

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

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**RANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN DANCE STUDIO  
PADA MIC DANCE STUDIO**



**Diajukan oleh :**

**FERNANDO**

**011210001**

**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**

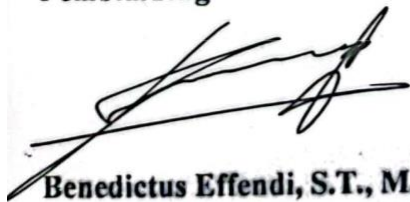
---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : FERNANDO  
**NOMOR POKOK** : 011210001  
**PROGRAM STUDI** : INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : RANCANGAN APLIKASI  
PENYEWAAN DANCE STUDIO PADA  
MIC DANCE STUDIO

**Tanggal : 21 Mei 2024**

**Pembimbing**



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

**NIDN : 0221027002**

**Mengetahui,**

**Rektor**



**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** : FERNANDO  
**NOMOR POKOK** : 011210001  
**PROGRAM STUDI** : INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : RANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN  
DANCE STUDIO PADA MIC DANCE  
STUDIO

**Tanggal : 14 Juni 2024**

**Penguji**



**Dini Hari Pertiwi, S.Kom, M.Kom.**

**NIDN : 0219078701**

**Menyetujui,**

**Rektor**



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

**NIP : 09.PCT.13**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **MOTTO :**

“Jika kamu tidak merasakan kegagalan maka kamu tidak akan tahu artinya kesuksesan.”

“Disetiap jalan yang ditempuh pasti ada resiko yang diambil, tergantung bagaimana kamu menyikapinya.”

*(Anonymous).*

### **Kupersembahkan Kepada :**

Allah SWT, yang telah memberi kemudahan dalam segala urusan

Kedua orang tua, terima kasih atas dukungan disetiap jalan yang telah dilalui.

Pembimbing praktik kerja lapangan yang telah memberi arahan.

Teman-teman seperjuangan yang saya sayangi

Orang terdekat yang selalu memberi support berbagi kebahagiaan, kepercayaan, dan menghadirkan senyum tawa disetiap pertemuan, terima kasih atas momen-momen berharga itu.

Bersyukur atas setiap pelajaran hidup dan kebahagiaan serta perjalanan yang telah dilalui, saya persembahkan rasa terima kasih ini dengan penuh rasa syukur.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT beserta Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul **“RANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN DANCE STUDIO PADA MIC DANCE STUDIO ”**, sebagai salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah praktik kerja lapangan dan syarat penyusunan skripsi.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam bimbingan, bantuan data, serta memberikan segala saran, dalam penyusunan laporan ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis yang di cintai dan di sayangi, Kepada ketua Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Sekaligus dosen pembimbing Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., Kepada Kaprodi Informatika Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom., Kepada keluarga yang telah mendukung, dan teman-teman serta sahabat yang telah banyak membantu dan mendukung saya sehingga terselesaikan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan.

Penulis merasa bersyukur dapat merasakan pengalaman berharga di MIC *Dance Studio*. Keberhasilan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan serta kerjasama yang baik antara penulis dengan seluruh pihak terkait. Semoga hasil dari aplikasi yang dirancang dan dibangun dapat memberikan kontribusi positif kepada Pelanggan maupun pegawai MIC *Dance Studio*. Penulis juga berharap agar laporan ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi mahasiswa,

praktisi, dan pihak terkait dalam mengembangkan aplikasi serupa di masa depan. Dengan tulus dan penuh dedikasi, penulis berharap dapat terus belajar dan berkontribusi lebih banyak lagi di bidang teknologi informasi. Terima kasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan.

