

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PENDAFTARAN EKSTRAKULIKULER
PADA SMK PGRI 2 PALEMBANG
BERBASIS WEBSITE**



Diajukan Oleh:

IBRAHIM

021180015

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PENDAFTARAN EKSTRAKULIKULER PADA
SMK PGRI 2 PALEMBANG
BERBASIS WEBSITE**



Diajukan Oleh:

IBRAHIM

021180015

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : IBRAHIM
NOMOR POKOK : 021180015
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI PENDAFTARAN EKSTRAKULIKULER
PADA SMK PGRI 2 PALEMBANG
BERBASIS WEBSITE**

Tanggal : 30 Juni 2022

Mengetahui,

Pembimbing

Rektor

Fatmariansi, S.Kom., M.Kom.

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN: 0214036903

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : IBRAHIM
NOMOR POKOK : 021180015
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI PENDAFTARAN EKSTRAKULIKULER
PADA SMK PGRI 2 PALEMBANG
BERBASIS WEBSITE**

Tanggal : 26 Juli 2022

Penguji 1

Tanggal : 26 Juli 2022

Penguji 2

Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0204058604

Guntoro Barovih, S.Kom., M.Kom..

NIDN: 0201048601

Mengetahui,

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP 09.PCT.13

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

"Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya
menemukanmu." - Abi bin Abi Thalib

Kupersembahkan kepada :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kepada Almarhum Ayah dan Ibu.
3. Kepada Kakak saya M.Zen Bakri
4. Kepada Saudara-Saudari ku tersayang.
5. Kepada Dosen pembimbing ibu Fatmariansi, S.Kom.,M.Kom.
6. Staff BAAK Intitut Teknologi dan Bisnis PalComTech
7. Kepada pihak SMK PGRI 2 Palembang
8. Teman seperjuangan terutama Rumah Ceka yang selalu memberikan dorongan semangat dan motivasi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat nya dengan kelancaran serta kesempatan untuk penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik, yang bertujuan untuk memenuhi syarat skripsi untuk menyelesaikan jenjang Pendidikan jurusan S1 Sistem Informasi di ITB PalComTech, karenanya penulis berharap serta memohon dukungan dan semangat kepada semua pihak yang membaca laporan ini, dan tidak lupa penulis mengucapkan trimakasih banyak kepada:

1. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComtech Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.,
2. Ketua Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComtech Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.,
3. Wakil Rektor 1 Institut Teknologi dan Bisnis PalComtech Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
4. Dosen Pembimbing Ibu Fatmariansi, S.Kom., M.Kom.,
5. Kedua orang tua saya tercinta, seluruh keluarga dan teman-teman spesial yang telah memberikan semangat dan dukungan selama pendidikan dan penyusunan laporan ini.

Atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis, semua dukungan tersebut sangat membantu untuk dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan, semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan mereka semua. Dalam penyusunan

laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusun laporan ini. Oleh karena itu penulis harap kepada pembaca untuk memberikan adanya kritik dan saran yang dapat membangun laporan ini untuk menjadi lebih baik. Semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Akhir kata, atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Palembang, 30 Juli 2022

Ibrahim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL.....	4
1.3.1 Tujuan PKL	4
1.3.2 Manfaat.....	5
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan	6
1.4.1 Tempat PKL.....	6
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL.....	6
1.5 Teknik Pengumpulan Data	6
1.5.1 Observasi	6
1.5.2 Wawancara	6
1.5.3 Studi Pustaka	7
1.5.4 Dokumentasi.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 <i>Website</i>	8

2.1.2 Database	8
2.1.3 PHP	8
2.1.4 Flowchart	8
2.1.5 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	10
2.1.6 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	11
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	12
2.2.1 Sejarah SMK PGRI 2 Palembang.....	12
2.2.2 Visi dan Misi SMK PGRI 2 Palembang.....	13
2.2.3 Struktur Organisasi	14
2.2.4 Uraian Tugas dan Wewenang.....	15
2.2.3 Uraian Kegiatan	20
BAB III PEMBAHASAN	
3.1 Hasil Pengamatan	22
3.1.1 Prosedur Pendaftaran Ekstrakurikuler Yang Berjalan.....	22
3.1.2 Prosedur yang diusulkan.....	24
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	30
3.2.1 Evaluasi	30
3.2.2 Pembahasan	30
a. Diagram Alir Data	30
b. Diagram Konteks	31
c. Diagram Nol.....	32
f. Desain Interface	38
g. Hasil Desain Interface	49
BAB IV PENUTUP	
4.1 Kesimpulan.....	59
4.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur organisasi SMK PGRI 2 PALEMBANG.....	15
Gambar 3.1 Prosedur Berjalan Pendaftaran Ekstrakurikuler	23
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Yang Diusulkan Admin	25
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Yang Diusulkan Ketua.....	25
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Yang Diusulkan Siswa.....	25
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Yang Diusulkan	25
Gambar 3.6 Diagram Konteks.....	31
Gambar 3.7 <i>Data Flow Diagram Level Nol</i>	34
Gambar 3.8 <i>Entity Relationship Diagram</i>	34
Gambar 3.9 Desain Halaman Login.....	38
Gambar 3.10 Desain Halaman Dashboard Admin	39
Gambar 3.11 Desain Tampilan Data User	40
Gambar 3.12 Desain Halaman Data Siswa	40
Gambar 3.13 Desain Halaman Artikel	42
Gambar 3.14 Desain Halaman Data Eskul.....	42
Gambar 3.15 Desain Halaman Kegiatan	43
Gambar 3.16 Desain Tampilan Dashboard Siswa.....	45
Gambar 3.17 Desain Halaman Artikel Siswa	46
Gambar 3.18 Desain Halaman Form.....	46
Gambar 3.19 Desain Halaman Dashboard Ketua	47
Gambar 3.20 Desain Halaman Form Kegiatan	47
Gambar 3.21 Desain Halaman Data Kegiatan	48
Gambar 3.22 Desain Halaman Pendaftaran	49
Gambar 3.33 Tampilan Halaman Login.....	49
Gambar 3.34 Tampilan Halaman Dashboard Admin.....	50
Gambar 3.35 Tampilan Halaman Data User	51
Gambar 3.36 Tampilan Halaman Data Siswa	51
Gambar 3.37 Tampilan Halaman Data Ketua	52

Gambar 3.38 Tampilan Halaman Artikel.....	52
Gambar 3.39 Tampilan Halaman Data Eskul	53
Gambar 3.40 Tampilan Kegiatan Eskul	54
Gambar 3.41 Tampilan Dashboard Siswa.....	54
Gambar 3.42 Tampilan Artikel Siswa.....	55
Gambar 3.43 Tampilan Daftar Eskul	55
Gambar 3.44 Tampilan Dashboard Ketua Eskul.....	56
Gambar 3.45 Tampilan Form Kegiatan	57
Gambar 3.46 Tampilan Data Kegiatan.....	57
Gambar 3.47 Tampilan Pendaftaran	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	9
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>DFD</i>	11
Tabel 2.3 Simbol-Simbol ERD	12
Tabel 3.1 Tabel Siswa	35
Tabel 3.2 Tabel Pendaftaran	35
Tabel 3.3 Tabel User	36
Tabel 3.4 Tabel Kegiatan	37
Tabel 3.5 Tabel Eskul	37
Tabel 3.6 Tabel Artikel	38

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari perusahaan (Asli)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Asli)
4. Lampiran 4. Surat pernyataan (Asli)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (Asli)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (Asli)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (Asli)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia guna untuk menjadikan manusia yang berkualitas dalam pemikiran atau pemahaman yang disampaikan dalam pendidikan, oleh karena itu pendidikan dikelola baik secara kualitas maupun kuantitas. Setiap sekolah pasti memiliki beragam macam kegiatan non-pelajaran formal atau biasa disebut ekstrakurikuler yang berguna untuk membentuk pribadi siswa itu sendiri. Ada banyak tujuan dari ekstrakurikuler di sekolah salah satunya mengembangkan bakat, minat, hobi serta ketrampilan siswa dalam upaya pembinaan pribadi menuju pembinaan manusia seutuhnya sehingga tercipta sumber daya manusia yang unggul dan handal.

Menurut Wibowo (2015), Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam sekolah yang berfungsi untuk mewedahi dan mengembangkan potensi, minat dan bakat siswa. Lebih lanjut, kegiatan ekstrakurikuler diartikan sebagai kegiatan pendidikan diluar mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai kebutuhan, potensi, bakat, dan minat melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan disekolah/madrasah. Pendidikan berperan penting yang dapat menjadikan manusia berkualitas dalam pemikiran dan pemahaman yang disampaikan

dalam pendidikan, oleh karena itu pendidikan harus dikelola dengan baik. Ekstrakurikuler sangat membantu dalam meningkatkan potensi dan bakat siswa-siswi disekolah.

SMK PGRI 2 Palembang adalah Sekolah Kejuruan yang beralamatkan di Jl. Sapta Marga No. 30 Bukit Sangkal, Kecamatan Kalidoni Kota Palembang. Sekolah ini didirikan pada tahun 1979. Saat ini Bapak Edyison, S.Pd.,MM sebagai kepala sekolah SMK PGRI 2 Palembang. Adapun ekstrakurikuler yang ada di SMK PGRI 2 Palembang salah satunya yaitu pramuka dimana eskul pramuka ini untuk menjadikan anggotannya menjadi manusia berkepribadian dan berwatak luhur dan serta tinggi mental, moral dan kuat keyakinan beragamanya, dengan mengikuti eskul pramuka dapat memberikan manfaat diantaranya melatih kedisiplinan, mengajarkan hidup untuk mandiri, belajar menjadi pemimpin dan meningkatkan rasa kepedulian, selain itu ada juga eskul basket, paskibraka, band dan voli dimana eskul tersebut memiliki tujuan dan manfaat untuk melatih sesuai minat dan bakat siswa dan siswi.

Sistem pendaftaran ekstrakurikuler yang berjalan pada SMK PGRI 2 Palembang ini masih dilakukan dengan mengisi form angket, dimana form angket tersebut diberikan oleh ketua ekstrakurikuler kepada siswa-siswi dengan mendatangi kelas demi kelas untuk membagikan dan menyampaikan pembukaan ekstrakurikuler kepada siswa – siswi, sehingga proses pendaftaran membutuhkan waktu dan mengeluarkan biaya yang cukup banyak dalam mencetak form angket pendaftaran. Ketua ekstrakurikuler harus membagikan form angket pendaftaran dan mebagikan form angket terlebih dahulu untuk

bisa mendapatkan data dari siswa-siswi yang akan mendaftarkan diri sebagai anggota ekstrakurikuler, dari pembina juga harus menunggu form angket pendaftaran yang dikumpulkan oleh ketua hingga sampai di pembina untuk memproses pendaftarannya dan memulai kegiatan ekstrakurikuler, sedangkan siswa-siswi juga harus mengisi form angket tersebut untuk mendaftarkan diri sebagai anggota ekstrakurikuler yang diminati setelah di isi siswa-siswi mengembalikan form angket pendaftaran ke ketua ekstrakurikuler dan siswa-siswi juga harus menunggu informasi dari ketua ekstrakurikuler untuk mengetahui ekstrakurikuler apa saja yang dibuka sehingga hal tersebut akan memperlambat proses pengelolaan pendaftaran ekstrakurikuler.

Aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler ini digunakan untuk pendaftaran ekstrakurikuler dimana siswa-siswi dapat melakukan pendaftaran melalui website ekstrakurikuler yang lebih mudah dan dapat melihat informasi ekstrakurikuler dengan mengunjungi website. Sedangkan aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler ini untuk pihak sekolah dapat membantu mengelola pendaftaran ekstrakurikuler serta menghemat anggaran biaya yang di keluarkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengangkat judul Praktik Kerja Lapangan (PKL) “**Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler pada SMK PGRI 2 Palembang Berbasis Website**”.

1.2 Ruang Lingkup

Dalam pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) penulis berfokus untuk membangun Aplikasi Pendaftaran Ekstrakurikuler pada SMK PGRI 2 Palembang. Agar pembahasannya lebih terarah, maka penulis membuat ruang lingkup sebagai berikut :

- 1) Aplikasi ini akan mempermudah dalam pendaftaran ekstrakurikuler.
- 2) Menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *Database MySQL*.
- 3) Hak akses aplikasi ini yaitu siswa, ketua ekstrakurikuler, pembina sebagai admin yang mengelola keseluruhan aplikasi pada ekstrakurikuler.
- 4) Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa form angket pendaftaran, data siswa, data eskul dan galeri kegiatan.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan PKL

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yaitu membangun Aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler, Aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler ini digunakan untuk pendaftaran ekstrakurikuler dimana siswa-siswi dapat melakukan pendaftaran melalui website ekstrakurikuler yang lebih mudah dan dapat melihat informasi ekstrakurikuler dengan mengunjungi website. Sedangkan aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler

ini untuk pihak sekolah dapat membantu mengelola pendaftaran ekstrakurikuler serta menghemat anggaran biaya yang di keluarkan.

1.3.2 Manfaat

1) Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Menambah pengetahuan dan menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan, khususnya pengetahuan pemograman.
- b. Mengetahui kendala-kendala yang ada di lingkungan Pratik Kerja Lapangan (PKL).

2) Manfaat Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah dapat menggunakan aplikasi ini untuk kegiatan ekstrakurikuler.
- b. Memudahkan siswa untuk memilih dan mendaftar ekstrakurikuler yang di minati.

3) Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan refrensi bagi akademik untuk kelanjutan dimasa yang akan datang dan diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi pihak yang berkepentingan yang akan menggunakan penelitian sejenis.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1.4.1 Tempat PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) bertempat di SMK PGRI 2 Palembang yang berlokasi di Jl. Sapta Marga No.30, Bukit Sangkal, Kecamatan. Kalidoni, Kota Palembang.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) mulai dari 21 Febuari sampai 20 maret 2022 dari jam 08.00 sampai dengan 14.00 WIB.

1.5 Tenik Pengumpulan Data

1.5.1 Observasi

Menurut Tersiana (2018), Observasi yaitu proses pengamatan menyeluruh dan mencermati perilaku pada suatu kondisi tertentu. Pada dasarnya, observasi bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas, individu, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu. Dalam teknik pengumpulan data ini dimana penulis mendapatkan data berupa alur yang berjalan untuk pendaftaran ekstrakurikuler yang terjadi pada SMK PGRI 2 Palembang.

1.5.2 Wawancara

Menurut Tersiana (2018), Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data penellitian dengan cara tanya-jawab secara langsung dengan subjek yang berkontribusi langsung dengan objek yang diteliti.

Dalam teknik pengumpulan data ini dimana penulis telah melakukan wawancara langsung kepada Bapak Ilal Zakaria, S.Pd sebagai Pembina ekstrakurikuler dan saudara Ade Irwan sebagai perwakilan dari ekstrakurikuler di SMK PGRI 2 Palembang untuk mendapatkan informasi data yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan dan pembuatan aplikasi berbasis *website*, yaitu yang penulis dapatkan berupa bagaimana cara pendaftaran anggota ekstrakurikuler dan sistem penilaian dalam ekstrakurikuler

1.5.3 Studi Pustaka

Tersiana (2018), mengemukakan bahwa studi dokumen merupakan kajian yang diperoleh dari bahan documenter yang tertulis, berupa buku teks, naskah, artikel, dan sebagainya. Studi pustaka yang dilakukan penulis yaitu mencari referensi seperti jurnal dan penelitian terdahulu untuk mendukung laporan Kerja Praktik Lapangan (PKL).

1.5.4 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018), Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan beberapa dokumen berupa soft copy form angket pendaftaran, dan foto kegiatan ekstrakurikuler,

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Website

Menurut Abdullah (2018), Website dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

2.1.2 Database

Menurut Rohi Abdullah (2018), Basis Data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi.

2.1.3 PHP

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2017), *PHP Hypertext Preprocessor* adalah suatu bahasa scripting khususnya digunakan untuk web development. PHP memiliki sifat *server side* scripting sehingga untuk menjalankan PHP harus menggunakan web server.

2.1.4 Flowchart

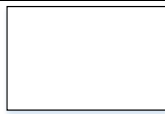
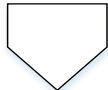

Menurut Wibawanto (2017), *Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara


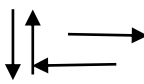
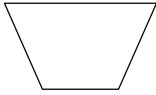
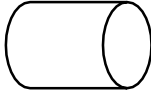

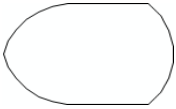
mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Diagram alur dapat menunjukkan secara jelas, arus pengendalian suatu algoritma yakni bagaimana melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara logis dan sistematis.

Dalam perancangan *flowchart* sebenarnya tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak (pasti). Hal ini didasari oleh *flowchart* (bagan alir) adalah sebuah gambaran dari hasil pemikiran dalam menganalisa suatu permasalahan dalam komputer. Karena setiap analisa akan menghasilkan hasil yang bervariasi antara satu dan lainnya. Kendati begitu secara garis besar setiap perancangan *flowchart* selalu terdiri dari tiga bagian, yaitu input, proses dan output.

Menurut Zefriyenni dan Santoso, berikut simbol-simbol dari *Flowchart* yang akan terlihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flowchart

Simbol	Nama	Keterangan
	Proses komputerisasi	Untuk proses pengolahan data secara terkomputerisasi.
	Penghubung	Digunakan untuk sambungan aliran.
	Dokumen	Digunakan untuk operasi <i>input</i> .

Simbol	Nama	Keterangan
	Arsip	Merupakan arsip data yang dihasilkan.
	Aliran sistem	Untuk arah pengaliran data proses.
	proses manual	Untuk proses pengolahan data secara manual.
	Basis data	Untuk media penyimpanan data secara terkomputerisasi.
	Pita kertas	Urntuk menunjukkan input output menggunakan pita kertas.
	Display	Untuk menampilkan output kelayar monitor.

Sumber: Zefriyenni dan Santoso: 2018

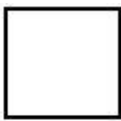
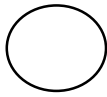
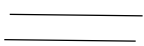
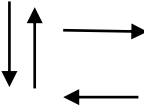
2.1.5 DFD (Data Flow Diagram)

Menurut Rosa, Shalahudin (2018), Data Flow Diagram (DFD) atau dalam bahasa indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir

dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). *Data Flow Diagram* juga digunakan pada metodologi pengembang sistem terstruktur.

Menurut Zefriyenni dan Santoso berikut simbol-simbol dari *Data Flow Diagram (DFD)* yang akan terlihat pada tabel 2.2

Tabel 3.2 Simbol-Simbol DFD

Simbol	Keterangan
	Kesatuan luar (<i>Eksternal Entity</i>) = Merupakan kesatuan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lain yang berada diluar lingkungan luarnya yang akan memberikan <i>input</i> atau menerima <i>output</i> sistem.
	Proses. Simbol ini digunakan untuk melakukan proses pengolahan data, yang menunjukkan suatu kegiatan yang mengubah aliran data yang masuk menjadi keluaran.
	Penyimpanan Data/ <i>Data Store</i> merupakan tempat penyimpanan dokumen-dokumen atau <i>file-file</i> yang dibutuhkan.
	Aliran Data. Menunjukkan arus data dalam proses.


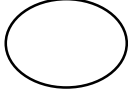
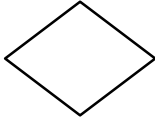

Sumber: Zefriyenni dan Santoso: 2018

2.1.6 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Sri Mulyani, (2017), *Entity Relationship Diagram* merupakan *tools* yang digunakan untuk memodelkan struktur data dengan menggambarkan *entitas* dan hubungan antara *entitas* (*relationship*) secara abstrak (*konseptual*).

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin berikut simbol-simbol dari *Entity Relationship Diagram* yang akan terlihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol-Simbol ERD

Simbol	Keterangan
	<p><i>Entitas</i> merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi <i>computer</i>; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.</p>
	<p><i>Atribut Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.</p>
	<p><i>Relasi</i> yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
	<p><i>Asosiasi / association</i> garis penghubung antar <i>relasi</i> dan <i>entitas</i> dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakai.</p>

Sumber : Rosa A.s. dan M. Salahudin (2018 : 7)

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah SMK PGRI 2 Palembang

SMK PGRI 2 Palembang didirikan pada tanggal 22 November 1981 yang mana pada saat itu masih bernama STM PGRI Palembang, dengan menempati gedung di STM Negeri 1 Palembang di Jl. Demang

Lebardaun dan Kepala Sekolah pertama Bpk. Ir.H.Rizal Arjuna. Dengan terus berkembangnya sekolah, pada tahun 1996 SMK PGRI 2 Palembang menempati gedung baru di Jl. Sapta marga No. 30 bukit Sangkal Kec. Kalidoni Palembang.

