

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPE PADA APLIKASI
E-LEARNING UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN
DI SMK PGRI 2 PALEMBANG**



Diajukan Oleh:

DODIK SETIAWAN

021180015

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

PALEMBANG

2024

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPE PADA APLIKASI
E-LEARNING UNTUK Mendukung Pembelajaran
DI SMK PGRI 2 PALEMBANG**



Diajukan Oleh:

DODIK SETIAWAN

021180015

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

PALEMBANG

2024

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : DODIK SETIAWAN
NOMOR POKOK : 021180044
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : IMPLEMENTASI METODE PROTYPE PADA
APLIKASI E-LEARNING UNTUK MENDUKUNG
PEMBELAJARAN DI SMK PGRI 2 PALEMBANG**

Tanggal : 01 Desember 2023

Mengetahui,

Pembimbing

Rektor

Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.

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

NIDN : 0207028501

NIP : 09.PCT.13

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : DODIK SETIAWAN
NOMOR POKOK : 021180044
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : IMPLEMENTASI METODE PROTOYPE PADA
APLIKASI E-LEARNING UNTUK MENDUKUNG
PEMBELAJARAN DISMK PGRI 2 PALEMBANG

Tanggal : 22 Januari 2024

Menyetujui,

Penguji

Rektor

Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0219089401

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

NIP : 09.PCT.13

MOTTO & PERSEMBAHAN

Motto

"Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga."

(HR Muslim, no. 2699).

Kupersembahkan kepada:

- Allah Yang Maha Esa
- Ayah dan Ibu yang selalu mendukungku
- Para Dosen yang saya hormati
- Teman-teman yang ku cintai

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang mana berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini yang berjudul “Implementasi Metode Protoype Pada Aplikasi E-Learning Untuk Mendukung Pembelajaran di SMK PGRI 2 Palembang”. Laporan ini merupakan syarat untuk menyelesaikan program studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComtech Palembang, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ketua Institut Teknologi dan Bisnis PalComtech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
2. Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Ibu Dini Hari Pertiwi S.Kom., M,Kom.
3. Dosen Pembimbing Ibu Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.
4. Segenap pimpinan dan karyawan SMK PGRI 2 Palembang yang telah memberikan izin praktik kerja lapangan.

Tidak lupa ucapan terima kasih kepada orang tuaku, keluargaku, teman-teman seperjuanganku yang telah memberi dukungan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini masih banyak kekurangan, Demikian, semoga Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dibuat dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan pembaca.

Palembang, 01 Desember 2023

Dodik Setiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL.....	3
1.3.1. Tujuan PKL.....	3
1.3.2. Manfaat PKL.....	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.....	4
1.5. Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5.1. Observasi.....	4
1.5.2. Wawancara.....	5
1.5.3. Studi Pustaka.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Landasan Teori.....	6
2.1.1. Aplikasi.....	6
2.1.2. <i>MySQL</i>	6
2.1.4. Basis Data (<i>Database</i>).....	7

2.1.5. <i>Flowchart</i>	7
2.1.6. <i>Use Case Diagram</i>	8
2.1.7. <i>Activity Diagram</i>	10
2.1.8. <i>Class Diagram</i>	11
2.2. <i>Gambaran Umum</i>	13
2.2.1. <i>Sejarah Perusahaan</i>	13
2.2.2. <i>Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Talang Kelapa</i>	14
2.2.3. <i>Struktur Organisasi</i>	16
2.2.4. <i>Uraian Tugas dan Wewenang</i>	16
2.2.5. <i>Uraian Kegiatan</i>	23
BAB III PEMBAHASAN	25
3.1. <i>Hasil Pengamatan</i>	25
3.1.1. <i>Prosedur Yang Berjalan</i>	26
3.1.2. <i>Prosedur Yang Diusulkan</i>	28
BAB IV PENUTUP	60
4.1. <i>Kesimpulan</i>	60
4.2. <i>Saran</i>	60
DAFTAR PUSTAKA	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> prosedur yang berjalan.....	26
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> yang diusulkan.....	27
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Tugas/Kuis.....	28
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Data Kelas.....	29
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Data Jadwal Mapel.....	30
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Data Mata Pelajaran.....	31
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Data Jurusan.....	32
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Data materi.....	33
Gambar 3.9 <i>Class Diagram</i>	34
Gambar 3.10 Desain Tampilan Halaman <i>Login</i>	41
Gambar 3.11 Desain Tampilan <i>Dashboard</i> Admin.....	41
Gambar 3.12 Desain Tampilan Tugas/Kuis Admin.....	42
Gambar 3.13 Desain Tampilan Klas Admin.....	43
Gambar 3.14 Desain Tampilan Jadwam Mapel Admin.....	44
Gambar 3.15 Desain Tampilan <i>Mata Pelajaran Admin</i>	44
Gambar 3.16 Desain Tampilan <i>Jurusan Admin</i>	45
Gambar 3.17 Desain Tampilan Dashboard Guru.....	46

Gambar 3.18 Desain Tampilan Tugas/Kuis Guru.....	46
Gambar 3.19 Desain Tampilan Materi Guru.....	47
Gambar 3.20 Desain Halaman <i>Nilai Guru</i>	47
Gambar 3.21 Desain Halaman Dashboard Siswa.....	48
Gambar 3.22 Desain Halaman Materi Siswa.....	48
Gambar 3.23 Desain Halaman Tugas/kuis Siswa.....	49
Gambar 3.24 Desain Halaman Jadwal Pelajaran Siswa.....	50
Gambar 3.25 Tampilan Halaman <i>Login</i>	51
Gambar 3.26 Tampilan Halaman <i>Dashboard admin</i>	51
Gambar 3.27 Tampilan Halaman Tugas Kuis.....	52
Gambar 3.28 Tampilan Halaman Kelas Admin.....	52
Gambar 3.29 Tampilan Halaman Jadwal Mapel Admin.....	53
Gambar 3.30 Tampilan Halaman Halaman Mata Pelajaran Admin.....	53
Gambar 3.31 Tampilan Halaman Jurusan Admin.....	54
Gambar 3.32 Tampilan Halaman <i>Dashboard Guru</i>	54
Gambar 3.33 Tampilan Halaman Tugas/Kuis Guru.....	55
Gambar 3.34 Tampilan Halaman Materi Guru.....	55
Gambar 3.35 Tampilan Halaman Nilai Guru.....	56

Gambar 3.36 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Siswa.....	56
Gambar 3.37 Tampilan Halaman Materi Siswa.....	57
Gambar 3.38 Tampilan Halaman Tugas/Kuis Siswa.....	57
Gambar 3.39 Tampilan Halaman Jadwal Pelajaran.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	10
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	12
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	13
Tabel 3.1 Tabel <i>User</i>	36
Tabel 3.2 Tabel Soal.....	38
Tabel 3.3 Tabel Materi.....	38
Tabel 3.4 Tabel Mapel.....	39
Tabel 3.5 Tabel Kelas.....	40
Tabel 3.6 Tabel Jurusan.....	41
Tabel 3.4 Tabel Jadwal.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keberhasilan mutu pendidikan sangat tergantung dari keberhasilan proses belajar mengajar yang merupakan sinergi dari komponen-komponen pendidikan baik kurikulum tenaga pendidikan, sarana prasarana, sistem pengelolaan, maupun berupa faktor lingkungan alamiah dan lingkungan sosial, dengan peserta didik sebagai subyeknya.

Proses belajar mengajar sebagai sistem dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah guru yang merupakan pelaksana utama pendidikan di lapangan. Kualitas guru baik kualitas akademik maupun non akademik juga ikut mempengaruhi kualitas pembelajaran. Faktor lainnya yang tak kalah pentingnya dalam menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah sumber belajar. Dalam rangka mengupayakan peningkatan kualitas program pembelajaran perlu dilandasi dengan pandangan sistematis terhadap kegiatan belajar mengajar yang juga harus didukung dengan upaya pendayagunaan sumber belajar di antaranya adalah bimbingan belajar.

SMK PGRI 2 Palembang adalah Sekolah Kejuruan yang beralamatkan di Jl. Saptamarga No. 30 Bukit Sangkal, Kecamatan Kalidoni Kota Palembang. Sekolah ini didirikan pada tahun 1979. Saat ini Bapak Edysson, S.Pd., MM. sebagai kepala sekolah. SMK PGRI 2 Palembang adalah salah satu lembaga pendidikan yang masih menggunakan metode konvensional sebagai proses pembelajaran, dimana metode pembelajaran

di lakukan dalam kelas dan lingkungan sekolah melalui tatap muka, sehingga menggunakan waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu dengan Sistem *Elearning* diharapkan proses pembelajaran akan beralih konvensional menjadi digital,

Berdasarkan pengamatan penulis yang dilakukan pada SMK PGRI 2 PALEMBANG, masalah yang dihadapi oleh SMK PGRI 2 PALEMBANG adalah terbatasnya interaksi antara murid dengan guru di dalam kelas dikarenakan proses belajar mengajar yang dibatasi oleh jam belajar di sekolah.

Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat aplikasi *e-learning* berbasis *web*. Dengan penggunaan *e-learning* pada SMK PGRI 2 PALEMBANG, diharapkan akan memecahkan masalah terbatasnya jam belajar siswa di sekolah, karena *e-learning* dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja dan mengeliminasi batasan jam belajar di sekolah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengambil judul Praktik Kerja Lapangan (PKL), yaitu **“IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPE PADA APLIKASI *E-LEARNING* UNTUK Mendukung Pembelajaran di SMK PGRI 2 PALEMBANG”**.

1.2. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat digunakan oleh admin, tenaga pengajar, dan pelajar.
2. Merancang sebuah aplikasi yang dapat mendukung proses belajar.

3. Penyediaan materi pelajaran dan soal latihan.
4. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP database MySQL.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Membangun aplikasi *E-Learning*, guna membantu proses kegiatan belajar dan mengajar pada SMK PGRI 2 Palembang.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman kerja secara langsung dan membangun relasi dengan instansi tersebut. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah sehingga dapat meningkatkan keahlian profesi berdasarkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari pada waktu kuliah.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Dengan adanya aplikasi *E-Learning* ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran di SMK PGRI 2 Palembang dengan membantu dan mempermudah guru dan siswa dalam melakukan pengecekan atau kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran yang ada di sekolah tersebut.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan *referensi* 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 Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan di SMK PGRI 2 Palembang, yang beralamatkan di Jl. Sapta Marga No. 30, Bukit Sangkal, Kecamatan Kalidoni, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30114.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan dilakukan selama satu bulan pada tanggal 6 Agustus sampai dengan 7 September 2023 dilaksanakan dari hari Senin sampai Sabtu pukul 08.00 sampai dengan pukul 12.00

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Observasi

Menurut Lestari & Setianingsih (2019) *Observasi* adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena fenomena yang dijadikan *obyek* pengamatan. *Observasi* sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah lakuin di proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.

Dalam Penelitian ini peneliti melakukan *observasi* dengan cara melakukan pengamatan secara langsung bagaimana alur prosedur pembelajaran yang berjalan saat ini di SMK PGRI 2 Palembang dari hasil

observasi tersebut informasi yang didapat yaitu berupa informasi data guru, data siswa, data materi jadwal pelajaran.

1.5.2. Wawancara

Menurut Deri Susanti (2020), Wawancara (*interview*) adalah salah satu kaedah pengumpulan data yang paling biasa digunakan dalam penelitian dan merupakan proses yang paling penting dilakukan dalam penelitian kualitatif.

Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Sri Raharjo, S.T. dan beberapa guru di sekolah SMK PGRI 2 Palembang guna mendapatkan sebuah informasi tentang data yang akan diperlukan untuk kepentingan penelitian ini.

1.5.3. Studi Pustaka

Menurut Ernawati dkk (2019) Studi pustaka adalah suatu metode pengumpulan data yang diambil dari perpustakaan atau instansi yang berupa karya ilmiah, jurnal, buku-buku serta dari *internet* yang berhubungan dengan penulisan ini. Tujuan dari studi pustaka ini adalah untuk mendalami dan memperoleh keterangan yang lengkap terhadap obyek yang diteliti

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah penerapan, menyimpan suatu data, permasalahan pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan data atau permasalahan tersebut sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan (Rusida & Noer, 2018).

Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang di-*design* khusus platform *mobile* (Android, IOS, atau *windows mobile*). *Web mobile* atau *mobile web* berupa kumpulan halaman html berbasis *web (browser)* yang dapat diakses menggunakan perangkat *smartphone* atau *tablet*. Situs *web mobile* biasanya bersifat memberikan informasi dan sering memiliki *design* yang sederhana. (Solikin & Amalia, 2019).

2.1.2. MySQL

Menurut Sadeli dalam (Isty & Afifah, 2018), MySQL adalah database yang menghubungkan script php menggunakan perintah *query* dan *escaps character* yang sama dengan PHP.



2.1.3. Database (Basis Data)



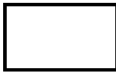
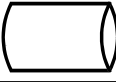
Menurut Cosmas Eko Suharyanto, dkk pada jurnal (Widarma & Kumala, 2018) Basis data atau database adalah kumpulan data terstruktur. Agar dapat menambahkan, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam database komputer, dibutuhkan sistem manajemen basis data (database management system). Dalam pengembangan perangkat lunak tradisional yang memanfaatkan pemrosesan file, setiap kelompok pengguna menyimpan file-file-nya sendiri untuk menangani aplikasi pengolahan datanya masing-masing. Hal ini mengakibatkan adanya kerangkapan data atau disebut dengan redundancy.