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

**Palembang, Juni 2024**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>PRAKTIK KERJA LAPANGAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING . Error! Bookmark not defined.</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup .....	2
1.3 Tujuan Dan Manfaat PKL .....	3
1.3.1 Tujuan .....	3
1.3.2 Manfaat .....	3
1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan PKL .....	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data .....	4
1.5.1 Wawancara .....	4
1.5.2 Observasi .....	4
1.5.3 Studi Pustaka .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 <i>Website</i> .....	6

2.1.2 Aplikasi.....	6
2.1.3 PHP.....	7
2.1.4 <i>Framework</i> Laravel.....	7
2.1.5 <i>Database</i> .....	8
2.1.6 <i>MySQL</i> .....	8
2.1.7 <i>Flowchart</i> .....	8
2.1.8 <i>Unified Modelling Language</i> .....	11
2.2 Gambaran Umum MIC <i>Dance Studio</i> .....	17
2.2.1 Sejarah Umum .....	17
2.2.2 Visi Dan Misi Studio MIC.....	18
2.2.3 Struktur Organisasi Dan Uraian Tugas Wewenang.....	19
2.2.4 Uraian Kegiatan .....	24
<b>BAB III PEMBAHASAN</b> .....	<b>25</b>
3.1 Hasil Pengamatan.....	25
3.1.1 <i>Flowchart</i> MIC <i>Dance Studio</i> Yang Sedang Berjalan.....	25
3.1.2 <i>Flowchart</i> MIC <i>Dance Studio</i> Yang Diusulkan .....	27
3.2 Evaluasi Dan Pembahasan .....	28
3.2.1 Evaluasi .....	28
3.2.2 Pembahasan .....	29
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>51</b>
4.1 Kesimpulan .....	51
<b>4.2 Saran</b> .....	<b>51</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xii</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi .....	19
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> MIC Dance Studio yang berjalan .....	26
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> MIC Dance Studio Yang Diusulkan .....	28
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> .....	29
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Login admin dan penyewa .....	30
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> penyewa melakukan penyewaan .....	31
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> penyewa melakukan pembayaran .....	32
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Admin konfirmasi pesanan .....	33
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Login .....	34
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> penyewa melakukan pemesanan .....	34
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> penyewa melakukan pembayaran .....	35
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Admin konfirmasi pesanan .....	36
Gambar 3.12 <i>Class Diagram</i> .....	37
Gambar 3.13 Desain Menu Register .....	42
Gambar 3.14 Desain Menu Login .....	43
Gambar 3.15 Desain Menu Home .....	43
Gambar 3.16 Desain Menu Detail Paket .....	44
Gambar 3.17 Desain Menu Pemilihan Metode Pembayaran .....	45
Gambar 3.18 Desain Menu Konfirmasi Pembayaran .....	45
Gambar 3.19 Desain Menu Riwayat Booking .....	46
Gambar 3.20 Desain Menu Galeri .....	47
Gambar 3.21 Desain Menu Saran .....	47
Gambar 3.22 Desain Menu Dashboard .....	48
Gambar 3.23 Desain Menu Data Pengguna .....	48
Gambar 3.24 Desain Menu Admin .....	49
Gambar 3.25 Desain Menu Transaksi .....	49

Gambar 3.26 Desain <i>Menu</i> Saran .....	50
Gambar 3.27 Desain <i>Menu</i> Laporan .....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Dan Keterangan <i>Flowchart</i> .....	9
Tabel 3. 1 Tabel <i>User</i> .....	38
Tabel 3. 2 Tabel admin .....	38
Tabel 3. 3 Tabel paket sewa .....	39
Tabel 3. 4 Tabel Transaksi .....	40
Tabel 3. 5 Tabel Galeri .....	41
Tabel 3. 6 Tabel Saran .....	42

## **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 (Fotokopi)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Industri seni pertunjukan, khususnya dalam bidang tari, telah menjadi bagian integral dari budaya global. Semakin banyak individu yang tertarik untuk mengekspresikan diri melalui gerakan tubuh dan ritme, baik sebagai hobi maupun karir profesional. Fenomena ini tercermin dalam peningkatan jumlah penari amatir, pelatih, dan komunitas seni pertunjukan yang semakin berkembang di seluruh dunia.

Dalam konteks ini, studio tari menjadi unsur yang penting bagi para praktisi tari. Studio tari tidak hanya berfungsi sebagai tempat latihan, tetapi juga sebagai tempat berkumpulnya komunitas seni pertunjukan, tempat untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman, serta sebagai tempat untuk mengembangkan bakat dan kreativitas.