Saat ini SMK PGRI 2 Palembang sudah tiga kali pergantian

Kepala Sekolah:

1. Ir.H.Rizal Arjuna
2. Drs.Ardi Hasanawi
3. Eddyson,SPd.,MM

Sekarang ini (tahun ajaran 2019-2020) jumlah siswa di SMK PGRI 2 Palembang berjumlah 1350 siswa dengan 5 kompetensi keahlian yaitu:

Sekarang ini (tahun ajaran 2019-2020) jumlah siswa di SMK PGRI 2 Palembang berjumlah 1350 siswa dengan 5 kompetensi keahlian yaitu:

1. Teknik Instalasi Tenaga Listrik
2. Teknik Pemesinan
3. Teknik Kendaraan Ringan Otomotif
4. Teknik dan Bisnis Sepeda Motor
5. Teknik Komputer Jaringan

Dengan akreditasi A (Unggul)

2.2.2 Visi dan Misi SMK PGRI 2 Palembang

a. Visi

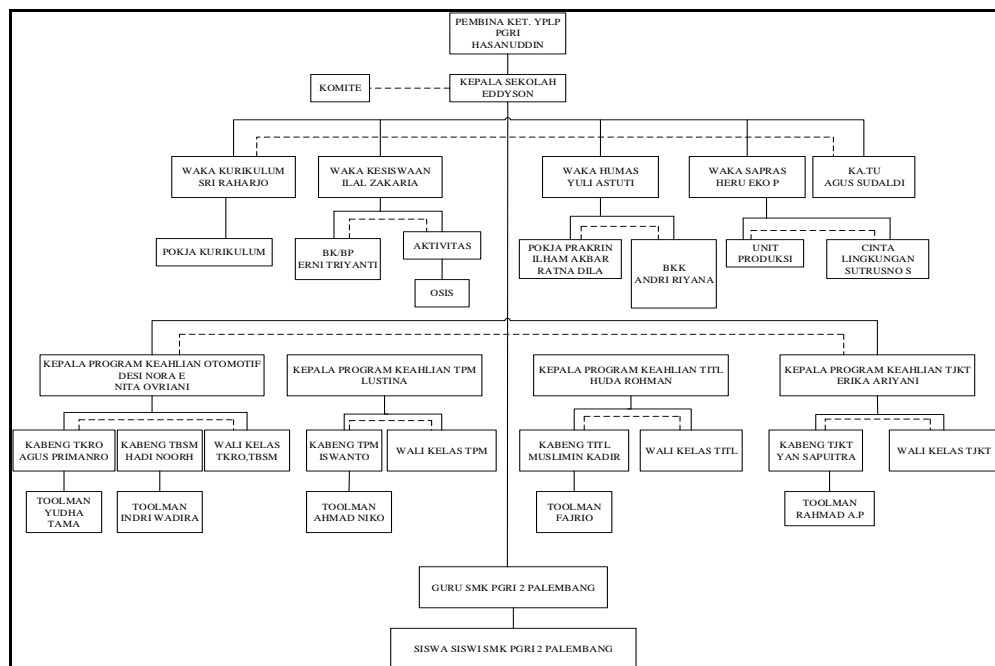
Terwujudnya SMK 2 Palembang, sebagai tempat penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan teknologi tingkat

menengah berstandar nasional dan menghasilkan lulusan yang handal beriman dan bertaqwa.

b. Misi

1. Mengembangkan pendidikan menengah kejuruan dengan melibatkan dunia usaha/dunia industri, terkait dan masyarakat.
2. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan peserta didik berstandar nasional.
3. Menciptakan sumber daya sekolah dalam memberikan pelayanan yang prima.
4. Menghasilkan tamatan yang mampu bersaing di tingkat regional dan nasional.
5. Menghasilkan kemampuan organisasi manajemen sekolah.

2.2.3 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur organisasi SMK PGRI 2 PALEMBANG

2.2.4 Uraian Tugas dan Wewenang

Adapun uraian tugas dan wewenang pada SMA Negeri 1 Talang

Kelapa yaitu :

a. Kepala Sekolah.

Tugas

- a. Membuat perencanaan program induksi.
- b. Membuat rencana kerja sekolah dan rencana kegiatan dan anggaran sekolah.

Wewenang

1. Merumuskan, menetapkan, dan mengembangkan visi sekolah.
2. Merumuskan, menetapkan dan mengembangkan misi sekolah.
3. Merumuskan, menetapkan dan mengembangkan tujuan sekolah.

b. Wakil kepala sekolah

1. Menyusun perencanaan, membuat program kegiatan dan pelaksanaan program.
2. Pengorganisasian.
3. Pengarahan.
4. Ketenangan.
5. Pengordinasian.
6. Pengawasan.
7. Penilaian.

8. Identifikasi dan pengumpulan data.
9. Penyusunan laporan.

c. Waka Bidang Kurikulum

Tugas

1. Menyusun program pengajaran.
2. Menyusun pembagian tugas guru dan jadwal pelajaran.
3. Menyusun jadwal evaluasi.
4. Melakukan pengarsipan program kurikulum.

Wewenang

1. Menyusun dan menjabarkan kalender Pendidikan.
2. Menyusun pembagian tugas guru dan jadwal pelajaran.
3. Menerapkan kriteria persyaratan kenaikan kelas ketamatan.
4. Mengatur jadwal penerimaan rapor dan STTB.
5. Mengatur pelaksana program perbaikan dan pengayaan.
6. Melakukan pengembangan MGMP/MGBP dan koordinator mata pelajaran.
7. Melakukan supervise administrasi akademis.
8. Penyusunan laporan secara berkala.

d. Waka Bidang Kesiswaan

Tugas

1. Menyusun program pembinaan kesiswaan (OSIS), meliputi: Kepramukaan, PMR, KIR, UKS, PKS, Paskibraka, Pesantren Kilat.

2. Menyusun jadwal dan pembinaan serta secara berkala dan insidental.
3. Melaksanakan pemilihan calon siswa berprestasi dan penerimaan bea siswa.
4. Menyusun dan membuat kepanitian Penerimaan Siswa Baru dan pelaksanaan MOS.

Wewenang

1. Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian kegiatan kesiswaan/OSIS.
2. Membina pengurus OSIS dalam berorganisasi
3. Membina dan melaksanakan koordinator 9 K.
4. Mengadakan pemilihan siswa untuk mewakili sekolah dalam kegiatan di luar sekolah.
5. Mengatur mutasi siswa.
6. Menyelenggarakan cerdas cermat dan olahraga prestasi.
7. Membuat laporan kegiatan kesiswaan secara berkala.

e. Waka bidang Sarana dan prasarana

Tugas

1. Menyusun program pengadaan sarana dan prasarana.
2. Mengkoordinasikan penggunaan sarana prasarana.
3. Pengelolaan pembiayaan alat-alat pengajaran.
4. Mengelola perawatan dan perbaikan sarana prasarana.
5. Melaksanakan pembukuan sarana dan prasarana.

Wewenang

1. Bertanggung jawab terhadap kelengkapan data sekolah keseluruhan.

f. Waka Bidang SDM

1. Menyusun Program Kerja Tahunan.
2. Mengadakan koordinasi dengan Wakil Kepala Sekolah dan Staf Kepala Sekolah lainnya untuk menganalisis kebutuhan berbagai komponen penunjang pelaksanaan Diklat di Sekolah.
3. Mengkoordinir pengajuan berbagai kebutuhan sekolah.
4. Memonitor pelaksanaan program Standar Nasional dan Internasional serta Program Sekolah lainnya.

g. Waka Bidang Humas

1. Mengatur hubungan sekolah dengan orang tua.
2. Memelihara hubungan baik dengan komite sekolah.
3. Memelihara dan mengembangkan hubungan sekolah dengan lembaga lembaga pemerintah, swasta dan organisasi nasional.
4. Memberi pengertian kepada masyarakat tentang fungsi sekolah melalui bermacam-macam tehnik komunikasi (majalah, surat kabar dan mendatangkan sumber).

h. Bendahara**Tugas**

1. Mengurus pengadministrasian keuangan/ kesejahteraan.

2. Menyusun laporan keuangan berkala dan insidentil.
3. Membantu Kepala Sekolah dalam mengelola Keuangan Sekolah, menerima, membukukan, menyimpan, mengeluarkan dan mempertanggung jawabkan.

Wewenang

1. Menyusun RKAS, Gaji Guru dan Karyawan, Biaya Investasi, Biaya Operasional dan biaya perawatan.

i. Guru

Tugas

1. Melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar, ulangan harian, ulangan umum, ujian akhir.
3. Melaksanakan analisis ulangan harian.
4. Mengisi daftar siswa.
5. Membuat alat pelajaran /alat peraga.
6. Membuat perangkat program pengajaran - AMP - Program tahunan/ semester - Program satuan pelajaran - Program rencana pengajaran - Program mingguan guru – LKS.
7. Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar siswa.
8. Mengumpulkan dan menghitung angka kredit untuk kenaikan pangkatnya.

Wewenang

1. Meumbuh kembangkan sikap menghargai karya sendiri.
2. Mengisi dan meneliti daftar hadir siswa sebelum memulai pengajaran
3. Mengatur kebersihan ruang kelas dan ruang praktikum

j. Wali Kelas

1. Pengelola kelas.
2. Penyelenggara administrasi kelas meliputi : a. Denah tempat duduk siswa b. Papan absensi siswa c. Daftar pelajaran kelas d. Daftar piket kelas e. Buku absensi siswa f. Buku kegiatan pembelajaran/ buku kelas g. Tata tertib siswa
3. Penyusunan pembuatan statistik siswa.
4. Pengisian daftar kumpulan nilai siswa (legger).
5. Pembuatan catatan khusus tentang siswa.
6. Pencatatan mutasi siswa.
7. Pengisian buku laporan penilaian hasil belajar.
8. Pembagian buku laporan penilaian hasil belajar.

2.2.3 Uraian Kegiatan

Selama melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di SMK PGRI 2 Palembang, mahasiswa diarahkan dan dibimbing oleh pembimbing lapangan setempat. Selama masa Praktik Kerja Lapangan, mahasiswa melakukan kegiatan wawancara dengan pembimbing

lapangan mengenai sistem yang ada dan permasalahan - permasalahannya. Mahasiswa meminta project untuk dikerjakan selama PKL berdasarkan permasalahan yang ada sehingga berguna bagi SMK PGRI 2 Palembang Mahasiswa melakukan observasi terhadap lingkungan sekolah dan melaksanakan kegiatan awal yaitu merancang project yang diberikan. Serta membantu pekerjaan pegawai setempat seperti Menyusun buku dan lain sebagainya.

