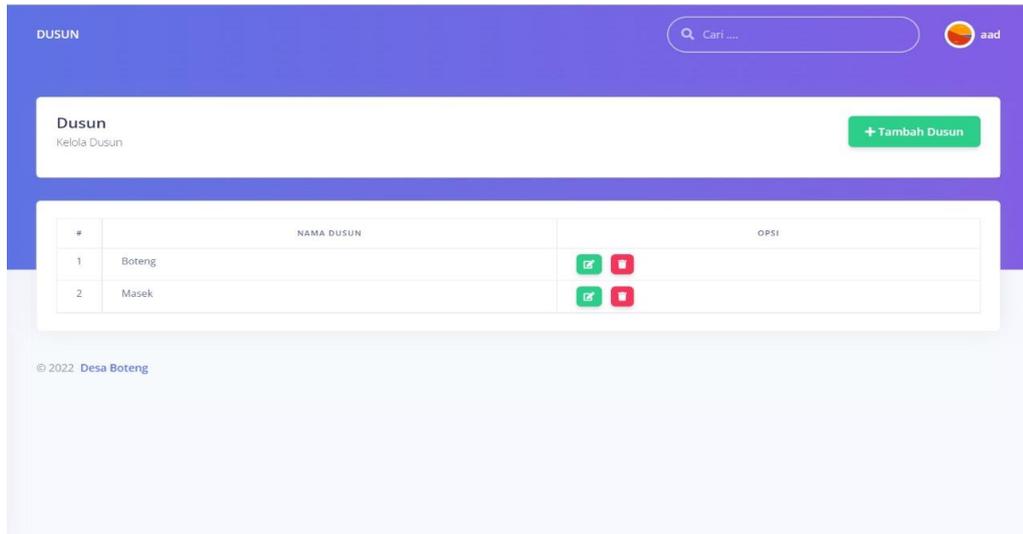
kelola penduduk digunakan untuk memasukkan data penduduk dan mengetahui jumlah kepala penduduk serta penduduk yang ada.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Kelola Penduduk

- **Kelola Dusun**

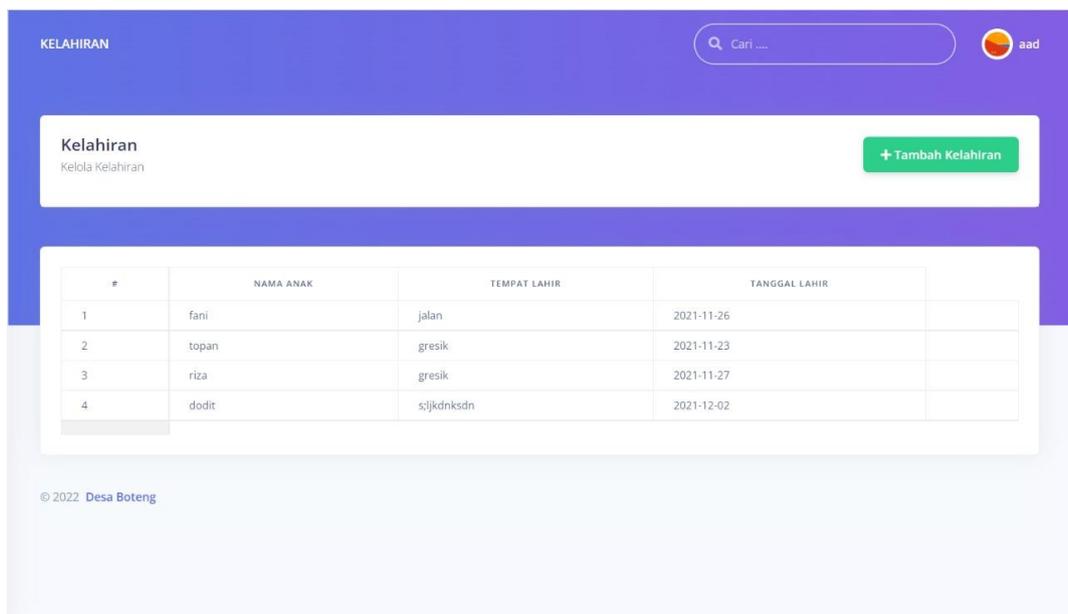
kelola dusun adalah fitur yang digunakan untuk mengelola dusun yang ada di Desa Boteng.