2.1.4. FlowChart

Menurut Yulianeu & Oktamala (2022) *Flowchart* (bagan alir) adalah sebuah ilustrasi berupa diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah aliran dari program tersebut. Simbol-simbol *Flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1. FlowChart

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Terminal	Digunakan untuk memulai atau mengakhiri program.
2		<i>Input/Output</i>	Digunakan untuk menyatakan <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa melihat jenisnya.


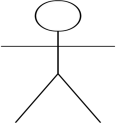



3		<i>Manual Operation</i>	Digunakan untuk menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
4		<i>Decision</i>	Digunakan untuk memilih proses yang akan dilakukan berdasarkan kondisi tertentu.
5		<i>Processing</i>	Digunakan untuk menunjukkan pengolahan data yang dilakukan oleh komputer.
6		<i>Disk Storage</i>	Digunakan untuk menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari <i>disk</i> .
7		<i>Flow Direction Symbol/Connecting line</i>	Berfungsi untuk menghubungkan simbol yang satu dengan yang lainnya, menyatakan arus suatu proses.


Sumber : Aneu Yulianeu, (2022)

2.1.5. Use Case Diagram

Menurut Rosa A.S dan Shalahuddin (2019:155-156), Use Case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Adapun simbol-simbol yang digunakan adapun simbol-simbol *use case diagram* bisa dilihat pada table

2.2.2.2 Simbol Use Case Diagram

NO	SIMBOL	DESKRIPSI
1	Use case 	Use case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja..
2	Actor/actot 	Menggambarkan manusia atau suatu hal yang menggunakan atau berinteraksi dengan sistem.
3	Asosiasi/Assosiation 	Asosiasi antara aktor dan use case, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengidikasikan data.
4	Generalisasi 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya
5	Iclude  <<include>>	Relasi use case tambahan kesebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu.



6	extensi <<extend>> 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu..
---	--	--

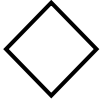



r : Rossa A.S dan M.Shalahuddin(2019:156)

2.1.6. Activity Diagram

Menurut Shalahuddin dan Rosa (2019:161), Diagram aktivitas dan activity diagram menggambarkan workflow (aliran data) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Komponen activity diagram ditampilkan pada tabel 2.3.

2.3 Simbol Activity Diagram

NO	SIMBOL	DESKRIPSI
	status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memilih sebuah status awal.
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

3	<i>percabangan/decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4	<i>penggabunfan/join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5	<i>status akhir</i> 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6	<i>swimlane</i> 	Swimline, pembagian activity diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

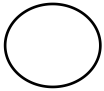

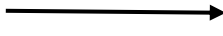

Sumber : Rosa A.S dan Shalahuddin (2019:162-167)

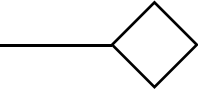
2.1.7 Class Diagram

Menurut Shalahuddin dan Rosa A.S (2019:141), Diagram kelas atas class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi, Adapun simbol *Class Diagram* dapat dilihat pada table 2.4.

2.4 simbol *State Machine Diagram*

NO	SIMBOL	DESKRIPSI
----	--------	-----------

1	<p>kelas</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Nama_kelas</p> <hr/> <p>± Atribut</p> <hr/> <p>+Obrasi</p> </div>	Kelas pada struktur sistem
2	<p>Antarmuka / <i>interface</i></p>  <p>Nama_interface</p>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3	<p>Asosiasi / <i>association</i></p>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
4	<p>Asosiasi berarah / <i>directedassociation</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain,asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
5	<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi – spesialisasi (umum khusus).
6	<p>Kebergantungan / <i>depeny</i></p> 	Kebergantungan antar kelas

7	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua - bagian (<i>wholepart</i>)
---	---	--

Sumber : Rosa A.S dan Shalahuddin (2019:146-147)

2.2. Gambaran Umum Sekolah

2.2.1. Sejarah Umum Sekolah

SMK PGRI 2 Palembang didirikan dengan akte notaris No. 12173/I.11.5A/I.5/81 tanggal 22 November 1981 dengan nama STM PGRI 2 Palembang, berlokasi di kompleks STM 1 Palembang atau sekarang bernama SMK Negeri 2 Palembang, status sekolah ini disamakan dengan Nomor 024/C/Kep/I/1995 Tertanggal 22 Maret 1995. dengan NSS/NDS:324.11.60.03.0081/K. 903430. dibawah naungan PPLP PGRI Sumatera Selatan, Jalan Gotong Royong Kelurahan 9/10 Ulu kecamatan Sebrang Ulu 1 Palembang. Pada tahun 1995 SMK PGRI 2 Palembang pindah ke alamat Jalan Sapta Marga No. 30 Kelurahan Bukit Sangkal Kecamatan Kalidoni Palembang 30114. SMK PGRI 2 sudah mengalami 3 kali pergantian Kepala Sekolah yaitu dari tahun 1979 s/d 2006 dipimpin oleh Ir. Rizal Arjuna, dari tahun 2006 s/d 2012 dipimpin oleh Drs Ardi Hasanawi dan tahun 2012 s/d sekarang dipimpin oleh Eddyson S.Pd, M.M.

2.2.2. Visi Sekolah SMK PGRI 2 Palembang

Visi : Menghasilkan lulusan yang terampil, beriman,

berakhlak mulia, dan bertanggung jawab

2.2.3. Misi Sekolah SMK PGRI 2 Palembang

Misi :

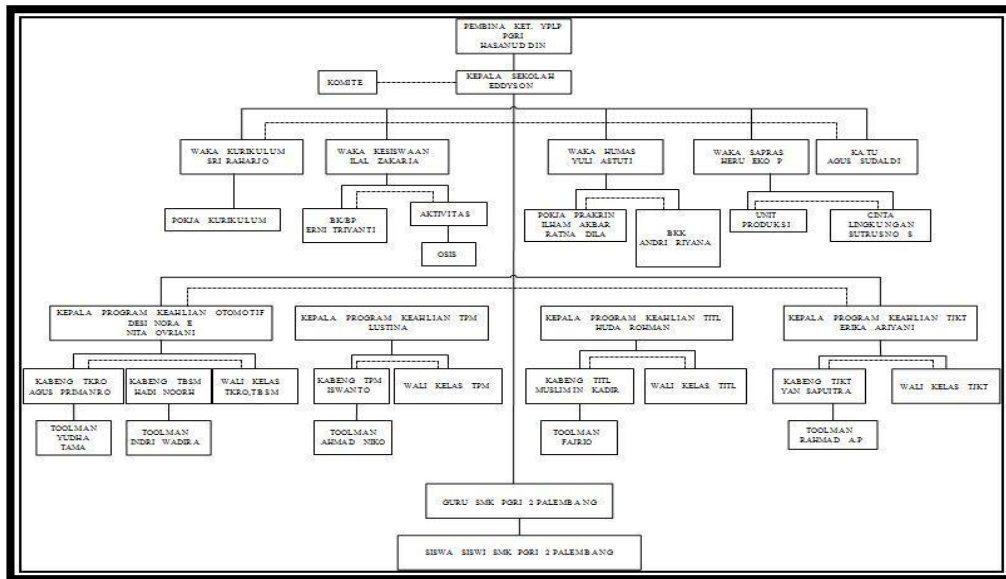
- a). Membangun kebiasaan tertib beribadah, berupa pembacaan ayat-ayatsuci Al Quran untuk yang beragama islam dan doa bersama untuk non Islam dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran, sholat dhuha, sholat dzuhur dan ashar berjemaah 5S (Senyum, Sapa, Salam, Santun dan Sopan) pada pelajar.
- b).Mengembangkan rasa kepedulian, nasionalisme, patriotisme, dan bangga atas budaya local melalui aktivitas social, lingkungan, kebangsaan.
- c) Mengidentifikasi, mengembangkan, dan memfasilitasi pencapaian prestasi minat dan bakat pelajar.
- d) Mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis HOTS dan membangun.
- e) kemampuan literasi dasar (literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi budaya kewarganegaraan dan literasi finansial) dengan berlandaskan prinsip kejujuran dan kemandirian dengan memperhatikan bakat dan minat pelajar.
- f) Mengembangkan pendidikan menengah kejuruan dengan melibatkan dunia usaha/dunia industry, instansi terkait

dan masyarakat.

Tujuan Sekolah :

- a). Menghasilkan lulusan pembelajar sepanjang hayat yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, mandiri, peduli, cinta tanah air, bangga pada budaya bangsanya dan tenggang rasa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila
- b). Menghasilkan lulusan yang andal dalam pekerjaan sesuai program keahliannya, mampu berwirausaha dan mampu melanjutkan pendidikannya ke jenjang lebih tinggi pada lembaga akademik / vokasi / kedinasan terkemuka sesuai minat dan bakat yang dimilikinya. keahliannya, mampu berwirausaha dan mampu melanjutkan pendidikannya ke jenjang lebih tinggi pada lembaga akademik / vokasi / kedinasan terkemuka sesuai minat dan bakat yang dimilikinya.
- c). Menghasilkan lulusan yang terampil dalam berpikir kritis, berkefektifitas, menghasilkan karya, memanfaatkan teknologi digital, dan mengembangkan minat serta bakatnya untuk menghasilkan prestasi.
- d). Menghasilkan lulusan yang terampil dalam berpikir kritis, berkefektifitas, menghasilkan karya, memanfaatkan teknologi digital, dan mengembangkan minat serta bakatnya untuk menghasilkan prestasi.

e). Menghasilkan lulusan yang memiliki penguasaan 6 literasi dasar (literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi budaya kewarganegaraan dan literasi finansia



2.2.4. Struktur Organisasi SMK PGRI 2 Palembang

Gambar 2.1 Struktur organisasi SMK PGRI 2 PALEMBAN

2.2.5 Uraian Tugas dan Wewenang

Adapun uraian tugas dan wewenang pada SMA

Negeri 1 TalangKelapa 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.
10. Identifikasi dan pengumpulan data.
11. 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 koordinatormata 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 beasiswa.
4. Menyusun dan membuat kepanitiaan 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 teknik komunikasi (majalah, surat kabar dan mendatangkan sumber).

h. Waka Bidang SDM

5. Menyusun Program Kerja Tahunan.
6. Mengadakan koordinasi dengan Wakil Kepala Sekolah dan Staf Kepala Sekolah lainnya untuk menganalisis kebutuhan berbagai komponen penunjang pelaksanaan Diklat di Sekolah.
7. Mengkoordinir pengajuan berbagai kebutuhan sekolah.

8. Memonitor pelaksanaan program Standar Nasional dan Internasional serta Program Sekolah lainnya.

i. Waka Bidang Huma

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

j. Bendahara Tugas

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

Wewenang

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

k. 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.

2.2.6 Uraian Kegiatan Praktik Kerja Lapangan(PKL)

Selama melaksanakan kegiatan praktik kerja lapangan (PKL) pada SMK PGRI 2 Palembang, dalam proses PKL mahasiswa di bimbing dan di arahkan oleh pembimbing lapangan yaitu dengan Bapak Ilham dan di tempatkan di

bagian Tata usaha. Kegiatan yang dilakukan selama PKL di SMK PGRI 2 Palembang yaitu membantu bagian tata usaha untuk membantu pekerjaan tata usaha.