BAB III

PEMBAHASAN

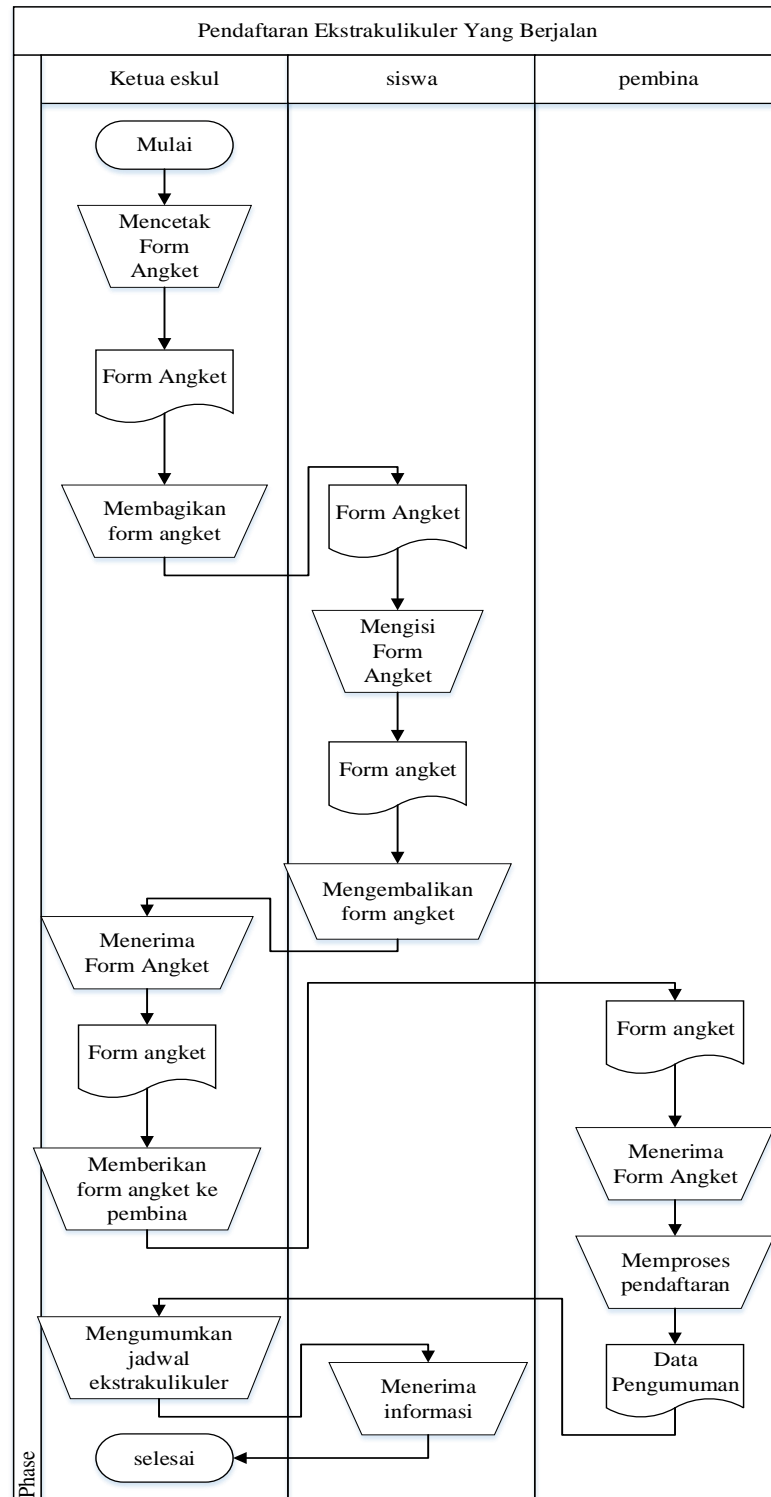
3.1 Hasil Pengamatan

Setelah melakukan pengamatan langsung saat melakukan Praktik Kerja Lapangan selama satu bulan di SMK PGRI 2 Palembang, kegiatan ekstrakurikuler yang berjalan dengan menggunakan kertas angket itu akan memerlukan sedikit biaya dan waktu, aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler berbasis web ini akan membantu pihak sekolah dalam mengelola pendaftaran ekstrakurikuler untuk meminimalkan biaya yang akan dikeluarkan.

3.1.1 Prosedur Pendaftaran Ekstrakurikuler Yang Berjalan

Berdasarkan gambar 3.1. proses Pendaftaran Ekstrakurikuler yang berjalan pada SMK PGRI 2 Palembang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Ketua Ekstrakurikuler mencetak form angket pendaftaran untuk dibagikan ke siswa-siswi.
2. Siswa mengisi form angket, pendaftaran setelah mengisi form angket siswa mengembalikan form angket kepada ketua eskul.
3. Ketua eskul memberikan form angket kepada pembina untuk memproses pendaftaran.
4. Ketua eskul menyampaikan jadwal ekstrakurikuler dan siswa menerima informasi jadwal ekstrakurikuler.
5. Selesai

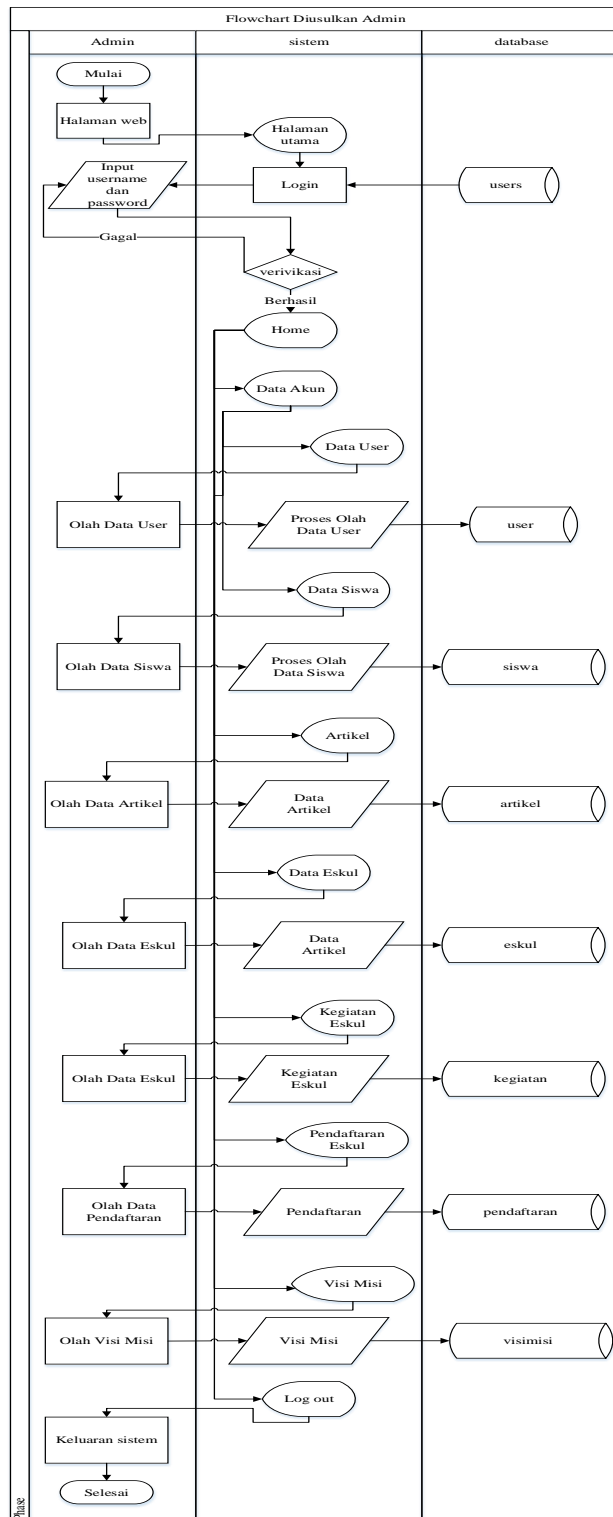


Gambar 3.1 Prosedur Berjalan Pendaftaran Ekstrakurikuler

3.1.2 Prosedur yang diusulkan Admin

Adapun prosedur yang diusulkan untuk admin pada SMK PGRI 2 Palembang dapat dilihat pada gambar *Flowchart*, Adapun Penjelasan dari *flowchart* yang diusulkan untuk Admin yang telah Digambar sebagai berikut :

1. Mulai.
2. Admin melakukan login dengan menginputkan username dan password, jika berhasil akan masuk kehalaman *home* admin, jika gagal akan melakukan *inputan login* kembali.
3. Admin ke menu data akun dimana dalam menu akun terdapat submenu data *user* dan siswa, admin mengelola data *user* dan data siswa.
4. Admin ke menu data artikel untuk menambahkan artikel mengenai ekstrakurikuler yang berjalan untuk siswa-siswi menacaritahu minat dan bakat siswa-siswi.
5. Admin ke menu data eskul untuk menambahkan jika ada usul ekstrakurikuler baru.
6. Admin ke menu pendaftaran eskul untuk memverifikasi pendaftaran ekstrakurikuler.
7. Admin melakukan logout.
8. Selesai.

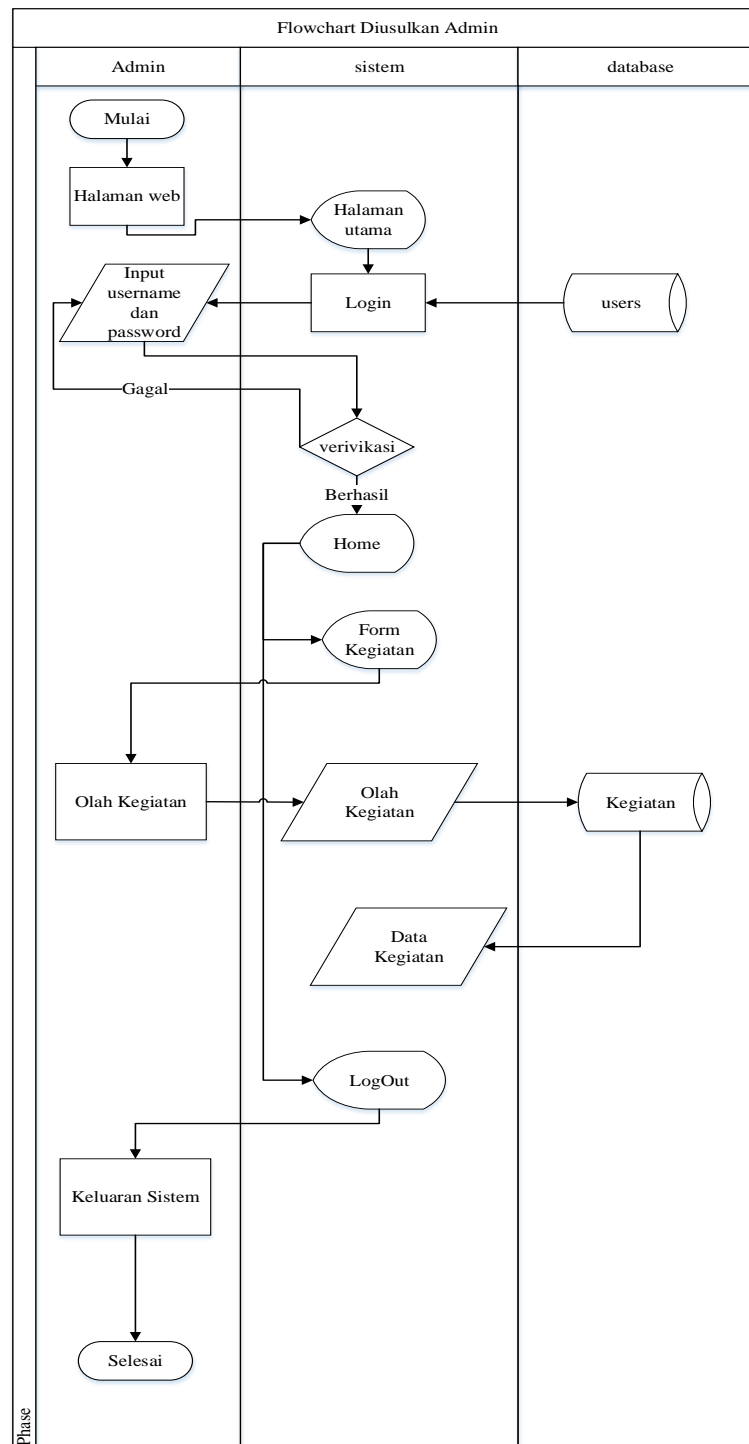


Gambar 3.2 Flowchart Yang Diusulkan

3.1.3 Prosedur yang diusulkan Ketua

Adapun prosedur yang diusulkan untuk ketua eskul pada SMK PGRI 2 Palembang dapat dilihat pada gambar *Flowchart*, Adapun Penjelasan dari *flowchart* yang diusulkan untuk ketua eskul yang telah Digambar sebagai berikut :

1. Mulai.
2. Ketua melakukan login dengan menginputkan *username* dan *password* jika berhasil akan masuk kehalaman *home*, jika gagal akan melakukan *inputan login* kembali.
3. Ketua ekstrakurikuler mengelola kegiatan ekstrakurikuler.
4. Ketua Logout.
5. Selesai.

