

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* PALEMBANG**

***GOLF CLUB* BERBASIS *WEB***



**Diajukan oleh:**

**MUHAMAD FATURRAHMAN**

**011200015**

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

**PALEMBANG**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* PALEMBANG**

***GOLF CLUB* BERBASIS *WEB***



**Diajukan oleh:**

**MUHAMAD FATURRAHMAN**

**011200015**

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

**PALEMBANG**

**2023**

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

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : MUHAMAD FATURRAHMAN  
**NOMOR POKOK** : 011200015  
**PROGRAM STUDI** : INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : PERANCANGAN *COMPANY PROFILE*  
*PALEMBANG GOLF CLUB* BERBASIS  
*WEB*

**Tanggal : 04 Desember 2023**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Rektor**

**Rendy A. A. Pratama, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN : 0223059302**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

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

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : MUHAMAD FATURRAHMAN  
**NOMOR POKOK** : 011200015  
**PROGRAM STUDI** : INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : PERANCANGAN *COMPANY PROFILE*  
*PALEMBANG GOLF CLUB* BERBASIS  
*WEB*

**Tanggal : 19 Desember 2023**  
**Penguji**

**Mengetahui,**  
**Rektor**

**Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom**  
**NIDN : 0224059102**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO :**

SATU-SATUNYA ALASAN UNTUK WAKTU ADALAH  
AGAR SEMUANYA TIDAK TERJADI SEKALIGUS

### **Kupersembahkan Kepada:**

- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudaraku tersayang
- Para pendidik yang kuhormati
- Teman - teman terbaik

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur panjatkan kepada kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan karunian, sehingga penulis bisa melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) sampai menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya. Laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan penulis berjudul **“PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* PALEMBANG *GOLF CLUB* BERBASIS *WEB*”** dengan maksud pertanggung jawaban penulis terhadap pelaksanaan kerja praktik yang berlangsung sebelumnya.

Dalam proses pembuatan dan pelaksanaan laporan ini, penulis menyadari bahwa terlaksananya kegiatan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari sebagian pihak kepada penulis.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua Orang Tua, keluarga, dan sahabat terdekat, yang telah memberikan dukungan moral, semangat, serta doa-doa tulus agar penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech,
3. Bapak Rendy Almaheri Adhi Pratama, S.Kom., M.Kom sebagai Dosen Pembimbing yang senantiasa dengan senang hati memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan.
4. Ketua Program Studi Informatika Bapak Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom. beserta jajarannya yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan Praktik Kerja Lapangan.
5. Ketua Umum Palembang Golf Club Bapak Ir. H. Syahrial Oesman, M. M yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Praktik Kerja Lapangan di tempat beliau pimpin.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa penulis laporan Praktik Kerja Lapangan masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik untuk membangun dan menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 11 Desember 2023

Muhamad Faturrahman

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup PKL .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.3.1 Tujuan .....	3
1.3.2 Manfaat .....	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL .....	4
1.4.1 Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	4
1.4.2 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data .....	5
1.5.1 Wawancara .....	5
1.5.2 Observasi .....	6
1.5.3 Studi Pustaka .....	6

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1	Landasan Teori .....	7
2.1.1	<i>Website</i> .....	7
2.1.2	<i>Database</i> .....	7
2.1.3	<i>MySQL</i> .....	8
2.1.4	<i>Laravel</i> .....	8
2.1.5	Alat Perancang .....	8
2.1.6	UML (Unified Modeling Language) .....	8
2.2	Gambaran Umum Perusahaan .....	15
2.2.1	Sejarah Awal Perusahaan .....	15
2.2.2	Struktur Organisasi .....	16
2.2.3	Uraian Kegiatan .....	16

## **BAB III PEMBAHASAN**

3.1	Uraian Kegiatan PKL .....	17
3.1.1.	<i>Use Case Diagram Company Profile</i> .....	17
3.2	Evaluasi dan Pembahasan .....	19
3.2.1	Evaluasi .....	19
3.2.2	Pembahasan .....	19

## **BAB IV PENUTUP**

4.1	Kesimpulan .....	35
4.2	Saran .....	35

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xv</b>
----------------------------	-----------

<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>xvii</b>
------------------------------	-------------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Palembang <i>Golf Club</i> .....	16
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram Company Profile</i> Yang Diusulkan .....	18
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram Login</i> .....	20
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Berita .....	21
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Galeri .....	22
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	22
Gambar 3.7 <i>Class Diagram</i> .....	23
Gambar 3.8 Desain Halaman <i>Login Admin</i> .....	26
Gambar 3.9 Desain Halaman Beranda .....	26
Gambar 3.10 Desain Halaman Galeri .....	26
Gambar 3.11 Desain Halaman Tambah Galeri .....	27
Gambar 3.12 Desain Halaman Edit Galeri .....	27
Gambar 3.13 Desain Halaman Berita .....	28
Gambar 3.14 Desain Halaman Tambah Berita .....	28
Gambar 3.15 Desain Halaman Edit berita. ....	29
Gambar 3.16 Halaman <i>Login Admin</i> . ....	29
Gambar 3.17 Halaman Beranda. ....	30
Gambar 3.18 Halaman Galeri. ....	31
Gambar 3.19 Halaman Tambah Galeri. ....	31
Gambar 3.20 Halaman Edit Galeri. ....	32
Gambar 3.21 Halaman Berita. ....	33
Gambar 3.22 Halaman Tambah Berita. ....	33
Gambar 3.23 Halaman Edit Berita. ....	34

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Activity Diagram</i> .....	10
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	12
Tabel 2.3 Simbol-Simbol Class Diagram .....	13
Tabel 3.1 Tabel User .....	24
Tabel 3.2 Tabel Berita .....	24
Tabel 3.3 Tabel Galeri .....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

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

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Palembang *Golf Club* merupakan salah satu lapangan *golf* tertua di Pulau Sumatera dan kedua tertua di Indonesia. Dibangun pada zaman kolonial kemudian untuk umum pada tahun 1926, Palembang *Golf Club* saat itu masih dikelola oleh perusahaan minyak Stanvac Oil. Palembang *Golf Club* terletak di Jln. A.K.B.P Check Agus No. 23 Kenten, Palembang, Sumatera Selatan. Perkembangan teknologi komunikasi, yang semakin pesat dan tak terhindarkan, memberikan dampak besar terhadap cara orang berinteraksi dan mendapatkan informasi. Menurut Aminullah M & Ali M (2020), Perkembangan teknologi komunikasi merupakan suatu perkembangan global yang tidak bisa dibendunggi atau diantisipasi. Pada kantor Palembang *Golf Club* dalam sistem informasi mulai dari penyampaian informasi tentang *golf*, informasi Event, informasi kegiatan pada Palembang *Golf Club* masih belum optimal, dengan cara penyebaran informasi lewat grup wa, maupun lewat instagram yang di lakukan oleh admin. Hal Ini telah mengakibatkan keterbatasan aksesibilitas dan jangkauan dalam mengembangkan popularitas olahraga *golf* di daerah Palembang.