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Kelola Dusun

- **Kelahiran**

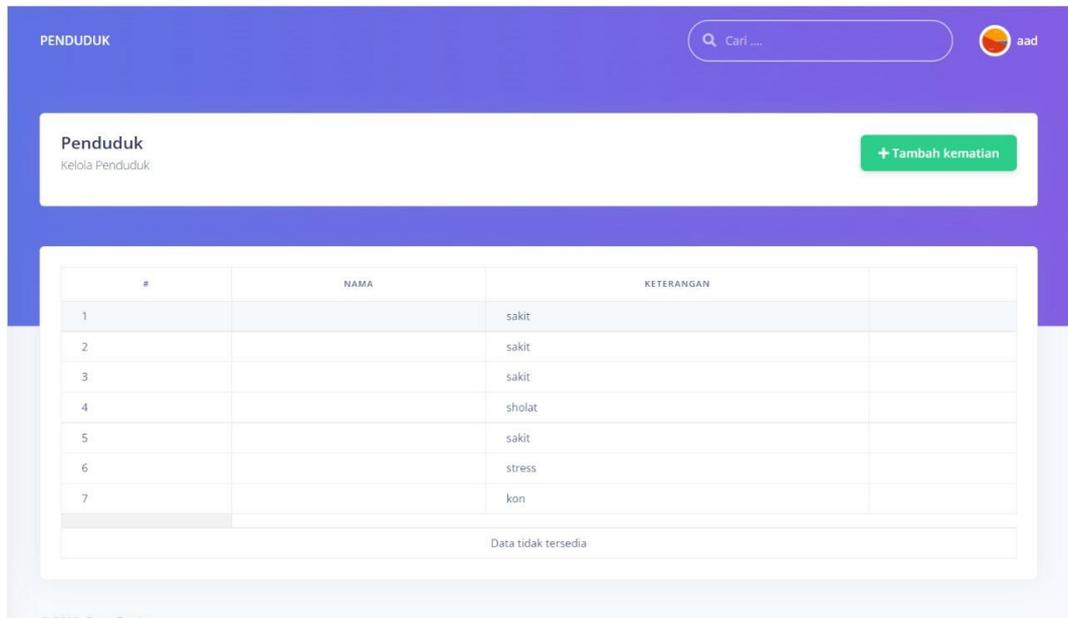
fitur kelahiran adalah fitur yang digunakan untuk memasukkan data kelahiran anak yang ada di Desa Boteng



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Kelahiran

- Kematian

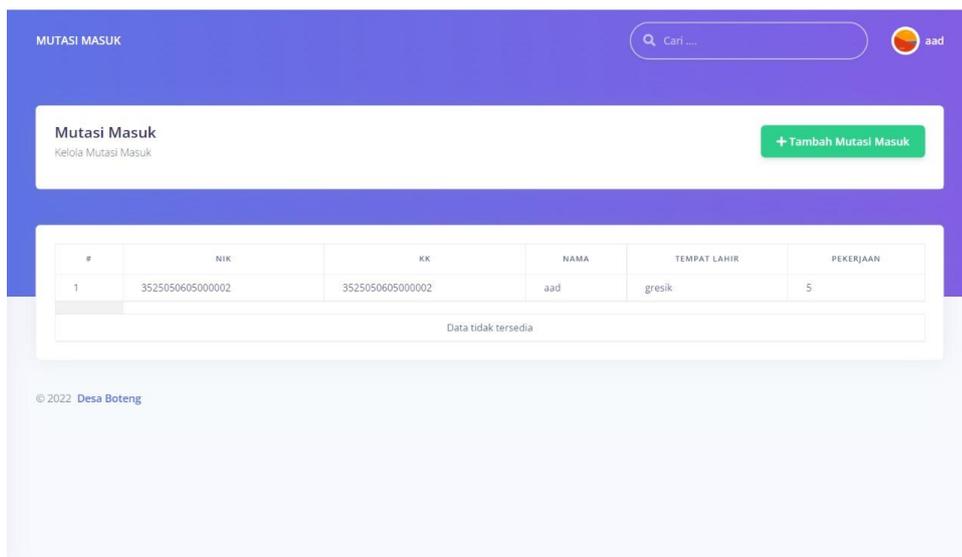
kematian adalah fitur yang digunakan untuk mengelola data penduduk yang sudah meninggal