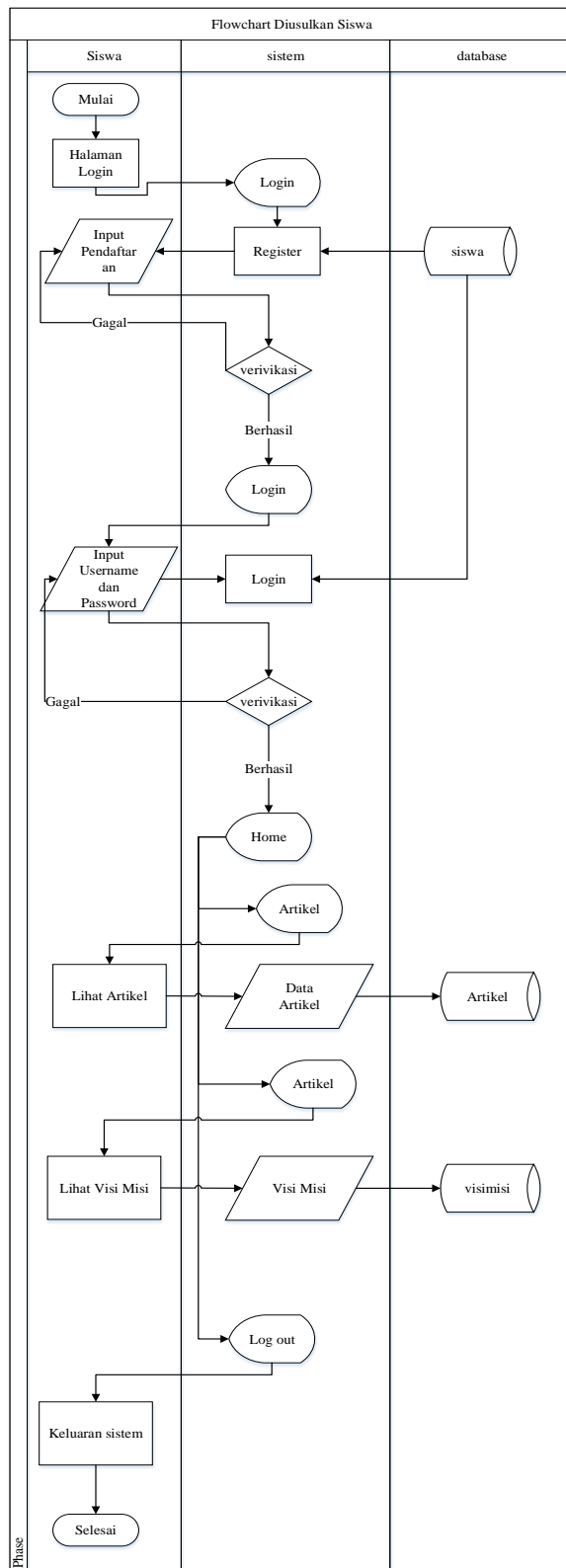


Gambar 3.3 Flowchart Yang Diusulkan

3.1.4 Prosedur yang diusulkan Siswa

Adapun prosedur yang diusulkan untuk siswa pada SMK PGRI 2 Palembang dapat dilihat pada gambar *Flowchart*, Adapun Penjelasan dari *flowchart* yang diusulkan untuk Admin yang telah Digambar sebagai berikut :

1. Mulai.
2. Siswa melakukan login dengan menginputkan *username* dan *password* jika berhasil akan masuk kehalaman *home*, jika gagal akan melakukan *inputan login* kembali.
3. Siswa ke menu artikel untuk melihat informasi mengenai ekstrakurikuler yang ada di SMK PGRI 2 Palembang.
4. Setelah siswa mengetahui minat dan bakat yang diinginkan siswa melakukan pendaftaran ekstrakurikuler agar dapat mengikuti kegiatan.
5. Jika siswa-siswi telah mendaftar ekstrakurikuler, siswa siswi logout dari sistem.
6. Selesai.



Gambar 3.4 Flowchart Yang Diusulkan

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Setelah melakukan pengamatan penulis menemukan beberapa masalah dalam Pendaftaran Ekstrakurikuler Pada SMK PGRI 2 Palembang. Selama ini pendaftaran masih menggunakan form angket yang dibagikan oleh ketua eskul kepada siswa-siswi hal itu akan membutuhkan waktu khususnya untuk ketua eskul yang harus mencetak form angket terlebih dahulu dan baru membagikan ke kelas siswa-siswi agar dapat diisi setelah diisi form dikembalikan lagi kepada ketua untuk di proses pendaftaran ekstrakurikuler yang ada di sekolah.

3.2.2 Pembahasan

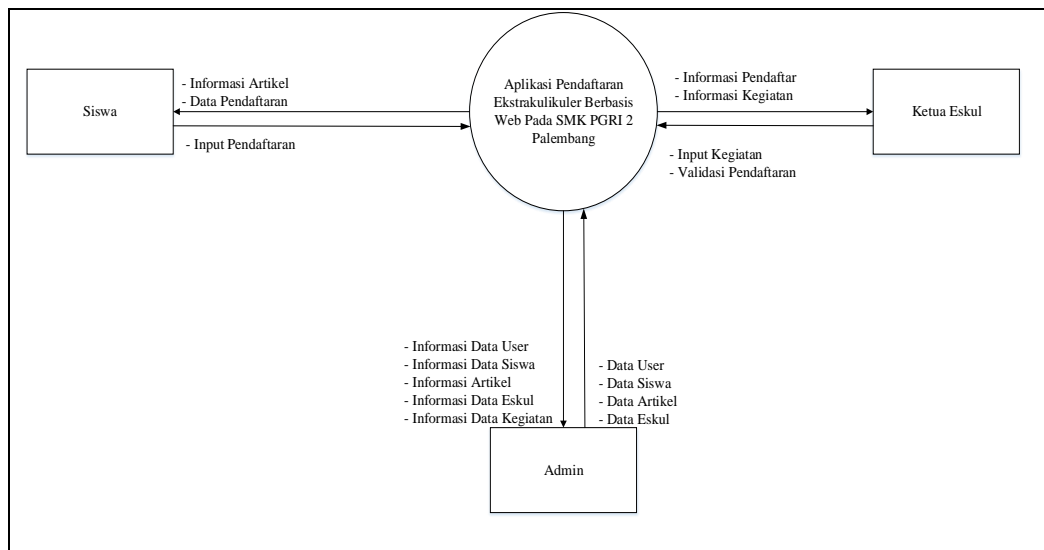
Dari hasil pengamatan saat melakukan praktik kerja lapangan pada SMK PGRI 2 Palembang belum adanya sistem pendaftaran untuk mengelola ekstrakurikuler yang ada di sekolah sistem ini akan membantu dalam proses pendaftaran ekstrakurikuler dan untuk mengetahui kegiatan ekstarkurikuler melalui artikel.

a. Diagram Alir Data

Diagram alir data (*Data Flow Diagram*) adalah diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan alir data. Berdasarkan Analisis penulis memberikan gambaran alir data terhadap sistem yang akan direncanakan sebagai berikut :

b. Diagram Konteks

Diagram konteks (*Context Diagram*) adalah diagram terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke dalam sistem atau output dari sistem yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (Digambarkan dengan garis putus- putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses, tidak boleh ada store dalam diagram konteks.



Gambar 3.5 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar diagram konteks diatas dapat dijelaskan yaitu pendaftaran ekstrakurikuler pada SMK PGRI 2 Palembang memiliki 3 terminator yaitu admin (pembina), ketua ekstrakurikuler dan siswa.

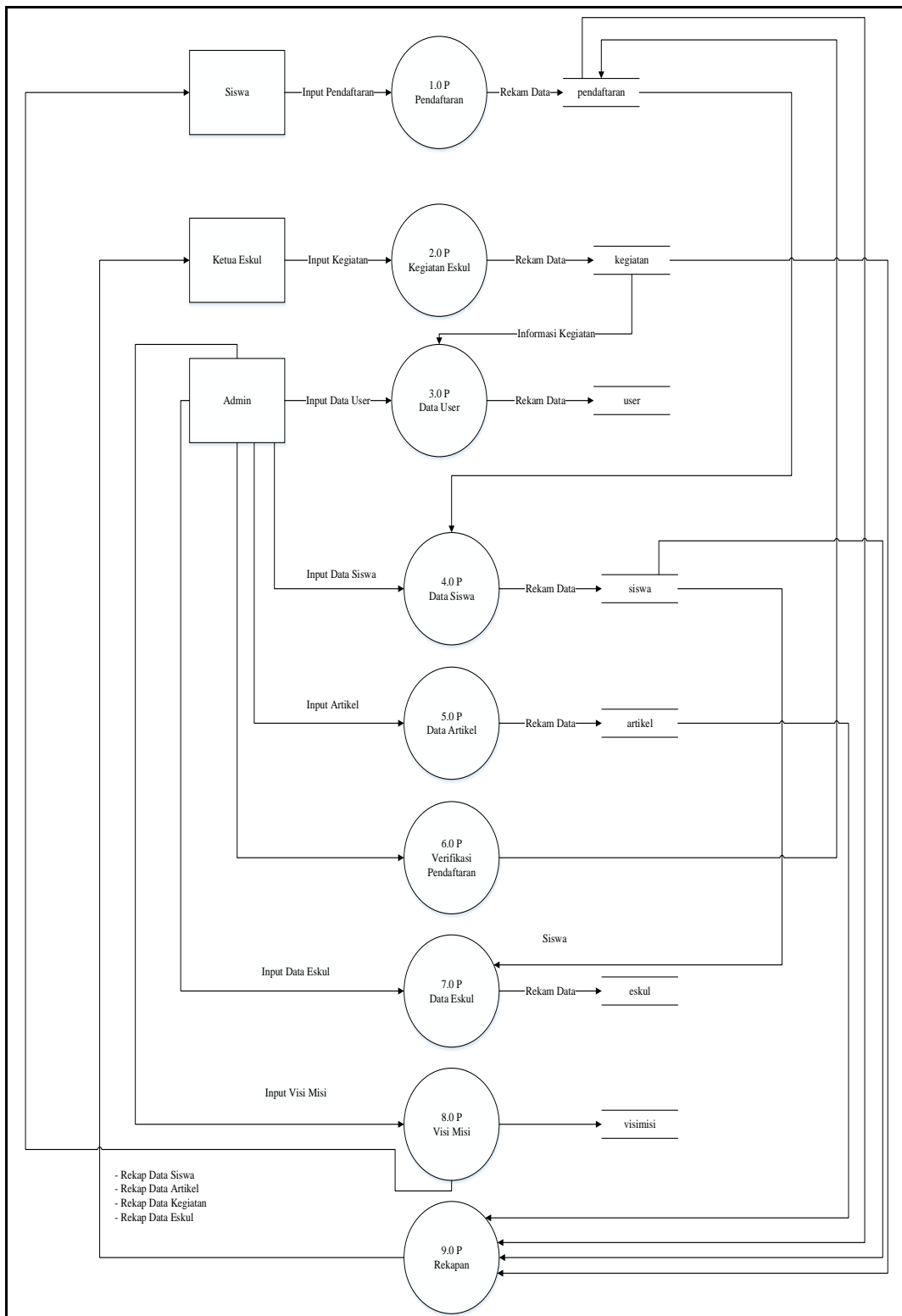
1. Siswa mendapatkan informasi artikel mengenai esktrakulikuler, melakukan pendaftaran ekstrakulikuler, dan mendapatkan data siswa.
2. Ketua eskul mendapatkan informasi data pendaftaran dari siswa, melakukan verivikasi pendafrtan diterima atau tidak, dan ketua eskul menambahkan kegitan serta menerima data kegiatan.
3. Admin menambahkan data user, data siswa, data artikel, data eskul dan admin menerima semua informasi kegiatan ekstrakulikuler.