BAB III

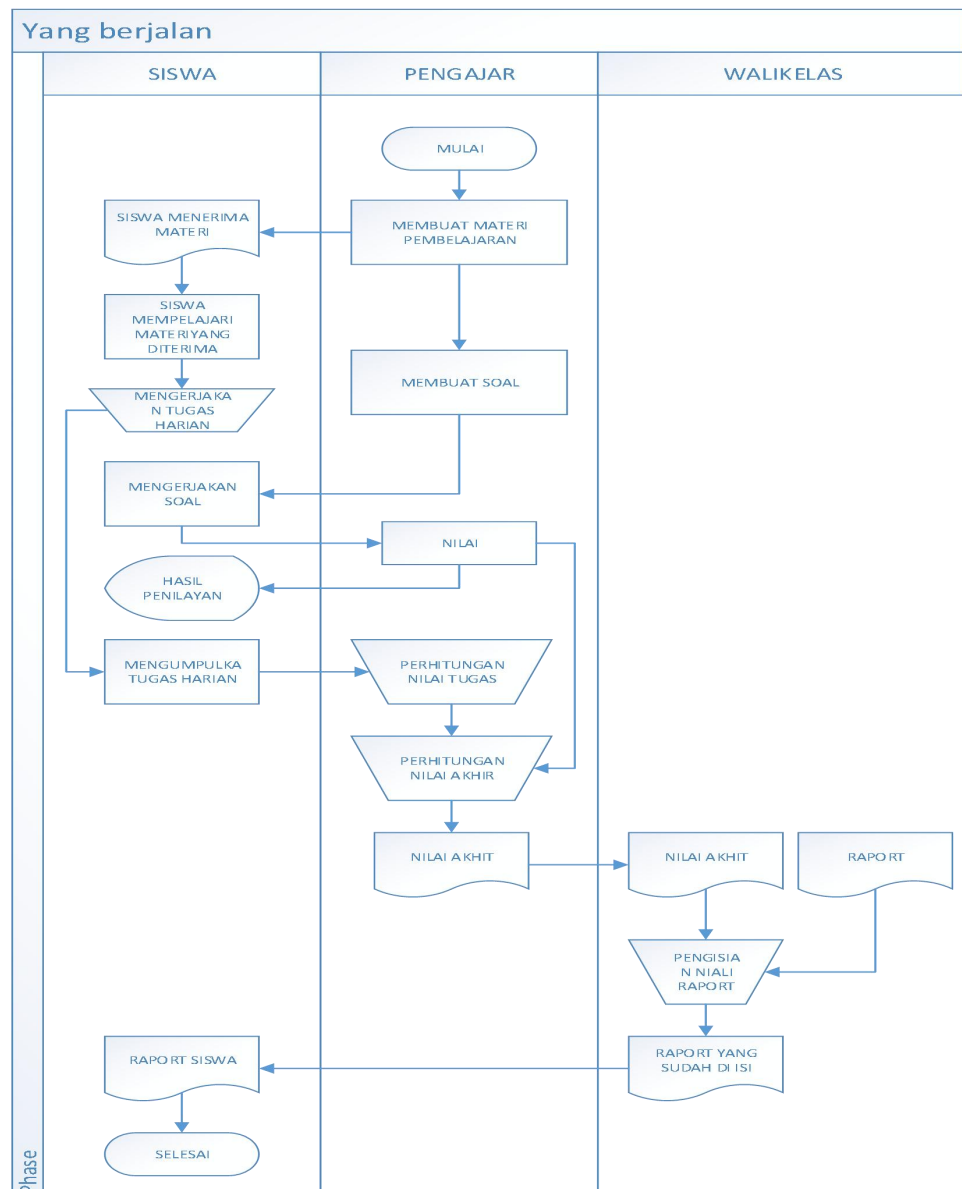
PEMBAHASAN

3.1 Hasil pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan saat melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SMK PGRI 2 Palembang. Penulis menyimpulkan bahwa metode pembelajarang di SMK PGRI 2 Palembang masih sama dengan kebanyakan sekolah lainya yakni dengan melakukan pembelajaran dan pengajaran antara siswa dengan gurudidalam kelas seperti pemberian bahan ajaran, latihan soal, diskusi dan memberikan tugas sekolah, jika pertemuan antara siswa dengan gurutidak terjadi maka proses pembelajaran pun tidak dapat dilaksanakan,serta waktu diskusi yang terbatas didalam kelas.

3.1.1 Flowchart Yang Sedang Berjalan

Berikut ini adalah gambaran *flowchart* yang sedang berjalan pada kegiatan Pembelajaran sebagaimana ditunjukkan pada gambar 3.1



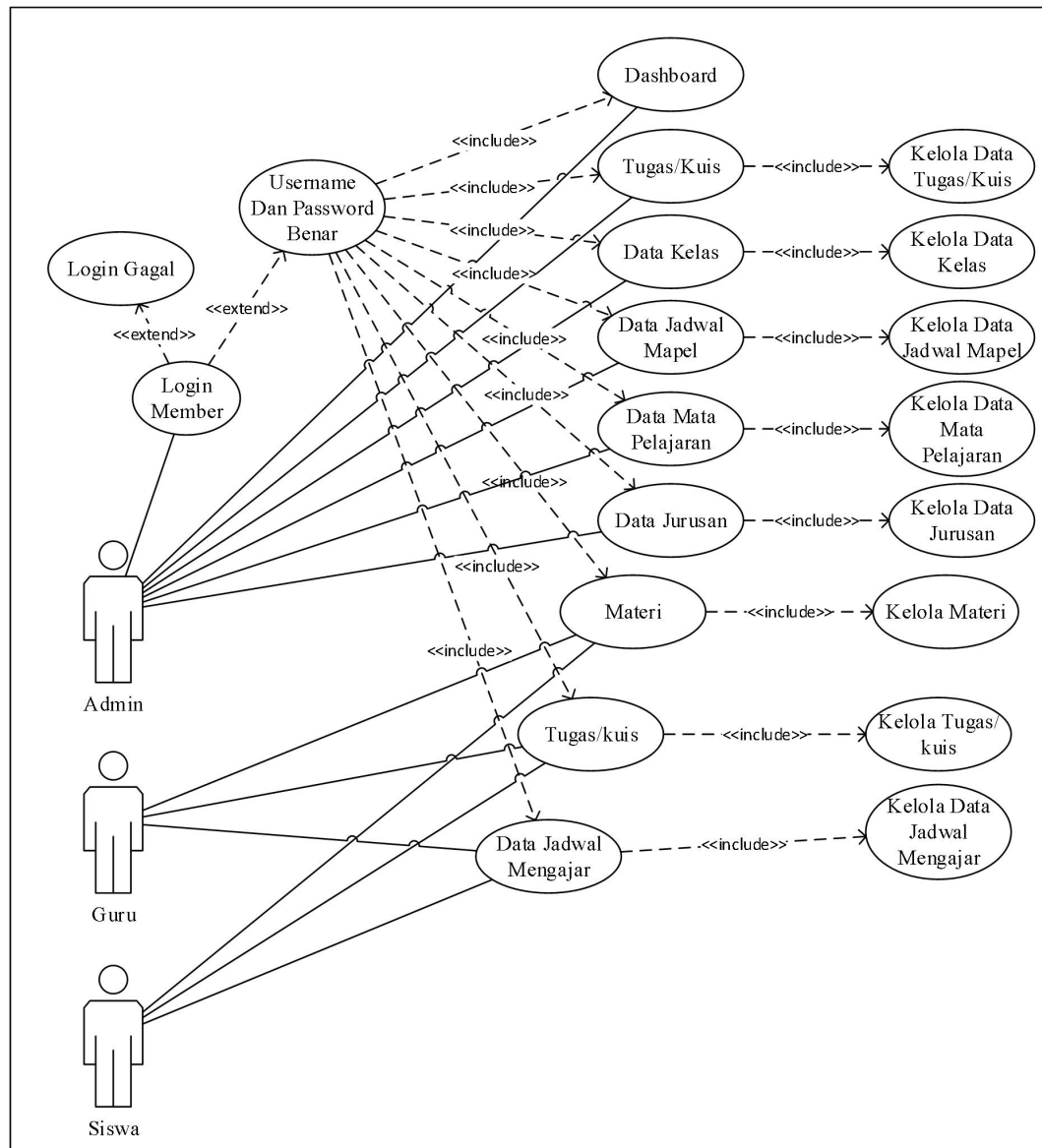
Gambar 3.1 prosedur yang berjalan

1. Mulai.
2. Pengajat membuat materi.
3. Siswa menerima materi
4. Siswa mempelajari materi

5. Guru membuat soal
6. Siswa mengerjakan soal
7. Guru menilai hasil kerja siswa
8. Melihat nilai
9. Mengumpulkan tugas harian
10. Guru menghitung tugas
11. Guru memasukan nilai raport
12. Walikelas menerima nilai raport
13. Walikelas mengisi nilai raport
14. Siswa menerima nilai raport
15. Selesai

3.1.2 Use Case Yang Diusulkan

Use case digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan use case yang terlibat secara grafis dapat dilihat sebagai berikut, gambar di baawan ini merupakan prosedur yang diusulkan



Gambar 3.2 Use Case yang di usulkan

Pada gambar 3.2 *use case* yang di usulkan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Pada use case terdapat aktor yang diberi nama admin yang memiliki fungsi dapat mengakses menu-menu sebagai berikut :

1. Login terlebih dahulu
2. Dashboard aplikasi web
3. Tugas / kuis, data kelas, data jadwal mapel, data mata pelajaran, dan data jurusan.
4. Logout sistem.

Aktor 2 yaitu guru, menu-menu yang dapat di akses oleh guru yaitu :

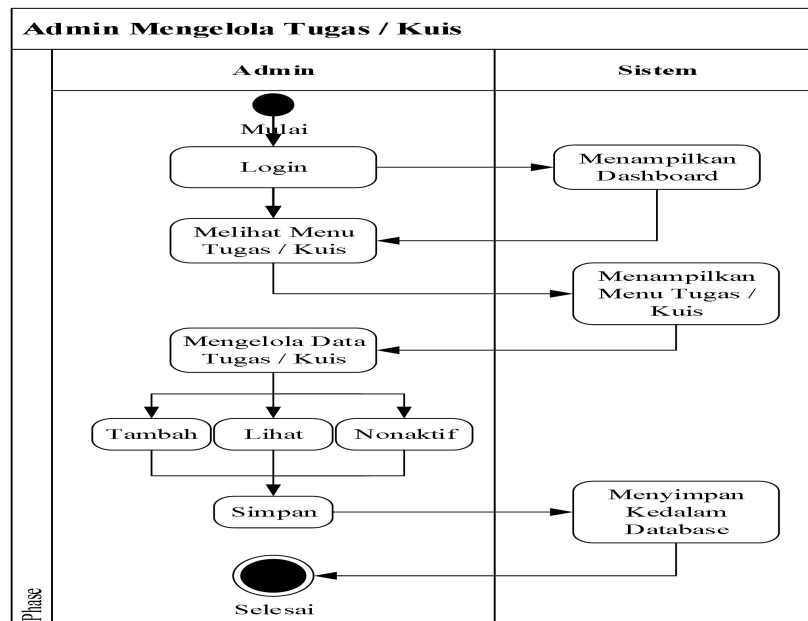
1. Login terlebih dahulu
2. Materi, tugas / kuis, dan data jadwal mengajar.
3. Logout sistem

Aktor 3 yaitu siswa, menu-menu yang dapat di akses oleh siswa yaitu :

1. Login terlebih dahulu
2. Materi, tugas / kuis, data jadwal mengajar guru.
3. Logout sistem.

3.1.3 Activity Diagram Tugas / Kuis

Pada gambar di bawan ini merupakan prosedur tugas / kuis.



Gambar 3.3 Activity Diagram Tugas / Kuis

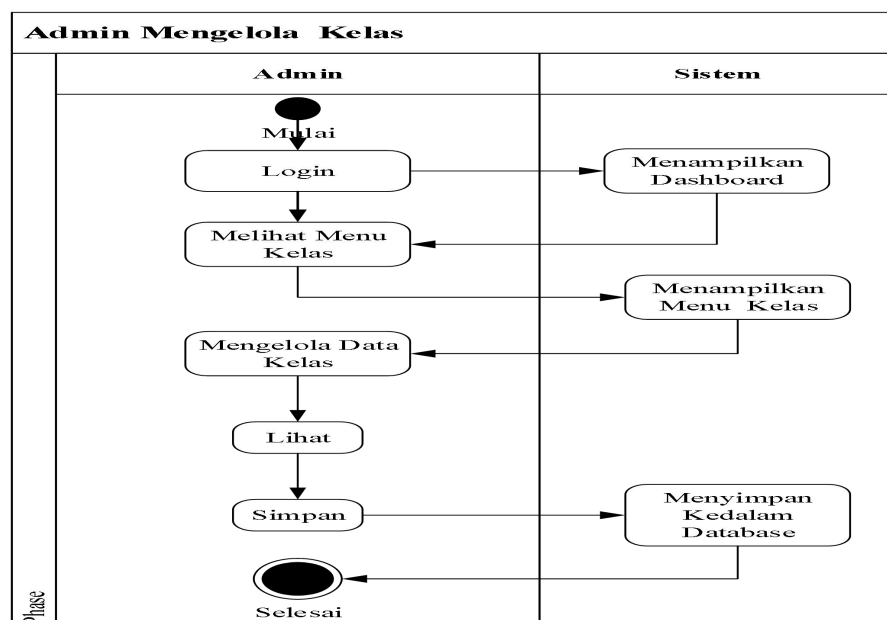
Dari gambar 3.3 activity diagram tugas / kuis di atas dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Admin login terlebih dahulu
3. Setelah login berhasil otomatis system menampilkan menu home.
4. Dalam menu home terdapat menu tugas / kuis.
5. Admin membuka data tugas/kuis dan secara otomatis system menampilkan menu tugas/kuis.

6. Admin mulai mengelola data tugas/kuis, seperti tambah tugas/kuis, lihat detail, dan nonaktifkan tugas/kuis.
7. Setelah semua proses dilakukan klik tombol simpan.
8. Secara otomatis data tersimpan di database.
9. Selesai

3.1.4 Activity Diagram Data Kelas

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat prosedur data kelas.



Gambar 3.4 Activity Diagram Data Kelas

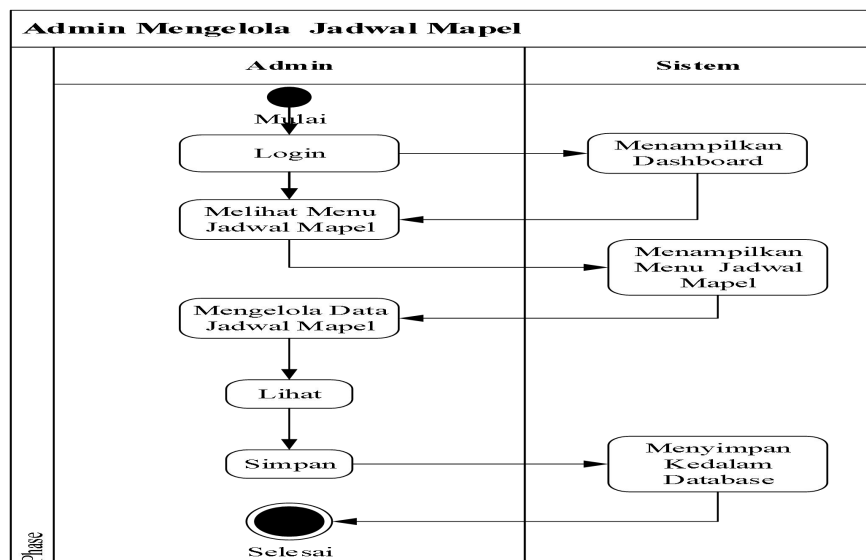
Dari gambar 3.4 activity diagram data kelas di atas dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Admin login terlebih dahulu
3. Setelah login berhasil otomatis system menampilkan menu home.