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Kematian

- Mutasi Masuk

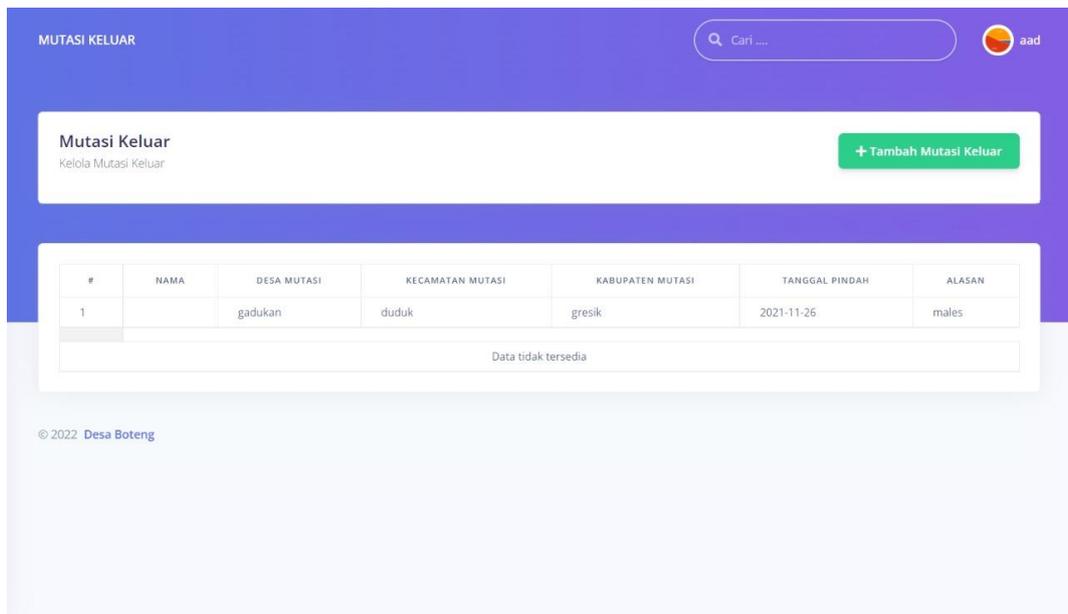
mutasi masuk digunakan untuk mengelola data penduduk luar Desa yang akan bertempat tinggal di Desa Boteng



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Mutasi Masuk

- Mutasi Keluar

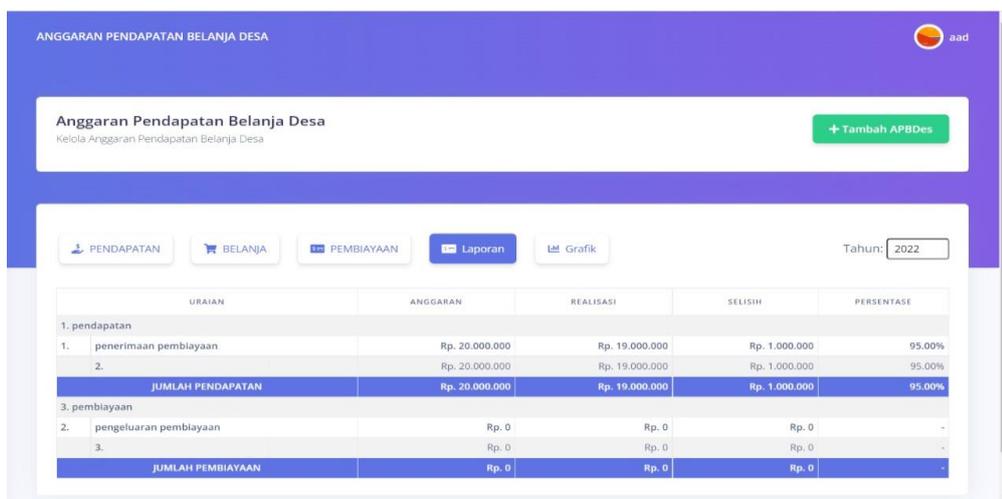
mutasi keluar adalah pengelolaan data penduduk Desa Boteng yang akan keluar dari Desa Boteng dan bertempat tinggal di Desa lain