c. Diagram Nol

Data flow diagram level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama keseluruhan system, diagram ini dapat dilihat pada gambar berikut.

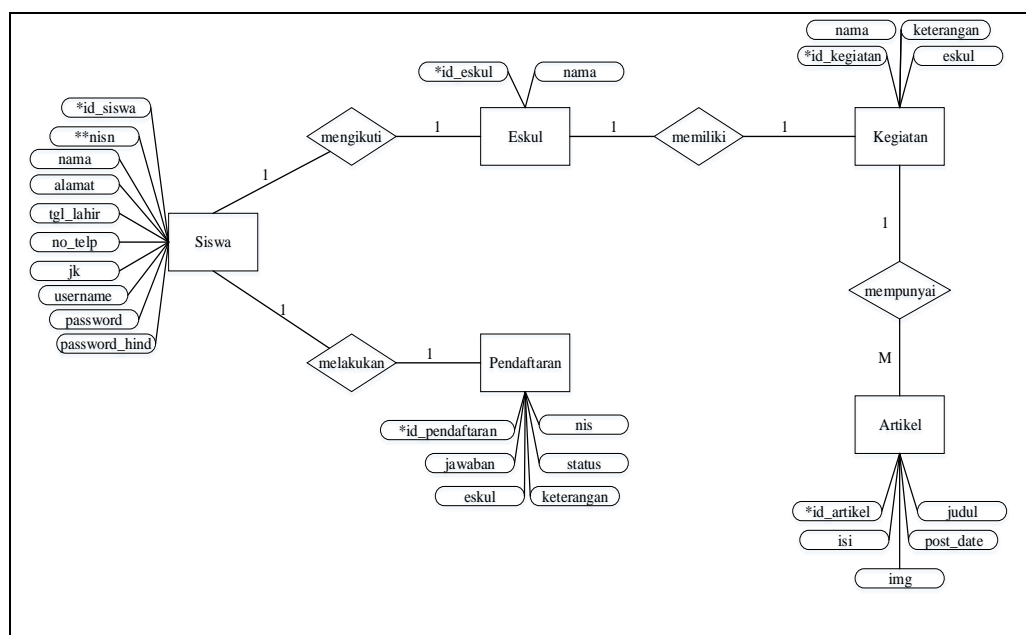
Berdasarkan gambar diagram level nol dapat dijelaskan yaitu:

1. Proses 1.0 P, siswa melakukan pendaftaran.
2. Proses 2.0 P, ketua eskul melakukan kelola kegiatan eskul.
3. Proses 4.0 P, admin melakukan kelola data user.
4. Proses 5.0 P, admin melakukan kelola data siswa.
5. Proses 6.0 P, admin melakukan kelola verifikasi pendaftaran.
7. Proses 7.0 P, admin melakukan kelola data eskul.
8. Proses 8.0 P, admin melakukan kelola visi dan misi.
9. Proses 9.0 P, admin merekap laporan.



Gambar 3.6 Data Flow Diagram Level Nol

d. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram

e. Desain Struktur Tabel

1. Tabel Siswa

Tabel siswa digunakan untuk menampung data anggota pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler. Berikut tabel data siswa dapat dilihat pada tabel 3.1

Nama Tabel : *siswa*

Primary Key : *id*

Foreign Key : *nis*

Tabel 3.1 Tabel Siswa

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1.	Id	int	10	Primary key
2.	Nama	varchar	50	
3.	Nis	varchar	10	Foreign key
4.	Alamat	text		
5.	Tgl_lahir	date		
6.	No_tlp	varchar	15	
7.	Jk	enum	“laki-laki”,wanita”	
8.	username	varchar	10	
9.	password	Varchar	8	
10.	Password_hint	varchar	8	

2. Tabel pendaftaran

Tabel pendaftaran digunakan untuk menampung data pendaftar calon anggota pada aplikasi pendaftar ekstrakurikuler. Berikut tabel data siswa dapat dilihat pada tabel 3.2

Nama Tabel : *pendaftaran*

Primary Key : id

Foreign Key : -

Tabel 3.2 Tabel Pendaftaran

No	Nama field	Type	Width	Keterangan
1.	Id	Int	10	Primary key
2.	Nis	Varchar	10	
3.	Eskul	Vachar	200	
4.	Keterangan	Text		
5.	Status	Enum	“waiting”, ”ditolak”, ”diterima”	
6.	Jawaban	Text		

3. Tabel User

Tabel user digunakan untuk menampung data login admin, ketua dan siswa pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler. Berikut tabel data siswa dapat dilihat pada tabel 3.3

Nama Tabel : *user*

Primary Key : id

Foreign Key :

Tabel 3.3 Tabel User

No	Nama field	Type	Width	Keterangan
1.	Id	Int	10	Primary key
2.	Nama	Varchar	50	
3.	Userename	Varchar	10	
4.	Password	Varchar	8	
5.	Akses	Enum	"admin", "staff", "pembina", "ketua eskul"	
6.	Password_hint	Varchar		
7.	Eskul	Varchar		

4. Tabel Kegiatan

Tabel kegiatan digunakan untuk menampung data kegiatan ekstrakurikuler pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler. Berikut tabel data siswa dapat dilihat pada tabel 3.4

Nama Tabel : *kegiatan*

Primary Key : id

Foreign Key : -

Tabel 3.4 Tabel Kegiatan

No.	Nama field	Type	width	Keterangan
1.	Id	Int	10	Primary key
2.	Nama	Vachar	25	
3.	Keterangan	Text		
4.	Eskul	Varchar	25	

5. Tabel Eskul

Tabel eskul digunakan untuk menampung data eskul pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler. Berikut tabel data siswa dapat dilihat pada tabel 3.5

Nama Tabel : *eskul*

Primary Key : id

Foreign Key : nama

Tabel 3.5 Tabel Eskul

No.	Nama field	Type	Width	Keterangan
1.	Id	Int	10	Primary key
2.	Nis	int	10	Foreign key
2.	Nama	Varcher	150	

6. Tabel Artikel

Tabel artikel digunakan untuk menampung data artikel pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler. Berikut tabel data siswa dapat dilihat pada tabel 3.6

Nama Tabel : *artikel*

Primary Key : id

Foreign Key : -

Tabel 3.6 Tabel Artikel

No.	Nama field	Type	Width	Keterangan
1.	Id	Int	10	Primary key
2.	Judul	varchar	200	
3.	Isi	Longtext		
4.	Post_date	Varcher	50	
5.	Img	varchar	100	

f. Desain Interface

1. Desain Tampilan Halaman Login

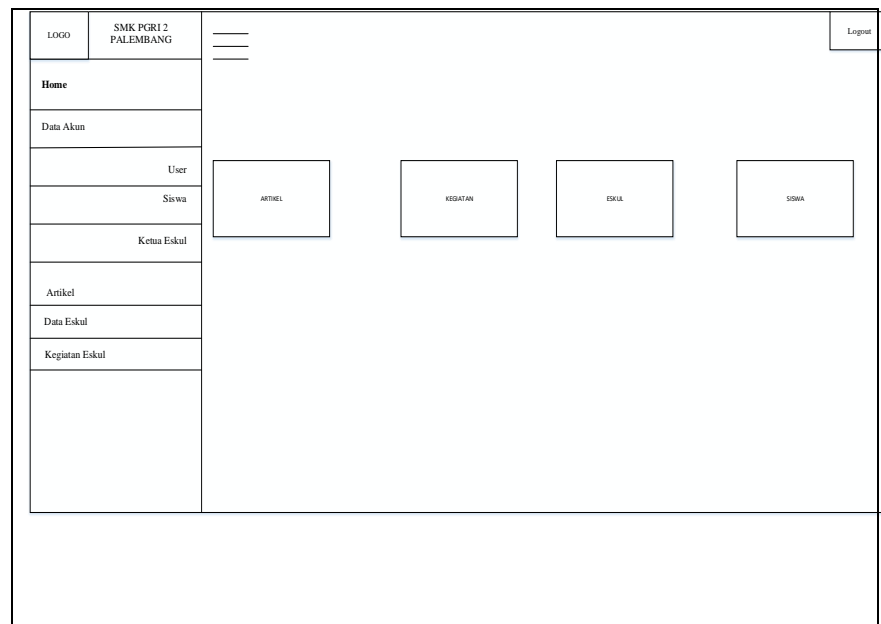
Desain tampilan halaman login pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.8

The image shows a wireframe of a login page. At the top, there is a header box containing the text "SMK PGRI 2 PLG". Below the header, the main content area contains the text "Sign in to start your session". Underneath this text are two input fields: the first is labeled "USERNAME" and the second is labeled "Password". At the bottom of the main content area, there are two buttons: "Sign In" on the left and "Daftar" on the right.