Dengan kurangnya informasi yang memadai tentang Palembang *Golf Club*, dan minimnya kehadiran *online* yang dapat digunakan untuk berbagi informasi tentang *golf*. Oleh karena itu, perancangan *Company Profile Palembang Golf Club* berbasis web dengan menggunakan *Laravel/Framework 10* dan pemodelan sistem menggunakan UML menjadi solusi yang diperlukan untuk memudahkan penyebaran informasi dan memberikan akses yang lebih luas bagi masyarakat.

Berdasarkan dengan permasalahan yang ada, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “**Perancangan *Company Profile Palembang Golf Club* Berbasis *Web***” yang bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas informasi pada *golf*. Dengan demikian, tujuan dari inisiatif ini adalah menciptakan situs web informasi yang dapat memberikan manfaat kepada masyarakat dan *golf club* itu sendiri, meningkatkan minat dan partisipasi dalam olahraga *golf*, serta mendukung pertumbuhan *golf* yang berkelanjutan.

## 1.2 Ruang Lingkup PKL

Agar permasalahan tidak terlalu meluas dan dapat dijalankan dengan baik, maka penulis membatasi permasalahan yang ada di Palembang *Golf Club*, Meliputi cara sebagai berikut :

1. Pada Perancangan *Company Profile Palembang Golf Club* Berbasis *Web* ini dapat digunakan oleh superadmin, *admin* dan pengelola.

2. Superadmin dapat menggunakan aplikasi untuk mengelola user admin.
3. Admin dapat menggunakan aplikasi untuk menambah data galeri dan data berita.
4. Data yang diolah berupa data informasi-informasi tentang *Golf* seperti: sejarah dan visi misi, lokasi, daftar tarif bermain, berita terkini, galeri, serta informasi kontak pada *golf*.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan Aplikasi ini adalah menggunakan *framework Laravel 10*, Pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dan *Database MySQL*

### **1.3 Tujuan dan Manfaat**

#### **1.3.1 Tujuan**

- a. Melatih mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja
- b. Mengetahui ruang lingkup Palembang *Golf Club*
- c. Perancangan *Company Profile* Palembang *Golf Club* Berbasis *Web* menggunakan *laravel/framework 10* dengan metode UML (*Unfield Modelling Language*).

#### **1.3.2 Manfaat**

##### **1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

Manfaat dari pelaksanaan dan pelaporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah.

1. Mahasiswa dapat menambah wawasan, pengalaman dan menambah ilmu yang didapat selama masa perkuliahan.
2. Mengetahui ruang lingkup kerja dan gambaran sistem kerja kantor agar dapat mempersiapkan diri sebelum turun lingkungan kerja.

### **1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL**

Dengan adanya *Company Profile* ini dapat membantu dalam memberikan informasi-informasi terbaru secara efektif yang ada pada Palembang *golf club*.

### **1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik**

Manfaat untuk akademik agar penelitian bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi mahasiswa akademik, serta dijadikan sebagai referensi bagi penulis lainnya dalam pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) khususnya untuk mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

## **1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1 Tempat Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan**

Tempat pelaksanaan praktik kerja lapangan yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan pada Kantor Palembang *Golf Club* Sumatera Selatan di bagian Admin yang berada di Jln. A.K.B.P Check Agus No. 23 Kenten, Palembang, Sumatera Selatan, Kode Pos : 30114.

#### **1.4.2 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan**

Praktik Kerja Lapangan di kantor Palembang *Golf Club* berjalan selama 1 bulan yang dimulai sejak tanggal 1 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023. Praktik Kerja Lapangan dilakukan dari hari Senin sampai dengan hari Sabtu. Untuk waktu praktek kerja lapangan dimulai dari jam 08:00 – 17:00 WIB.

### **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1.5.1 Wawancara**

Menurut Apriani A (2019:162), Merupakan sebuah proses memperoleh keterangan dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai. Wawancara digunakan untuk menangkap informasi lebih lengkap mengenai masalah yang diteliti yang tidak terjangkau melalui kuesioner.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara langsung dengan Yolanda Septisari selaku admin yang menguasai informasi pada *Golf Club*. Data yang didapat dari wawancara yaitu peneliti mendapatkan informasi berupa kendala pada penyebaran informasi yang lebih luas. Sehingga penulis mendapatkan solusi membantu permasalahan tersebut dengan membuat sebuah Perancangan *Company Profile Palembang Golf Club Berbasis Web* untuk

mempromosikan dan memudahkan akses informasi tentang Palembang *Golf Club* kepada masyarakat luas.

### **1.5.2 Observasi**

Menurut Makbul M (2021:14), Observasi merupakan kemampuan manusia menggunakan seluruh panca inderanya dan memperoleh hasil dari fungsi panca indera utama yaitu mata untuk memperoleh data atau informasi.

Pada metode observasi ini penulis melakukan pengamatan secara langsung pada kantor Palembang *Golf Club* dan mengamati serta meninjau langsung bagaimana memberikan informasi tentang *golf club* pada kantor tersebut.

### **1.5.3 Studi Pustaka**

Menurut Wahid (2020), Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen baik tertulis, foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang mendukung dalam proses penulisan.

Pada metode ini, penulis akan melakukan tinjauan Studi Pustaka (*library research*) yaitu dimana penulis mengumpulkan data dengan cara membaca, mempelajari, dan menganalisis jurnal-jurnal, buku, artikel, dan referensi-referensi yang berkaitan dengan masalah yang ditinjau dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL).

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

Untuk mendukung pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan ini, maka perlu diketahui teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini. Adapun teori-teori yang mendukung dalam penyusunan Praktik Kerja Lapangan ini yaitu :

##### **2.1.1 Website**

Menurut Nugraha W & Syarif M (2018 : 96) , Website merupakan media informasi yang dapat di akses oleh siapa pun dalam suatu jaringan baik yang terhubung ke *internet* maupun tidak. Pada dasarnya *website* merupakan suatu kumpulan *hyperlink* yang menuju dari alamat satu ke alamat lainnya dengan bahasa HTML (*HyperText Markup Language*) dan merupakan layanan yang banyak dimanfaatkan di *internet*.