MIC *Dance* Studio berdiri sebagai penyedia solusi yang inovatif. Dengan menyediakan studio tari yang dilengkapi dengan fasilitas modern dan lengkap, MIC *Dance* Studio hadir bertujuan untuk mempermudah akses terhadap studio tari berkualitas tinggi bagi para penari, pelatih, dan komunitas seni pertunjukan secara umum.

Pada saat ini transaksi pemesanan yang dilakukan pada MIC *Dance* studio melalui aplikasi *WhatsApp* dengan menghubungi *admin* MIC *Dance* Studio

melalui fitur *chat*, namun seringkali *admin* tidak merespon dikarenakan chat yang tertimbun dan transaksi penyewaan *dance studio* menjadi gagal.

Maka pelaksanaan PKL di MIC *Dance Studio* bertujuan untuk membantu mengorganisir data-data penyewa dan pemesanan. dengan cara dirancanglah aplikasi penyewaan *Dance studio* berbasis *website*. laporan ini ditulis untuk menjelaskan rancangan sistem pada aplikasi yang akan dibuat dengan judul

## **“RANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN DANCE STUDIO PADA MIC DANCE STUDIO”.**

### **1.2 Ruang Lingkup**

Batasan ruang lingkup yang akan dibahas pada laporan ini meliputi:

1. Aplikasi penyewaan *Dance Studio* pada MIC *Dance Studio* berbasis *website*
2. Proses pada aplikasi penyewaan *Dance Studio* terbagi menjadi 2 proses yaitu:
  - 1) proses aplikasi *User* penyewa:

Register *User*, Login *User*, *Home User*, detail paket, metode pembayaran, konfirmasi pembayaran.
  - 2) Berikut proses aplikasi *User Admin*:

Login, *Dashboard*, pengguna, transaksi, saran, laporan
3. *User* yang menggunakan aplikasi ini ialah: *User Admin* dan penyewa
4. Perancangan pada aplikasi ini menggunakan framework *Laravel*, serta menggunakan diagram alur *Unified Language Modelling (UML)*.

## **1.3 Tujuan Dan Manfaat PKL**

### **1.3.1 Tujuan**

Merancang dan membangun aplikasi penyewaan Studio untuk MIC *Dance* Studio.

### **1.3.2 Manfaat**

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

Adapun manfaat bagi mahasiswa dari PKL ini adalah:

1. Meningkatkan kemampuan penulis dalam mengembangkan perangkat lunak berbasis aplikasi *web*.
2. Menambah pengalaman kerja dan pemahaman penulis tentang dunia kerja di bidang teknologi informasi.

#### **1.3.2.2 Manfaat Bagi MIC Dance Studio**

Adapun manfaat bagi MIC *Dance* Studio dari PKL ini adalah:

1. Mempermudah pihak MIC *Dance* studio dalam mendata penyewa Studio secara efektif dan efisien
2. Memperoleh aplikasi penyewaan studio yang dapat mempermudah pihak MIC dalam mengelola data penyewa serta memberikan informasi terkait studio secara online

#### **1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik**

1. Sebagai bahan referensi dalam membuat laporan Praktik Kerja Lapangan yang akan mendatang, supaya dapat meningkatkan sebuah pengetahuan dan pemahaman dalam penelitian terkait dengan aplikasi penyewaan *Dance* Studio.

2. Memperkenalkan keberadaan akademik ditengah-tengah dunia kerja.

#### **1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan PKL**

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini akan mengikuti ketentuan yang telah disepakati dengan pihak MIC *Dance* Studio yaitu mulai Dari 1 Februari 2024 sampai dengan 29 Februari 2024.

#### **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

##### **1.5.1 Observasi**

Menurut (Apriyanti et al., 2019), observasi merupakan proses yang dilakukan dalam penelitian dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil. (S. Maharani, 2023; Mahardika, 2023; D. R. Mahendra, 2023; R. Mahendra, 2023; Malik & Ningsih, 2023; Manurung, 2023; Salsabilla, 2022; Samsudin, 2022; Sapitry, 2022; Saputra, 2022; Saputra & Wijaya, 2022; Taufik, 2021; Tori & Ilhamsyah, 2021; Triando, 2021; Umur, 2021)

Untuk menunjang data, penulis melakukan observasi langsung terhadap kegiatan yang ada di Studio *Dance* MIC.berdasarkan observasi yang dilakukan penulis didapatkan data berupa bagaimana sistem penyewaan studio di MIC *Dance* Studio.