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Mutasi Keluar

- Kelola APBDes

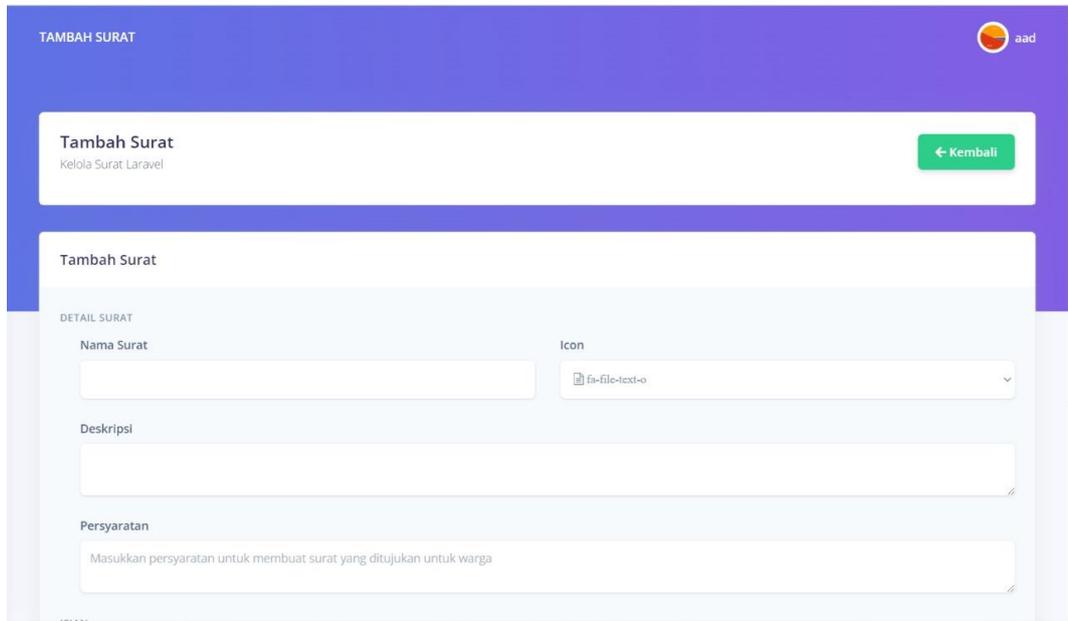
kelola Apbdes adalah fitur yang digunakan untuk mengelola dana Desa baik dalam pendapatan Desa, belanja Desa, dan pembiayaan Desa