4. Dalam menu home terdapat menu data kelas.
5. Admin membuka menu kelas.
6. Admin mulai mengelola data kelas, seperti lihat data kelas.
7. Secara otomatis data kelas akan tersimpan di database.
8. Selesai

3.1.5. Activity Diagram Data Jadwal Mapel

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat prosedur data jadwal mapel.



Gambar 3.5 Activity Diagram Data Jadwal Mapel

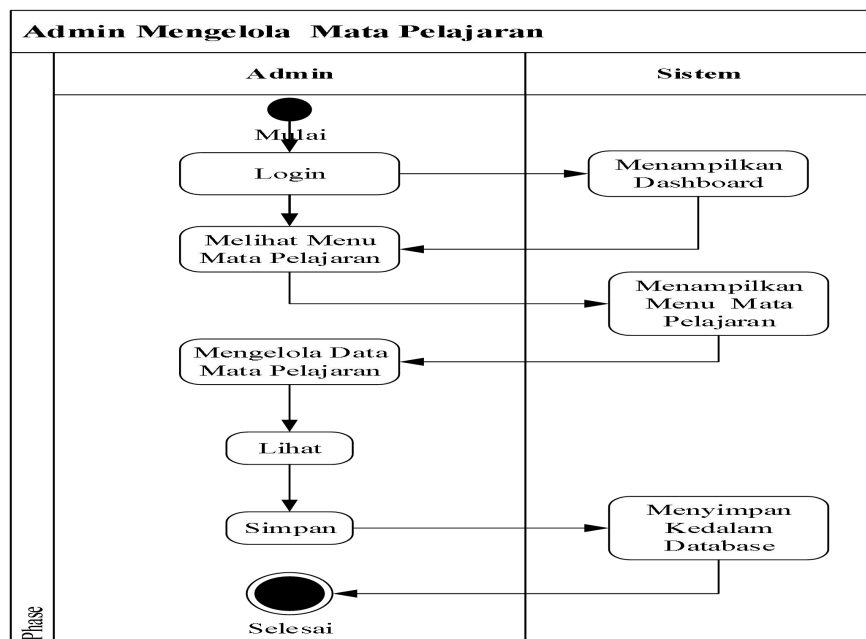
Dari gambar 3.5 activity diagram data jadwal mapel di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Admin login terlebih dahulu
3. Setelah login berhasil secara otomatis sistem menampilkan menu home
4. Dalam menu home terdapat menu jadwal mapel

5. Admin membuka menu jadwal mapel dan secara otomatis sistem menampilkan menu jadwal mapel
6. Admin mengelola jadwal mapel, seperti lihat detail jadwal mapel
7. Secara otomatis data tersimpan di database
8. Selesai

3.1.6. Activity Diagram Mata Pelajaran

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat prosedur data mata pelajaran



Gambar 3.6 Activity Diagram Mata Pelajaran

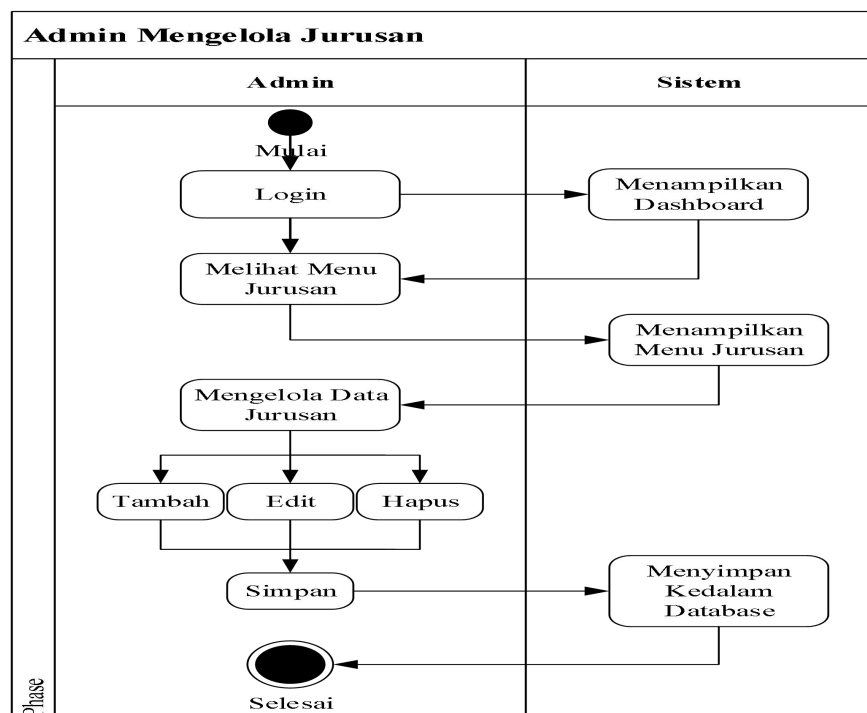
Dari gambar 3.6 activity diagram mata pelajaran di atas dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Admin login terlebih dahulu

3. Setelah login otomatis system menampilkan menu home
4. Dalam menu home terdapat menu mata pelajaran
5. Admin membuka menu mata pelajaran, secara otomatis system menampilkan menu mata pelajaran
6. Admin mengelola data mata pelajaran, seperti lihat detail mata pelajaran
7. Secara otomatis data tersimpan di database
8. Selesai.

3.1.7 Activity Diagram Jurusan

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat prosedur data jurusan



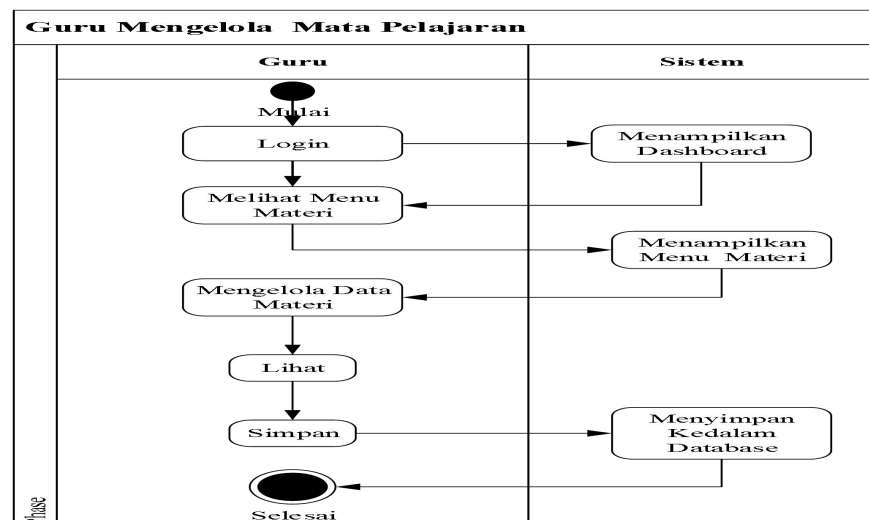
Gambar 3.7 Activity Diagram Data Jurusan

Dari gambar 3.7 activity diagram data jurusan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Admin login terlebih dahulu
3. Setelah login berhasil otomatis masuk ke aplikasi
4. Dalam menu home terdapat menu data jurusan
5. Admin membuka menu data jurusan
6. Admin mulai mengelola data jurusan, seperti tambah data jurusan, edit data jurusan, dan hapus data jurusan.
7. Secara otomatis data tersimpan di database
8. Selesai

3.1.8 Activity Diagram Materi

Pada gambar di bawah ini dapat dilihat prosedur data materi



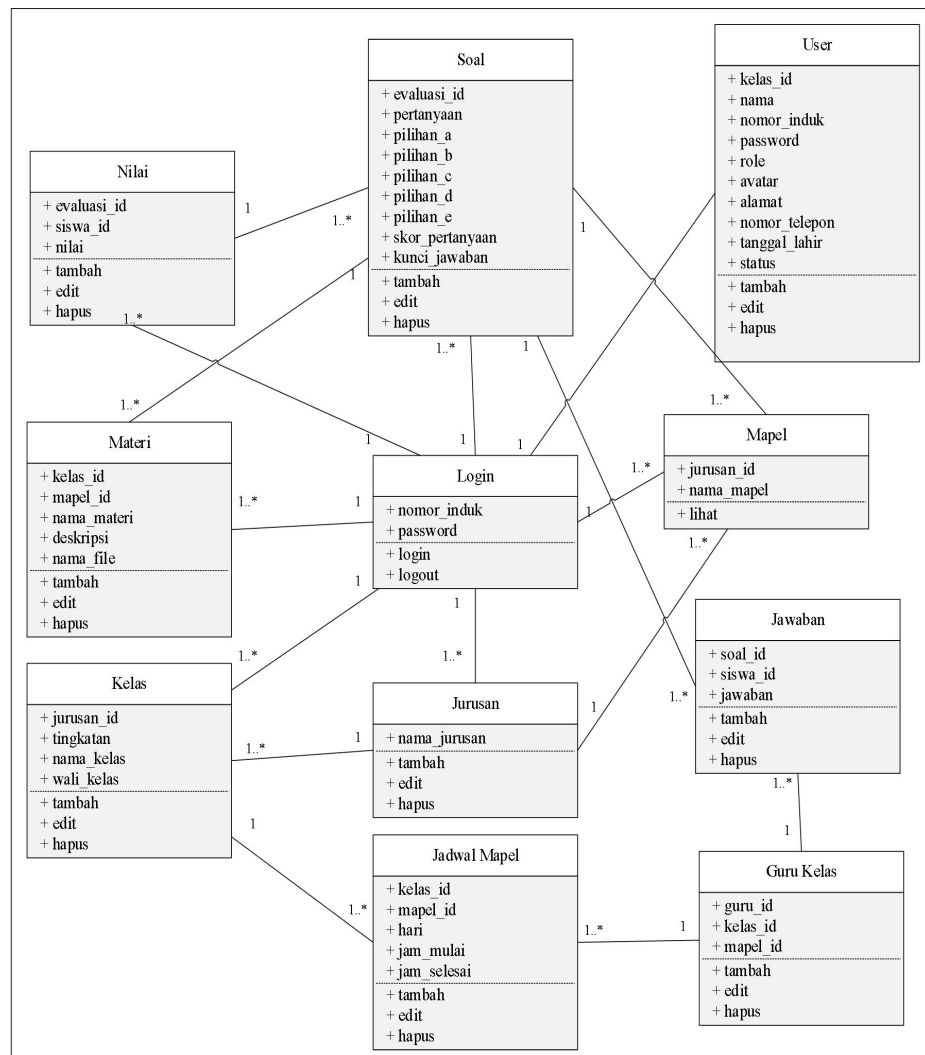
Gambar 3.8 Activity Diagram Materi

Dari gambar 3.8 activity diagram data materi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mulai
2. Guru login terlebih dahulu
3. Setelah login otomatis system menampilkan menu home
4. Dalam menu home terdapat menu materi
5. Guru membuka menu materi
6. Guru dapat mengelola data materi, seperti lihat detail data materi
7. Secara otomatis data materi tersimpan di database
8. Selesai.

3.1.5 Class Diagram

Berikut adalah class diagram memiliki atribut dan method. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki suatu kelas. Sedangkan operasi atau method merupakan fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.