##### **2.1.2 Database**

Menurut Fathansyah dalam buku milik Putri et al (2023:63), Perkembangan digital saat ini membuat perusahaan baik dalam skala nasional maupun internasional memanfaatkan database untuk dapat mendukung sistem aplikasinya. Data merupakan aspek yang

sangat vital bagi sebuah perusahaan. Data adalah representasi informasi yang berasal dari dunia nyata yang mewakili objek dalam bentuk huruf, angka, teks, gambar, simbol, bunyi, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut.

### **2.1.3 MySQL**

Menurut Fitri, (2019) dalam (Sitanggung et al., 2022) menyatakan bahwa, *MySQL* merupakan *database engine* atau server *database* yang mendukung bahasa *database SQL* sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data atau perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*.

### **2.1.4 Laravel**

Menurut (Yudhanto & Prasetyo, 2019) , *laravel* adalah *framework* PHP yang dibangun berdasarkan konsep (*Model View Controller*) yang dibangun untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak MVC adalah metode pengembangan aplikasi dengan memisahkan data dari tampilan dan perintah memproses.

### **2.1.5 Alat Perancang**

### **2.1.6 UML (Unified Modeling Language)**

Menurut Puspita et al. (2021 : 37), UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa spesifikasi standar yang digunakan untuk menggambarkan, menentukan dan membangun perangkat

lunak. Dalam *Unified Modeling Language* (UML), terdapat 3 jenis diagram utama yang di gunakan untuk memodelkan sistem yaitu :

### 1. *Behavior* (perilaku)

Diagram perilaku dalam UML digunakan untuk memodelkan aspek dinamis dari sistem, fokus pada bagaimana objek-objek berperilaku dan berinteraksi seiring waktu. Dalam kategori ini, terdapat beberapa jenis diagram, termasuk: *Diagram Activity*, *Diagram Use Case*, *Diagram Status State Machine*.

### 2. *Interaksi*

Diagram interaksi dalam UML digunakan untuk memodelkan bagaimana objek-objek berkomunikasi satu sama lain. Dalam kategori ini, terdapat beberapa jenis diagram, seperti: *Diagram Sequence*, *Diagram Collaboration* dan *Diagram Timing*.

### 3. *Struktural*

Diagram struktural dalam UML digunakan untuk memodelkan struktur statis dari sistem pada suatu titik waktu. Dalam kategori ini, terdapat beberapa jenis diagram, seperti: *Class Diagram*, *Diagram Objek* dan *Diagram Komponen*.

Dalam pemodelan ini, fokusnya akan tertuju pada aspek *Behavior* dan *Struktural*. Adapun yang akan dibahas terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram* dan *Class Diagram*. *Unified Modelling Language* suatu metode dalam pemodelan secara visual

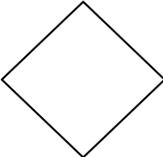
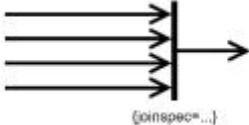
yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Berikut ini contoh *Unified Modelling Language* .

**a. Use Case Diagram**

Menurut Prasetya et al. (2022 :46) *Use case diagram* adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor.

Berikut ini simbol-simbol *use case diagram* dapat dilihat pada tabel 2.1 :

**Tabel 2.1 Activity Diagram**

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Initial	Status awal aktivitas dalam sebuah sistem ditunjukkan dalam diagram aktivitas, dimana setiap aktivitas memiliki status awal yang spesifik.
2		Activity	Biasanya, aktivitas yang dilakukan oleh sistem dimulai dengan kata kerja dalam suatu proses
3		Decision	Percabangan asosiasi adalah saat dua atau lebih aktivitas digabungkan menjadi satu dalam suatu diagram.
4		Join	Penggabungan asosiasi terjadi ketika terdapat lebih dari satu aktivitas yang digabungkan menjadi satu dalam suatu

No	Simbol	Nama	Keterangan
			diagram
5		<i>Final</i>	Diagram aktivitas memiliki satu status akhir yang menunjukkan tindakan terakhir yang dilakukan oleh sistem
6		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

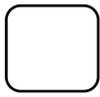
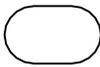
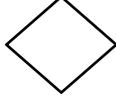
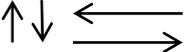
Sumber : Prasetya A, Sintia S, dan Putri U (2022:46)

### b. *Activity Diagram*

Menurut Prasetya et al (2022 :15), Activity diagram merupakan pengembangan dari Use Case yang memiliki alur aktivitas. Activity diagram di gunakan sebagai penjelelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan.

Berikut ini simbol-simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3 :

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2.		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3.		<i>Association</i>	Bagaiman objek dibentuk atau diawali
4.		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5.		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambar suatu keputusan/tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6.		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

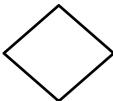
(Sumber : Prasetya et al (2022:15))

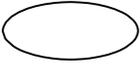
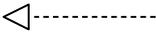
### c. *Class Diagram*

Menurut Noviantoro et al. (2022:94), *Class Diagram* merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan.

Berikut ini simbol-simbol *class diagram* dapat dilihat pada tabel 2.5 yaitu :

**Tabel 2.3 Simbol-Simbol Class Diagram**

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagai pelaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (oncestor)
2.		<i>Navy Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih baik dari dua objek

No	Simbol	Nama	Keterangan
3.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
4.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
6.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri

(Sumber : Agung Noviantoro., 2022 : 94).

## **2.2       Gambaran Umum Perusahaan**

### **2.2.1     Sejarah Awal Perusahaan**

Lapangan Palembang *Golf Club* ini sering disebut juga sebagai Padang *Golf* Kenten karena terletak di Bukit Kenten. Palembang *Golf Club* merupakan salah satu lapangan golf tertua di Pulau Sumatera dan kedua tertua di Indonesia. Dibangun pada zaman kolonial kemudian untuk umum pada tahun 1926, Palembang *Golf Club* saat itu masih dikelola oleh perusahaan minyak Stanvac Oil. Palembang *Golf Club* terletak di Jln. A.K.B.P Check Agus No. 23 Kenten, Palembang, Sumatera Selatan. Kini, lapangan dikelola oleh Pemda Sumatera Selatan dan PT. Pertamina.

#### **2.2.1.1   Visi**

Mengelola agar lapangan *golf* kenten menjadi lapangan golf dengan standart internasional yang challenging yang memiliki karakteristik khusus.

#### **2.2.1.2   Misi**

Mengelola lapangan *golf* kenten sebagai sarana komunikasi rekreasi serta berprestasi bagi anggota palembang *golf club* khususnya serta para *pegolfer* kota palembang dan sekitarnya pada umumnya.