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Kelola APBDes

- **Kelola Surat**

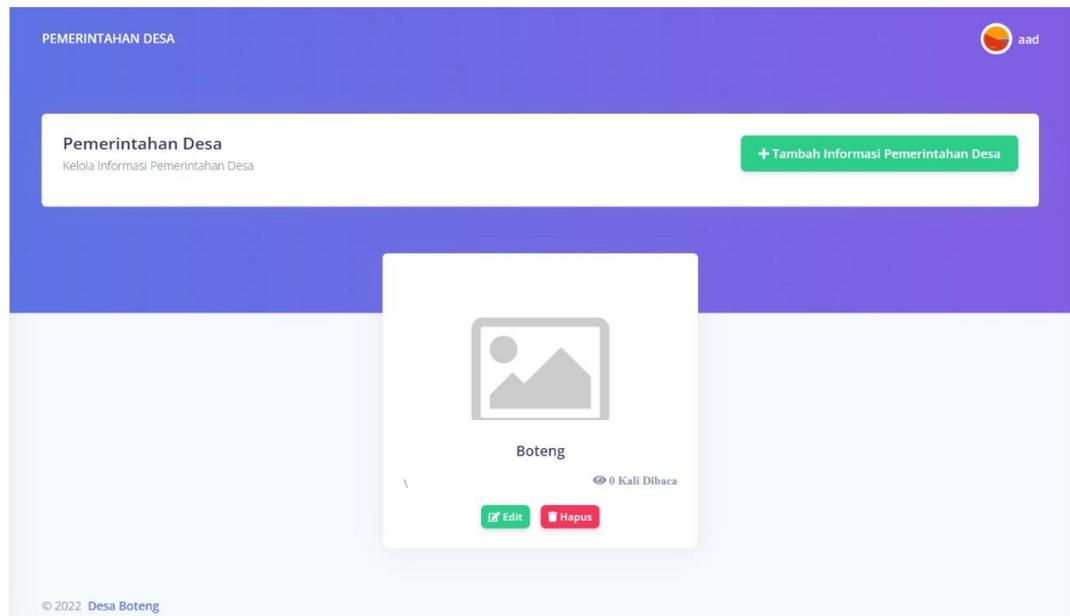
kelola surat adalah fitur yang digunakan untuk mengeluarkan surat yang nantinya akan digunakan untuk kepentingan warga Desa Boteng



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Kelola Surat

- **Kelola Informasi Pemerintahan Desa**

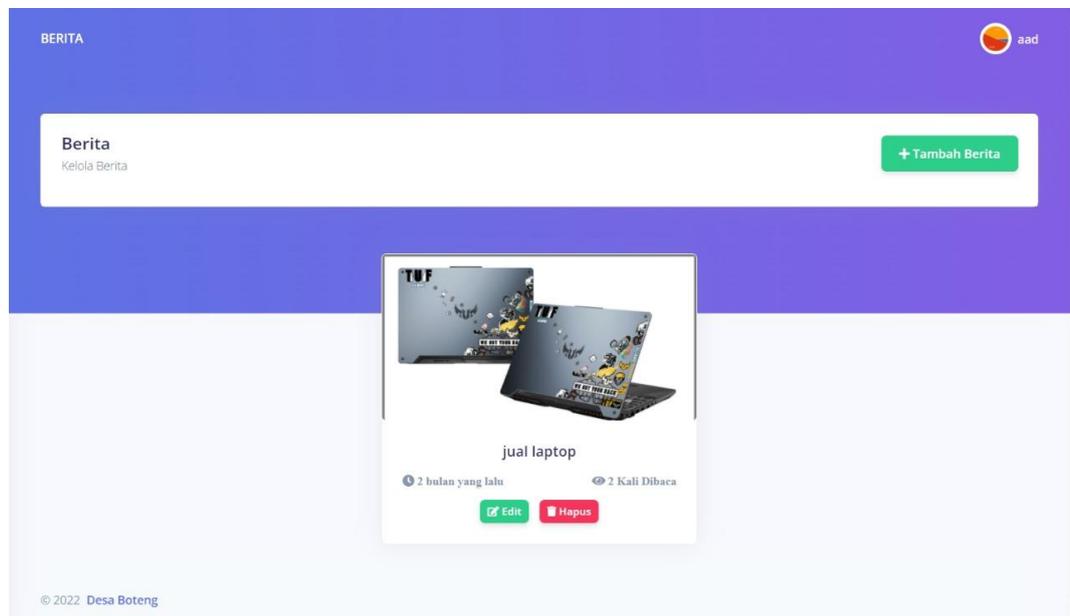
kelola informasi pemerintahan Desa berguna sebagai kumpulan informasi Desa yang akan di sampaikan ke warga Desa Boteng



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Kelola Informasi Pemerintahan Desa