Gambar 3.9 Class Diagram

3.1.6 Desain Struktur Tabel

Desain database yang digunakan untuk menentukan struktur dari table tabel yang akan di buat berisikan nama *field*, *type field* ,dan ukurannya, dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data. Adapun desain database sebagai berikut:

1. Tabel User

Nama Tabel : user

Primary Key : *id

Foreign Key :-

Tabel 3.1. Tabel User

Field	Type data	Lebar	Keterangan
<i>*id</i>	Int	11	<i>Primary key, not null</i>
<i>Kelas_id</i>	bigint	20	<i>null</i>
<i>Nomor_induk</i>	Varchar	50	<i>Nomor induk</i>
<i>Nama</i>	Varchar	50	Nama pengguna
<i>Password</i>	Varchar	50	<i>Password login</i>
<i>Role</i>	enum	(admin,guru,siswa)	Bagian-bagian yang akan <i>login</i> aplikasi

<i>Avatar</i>	varchar	50	Avatar
<i>Alamat</i>	text	100	alamat
<i>Nomor_telpon</i>	varchar	20	Nomor telpon
<i>Tanggal_lahir</i>	date	20	Tanggal lahir
<i>Status</i>	enum	(aktif,dinonaktifkan)	Status

(Sumber : Diolah Sendiri)

2. Tabel Soal

Nama Tabel : Soal

Primary Key : *id

Foreign Key : -

Tabel 3.2. Tabel Soal

Field	Type data	Lebar	Keterangan
*id	Int		Primary key, not null
Evaluasi_id	bigint	20	

pertanyaan	text	100	
Pilihan_a	text	50	
Pilihan_b	text	50	
Pilihan_c	txt	50	
Pilihan_d	text	50	
Pilihan_e	text	50	
Kunci_jawaban	Varchar	50	

(Sumber : Diolah Sendiri)

3. Tabel Materi

Nama Tabel : materi

Primary Key : *id

Foreign Key : -

Tabel 3.3 Tabel Materi

Field	Type data	Lebar	Keterangan
*id	Int	11	Primary key, not null
Kelas_id	Varchar	50	Kelas id
Maple_id	Varchar	50	Maple id
Nama_materi	Varchar	200	Nama materi
deskripsi	Int	20	keterangan
Nama_file	Varchar	50	Upload file

(Sumber : Diolah Sendiri)

4. Tabel Mapels

Nama Tabel : mapels

Primary Key : *id

Foreign Key : -

Tabel 3.4 Tabel Mapels

Field	Type data	Lebar	Keterangan
*id	Int	11	Primary key, not null
User_id	Type data	Lebar	
Jurusan_id	Varchar	50	jurusan
Nama_map el	Varchar	50	Nama mapel

(Sumber : Diolah Sendiri)

5. Tabel Kelas

Nama Tabel : kelas

Primary Key : *id

Foreign Key : -

Tabel 3.2. Tabel Kelas

Field	Type data	Lebar	Keterangan
*id	Int	11	Primary key, not null
Jurusan_id	Varchar	50	
Tingkatan	Enum	50	

Nama_kelas	Varchar	20	
Wali_kelas	Varchar	20	

(Sumber : Diolah Sendiri)

6. Tabel Jurusan

Nama Tabel : jurusan

Primary Key : *id

Foreign Key : -

Tabel 3.3 Tabel Jurusan

Field	Type data	Lebar	Keterangan
*id	Int	11	Primary key
Nama_jurusan	Varchar	100	

(Sumber : Diolah Sendiri)

7. Tabel Jadwal

Nama Tabel : jadwal

Primary Key : *id

Foreign Key : -

Tabel 3.4 Tabel Jadwal

Field	Type data	Lebar	Keterangan
*id	Int	11	Primary key
Kelas_id	Type data	Lebar	
Maple_id	Varchar	50	

Hari	Varchar	50	
Jam_mulai	Varchar	200	
Jam_selesai	Int	20	

(Sumber : Diolah Sendiri)

3.1.8 Desain *Interface*

Desain *Interface* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* sebuah aplikasi.

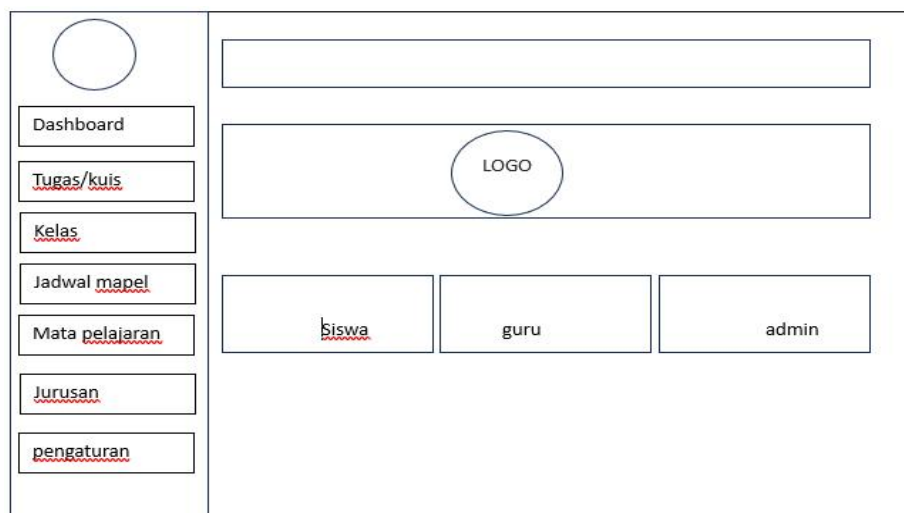
1. Desain halaman login

Desain *login* merupakan desain halaman untuk melakukan *login* pada aplikasi E-learnig SMK PGRI 2 Palembang. Desain *login* dapat dilihat pada gambar 3.10.

Gambar 3.10 desain halaman login multi user

2. Desain halaman dashboard admin

Desain halaman menu *dashboard admin* merupakan desain halaman untuk *admin* pada aplikasi E-lesrnign SMK PGRI 2 Palembang. Desain

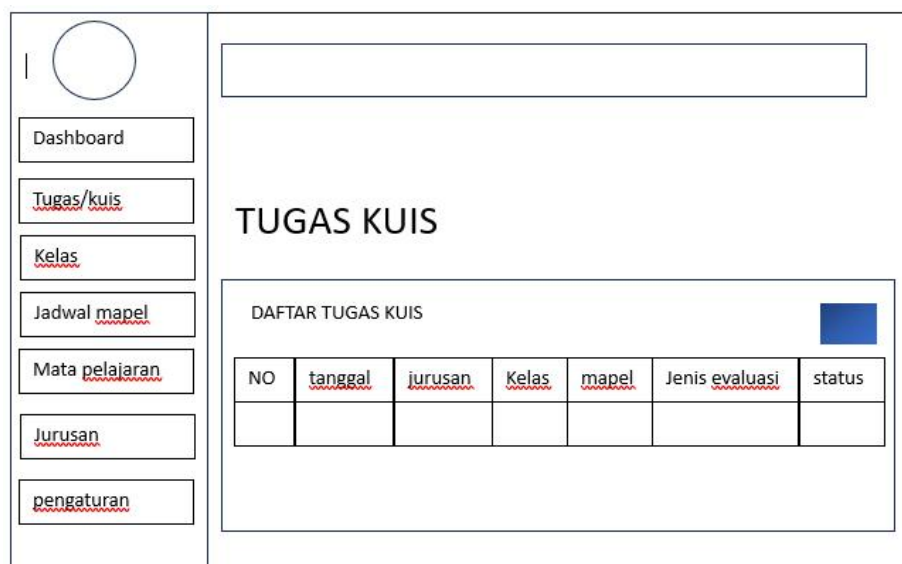


halaman menu *dashboard admin* dapat dilihat pada gambar 3.11.

Gambar 3.11 desain halaman dashboard admin

3. Desain halaman tugas/kuis

Desain halaman menu *tugas/kuis admin* merupakan desain halaman untuk *admin* pada aplikasi E-lesrnign SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu *tugas/kuis admin* dapat dilihat pada gambar 3.12



ar 3.12 Desain halaman tugas/kuis

4. Desain halaman kelas

Desain halaman menu kelas merupakan desain halaman untuk *admin* melakukan tambah data kelas pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu kelas dapat dilihat pada gambar 3.13

JURUSAN		
DAFTAR JURUSAN		
NO	NAMA JURUSAN	ACTION

Gambar 3.13 desain halaman kelas

5. Desain halaman jadwal mapel

Desain halaman menu jadwal mapel merupakan desain halaman untuk *admin* melakukan tambah jadwal kelas pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu kelas dapat dilihat pada gambar 3.14

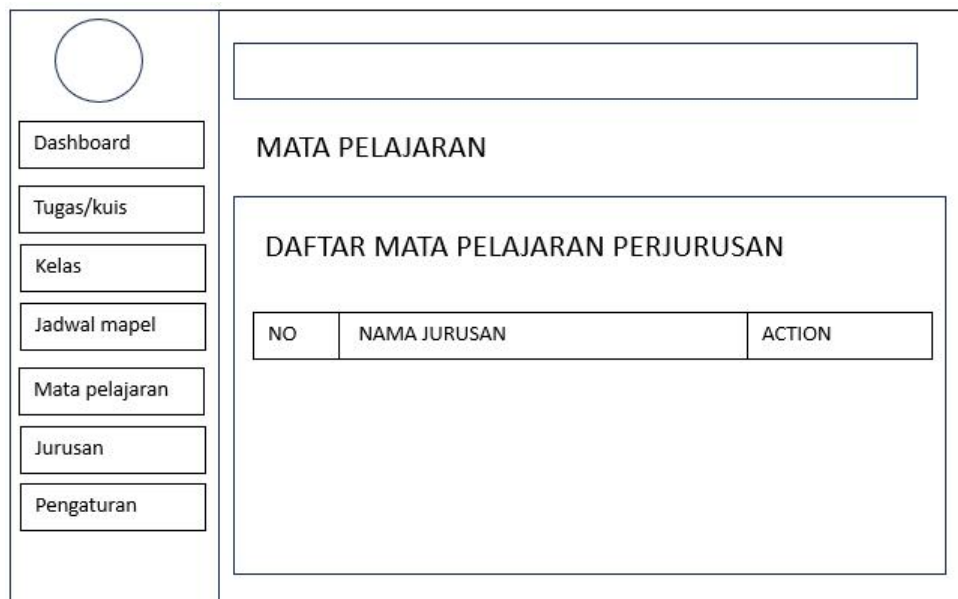
The image shows a web application interface for managing a subject schedule. On the left is a sidebar menu with a circular profile icon at the top, followed by buttons for 'Dashboard', 'Tugas/kuis', 'Kelas', 'Jadwal mapel', 'Mata pelajaran', 'Jurusan', and 'Pengaturan'. The main content area has a search bar at the top, followed by the title 'JADWAL MATAPELAJARAN'. Below the title is a section titled 'DAFTAR JADWAL' containing a table with the following structure:

NO	JURUSAN	KELAS	ACTION

Gambar 3.14 Desain halaman jadwal mapel

6. Desain halaman mata Pelajaran

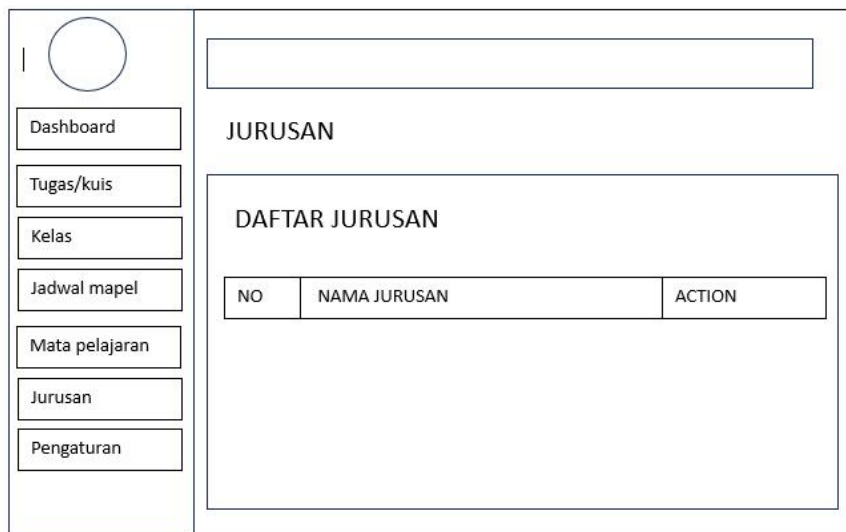
Desain halaman menu mata pelajaran merupakan desain halaman untuk *admin* melakukan tambah jadwal pelajaran pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu kelas dapat dilihat pada gambar 3.15



Gambar 3.15 Desain halaman mata Pelajaran

7. Desain halaman jurusan

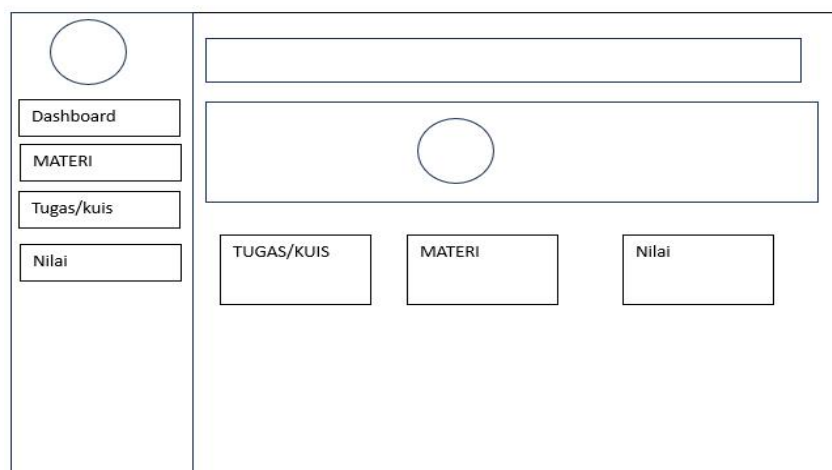
Desain halaman menu jurusan merupakan desain halaman untuk admin melakukan tambah jurusan pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu jurusan dapat dilihat pada gambar 3.16



gambar 3.16 desain halaman jurusan

8. Desain halaman dashboard guru

Desain halaman menu *dashboard* guru merupakan desain halaman untuk guru pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain

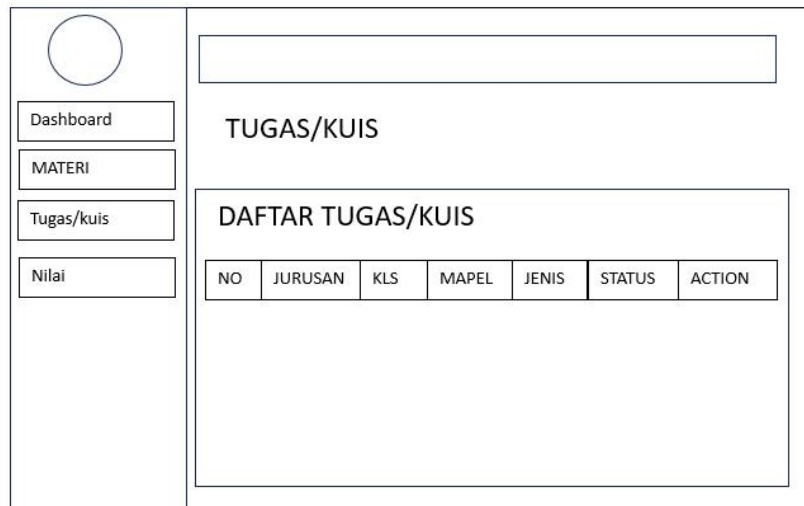


halaman menu *dashboard* guru dapat dilihat pada gambar 3.17

Gambar 3.17 desain halaman dashboard guru

9. Desain halaman tugas/kuis guru

Desain halaman menu *tugas/kuis* guru merupakan desain halaman untuk guru pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain

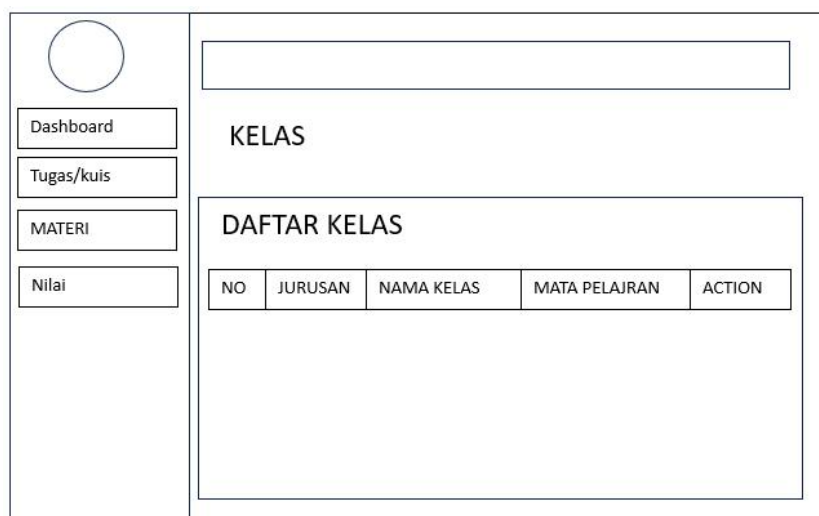


halaman menu *dashboard* guru dapat dilihat pada gambar 3.18

Gambar 3.18 desain halaman tugas/kuis guru

10. Desain halaman materi guru

Desain halaman menu *materi* guru merupakan desain halaman untuk guru pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman



menu *materi* guru dapat dilihat pada gambar 3.19

Gambar3.19 desain halaman materi guru

11. Desain halaman nilai

Desain halaman menu *nilai* guru merupakan desain halaman untuk guru pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman

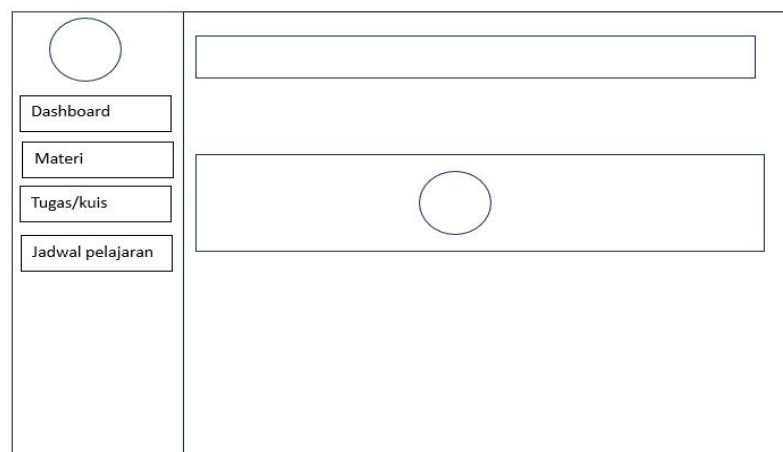


menu *nilai* guru dapat dilihat pada gambar 3.20

gambar 3.20 desain halaman nilai

12. Desain halaman dashboard siswa

Desain halaman menu *dashboard* siswa merupakan desain halaman untuk siswa pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain

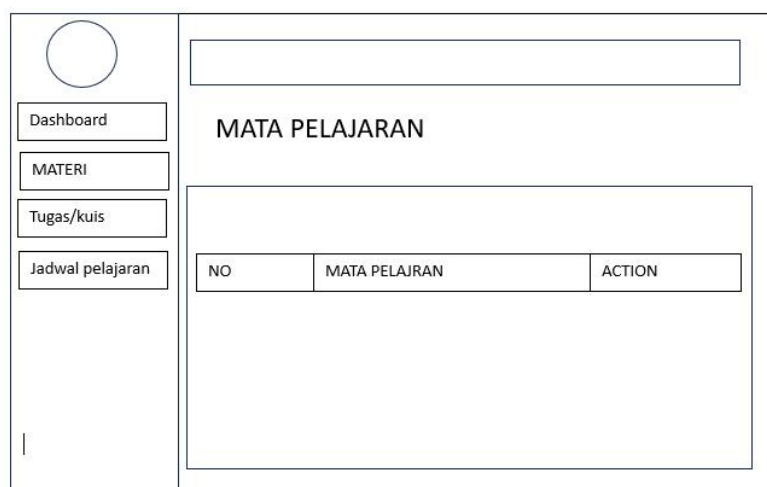


halaman menu *dashboard* siswa dapat dilihat pada gambar 3.21.

Gambar 3.21 desain halaman dashboard siswa

13. Desain halaman materi siswa

Desain halaman menu materi siswa merupakan desain halaman untuk siswa pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain

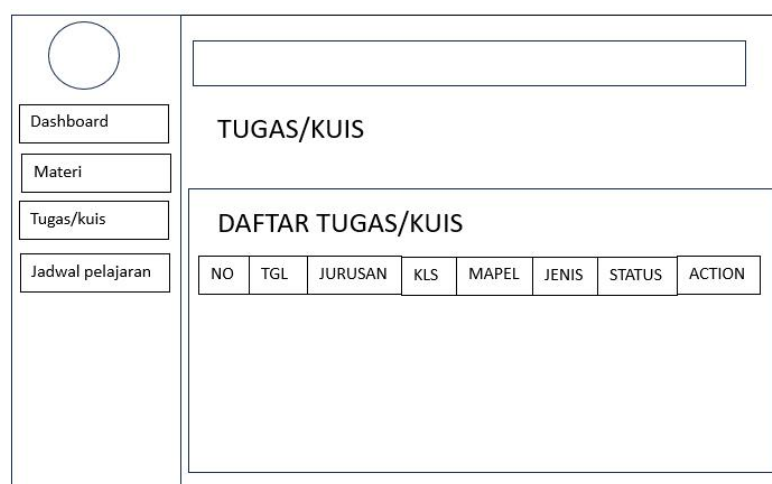


halaman menu *materi* siswa dapat dilihat pada gambar 3.22.

Gambar 3.22 desain halaman materi siswa

14. Desain halaman tugas/kuis siswa

Desain halaman menu tugas/kuis siswa merupakan desain halaman untuk siswa pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain



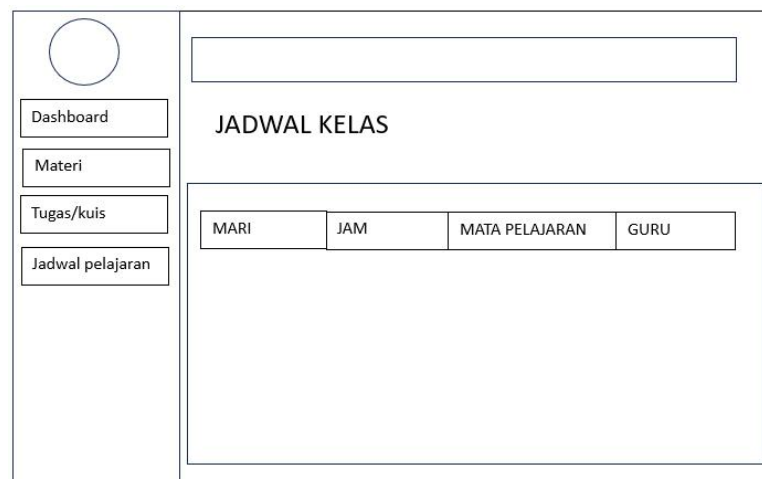
halaman menu *tugas/kuis* siswa dapat dilihat pada gambar 3.23

Gambar 3.23 desain halaman tugas/kuis siswa

15. Desain halaman jadwal pelajaran

Desain halaman menu *jadwal Pelajaran* siswa merupakan desain halaman untuk siswa pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang.

Desain halaman menu *jadwal Pelajaran* siswa dapat dilihat pada gambar



3.24.

Gambar 3.24 desain halaman jadwal Pelajaran siswa

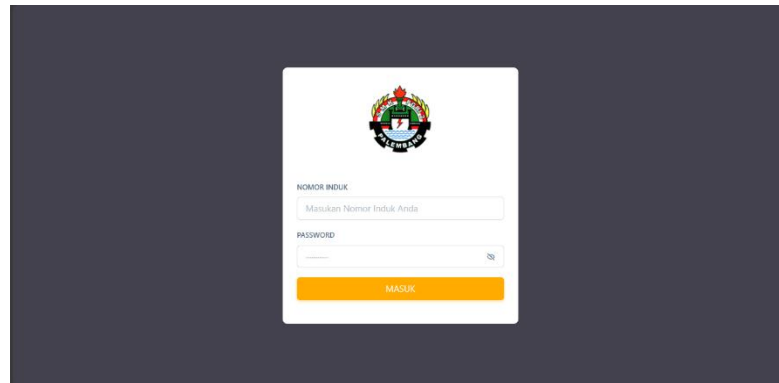
3.1.9 Hasil Rancangan

Desain *website* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* yang terdapat pada aplikasi *website* e-learning pada SMK PGRI 2 PALEMBANG. Berikut hasil *interface* dari aplikasi E-learning pada SMK PGRI 2 PALEMBANG:

1. Desain Tampilan Halaman *Login*

Desain *login* merupakan desain halaman untuk melakukan *login* pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain *login* dapat

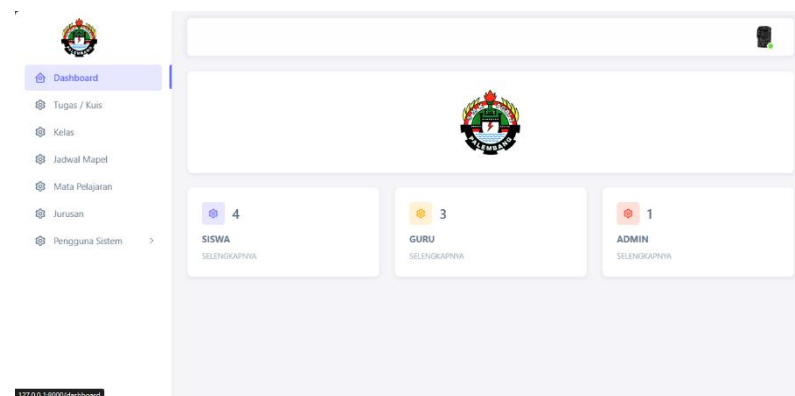
dilihat pada gambar 3.25.



Gambar 3.25 tampilan halaman login

2. Desain Tampilan Halaman Dashboard Admin

Desain halaman menu dashboard admin merupakan halaman untuk admin pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu dashboard admin dapat dilihat pada gambar 3.26.

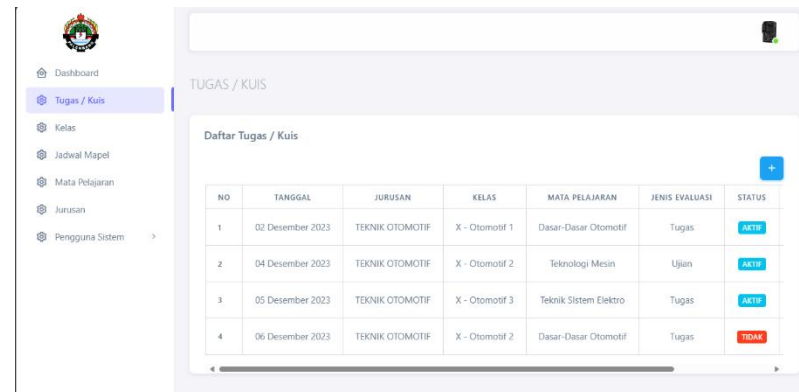


Gambar 3.26 tampilan halaman Dashboard admin

3. Desain Tampilan Halaman Tugas/Kuis Admin

Desain halaman menu tugas/kuis admin merupakan halaman untuk

admin pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain

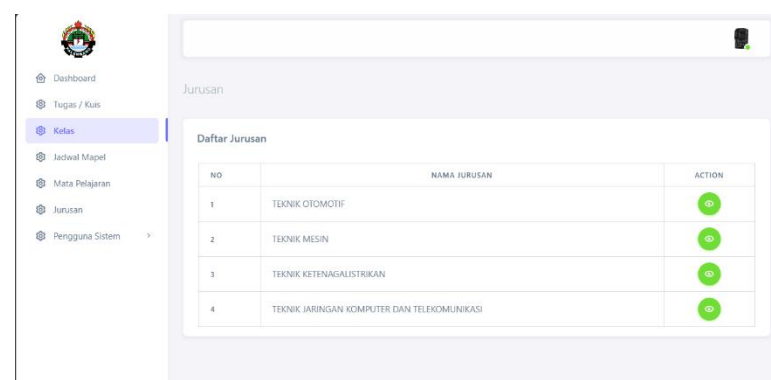


halaman menu tugas/kuis admin dapat dilihat pada gambar 3.27.