##### **1.5.2 Wawancara**

Menurut (Hansen, 2020), Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan data-data subyektif seperti opini, sikap dan perilaku, narasumber terkait suatu fenomena yang sedang teliti. (Ferdiansyah, 2023a, 2023b; Lola, 2023; A. D. Maharani, 2023; Rahmanto, 2022; Ramadhan,

2022; Rinaldo, 2022; Romandiansyah, 2022; Saleh, 2022; A. E. Suryani & Susanti, 2021; L. N. I. Suryani, 2021; Susanti & Sakti, 2021; Syahrial et al., 2021; Tama, 2021; Tampubolon, 2021)

Dalam mengumpulkan informasi dan data, penulis berinteraksi secara langsung dengan bapak Ardi Yahyan Wijaya selaku team *Leader* pada MIC *Dance* Studio. Informasi yang didapat berupa, bagaimana cara Studio MIC mempromosikan tempat, apa saja kendala yang dialami studio MIC,



bagaimana sistem penyewaan yang dilakukan pada Studio MIC, dan aplikasi apa yang dibutuhkan pada Studio MIC untuk menunjang aktivitas pada Studio MIC.

#### **1.5.4 Studi Pustaka**

Menurut (Zagoto et al., 2019), Studi pustaka adalah sebuah jenis penelitian yang dilakukan dengan cara studi kepustakaan baik berupa catatan, buku, laporan, bahkan penelitian terdahulu.

Pada metode ini penulis mencari berbagai jenis jurnal, buku, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan topik dan masalah yang dihadapi untuk dapat mendukung pembuatan laporan praktik lapangan agar menjadi lebih mudah.

(Jarwati & Dewi, 2023; Jingga, 2023; Juliandi, 2023; Junior, 2023; Jutawan, 2023; Karlina, 2023; Khodijah, 2023; Pratama & Wijaya, 2022; Pratamah & Prasetyo, 2022; A. Pratiwi, 2022; L. Pratiwi, 2022; S. L. Pratiwi, 2022; Prawira, 2022; Priatama, 2022; Saputri, 2021; H. M. Sari, 2021; P. T. P. Sari, 2021; R. Sari, 2021; Satria, 2021; Sepriyanto, 2021)

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Website**

Menurut (Hamidi & Pramono, 2024) ‘“Dalam penelitian ini peneliti membuat website. Pengertian dari *website* itu sendiri merupakan sekumpulan halaman didalam sebuah domain atau sub domain pada WWW atau *World Wide Web* pada internet. *Website* yang menyediakan konten akan menarik seseorang untuk mengunjungi *website* tersebut”’.

Menurut (Hendra et al., 2024), “*Website* adalah kumpulan halaman yang dapat berfungsi sebagai media dalam menyampaikan informasi berupa teks, gambar, animasi, maupun kombinasi dari beberapa hal tersebut. Halaman tersebut dibuat membentuk serangkaian halaman yang saling berkaitan dan masing-masing terhubung pada jaringan halaman”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Website* adalah sebuah domain atau sub domain pada *World Wide Web* ( WWW ) yang berfungsi sebagai media dalam menyampaikan informasi berupa teks, gambar, animasi, maupun kombinasi dari beberapa hal tersebut.

##### **2.1.2 Aplikasi**

Menurut (Huda & Priyatna, 2019), Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem

tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah suatu program yang digunakan untuk membantu dalam berbagai kegiatan sehari-hari, yang sistemnya sudah dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### **2.1.3 PHP**

Menurut (Nauli et al., 2024), PHP adalah sebuah *scripting language*(bahasa pemrograman yang mengatur suatu aplikasi) yang didesign untuk pengembangan *web* dalam pembuatan halaman *web* dinamis PHP adalah bahasa pemograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk pemograman *website*, walaupun tidak tertutup kemungkinan untuk digunakan untuk pemakaian lain.

### **2.1.4 Framework Laravel**

Menurut (Rahayu et al., 2023), Laravel adalah salah satu jenis *framework* PHP yang memiliki sifat *opensource* dengan menggunakan sebuah konsep yang dikenal dengan MVC atau Model, *view*, *controller* yang digunakan dalam membuat sebuah aplikasi yang berbasis *website*.