- Kelola Berita

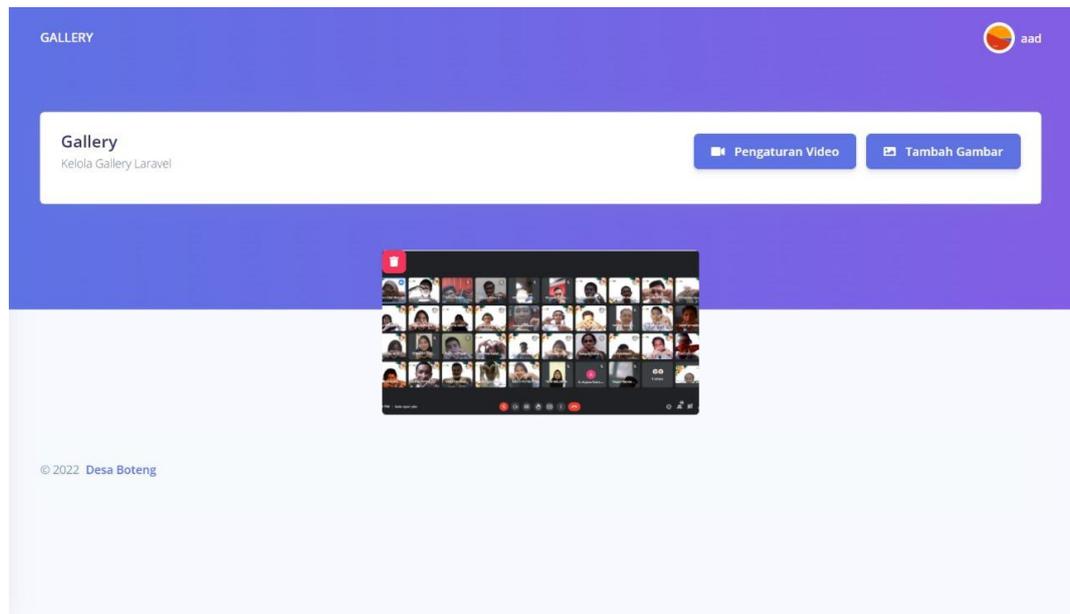
kelola berita digunakan untuk memasukkan berita yang ada di Desa Boteng



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Kelola Berita

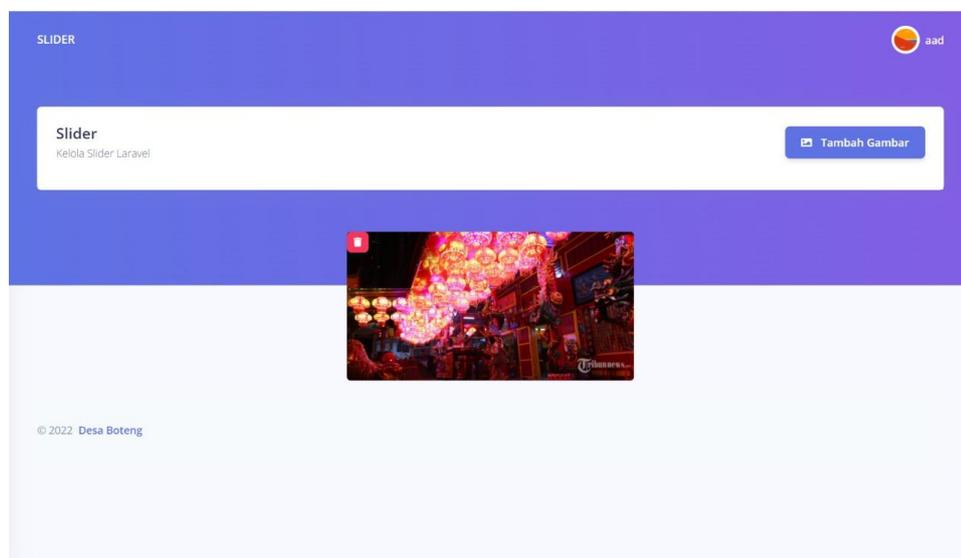
- Kelola Galeri

kelola galeri untuk mengelola dokumentasi baik berupa video maupun foto kegiatan Desa Boteng