Gambar 3.27 tampilan halaman tugas/kuis admin

4. Desain Tampilan Halaman Kelas Admin

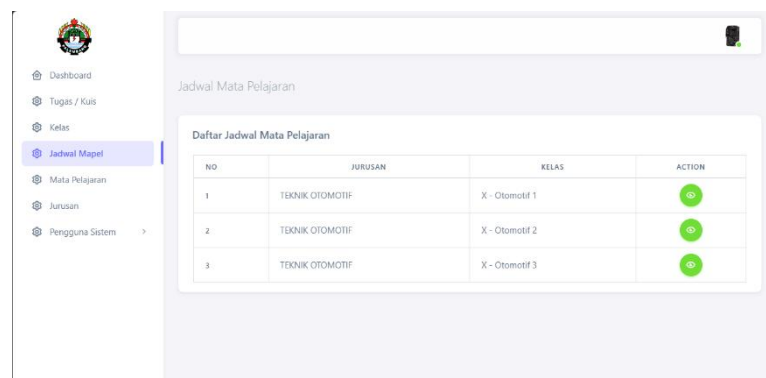
Desain halaman menu tugas/kuis admin merupakan halaman untuk admin pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu tugas/kuis admin dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3.28 tampilan halaman kelas admin

5. Desain Tampilan Halaman Jadwal Mapel admin

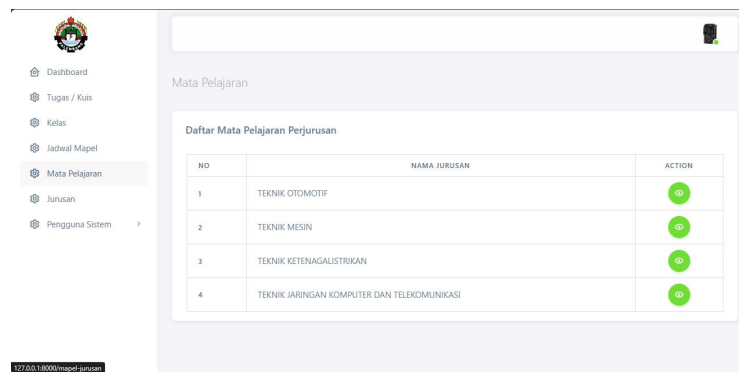
Desain halaman menu jadwal mapen admin merupakan halaman untuk admin pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu jadwal mapel admin dapat dilihat pada gambar 3.29.



Gambar 3.29 tampilan halaman jadwal maple admin

6. Desain Tampilan Halaman Mata Pelajaran admin

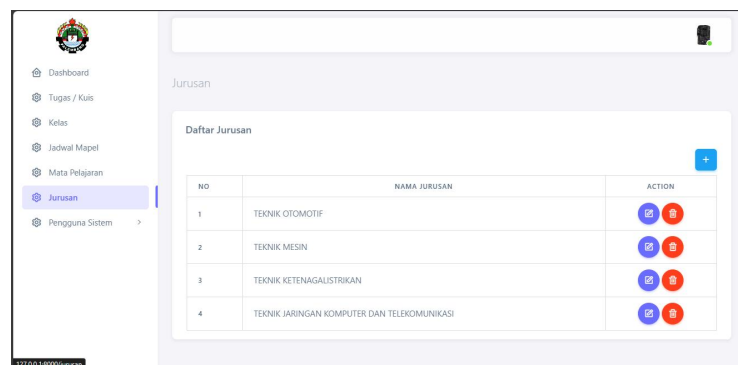
Desain halaman menu mapel admin merupakan halaman untuk admin pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu mata pelajaran admin dapat dilihat pada gambar 3.30.



Gambar 3.30 tampilan halaman mata Pelajaran admin

7. Desain Tampilan Halaman Jurusan Admin

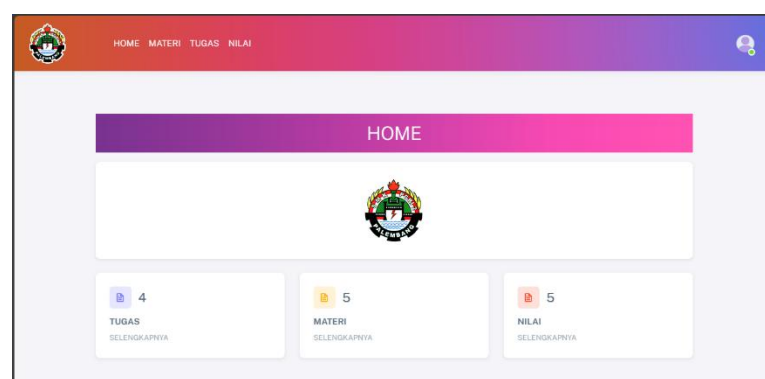
Desain halaman menu jurusan admin merupakan halaman untuk admin pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu jurusan admin dapat dilihat pada gambar 3.31.



Gambar 3.31 tampilan halaman jurusan admin

8. Desain Tampilan Halaman Dashboard Guru

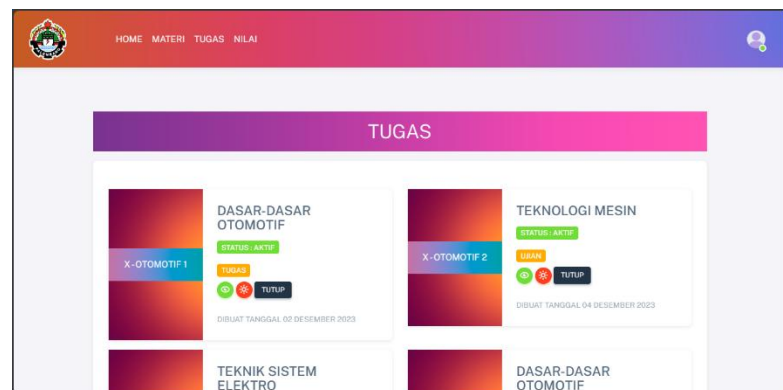
Desain halaman menu dashboard guru merupakan halaman untuk guru pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu dashboard guru dapat dilihat pada gambar 3.32.



Gambar 3.32 tampilan halaman dashboard guru

9. Desain Halaman Tugas Guru

Desain halaman menu tugas guru merupakan halaman untuk guru pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman

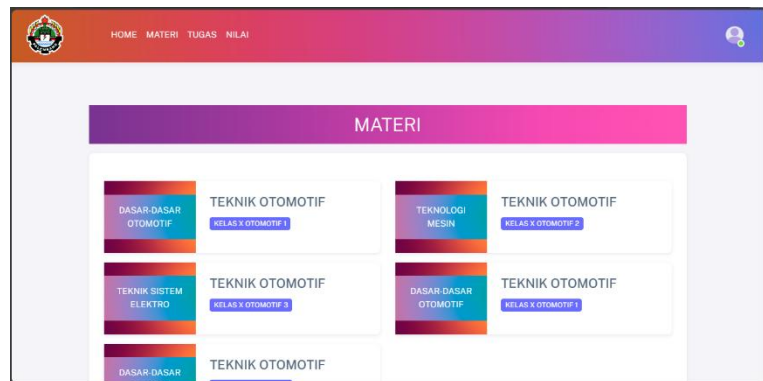


menu tugas/kuis guru dapat dilihat pada gambar 3.33.

Gambar 3.34 tampilan halaman tugas guru

10. Desain Halaman Materi Guru

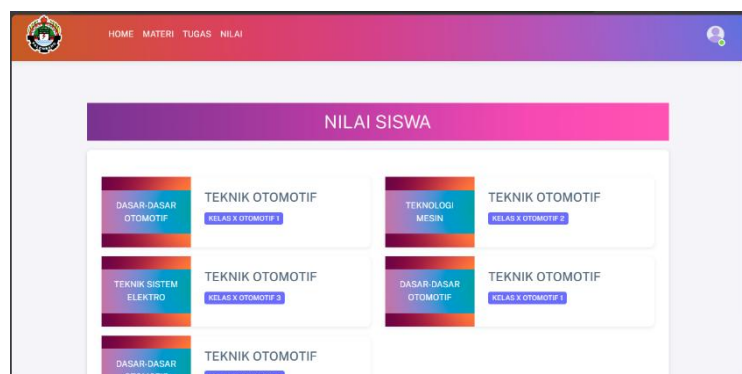
Desain halaman menu materi guru merupakan halaman untuk guru pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu materi guru dapat dilihat pada gambar 3.35.



Gambar 3.35. tampilan halaman materi guru

11. Desain Halaman Nilai Guru

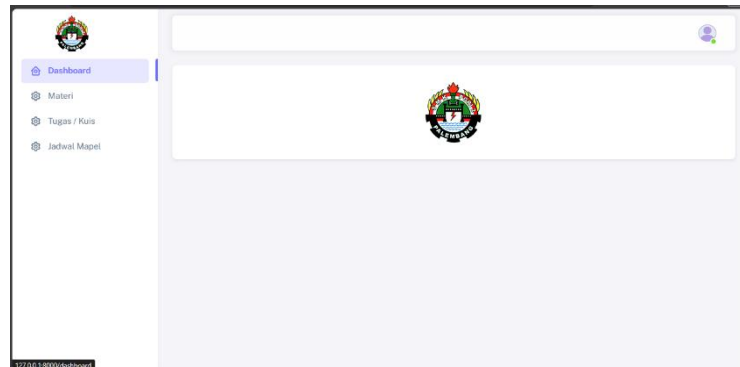
Desain halaman menu nilai guru merupakan halaman untuk guru pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu nilai guru dapat dilihat pada gambar 3.36.



Gambar 3.36. tampilan halaman nilai guru

12. Desain Halaman Dashboard Siswa

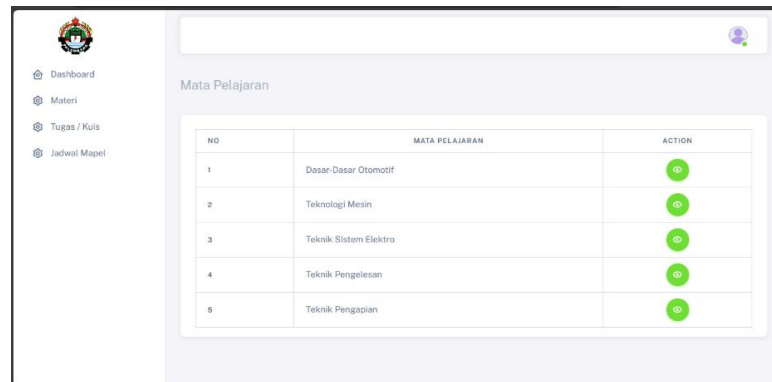
Desain halaman menu dashboar siswa merupakan halaman untuk siswa pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu dashboard siswa dapat dilihat pada gambar 3.37.








Gambar 3.37. tampilan halaman dashboard siswa

13. Desain Halaman Materi Siswa

Desain halaman menu materi siswa merupakan halaman untuk siswa pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu materi siswa dapat dilihat pada gambar 3.38.

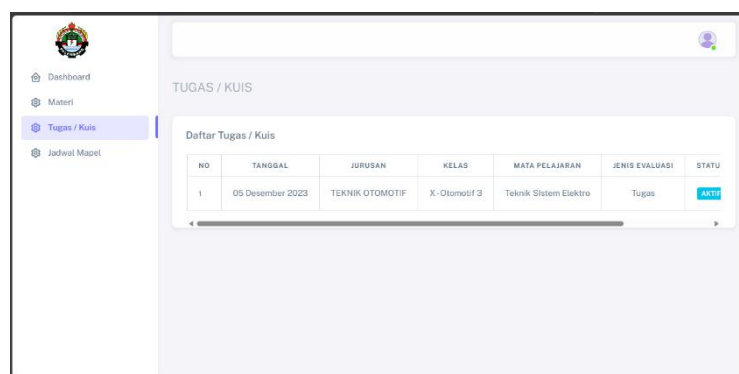


NO	MATA PELAJARAN	ACTION
1	Dasar-Dasar Otomotif	
2	Teknologi Mesin	
3	Teknik Sistem Elektro	
4	Teknik Pengelesan	
5	Teknik Pengapian	

Gambar 3.38 tampilan halaman materi siswa

14. Desain Halaman Tugas/Kuis Siswa

Desain halaman menu tugas/kuis siswa merupakan halaman untuk siswa pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu tugas/kuis siswa dapat dilihat pada gambar 3.39.

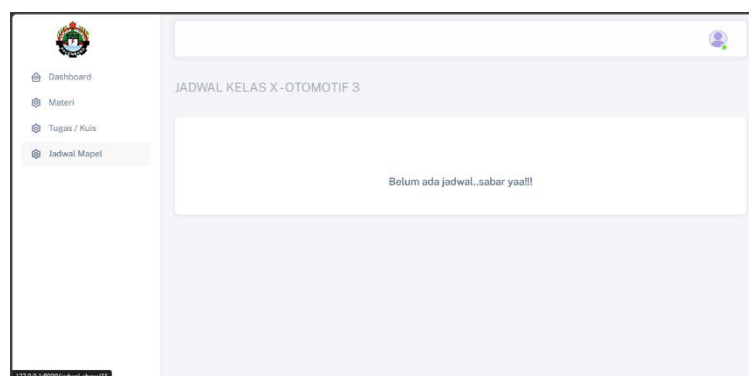


NO	TANGGAL	JURUSAN	KELAS	MATA PELAJARAN	JENIS EVALUASI	STATU
1	05 Desember 2023	TEKNIK OTOMOTIF	X - Otomotif 3	Teknik Sistem Elektro	Tugas	AKTIF

Gambar 3.39 tampilan halaman tugas/kuis siswa

15. Desain Halaman Jadwal Mapel Siswa

Desain halaman menu jadwal mapel siswa merupakan halaman untuk siswa pada aplikasi E-learning SMK PGRI 2 Palembang. Desain halaman menu jadwal mapel siswa dapat dilihat pada gambar 3.40.