## 2.2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada Palembang *golf club* dapat dilihat pada gambar 2.2.



Sumber : Palembang *Golf Club*

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Palembang *Golf Club*

## 2.2.3 Uraian Kegiatan

Berdasarkan Praktik Kerja Lapangan yang telah dilaksanakan penulis selama satu bulan mulai tanggal 1 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023 di Palembang *Golf Club*. Penulis membantu di bagian admin untuk input data dan membuat laporan yang di butuhkan oleh kantor serta membuat dan mengedit video atau foto untuk penggunaan presentasi maupun benner informasi.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1 Uraian Kegiatan PKL**

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di Palembang *Golf Club* pada awalnya memberikan informasi masih menggunakan via wa, dengan cara penyebaran informasi lewat grup wa, maupun lewat chat wa yang di lakukan oleh admin. Permasalahan yang ada di Palembang *Golf Club* saat ini belum memiliki aplikasi *company profile* yang terkomputerisasi untuk memberikan informasi seputar kegiatan yang ada di Palembang *Golf Club*, Sehingga sering terjadinya keterlambatan informasi yang terima oleh masyarakat.

Setelah mengetahui permasalahan pada cara yang lama, disini penulis menjelaskan cara penyelesaian masalah yang dihadapi yaitu dengan merancang sistem informasi baru berbasis *Web*. Untuk mempermudah dalam menyebarkan informasi pemberitahuan tentang kegiatan yang ada di Palembang *Golf Club*.

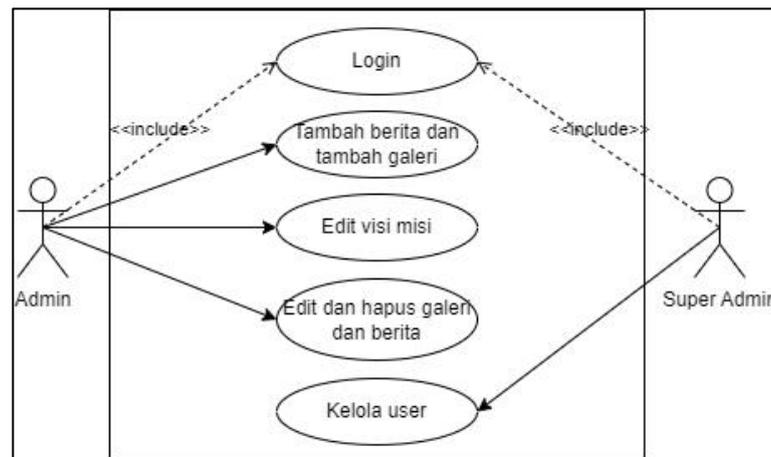
##### **3.1.1. Use Case Diagram Company Profile**

*Use Case Diagram* ini penulis gunakan untuk memvisualisasi atau menggambarkan interaksi antar *actor* (pengguna) dan sistem

sehingga bisa didapatkan visualisasi aktivitas pengguna dengan sistem.

### 3.1.1.1. Use Case Diagram Company Profile yang Diusulkan

Adapun Use Case Diagram aplikasi Company Profile yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Use Case Diagram Company Profile Yang Diusulkan**

Skenario yang terjadi pada gambar 3.1 adalah :

1. *User Login*, lalu menginput *user* dan *password*. Setelah itu sistem akan memverifikasi *user* dan *password*, jika benar maka User akan masuk ke halaman *dashboard* dan jika salah User akan dikembalikan lagi ke tampilan input *user* dan *password*.
2. Setelah User menginput *user* dan *password*
3. Pada halaman *dashboard* superadmin terdapat menu User. Super Admin dapat menambah Admin, dan menghapus Admin.
4. Pada halaman *dashboard* admin terdapat mengelola data berita,

mengelola data galeri dan mendit visi misi

5. *Logout* sistem dan selesai.

## **3.2 Evaluasi dan Pembahasan**

### **3.2.1 Evaluasi**

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, bahwa permasalahan yang ada di Palembang *Golf Club* adalah pemberian informasi atau berita masih secara manual yang dimana menyebabkan kesulitan masyarakat mengetahui informasi atau berita tentang Palembang *Golg Club*. Maka dari permasalahan diatas penulis memberikan solusi yaitu sebuah aplikasi *company profile* berbasis *web*.

### **3.2.2 Pembahasan**

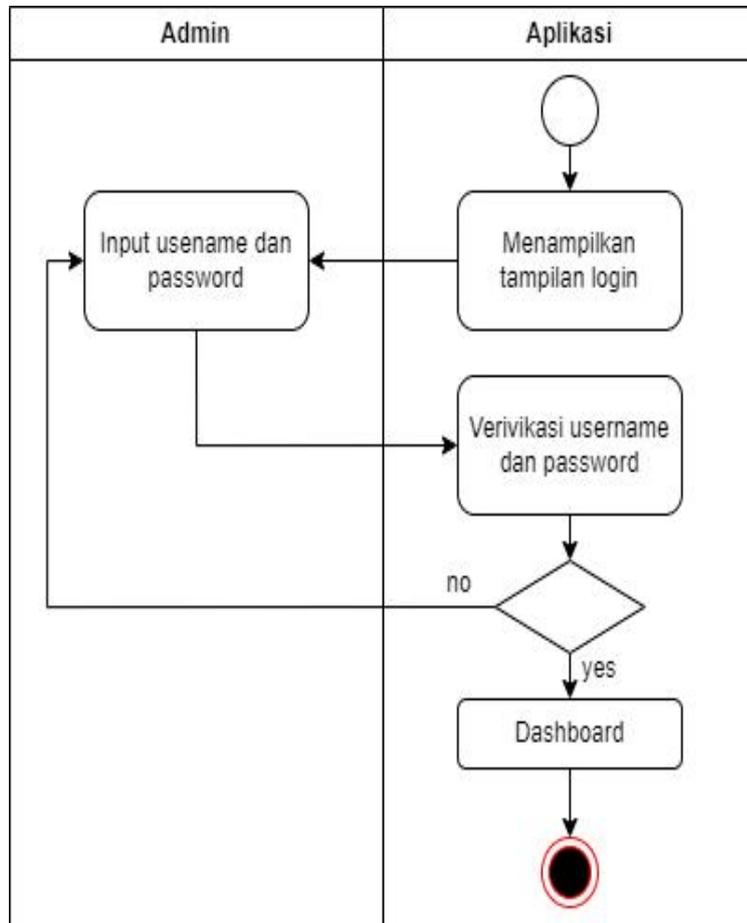
#### **3.2.2.1 Activity Diagram**

*Activity Diagram* menggambarkan aliran aktivitas dalam sistem yang sedang berjalan, dalam hal ini penulis membuat beberapa *activity Diagram* yang masih berkaitan dengan *Use Case* yang penulis sudah jelaskan sebelumnya.