Gambar 4.19 Tampilan Halaman Kelola Galeri

- Kelola Slider
kelola galeri untuk mengelola dokumentasi baik berupa video maupun foto kegiatan Desa Boteng



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Kelola Slider

3. Database

Database digunakan untuk mengelola data *Website* Desa Boteng yang berisi beberapa tabel diantaranya : master data agama, darah, Desa , dusun, pekerjaan, pendidikan, jenis anggaran, jenis tinggal. Tabel master tersebut digunakan untuk mengelola data yang sesuai dengan data penduduk. Tabel user berisi data admin dan tabel penduduk berisi data relasi dari data master. Tabel lainnya seperti galeri, berita, surat, slider digunakan untuk mengelola data yang akan di tampilkan pada tampilan user.

Name ^	Rows	Size	Created	Updated	Engine	Comment	Type
agama	5	16.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
anggaran_reali...	5	32.0 KiB	2021-11-23 18:51:30		InnoDB		Table
berita	1	32.0 KiB	2021-11-23 18:51:28		InnoDB		Table
cetak_surat	1	48.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
darah	4	16.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
desa	1	32.0 KiB	2021-11-23 18:51:28		InnoDB		Table
detail_cetak	0	32.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
detail_dusun	4	32.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
detail_jenis_an...	2	48.0 KiB	2021-11-23 18:51:30		InnoDB		Table
dusun	2	16.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
galleries	3	32.0 KiB	2021-11-23 18:51:28	2022-02-02 21:11:42	InnoDB		Table
isi_surat	3	48.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
jenis_anggaran	3	32.0 KiB	2021-11-23 18:51:28		InnoDB		Table
jenis_tinggal	3	16.0 KiB	2021-11-25 19:23:12		InnoDB		Table
kelahiran	4	32.0 KiB	2021-11-26 13:20:19		InnoDB		Table
kelompok_jeni...	5	16.0 KiB	2021-11-23 18:51:30		InnoDB		Table
kematian	8	32.0 KiB	2021-11-25 19:15:25		InnoDB		Table
migrations	32	16.0 KiB	2021-11-23 18:51:28		InnoDB		Table
mutasi_keluar	1	32.0 KiB	2021-11-26 20:45:51		InnoDB		Table
mutasi_masuk	1	16.0 KiB	2021-11-26 21:38:24		InnoDB		Table
pekerjaan	6	16.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
pemerintahan...	1	32.0 KiB	2021-11-23 18:51:28		InnoDB		Table
pendidikan	8	16.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
penduduk	3	160.0 KiB	2021-11-26 22:00:40		InnoDB		Table
status_hubung...	5	16.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
status_perkawi...	4	16.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table
surat	1	32.0 KiB	2021-11-23 18:51:28		InnoDB		Table
users	2	32.0 KiB	2021-11-23 18:51:28		InnoDB		Table
videos	0	16.0 KiB	2021-11-23 18:51:29		InnoDB		Table

Gambar 4.21 Tampilan Database Desa Boteng

2. Company Profile Fullhouse

company profile fullhouse servindo adalah tugas tambahan yang diberikan oleh CV. Linas Media berupa *Website* yang menggunakan frame work laravel. *Website* ini berupa halaman landing page yang isi dari kontennya disesuaikan dengan kebutuhan client.



Gambar 4.22 Tampilan Halaman Company Profile Fullhouse Servindo

4.4 Jadwal Kerja Praktik

Table 4.1 Tabel Jadwal Kerja Praktik

Kegiatan	Oktober																														November			
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4			
pengenalan Alur Kerja CV Linas Media Informatika	█																																	
memahami konsep dan alur proses Pembuatan Company Profile																																		
Pengerjaan Website Company Profile Fullhouse Servindo	█	█	█																															
Progress Tugas pertama dan revisi Company Profile Fullhouse Servindo				█																														
Revisi Website Company Profile Fullhouse Servindo					█																													
Pengumpulan tugas Pertama																																		
memahami konsep dan alur proses Pembuatan Website Adminduk Desa Boteng																																		
Pengerjaan Website Adminduk Desa Boteng																																		
Progress pertama tugas kedua																																		
Revisi pertama Website Adminduk Desa Boteng																																		
Progress kedua tugas Kedua																																		
Revisi kedua Website Adminduk Desa Boteng																																		
Pengumpulan tugas kedua Adminduk Desa Boteng																																		
Penutupan																																		