### **2.1.5 Database**

Menurut (Rusmayanti, 2014), "Database dapat diungkapkan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer yang memungkinkan data dapat diakses dengan mudah".

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *database* adalah Kumpulan file data yang sudah di organisir dan saling berhubungan sehingga mudah untuk di Kelola pada suatu aplikasi atau *Website*.

### **2.1.6 MySQL**

Menurut (Bhanu Setyawan et al., 2024), “Definisi secara umum, MySQL adalah *software database* yang paling populer di dunia. *Software* ini bersifat *opensource* dan telah digunakan oleh lebih dari 100 juta *user*.”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan MySQL adalah media penyimpanan data yang sangat dibutuhkan untuk mengelola data dengan script PHP, selain itu mempunyai *query* yang simpel dan juga sering digunakan pada masa kini.

### **2.1.7 Flowchart**

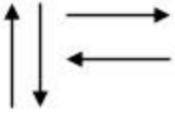
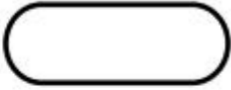
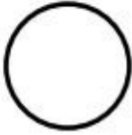

Menurut (Rosaly & Prasetyo, 2020), “*Flowchart* atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem. seorang analis sistem menggunakan *flowchart* sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah sistem yang akan dibangun kepada programmer. Dengan begitu, flowchart dapat membantu untuk memberikan solusi terhadap masalah yang bisa saja terjadi dalam membangun sistem”.


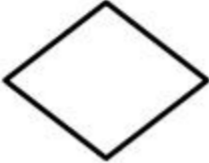





Menurut (Alfarizi et al., 2024), “Jenis diagram yang menunjukkan Langkah-langkah instruksi atau algoritma dalam suatu sistem disebut *flowchart*, yang juga disebut sebagai diagram alur”.


Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *flowchart* merupakan jenis diagram yang digunakan untuk mempresentasikan suatu algoritma sesuai dengan urutan sistem yang sudah ditetapkan dari awal produksi hingga akhir produksi dan juga digunakan sebagai bukti gambaran sebuah sistem yang dibangun oleh seorang programmer.

Untuk mempermudah pemahaman tentang *flowchart* berikut penjelasan beberapa simbol *flowchart* yang sering dan mudah digunakan oleh seorang programmer untuk memberikan penjelasan tentang alur jalan aplikasi yang digunakan, seperti pada tabel 2.1.

**Tabel 2. 1 Simbol Dan Keterangan *Flowchart***

SIMBOL	KETERANGAN
	<p><b><i>FlowDirectionSymbol:</i></b> Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain</p>
	<p><b><i>TerminatorSymbolTerminal:</i></b> simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu diagram flowchart.</p>
	<p><b><i>ConnectorSymbol:</i></b> Simbol keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar atau halaman yang sama.</p>
	<p><b><i>ConnectorSymbol:</i></b> Simbol keluar – masuk atau penyambungan proses pada lembar atau halaman yang berbeda.</p>

SIMBOL	KETERANGAN
	<p><b>ProcessingSymbol:</b> Simbol indikasi suatu proses pengolahan fungsi pada program</p>
	<p><b>DecisionSymbol:</b> Simbol pemilihan keputusan berdasarkan dua kondisi benar dan salah pada flowchart</p>
	<p><b>Input-OutputSymbol:</b> Simbol yang menyatakan fungsi input (masukan) atau output (keluaran) dari suatu program</p>
	<p><b>ManualInputSymbol:</b> Simbol indikasi manual input data melalui keyboard jika dalam program membutuhkan masukan data secara manual.</p>
	<p><b>PreparationSymbol:</b> Simbol inisialisasi atau pemberian nilai awal untuk persiapan langkah proses selanjutnya.</p>
	<p><b>PredefinedProcessSymbol:</b> Simbol untuk memanggil sub-process atau prosedur ditempat yang berbeda.</p>
	<p><b>DisplaySymbol:</b> Simbol yang berguna untuk menunjukkan di mana informasi akan ditampilkan dalam aliran proses.</p>