##### **1. Activity Diagram Login**

*User* akan diarahkan ke halaman *login Website* untuk memasukan *Username* dan *password* yang telah terdaftar, *Website* akan melakukan validasi apakah *User* terdaftar, apabila *Username* dan *password User* terdaftar maka akan

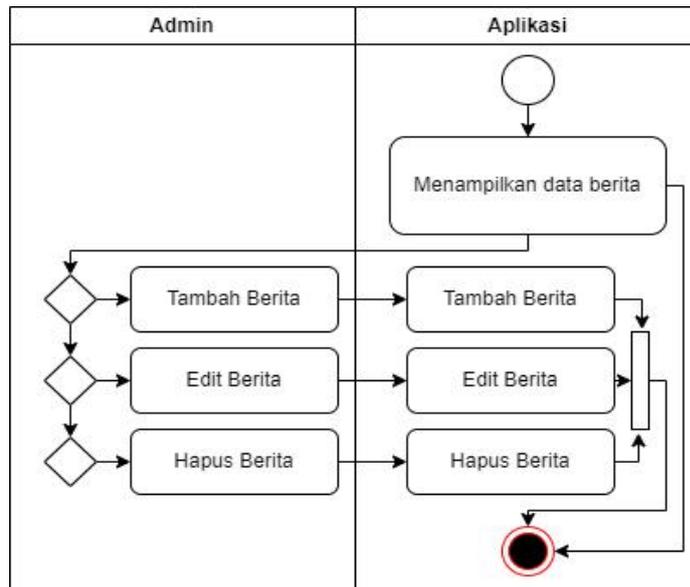
diarahkan ke halaman *dashboard Website* proses bisa dilihat pada gambar 3.2.



**Gambar 3.2 Activity Diagram Login**

## 2. Activity Diagram Berita

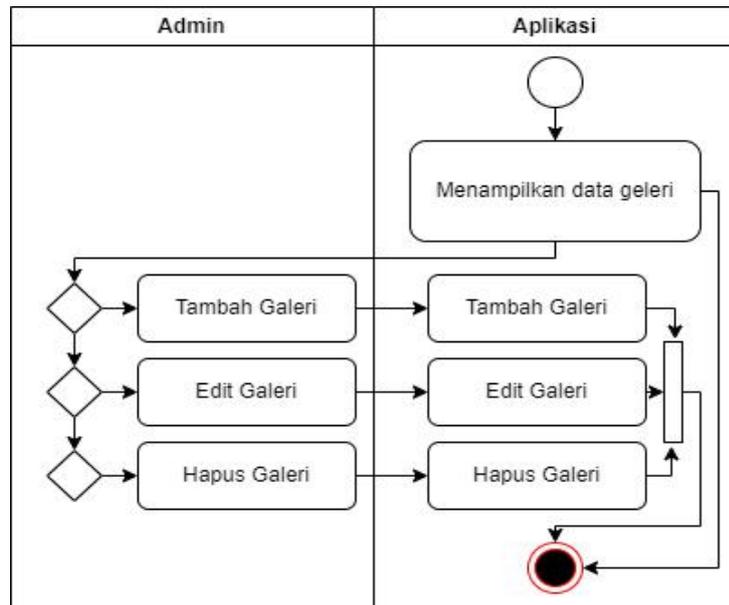
*Admin* membuka menu Data Berita dan akan ditampilkan oleh aplikasi. Pada tampilan menu berita akan ada pilihan menu seperti tambah, edit, atau hapus Berita. Jika *Admin* melakukan tambah data maka data yang telah di tambahkan akan tersimpan ke dalam *database* bisa dilihat pada gambar 3.3.



**Gambar 3.3 Activity Diagram Berita**

### 3. Activity Diagram Galeri

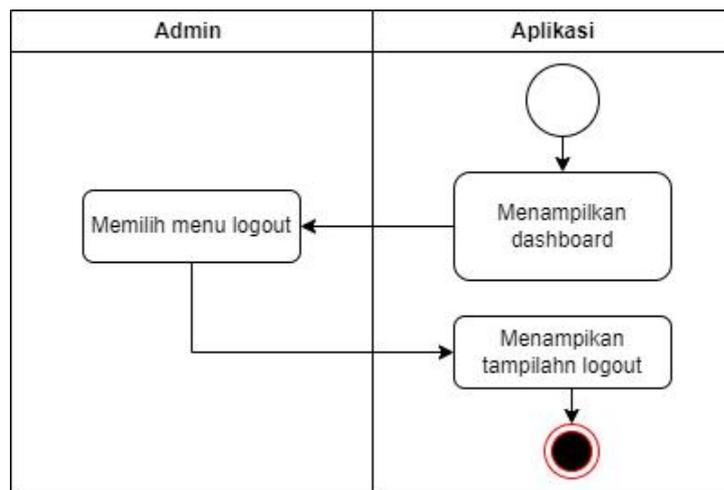
*Admin* membuka menu Data Galeri dan akan ditampilkan oleh aplikasi. Pada tampilan menu Data Galeri akan ada pilihan menu seperti tambah, edit, atau hapus Galeri. Jika *Admin* melakukan tambah data maka data yang telah di tambahkan akan tersimpan ke dalam database dapat dilihat pada gambar 3.4.



**Gambar 3.4. Activity Diagram Galeri**

#### 4. Activity Diagram Logout

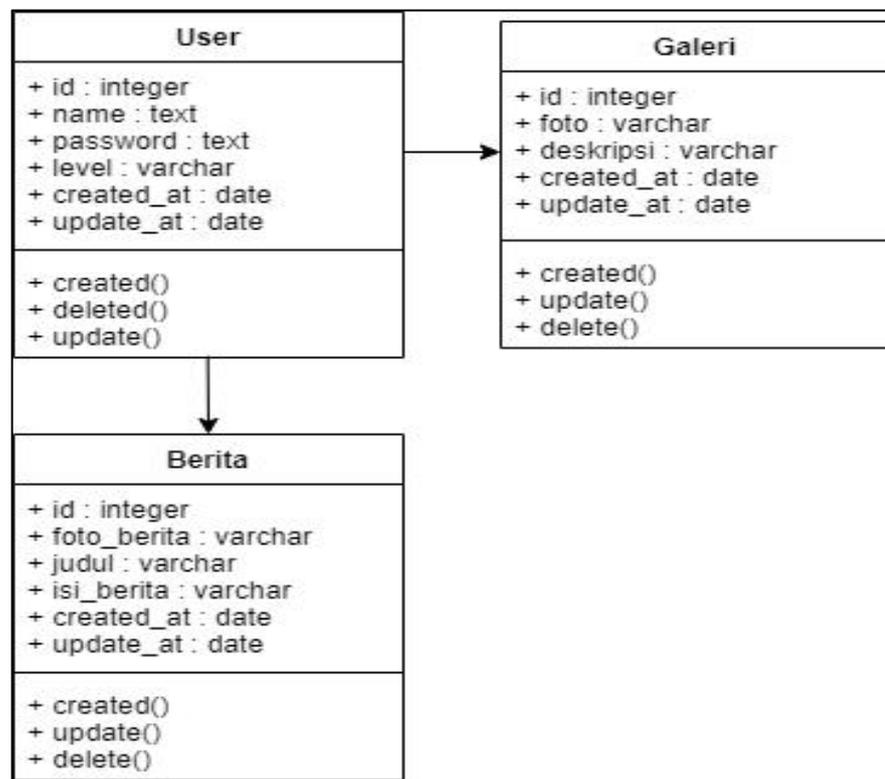
Saat aplikasi selesai digunakan maka Admin akan memilih menu logout, dan aplikasi akan menampilkan halaman login dapat dilihat pada gambar 3.5.