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam kerja praktik yang dilakukan dalam 1 bulan, penulis menjalankan tugas-tugas yang diberikan CV Linas Media Informatika Dengan Baik. Oleh karena itu penulis mendapatkan pengalaman yang sangat bermanfaat di dalam dunia kerja. Adapun manfaat dari kerja praktik sebagai berikut :

1. Penulis mendapatkan ilmu dan pengalaman di dalam dunia kerja.
2. Penulis mengimbangi alur kerja dan menangani masalah yang dihadapi saat kerja dengan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan hingga dapat diterapkan pada saat kerja praktik.
3. Penulis bisa mengetahui study case yang dihadapi di perusahaan disertai dengan solusinya.

5.2 Saran

CV Linas Media Informatika menjalankan Konsep SDLC dengan baik akan tetapi jobdesk yang diberikan belum terstruktur dan terbagi rata. Harapan penulis Kedepannya CV Linas Media Informatika dapat lebih baik lagi dalam melakukan pembagian jobdesk yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander F.K Sibero. 2013. Web Proqraming Power Pack.mediaKom. Yogyakarta.
- Erinton, R., Negara, R. M. and Sanjoyo, D. D. (2017) ‘Analisis Performasi Framework Codeigniter Dan Laravel Menggunakan Web Server Apache’, *eProceedings of Engineering*, 4(3), pp. 3565–3572. doi: 10.1016/j.jcfm.2006.05.004.
- Anhar, 2010, “PHP & MySQL Secara Otodidak”, Agromedia Pustaka, Jakarta
- Putra, C. A. (2014, Januari 25). Pengenalan Github untuk pemula. Retrieved from candra.web.id: <http://www.candra.web.id/2014/01/25/pengenalan-github-untuk-pemula/>
- Kusnadi, K. 2021. Peran Graphic Designer Dalam Mempromosikan Brand Everesh. Jurnal Pariwisata. Vol 1, No-1.

LAMPIRAN



CV. LINAS MEDIA INFORMATIKA

Perum Puri Asta Kencana B3 No 16 Menganti- Gresik,081234271646

Website : www.linas-media.com

Supplier, Networking, Web Service, GIS,MIS, IT-Consultant

Gresik, 15 September 2021

Nomor : 008 / LMI / II.09 / 2021
Lamp. :-
Perihal : Penerimaan Magang

Kepada Yth.

Kordinator Magang

Prodi Informatika Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI)

Kompleks PT Semen Indonesia Jl Veteran Gresik

Dengan hormat,

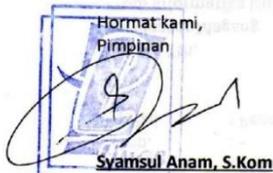
Sehubungan dengan datangnya surat permohonan magang dari UISI dengan nomor **0242/KI.05/03-01.01.01.01/09.21**, maka dengan ini kami selaku pimpinan CV Linas Media Informatika, menerima pengajuan magang untuk 2 (dua) mahasiswa tersebut yakni :

No.	NIM	NAMA
1.	3011810039	Muhammad Ihsan Abdullah
2.	3011810027	Miqdad Fahmi

Sedangkan untuk durasi magang, setelah kami berdiskusi dengan mahasiswa tersebut, disepakati selama satu bulan dan bisa diperpanjang sesuai kebutuhan dan kesepakatan bersama, berdasarkan pertimbangan manfaat dan pengerjaan tugas magang. Yakni terhitung mulai tanggal 4 Oktober s.d 03 Nopember. Adapun sistem kerjanya adalah pemberian project untuk dikerjakan di rumah (WFH) dan ke kantor hanya untuk koordinasi serta diskusi.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, atas perhatian dari Bapak / Ibu kami sampaikan terimakasih.

Hormat kami,
Pimpinan



Syamsul Anam, S.Kom