Gambar 3.8 Desain Halaman Login

2. Desain Tampilan Halaman Dashboard Admin

Desain tampilan halaman dashboard admin pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.9



Gambar 3.9 Desain Halaman Dashboard Admin

3. Desain Tampilan Halaman Data User

Desain halaman data user pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.10

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG						Logout
Home							TAMBAH USER
Data Akun							
User	No	Nama	Username	Level	Aksi	Aksi	
Siswa	XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	Edit	Delete	
Ketua Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	Edit	Delete	
Artikel	XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	Edit	Delete	
Data Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	Edit	Delete	
Kegiatan Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	Edit	Delete	

Gambar 3.10 Desain Tampilan Data User

4. Desain Tampilan Halaman Data Siswa

Desain tampilan halaman data siswa pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.11

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG										Logout
Home											TAMBAH SISWA
Data Akun											
User	No	Nama	Nis	Alamat	Tgl Lahir	No Hp	Jenis Kelamin	Username	Password	Aksi	
Siswa	XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX XXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Edit Delete	
Ketua Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX XXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Edit Delete	
Artikel	XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX XXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Edit Delete	
Data Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX XXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Edit Delete	
Kegiatan Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX XXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXX	XXXX	Edit Delete	

Gambar 3.11 Desain Halaman Data Siswa

5. Desain Tampilan Halaman Data Ketua

Desain tampilan halaman data ketua pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.12

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG						Logout
Home							TAMBAH USER
Data Akun		No	Nama	Username	Eskul	Aksi	Aksi
User		XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	Edit	Delete
Siswa		XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	Edit	Delete
Ketua Eskul		XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	Edit	Delete
Artikel		XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	Edit	Delete
Data Eskul							
Kegiatan Eskul							

Gambar 3.12 Desain Halaman Data Ketua

6. Desain Tampilan Halaman Artikel

Desain tampilan halaman artikel pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.13

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG						Logout
Home							TAMBAH ARTIKEL
Data Akun		No	Judul Artikel	Isi	Gambar	Tanggal	Aksi
User		XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XX XX XXX	Edit Delete
Siswa		XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XX XX XXX	Edit Delete
Ketua Eskul		XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XX XX XXX	Edit Delete
Artikel		XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XX XX XXX	Edit Delete
Data Eskul							
Kegiatan Eskul							

Gambar 3.13 Desain Halaman Artikel

7. Desain Tampilan Halaman Data Eskul

Desain halaman data eskul pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.14

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG				Logout
Home					TAMBAH DATA
Data Akun					
User	No	Jenis Eskul	Aksi	Aksi	
Siswa					
Kemas Eskul	XX	XXXXXXXX	Delete	Edit	
Artikel					
Data Eskul	XX	XXXXXXXX	Delete	Edit	
Kegiatan Eskul					
	XX	XXXXXXXX	Delete	Edit	
	XX	XXXXXXXX	Delete	Edit	

Gambar 3.14 Desain Halaman Data Eskul

8. Desain Tampilan Halaman Kegiatan

Desain tampilan halaman kegiatan pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.15

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG				Logout
Home					
Data Akun					
User	No	Nama	Kegiatan	Eskul	
Siswa					
Ketua Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXX	
Artikel	XX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXX	
Data Eskul					
Kegiatan Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXX	
	XX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXX	

Gambar 3.15 Desain Halaman Kegiatan

9. Desain Tampilan Halaman Pendaftaran Eskul

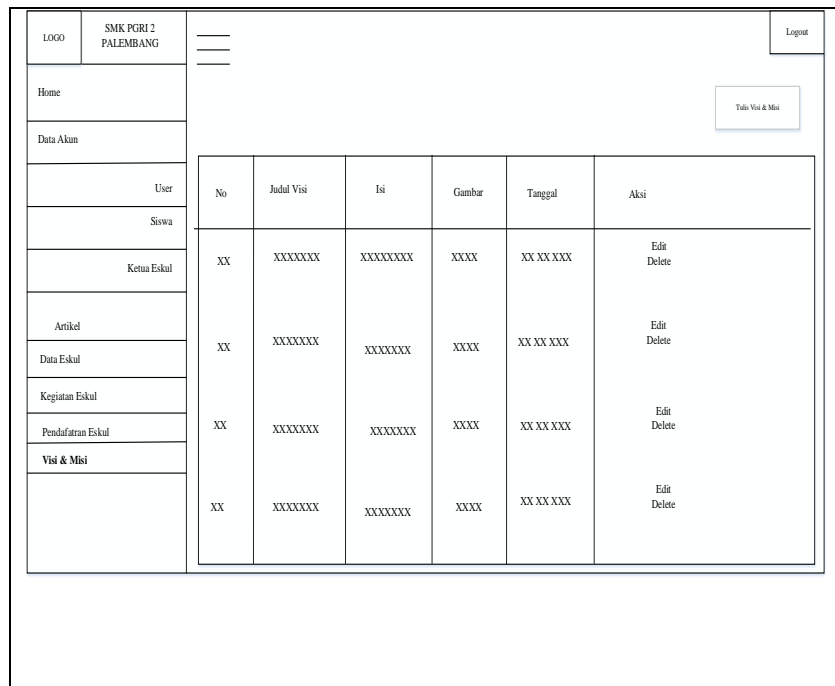
Desain halaman pendaftaran eskul pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.16

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG						Logout
Home							
Data Akun							
User	No	Nama	Tanggal Pendaftaran	Eskul	Status	Aksi	Aksi
Siswa							
Ketua Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Diterima	Ditolak
Artikel	XX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Diterima	Ditolak
Data Eskul							
Kegiatan Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Diterima	Ditolak
Pendaftaran Eskul	XX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Diterima	Ditolak
Visi & Misi	XX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	Diterima	Ditolak

Gambar 3.16 Desain Halaman Pendaftaran Eskul

10. Desain Tampilan Halaman Visi & Misi

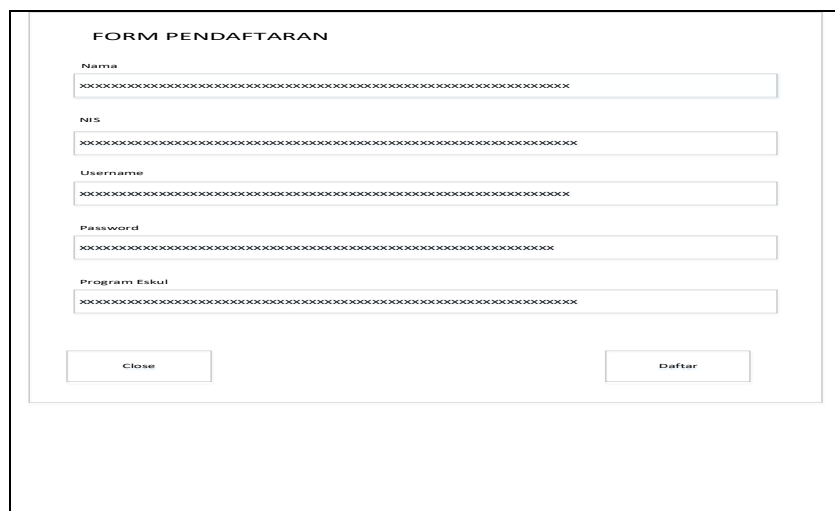
Desain halaman visi & misi pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.17



Gambar 3.17 Desain Halaman Visi & Misi

11. Desain Tampilan Halaman Register Siswa

Desain halaman registrasi siswa pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.18



Gambar 3.18 Desain Halaman Registrasi Siswa

12. Desain Tampilan Halaman Dashboard Siswa

Gambar 3.20 Desain Halaman Artikel Siswa

11. Desain Tampilan Halaman Form

Desain halaman form pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.21

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG	Logout
Nama User		
Home		
Artikel		
Daftar Eskul		
	Nama	
	Nis	
	Alasan	
	Pilih Eskul	
	SUBMIT	

Gambar 3.21 Desain Halaman Form

12. Desain Tampilan Halaman Dashboard Ketua

Desain halaman dashboard ketua pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.22

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG	Logout
Nama User		
Home		
Form Kegiatan		
Data Kegiatan		
pendaftaran		

Gambar 3.22 Desain Halaman Dashboard Ketua

13. Desain Tampilan Halaman Form Kegiatan

Desain halaman form kegiatan pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.23

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG	Logout
Nama User		
Home		
Form Kegiatan		
Data Kegiatan		
pendaftaran		

Gambar 3.23 Desain Halaman Form Kegiatan

14. Desain Tampilan Halaman Data Kegiatan

Desain tampilan halaman data kegiatan pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.24

LOGO		SMK PGRI 2 PALEMBANG				Logout	
Nama User							
Home							
Form Kegiatan							
Data Kegiatan							
pendaftaran							
No	Nama	Kegiatan	Aksi	Aksi			
XX	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Edit	Hapus			
XX	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Edit	Hapus			
XX	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Edit	Hapus			

Gambar 3.24 Desain Halaman Data Kegiatan

15. Desain Tampilan Halaman Pendaftaran

Desain tampilan halaman pendaftaran pada aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.25

LOGO	SMK PGRI 2 PALEMBANG										Logout
Nama User											
Home											
Form Kegiatan											
Data Kegiatan											
Pendaftaran											
No	Nama	Tanggal lahir	Alamat	No Hp	Jenis Kelamin	keterangan	status	Aksi	Aksi		
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX XXX	XXXXXX	xxxxx	xxxxx	Edit	Delete		
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX XXX	XXXXXX	xxxxx	xxxxx	Edit	Delete		
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX XXX	XXXXXX	xxxxx	xxxxx	Edit	Delete		
XX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX XXX	XXXXXX	xxxxx	xxxxx	Edit	Delete		

Gambar 3.25 Desain Halaman Pendaftaran

g. Hasil Desain Interface

1. Tampilan Login

Desain form login digunakan untuk masuk dashboard. Desain form login dapat dilihat pada gambar 3.26 sebagai berikut.

SMK PGRI 2 PLG

Sign in to start your session

admin

.....

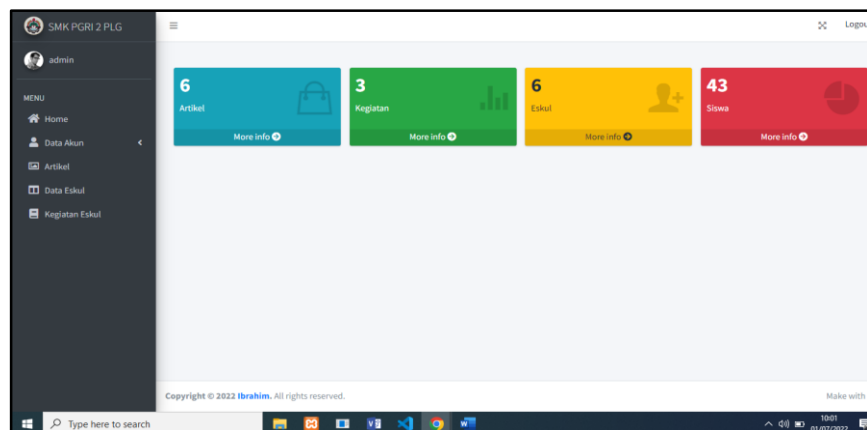
Sign In

[Login sebagai siswa ?](#)

Gambar 3.26 Tampilan Halaman Login

2. Tampilan Dashboard Admin

Dashboard atau tampilan awal admin setelah login menampilkan banyak menu yang dapat diakses untuk mengelola data akun, artikel, data eskul, dan kegiatan eskul. Berikut adalah tampilan beranda admin yang dapat dilihat pada gambar 3.27 sebagai berikut.