**Gambar 3.5 Activity Diagram Logout.**

### 3.2.2.2 *Class Diagram*

Class Diagram merupakan salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan detail struktur dengan jelas. Adapun Class Diagram aplikasi *company profile* dapat dilihat pada gambar 3.6.



**Gambar 3.6 *Class Diagram***

#### a. Perancangan *Database*

##### 1) *User Tabel*

Tabel *User* digunakan untuk menampung data pengguna pada aplikasi *company profile* yaitu *id*, *name*, *password* dan *level* dapat dilihat pada Tabel

## 3.1.

**Tabel 3.1 Tabel User**

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Id</i>	<i>Bigint</i>	20	<i>Primary Key</i>
<i>name</i>	<i>text</i>	100	<i>name</i>
<i>password</i>	<i>text</i>	50	<i>password</i>
<i>level</i>	<i>varchar</i>	200	<i>level</i>

**2) Tabel Berita**

Tabel Berita digunakan untuk menampung data Berita pada aplikasi *Company Profile* yaitu id, foto berita judul dan isi berita dapat dilihat pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Tabel Berita**

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Id</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>Primary Key</i>
<i>foto_berita</i>	<i>varchar</i>	50	<i>Foto berita</i>
<i>judul</i>	<i>varchar</i>	30	<i>Judul berita</i>
<i>Isi_berita</i>	<i>varchar</i>	1000	<i>Isi berita</i>

**3) Tabel Galeri**

Digunakan untuk menampung data Tabel Galeri

pada aplikasi *Company Profile* yaitu id, foto dan deskripsi dapat dilihat pada Tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Tabel Galeri**

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Length</i>	<b>Keterangan</b>
<i>Id</i>	<i>Bingint</i>	20	Primary key
foto	<i>varchar</i>	50	Foto galeri
deskripsi	<i>varchar</i>	50	Deskripsi berita

### 3.2.3 Desain Interface

Rancangan Desain interface ini dibuat berdasarkan kebutuhan dan diharapkan sistem yang dbuat memberikan tampilan yang menarik dan mudah dimengerti, adapun sistem yang Dibentuk.

#### 1. Desain Halaman *Login User*

Pada halaman ini *Admin* diharuskan melakukan *login* terlebih dahulu menggunakan *username* dan *password* dapat dilihat pada gambar 3.7.

**Gambar 3.7 Desain Halaman *Login Admin***

## 2. Desain Halaman Beranda

Pada halaman ini pengguna dapat melihat gambar Palembang *Golf Club* dan informasi lainnya dapat dilihat pada gambar 3.8.

DATA BERITA					+ BERITA	
NO	FOTO	JUDUL	ISI	ACT		
00000	<input type="text"/>	xxxxx	xxxxx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

**Gambar 3.8 Desain Halaman Beranda**

## 3. Desain Halaman Galeri

Pada Halaman ini *Admin* dapat mengelola galeri seperti membuat, mengesit, menghapus dan melihat galeri dapat dilihat pada gambar 3.9.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">logo</div> <p style="text-align: center;">HALO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beranda</li> <li>Data Visi Misi</li> <li>Data Berita</li> <li>Data Galeri</li> <li>Log Out</li> </ul>	DATA GALERI <span style="float: right; border: 1px solid black; border-radius: 5px; padding: 2px 5px;">+ GALERI</span>			
	NO	FOTO	DESKRIPSI	ACT
	00000	<input type="text"/>	xxxxx	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**Gambar 3.9 Desain Halaman Galeri**

#### 4. Desain Halaman Tambah Galeri

Pada halaman Tambah Galeri *Admin* dapat menambah data galeri dengan memasukkan foto dan dekripsi untuk galeri dapat dilihat pada gambar 3.10.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;">logo</div> <p style="text-align: center;">HALO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beranda</li> <li>Data Visi Misi</li> <li>Data Berita</li> <li>Data Galeri</li> <li>Log Out</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; padding: 10px; width: 80%; margin: auto;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">TAMBAH GALERI</p> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;"> <input style="width: 80%; border: 1px solid black;" type="text" value="FOTO"/> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;"> <input style="width: 80%; border: 1px solid black;" type="text" value="XXXXX"/> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <input style="width: 40%; border: 1px solid black;" type="button" value="TAMBAH"/> </div> </div>
--	--

**Gambar 3.20 Desain Halaman Tambah Galeri**

#### 5. Desain Halaman Edit Galeri

Pada halaman Edit Galeri *Admin* dapat mengedit galeri sesuai dengan yang dia pilih dapat dilihat pada gambar 3.11.

**Gambar 3.11 Desain Halaman Edit Galeri**

## 6. Desain Halaman Berita

Pada halaman ini *Admin* dapat mengelola berita seperti menambah, mengedit, menghapus dan melihat data berita dapat dilihat pada gambar 3.12.

DATA BERITA					+ BERITA	
NO	FOTO	JUDUL	ISI	ACT		
00000	<input type="text"/>	xxxxx	xxxxx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

**Gambar 3.12 Desain Halaman Berita**

## 7. Desain Halaman Tambah Berita

Pada halaman ini *Admin* dapat menambah berita dengan memasukkan foto, judul dan isi kemudian dikirim dapat dilihat pada gambar 3.13.