Gambar 3.40 tampilan halaman jadwal mapel siswa

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi e-learning dapat diambil kesimpulan bahwa :


1. Sudah dihasilkan aplikasi e-learning yang dimana aplikasi ini dapat mengolah data pelajaran, data siswa, ujian pelajaran, data data guru.
2. Dengan *website* yang telah dibuat, siswa dapat melakukan ujian online dan mengolah data jadwal pelajaran, data nilai.

4.2 Saran

Aplikasi telah berhasil dibangun akan tetapi aplikasi tersebut hanya dapat diakses oleh tata usaha (TU), guru dan siswa SMK 2 PGRI. Namun, aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan mengubah dari berbasis *website* menjadi *mobile* dan bersifat *online*. Dan menu yang ada hanya untuk dan, sehingga dapat ditambahkan lagi menu yang baru seperti menu laporan, dll

DAFTAR PUSTAKA

- Devy, M dan Risina, D. F. 2022. Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi (Penelitian Deskriptif di Kelas B TK IT Insan Mulia). Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini Volume 5 No 1.
- Hanum, Numiek Sulisty. 2013. Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto).Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3, Nomor 1.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Ekonomi:Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial, 10 (1).
- Hikmah, Shofaul. 2020. Pemanfaatan e-Learning Madrasah Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi Di Min 1 Rembang. Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Vol. 4, No. 2.
- Mustafa, Sulihin. 2020. Belajar Dari Rumah Melalui Pembelajaran Jarak Jauh di SMA. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., dan Firmansyah, M. 2020. Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Rudi Haryadi, R. dan Kansaa, H. N. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran e-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Vol.7 No.1 Hal. 68-73

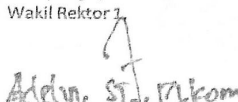
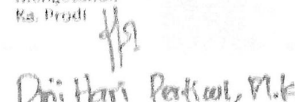
	FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL PKL	
	Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-010	Institusi : Institut Teknologi dan Bisnis Palaraditeku
	Prodi : Sistem Informasi	

Palaraditeku, 13 April 2023

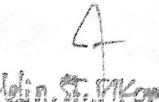
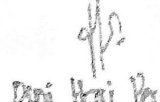


Kepada Yth.
Ka. Prodi
di tempat.

Dengan hormat,
Saya yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama	: Dodi Jatiwasa
Nomor Pokok	: 02160074
Semester	: 2 (Cakrawala)
IPK	: 2,78
Sesi Belajar	: Pagi/Siang/Sore/Malam (* Pilih Salah Satu)
Program Studi	: Sistem Informasi
No.HP	: 0821.943.8113

Mengajukan PKL dengan topik : <u>Pemrograman ke basis web</u>	
Rekomendasi Nama Pembimbing : <u>Adelin, ST, M.Kom</u>	
Menyetujui, Wakil Rektor 1	Mengetahui, Ka. Prodi
 <u>Adelin, ST, M.Kom</u>	 <u>Dini Hari Perdiawati, M.Kom</u>

Mengajukan permohonan / bergantian judul Laporan Praktik Kerja Lapangan :	
1.	<u>Implementasi Model Protokol Kerja Akreditasi C (Learning Untuk mendukung Pambinaan Kelu Smk Pgr 2 Palaraditeku)</u>
2.
<p>Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.</p> <p>Diusulkan judul nomor : <u>1</u></p>	
Keterangan (Bila ada perubahan topik atau judul)	

Mengesahkan, Wakil Rektor 1	Mengetahui, Ka. Prodi	Menyetujui, Pembimbing	Pemohon, Mahasiswa
 <u>Adelin, ST, M.Kom</u>	 <u>Dini Hari Perdiawati, M.Kom</u>	 <u>Febriani, M.Kom</u>	 <u>Dodi Jatiwasa</u>

(Coorba setoran)

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian PKL



PERWAKILAN YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PROPINSI
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
SUMATERA SELATAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PGRI 2
AKRI DITASI A (UNGGU)



Jl. Sapta Marga No. 30 Bukit Sangkal Telp. (0711) 812013 Palembang 30114
Website : <http://www.smk.pgriz/palembang.sch.id> E-Mail : smkpgri2plp@gmail.com

Palembang, 01 Desember 2023

No : 400/400/26.8/PN/SMK PGRI 2/2023
Hal : Praktek Kerja Lapangan (PKL)

Kepada Yth.:
Bpk. Benedictus Effendi, S.T., M.T
Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComtech
Jl. Basuki Rahmat No. 05 Palembang 30127

Dengan Hormat,

Menanggapi surat No. 0999/IPCT/R/VIII/2023 yang Bapak kirim pada 10 Agustus 2023 tentang
Mohon Praktik Kerja Lapangan di SMK PGRI 2 Palembang atas nama;


No	Nama	NPM	Semester	Prodi
I	Dodik Setiawan	021180044	XI (Sebelas)	Sistem Informasi Program Sarjana

Dengan ini kami sampaikan bahwa kami dapat menerima Permohonan Praktik Kerja Lapangan
tersebut pada periode **04 Desember 2023 – 04 Januari 2024**.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian Bapak kami mengucapkan terima kasih.

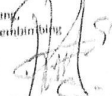
Kepala SMK PGRI 2 Palembang

Eddyson, S.Pd., M.M.

 PalComTech	FORMULIR	
	KONSULTASI LAPORAN PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS	
Kode Formulir	INSTITUSI	: INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
FM-IPCT-BAAK-PSB-014	TAHUN AKADEMIK	: 2023/2024

Nama Mahasiswa : **Dodik Setiawan**
 NPM : **021100099**
 Program Studi : **Sistem Informasi**
 Semester : **XI**
 Judul Laporan PKL : **Implementasi metode prototipe pada aplikasi e-kompon**
 No HP / Telp : **08228282827**

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	13/9-2023	-	ACC Judul PKL	<i>[Signature]</i>
2	25/9-2023	29/9-2023	Revisi Latar Belakang	<i>[Signature]</i>
3	6/10-2023	9/10-2023	Revisi sitasi dan daftar pustaka	<i>[Signature]</i>
4	23/10-2023	27/10-2023	Revisi Bab 3	<i>[Signature]</i>
5	30/10-2023	13/11-2023	Revisi Bab 4	<i>[Signature]</i>
6	20/11-2023	30/11-2023	Cek Aplikasi	<i>[Signature]</i>
7	1/12-2023	-	ACC Ujian PKL	<i>[Signature]</i>

Palembang,
 Dosen Pembimbing

 Febriani H. M. Kom.

SURAT PERNYATAAN UJIAN LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dede Setiawan
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi 1/06 Juni - 1999
Prodi : Sistem Informasi
NPM : 021180099
Semester : X
No.Telp/Hp : 021180099
Alamat : Ds. Bangun Sari


Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan PKL ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan PKL berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA Sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan PKL ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk Lap.PKL ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

.....
Yang menyatakan,


METERAI
LEMBAGA
B0057AKX762893165
Setiawan

 Kode Formalis PMSPT-30001-7535-00B	FORMULIR	
	DAFTAR PERILAH PDL MAHASISWA/INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALARONGREJO	
Institut Tahun Akademik	INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALARONGREJO 2023/2024	

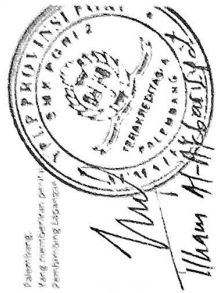
SMC PARI 2 Palembang
 Jl Sarta marga, Bukit Sengkol

Nama Peralihan / Instansi
 Alumni Perumahan / Instansi

No.	Nama Mahasiswa	No. Buku	PREDA	Konvensional	Kelulusan*)	Defisit**)	Preferensi Baru*)	Keputusan PDL*)
	Dede Setiawan	02120004	Sistem Informasi	88	84	84	90	75 A


Keterangan :
 *) diteliti dengan angka.
 **) nilai PDL dihitung oleh INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALARONGREJO

NILAI HURUF	BOBOT	NILAI ANAKA
A : SANGAT BAIK	4	85-100
B : BAIK	3	70-84,99
C : CUKUP	2	55-69,99
D : KURANG	1	40-54,99
E : GAGAL	0	0-39,99



Mengesahul
 Kepala

4/4

 PalComTech	FORMULIR	
	DAFTAR MADIR PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
Kode Formulir	Institusi	INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
PM-IPCT-BAK-PSB-014	Tahun Akademik	2023/2024

Nama Perusahaan/Instansi: Smt Perti 2 Palembang
 Alamat Perusahaan/Instansi: Jl. Sakti Marga
 Nama Mahasiswa: Doko Setiawan
 NIM: 02100099
 Program Studi: Sistem Informasi

No	Tanggal	Hari	Laporan Kegiatan	Paraf Pembimbing
1	10/8/2023		kegiatan di tu	h
2	11/8/2023		konultasi di tu	h
3	12/8/2023			h
4	13/8/2023		konultasi dengan tu	h
5	14/8/2023		kon. Man. dg. pembimbing	h
6	15/8/2023		kegiatan dg pembimbing	h
7	16/8/2023		kon. Man. dg pembimbing	h
8	19/8/2023		mengikuti upacara	h
9	18/8/2023		mengikuti kelas XITK	h
10	19/8/2023			h
11	20/8/2023		mengikuti kelas XITK	h
12	21/8/2023		konultasi dg pembimbing	h
13	22/8/2023		kegiatan dg pembimbing	h
14	23/8/2023		mengikuti kelas XITK	h
15	24/8/2023		mengikuti kelas XITK	h
16	25/8/2023		konultasi dg pembimbing	h
17	26/8/2023			h
18	27/8/2023		konultasi dg pembimbing	h
19	28/8/2023		konultasi dg pembimbing	h
20	29/8/2023		konultasi dg pembimbing	h
21	30/8/2023		konultasi dg pembimbing	h
22	31/8/2023		konultasi dg pembimbing	h
23	1/09/2023		Rakap data guru	h
24	2/09/2023			h
25	3/09/2023		Rakap data guru	h
26	4/09/2023		Rakap data guru	h
27	5/09/2023		Rakap data siswa	h
28	6/09/2023		Rakap data siswa	h
29	7/09/2023		Rakap data siswa	h
30	8/09/2023		mengikuti desain app	h
31	9/09/2023			h


Ka. Prodi

[Signature]

Palembang
Pembimbing Lapangan,










[Signature]

 Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-033	FORMULIR KEGIATAN HARIAN PKL
	Instansi : Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Prodi : Sistem Informasi Program Sarjana (S1 SI)

Topik : Pemrograman Web

Nama : Pochi Setiawan
 Nomor Pokok : 021108099
 Semester : XI (S1) 2023
 IPK : 2,7%
 Sesi Belajar : Pagi/biang/Sore/Malam (* Pilih Salah Satu)
 Program Studi : Sistem Informasi
 No.HP : 0878 828 2829

Hari/ Tanggal	Kegiatan	Paraf Pembimbing Lapangan
1	Mengetahui struktur organisasi perusahaan (nama, jabatan, dll) profile perusahaan dan dilengkapi dengan lampiran struktur organisasi. Visio / Word	
2	- Mengetahui prosedur-prosedur yang berjalan pada divisi atau departemen tempat PKL - Menggambarkan prosedur yang berjalan ke dalam bentuk flowchart sistem	
3	Memahami aliran data proses dan memodelkannya dalam bentuk diagram aliran data. (seperti DFD, class diagram, etc).	
4	Merealisasikan aliran data ke dalam kamus data dan menggambarkan hubungan antar data	
5	Menterjemahkan kamus data ke dalam bentuk diagram table-table dan atribut pendukungnya.	
6	Menggambarkan proses input dan output dan media yang digunakan untuk input dan output.	
7	Evaluasi terhadap Sistem Informasi yang telah diterapkan di perusahaan	


Ka.Prodi S1 IF

 (.....)



Palembang,
 Pembimbing Lapangan,

 (.....)


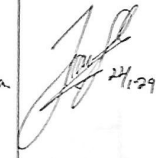
 PalComTech	FORMULIR REVISI UJIAN PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-026 Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

**Hasil Ujian PKL
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech**


Nama : Dodik Setiawan
 Nomor Pokok Mahasiswa : 021180044
 Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana
 Semester : XI (Sebelas)
 Ujian ke- : 1 (Satu)
 Tanggal Pelaksanaan : 15 Desember 2023

Judul PKL : Implementasi Metode Prototype pada Aplikasi E-Learning untuk Mendukung Pembelajaran di SMK PGRI 2 Palembang

PELAKSANAAN KOREKSI

No	Uraian Perbaikan	Nama Penguji	Paraf
	Revisi aplikasi sesuai dengan referensi e-learning Revisi semua laporan sesuai aplikasi	 Jaka Purmana	 21/12/23

Palembang, 15 Desember 2023
Pembimbing.


 Febria Sri Handayani, M.Kom.
 (Tanda tangan & nama)