Gambar 3.27 Tampilan Halaman Dashboard Admin

3. Tampilan Data User

Halaman data user merupakan halaman yang menampilkan semua data yang akan mengakses aplikasi. Berikut adalah tampilan data user dapat dilihat pada gambar 3.28 sebagai berikut.

No	nama	Username	Level	Aksi	Aksi
1	Alif	admin	admin	Edit	Delete
2	Herman	admin12	admin	Edit	Delete

Gambar 3.28 Tampilan Halaman Data User

4. Tampilan Data Siswa

Berikut adalah tampilan data siswa yang dapat dilihat pada gambar 3.29 sebagai berikut.

No	Nama	NIS	Alamat	Tanggal Lahir	No Telepon	Jenis Kelamin	Username	Password	Aksi	Aksi
1	ridho	0058811680	jalan bungaran 4 lorong swadaya 1 rt15 rw03	1996-06-21	081271304608	laki-laki	ridho	ridho123	Edit	Delete
2	Nadia	021150031	Jalan karangan bunga nomor 15 rt.15 rw.01	1999-02-10	081271304665	wanita	nadia	nadia123	Edit	Delete
3	fajar	021180012	jambi	1999-06-12	0852734352	laki-laki	fajar	fajar123	Edit	Delete
4	roni	021180015	palembang	1999-03-12	085243231121	laki-laki	roni	123456	Edit	Delete
5	DEDI	0047324042	Jl.sapta marga	2001-02-12	082316703211	laki-laki	DEDI	DEDI123	Edit	Delete

Gambar 3.29 Tampilan Halaman Data Siswa

5. Tampilan Data Ketua

Berikut adalah tampilan data ketua yang dapat dilihat pada gambar 3.30 sebagai berikut.

tampilan data eskul dapat dilihat pada gambar 3.32 sebagai berikut.

No	Jenis Eskul	Aksi	Aksi
1	Futsal	Edit	Delete
2	Basket	Edit	Delete
3	Voli	Edit	Delete
4	Paskibraka	Edit	Delete
5	Hadroh	Edit	Delete
6	Kesenian Tari	Edit	Delete

Gambar 3.32 Tampilan Halaman Data Eskul

8. Tampilan Kegiatan

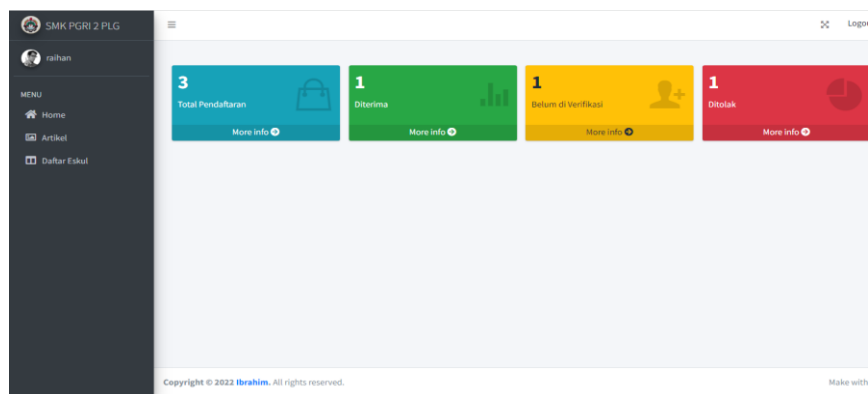
Halaman kegiatan merupakan halaman yang menampilkan semua kegiatan ekstrakurikuler. Berikut adalah tampilan artikel dapat dilihat pada gambar 3.33 sebagai berikut.

No	Nama	Kegiatan	Eskul
1	pengenalan eskul	belajar bersama-sama	Futsal
2	asa	sadad	Futsal
3	kemah	kemah	Voli

Gambar 3.33 Tampilan Kegiatan Eskul

9. Tampilan Dashboard Siswa

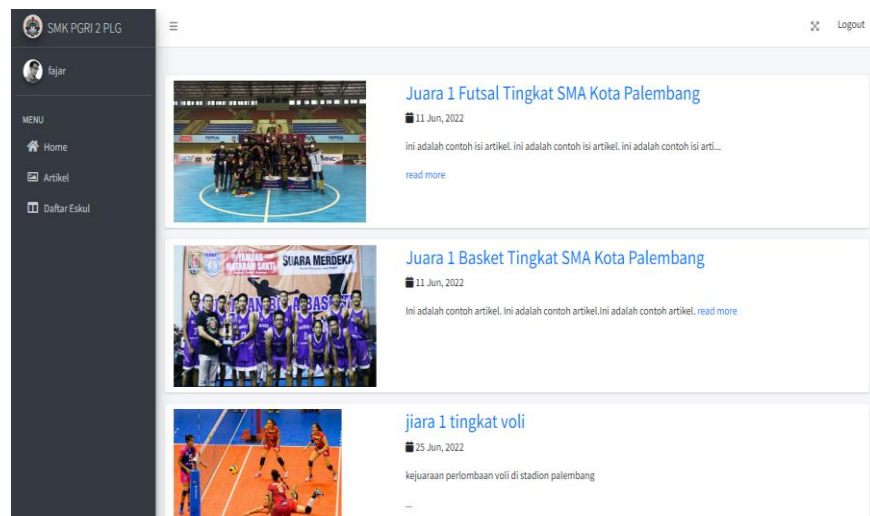
Dashboard atau tampilan awal siswa setelah login menampilkan banyak menu yang dapat diakses untuk mengelola artikel, dan daftar eskul. Berikut adalah tampilan beranda siswa yang dapat dilihat pada gambar 3.34 sebagai berikut.



Gambar 3.34 Tampilan Dashboard Siswa

10. Tampilan Artikel Siswa

Halaman artikel siswa merupakan halaman yang menampilkan semua penjelasan tentang setiap ekstrakurikuler. Berikut adalah tampilan artikel siswa dapat dilihat pada gambar 3.35 sebagai berikut.



Gambar 3.35 Tampilan Artikel Siswa

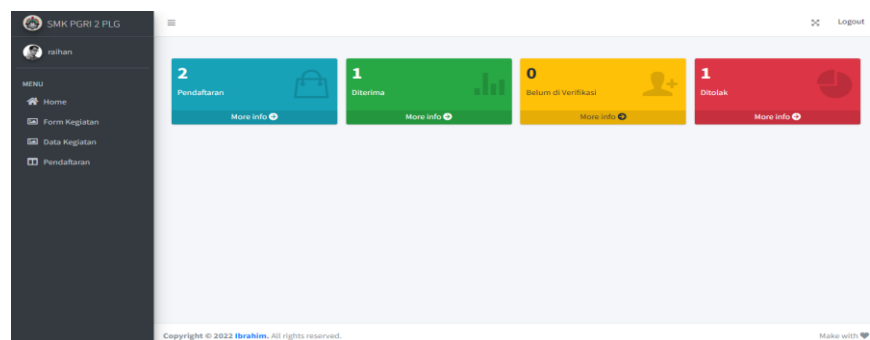
11. Tampilan Daftar Eskul

Halaman daftar eskul merupakan halaman yang menampilkan form pendaftaran ekstrakurikuler. Berikut adalah tampilan daftar eskul dapat dilihat pada gambar 3.36 sebagai berikut.

Gambar 3.36 Tampilan Daftar Eskul

12. Tampilan Dashboard Ketua Eskul

Dashboard atau tampilan awal ketua eskul setelah login menampilkan banyak menu yang dapat diakses untuk mengelola form kegiatan, data kegiatan, dan pendaftaran. Berikut adalah tampilan beranda ketua eskul yang dapat dilihat pada gambar 3.37 sebagai berikut.



Gambar 3.38 Tampilan Dashboard Ketua Eskul

13. Tampilan Form Kegiatan

Berikut adalah tampilan form kegiatan yang dapat dilihat pada gambar 3.39 sebagai berikut.

Gambar 3.40 Tampilan Form Kegiatan

14. Tampilan Data Kegiatan

Berikut adalah tampilan data kegiatan yang dapat dilihat pada gambar 3.41 sebagai berikut.

No	Nama	Kegiatan	Aksi	Aksi
1	kemah	kemah	Edit	Delete

Gambar 3.41 Tampilan Data Kegiatan

15. Tampilan Pendaftaran

Berikut adalah tampilan pendaftaran yang dapat dilihat pada gambar 3.42 sebagai berikut.

SMK PGRI 2 PLG

dela

MENU

- Home
- Form Kegiatan
- Data Kegiatan
- Pendaftaran

Data Pendaftaran

Copy Excel CSV PDF Print Search:

No	Nama	Tanggal Lahir	Alamat	No Telepon	Jenis Kelamin	Keterangan	Status	Aksi	Aksi
1	Nadia 021150031	1999-02-10	Jalan karangan bunga nomor 15 rt.15 rw.01	081271304665	wanita	saya suka voli	waiting	Edit	Delete
2	roni 021180015	1999-03-12	palembang	085243231121	laki-laki	berbakar main voli	Diterima	Edit	Delete

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Copyright © 2022 Ibrahim. All rights reserved. Make with ♥

Gambar 3.43 Tampilan Pendaftaran

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan sistem pada laporan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan di SMK PGRI 2 Palembang, maka telah dibangun sebuah aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan pengguna aplikasi dalam melakukan pengelolaan ekstrakurikuler dan pendaftaran ekstrakurikuler, serta untuk meminimalisir kesalahan manusia, Dengan adanya aplikasi pendaftaran ini juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam kegiatan pengelolaan pendaftaran ekstrakurikuler pada SMK PGRI 2 Palembang.

4.2 Saran

Adapun saran penulis terhadap sistem yang dibuat yaitu diharapkan pengembangan terhadap aplikasi pendaftaran ekstrakurikuler ini dapat lebih diperluas tidak hanya terbatas pada kegiatan pengolahan pendaftaran ekstrakurikuler saja dan juga selalu melakukan pemeliharaan atau *maintenance* agar aplikasi dapat digunakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2018. *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula: Cara Cepat dan Efektif Menjadi Web Programmer*. Elex Media komputindo.
- Andra Tersiana. 2018. *Metode Penelitian*. Penerbit Yogyakarta. Yogyakarta.
- Hidayatullah, Priyanto, Kawistara. Jauhari K. 2021. "*Pemograman Web*", Bandung: Informatika.
- KBBI *versi offline dengan mengacu pada data KBBI daring edisi III*.
- Mulyani, Ak., CA., Prof. Dr. Sri. 2017. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung.
- Rosa, A.S., & Shalahuddin, M. 2018. *Modula Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Modula*, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Yogyakarta. Alfabeta, Bandung.
- Wibawanto, W., 2017. *Desain dan - Pemrograman Multimedia - Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.