**Gambar 3.13 Desain Halaman Tambah Berita**

## 8. Desain Halaman Edit Berita

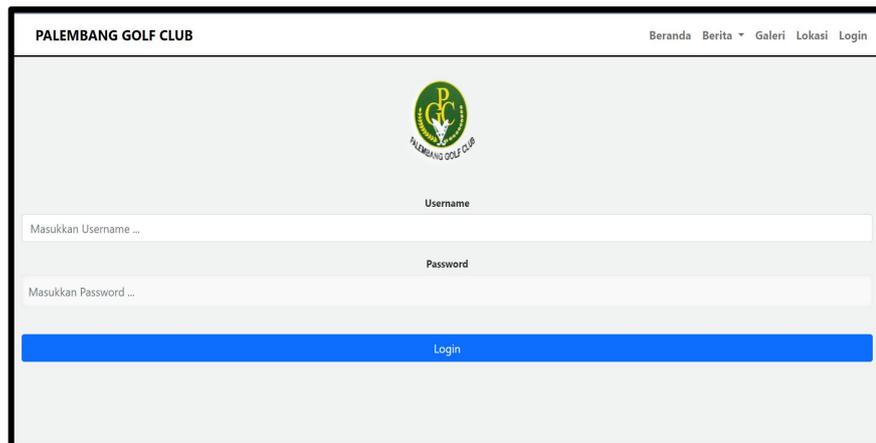
Pada halaman Edit berita *Admin* dapat mengedit berita sesuai yang dipilih dan sesuai yang diinginkan dapat dilihat pada gambar 3.14

**Gambar 3.34 Desain Halaman Edit berita.**

### 3.2.4 Implementasi Aplikasi

### 1. Halaman *Login Admin*

Pada halaman ini *Admin* diharuskan *login* menggunakan *Username* dan *password* untuk melakukan aktivitas di dalam *Web* ini dapat dilihat pada gambar 3.15.



The screenshot shows the Admin Login page for Palembang Golf Club. At the top left, it says "PALEMBANG GOLF CLUB". At the top right, there are navigation links: "Beranda", "Berita", "Galeri", "Lokasi", and "Login". In the center, there is the club's logo. Below the logo, there are two input fields: "Username" with a placeholder "Masukkan Username ..." and "Password" with a placeholder "Masukkan Password ...". At the bottom, there is a blue "Login" button.

Gambar 3.15 Halaman *Login Admin*.

### 2. Halaman Beranda

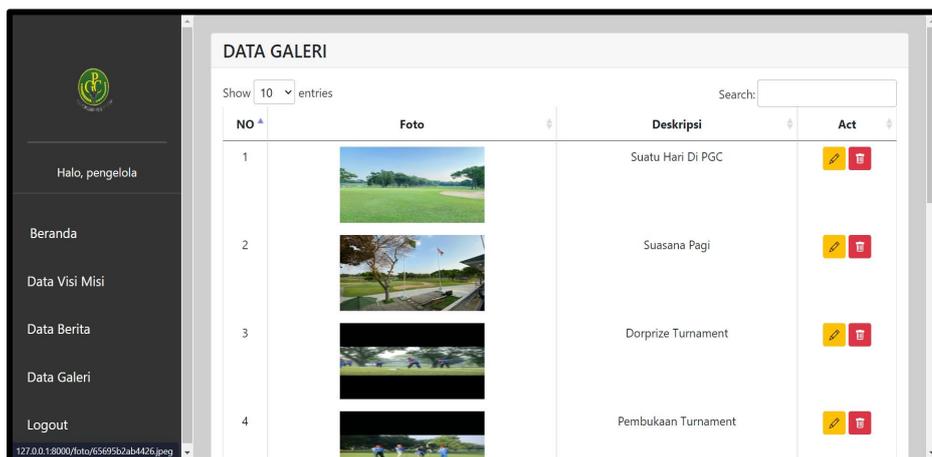
Pada halaman ini adalah halaman beranda yang menampilkan foto di Palembang *Golf Club* dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Halaman Beranda.

### 3. Halaman Galeri

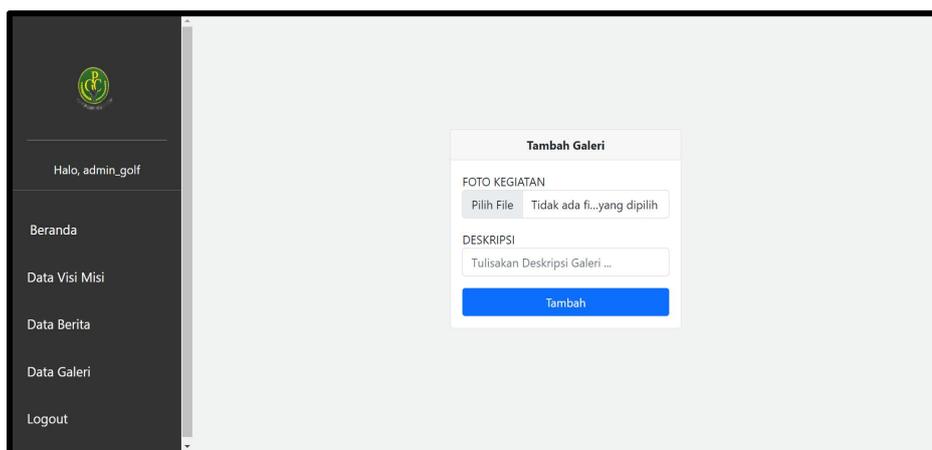
Pada halaman ini *Admin* dapat mengelola galeri seperti menambah, mengedit, menghapus dan melihat data galeri dapat dilihat pada gambar 3.17.



**Gambar 3.17 Halaman Galeri.**

#### 4. Halaman Tambah Galeri

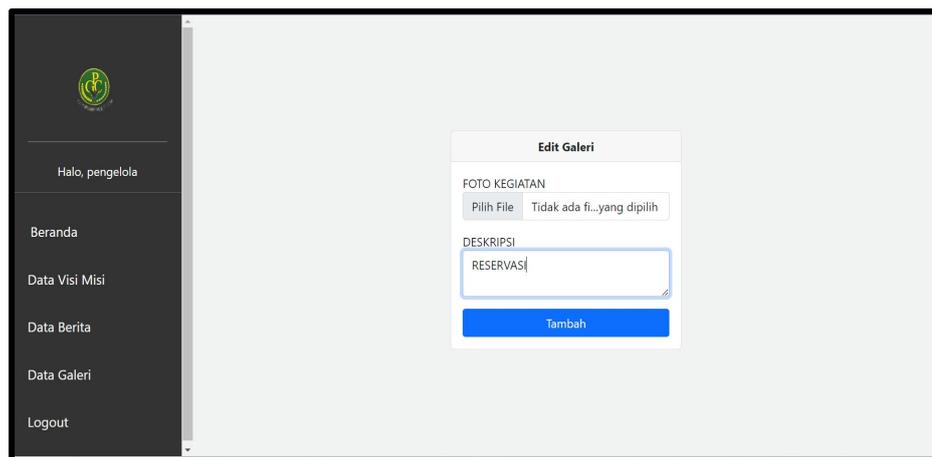
Pada halaman ini *Admin* dapat menambah galeri dengan cara memasukkan foto dan juga deskripsi dari foto yang dimasukkan dapat dilihat pada gambar 3.18.



**Gambar 3.18 Halaman Tambah Galeri.**

## 5. Halaman Edit Galeri

Pada halaman ini *Admin* dapat mengedit data galeri sesuai yang dipilih dan *Admin* dapat merubah gambar dan juga deskripsi dapat dilihat pada gambar 3.19.



**Gambar 3.19 Halaman Edit Galeri.**

## 6. Halaman Berita

Pada halaman ini *Admin* dapat mengelola berita seperti menambah, mengedit, mneghapus dan melihat data berita dapat dilihat pada gambar 3.20.

NO	Foto	Judul	Isi	Act
1		GOBAR	Golf Bareng PERPERSI Akan di laksanakan pada Rabu 18 Januari 2023 07: 00 WIB Kenten Golf Course ENTRY FEE Anggota : Rp 400.000.- Non Anggota : Rp 500.000.- Pembayaran Via Transfer Bank BRI / 0342 0101 2361 531 Perpesi Palembang	
2		ANNYVERSARI 77th & 50 th	ANNIVERSARY PEMPROV SUMSEL 77th & PALEMBANG GOLF CLUB 50th. OPEN GOLF TURNAMEN Pada 20 - 21 Mei 2023 BERSAMA IKA-UNSRI MA UNSRI IKATAN KELUARGA ALUMNI UNIVERSITAS SRIWIJAYA. SABTU & MINGGU, 20 - 21 MEI 2023 KENTEN GOLF COURSE PALEMBANG, SHOOT GUN: 06.30 WIB Sabtu, 20 Mei 2023 Remaining 60 players Minggu, 21 Mei 2023 Remaining 110 players	
3		ANNYVERSARI	ANNIVERSARY PEMPROV SUMSEL 77th	

**Gambar 3.20 Halaman Berita.**

## 7. Halaman Tambah Berita

Pada halaman ini *Admin* dapat menambakan data berita dengan cara menginput foto berita, judul berita dan isi berita dapat dilihat pada gambar 3.21.

NO	Foto	Judul	Isi	Act
1		GOBAR	Golf Bareng PERPERSI Akan di laksanakan pada Rabu 18 Januari 2023 07: 00 WIB Kenten Golf Course ENTRY FEE Anggota : Rp 400.000.- Non Anggota : Rp 500.000.- Pembayaran Via Transfer Bank BRI / 0342 0101 2361 531 Perpesi Palembang	
2		ANNYVERSARI 77th & 50 th	ANNIVERSARY PEMPROV SUMSEL 77th & PALEMBANG GOLF CLUB 50th. OPEN GOLF TURNAMEN Pada 20 - 21 Mei 2023 BERSAMA IKA-UNSRI MA UNSRI IKATAN KELUARGA ALUMNI UNIVERSITAS SRIWIJAYA. SABTU & MINGGU, 20 - 21 MEI 2023 KENTEN GOLF COURSE PALEMBANG, SHOOT GUN: 06.30 WIB Sabtu, 20 Mei 2023 Remaining 60 players Minggu, 21 Mei 2023 Remaining 110 players	
3		ANNYVERSARI	ANNIVERSARY PEMPROV SUMSEL 77th	

**Gambar 3.21 Halaman Tambah Berita.**

## 8. Halaman Edit Berita

Pada halaman ini *Admin* dapat mengedit data berita sesuai dengan yang dipilih dan *Admin* juga dapat merubah foto berita, judul berita, dan isi berita dapat dilihat pada gambar 3.22.

**Edit Berita**

FOTO BERITA  
Pilih File Tidak ada f...yang dipilih

JUDUL BERITA  
2nd Quaterly & RUBLA Palembang C

ISI BERITA  
2nd Quaterly & RUBLA  
Palembang Golf Club Khusus  
Member PGC HOLE IN ONE 50JT  
Minggu, 18 Desember 2022 TEE

Edit

**Gambar 3.22 Halaman Edit Berita.**

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ada maka kesimpulan dalam membuat aplikasi *company profile* berbasis *web* berhasil mengatasi keterbatasan aksesibilitas informasi pada Palembang *golf club*. yang berhasil terwujud melalui desain dan implementasi teknologi *Laravel/Framework* 10. Proses perancangan melibatkan analisis *flowchart* dan *use case* untuk pemahaman kebutuhan, diikuti dengan desain UI yang optimal. Dengan XAMPP, aplikasi ini dapat dijalankan melalui *localhost* secara offline, memberikan fleksibilitas dalam akses dan penggunaan. Keseluruhan aplikasi ini, berhasil menciptakan solusi yang efektif untuk Palembang *Golf Club*, memberikan manfaat dalam penyebaran informasi dan promosi.

#### **4.2 Saran**

Adapun saran untuk penulis yang akan datang antara lain sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan laporan serupa dapat merancang *company profile* yang lebih *efisien* dan mudah diakses oleh masyarakat.

2. Mengajukan penambahan fitur pendukung yang efisien dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat.
3. Serta pastikan bahwa setiap fitur yang ditambahkan memiliki nilai tambah yang jelas dan relevan dengan kebutuhan pengguna dan tujuan aplikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aminullah, M., & Ali, M. 2020. *Konsep Pengembangan Diri Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Komunikasi Era 4.0*. KOMUNIKE: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam, 12(1), 1–23.
- Apriani, A. 2019. *Evaluasi Penerapan Teknologi Informasi E-Learning Pada Kampus Swasta Menggunakan Cobit 4.1*. Jurnal Bumigora Information Technology (BITe), 1(2), 161–166.
- Makbul, M. 2021. *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*.
- Noviantoro et al 2022. *Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web*. Jurnal Teknik Dan Science, 1(2), 88–103.
- Nugraha, W., & Syarif, M. 2018. *Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website*. JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas), 3(2), 94–101.
- Prasetya et al 2022. *Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)*. Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi, 1(1), 14–18.
- Puspita et al 2021. *Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral*. Paradigma, 23(1), 35–42.
- Putri et al 2023. *SISTEM MANAJEMEN BASIS DATA MENGGUNAKAN MySQL*. Penerbit Widina Media Utama : Bandung. ISBN: 978-623-459-748-6
- Sitanggang et al 2022. *Rancang Bangun Sistem Penjualan Tanaman Hias Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql*. JURNAL TEKNOLOGI KESEHATAN DAN ILMU SOSIAL (TEKESNOS), 4(1), 84–90.
- Wahid, A. A. 2020. *Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi*. J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK, no. November, 1–5.

Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A. 2019. *Mudah menguasai framework laravel*. Elex Media Komputindo.