SIMBOL	KETERANGAN
	<p><b>DocumentSymbol:</b> Simbol yang menyatakan langkah proses yang akan menghasilkan dokumen.</p>

Sumber : (Informatika, 2019)

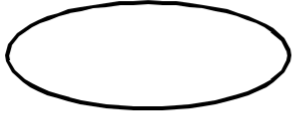
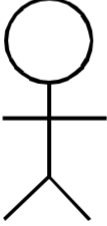


### 2.1.8 Unified Modelling Language (UML)

Menurut (A, 2024), “*Unified Modelling Language*” atau UML adalah suatu metode permodelan secara visual yang berfungsi sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Definisi UML adalah sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisaasi, perancangan, dan juga pendokumentasian sistem aplikasi. Saat ini UML menjadi bahasa standar dalam penulisan *blue print software*. Terdapat beberapa jenis UML yang diterapkan pada aplikasi penyewaan MIC *Dance studio*, berikut penjelasannya.

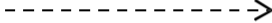
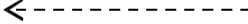
#### A. Use Case Diagram

Menurut (Khairunnisa et al., 2024), Untuk merancang sistem yang akan dibuat, UML menyediakan berbagai macam diagram, salah satunya adalah *Use case Diagram*. *Use case diagram* ini menggambarkan bagaimana aktor sistem berinteraksi satu sama lain dan menunjukkan fungsi-fungsi yang ada dalam sistem informasi yang sedang dikembangkan. Identitas aktor sistem dan manusia dijelaskan dalam sebuah *use case*. Terdapat beberapa simbol yang biasa digunakan pada *use case diagram* perhatikan tabel berikut.

Tabel 2.2 Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
	<p><i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal nama use case.</p>
	<p>Aktor adalah <i>abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dengan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan use case, tetapi tidak memiliki kontrol terhadap use case.</p>
	<p>Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i>. Digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan aliran data.</p>
	<p>Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.</p>






Simbol	Deskripsi
	<i>Include</i> , merupakan di dalam <i>use case</i> lain ( <i>required</i> ) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
	<i>Extend</i> , merupakan perhiasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

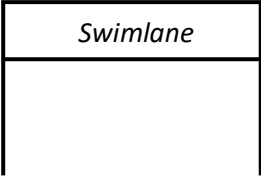

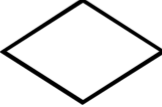
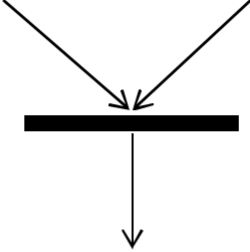
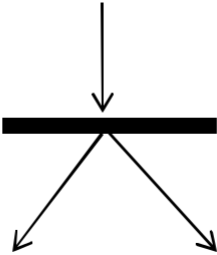
Sumber (Primer, n.d.)

### B. Diagram aktivitas (*Activity Diagram*)

Menurut (Suryadila et al., 2024) diagram aktivitas berfungsi untuk memodelkan urutan aktivitas dan alur kerja (*workflow*) suatu proses bisnis. Sifatnya mirip dengan flowchart karena mengilustrasikan perpindahan dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari aktivitas menuju suatu status khusus. Berikut simbol-simbol yang digunakan pada diagram aktivitas.

**Tabel 2.3 Diagram aktivitas**

Simbol	Deskripsi
	<i>Start point</i> , diletakan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	<i>End point</i> , Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas.
	Kondisi Transisi, menunjukkan k

Simbol	Deskripsi
	<p><i>Swimlane</i>, menunjukkan actor dari diagram aktivitas yang dibuat.</p>
	<p>Aktivitas, menunjukkan aktivitas-aktivitas yang terdapat pada diagram aktivitas.</p>
	<p><i>Decision points</i>, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan <i>true, false</i>.</p>
	<p><i>Join</i> (penggabungan atau rake), digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.</p>
	<p><i>Fork</i> (percabangan), digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan menjadi satu.</p>

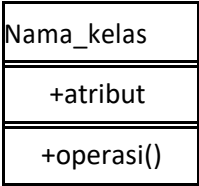



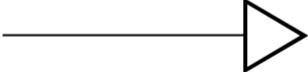
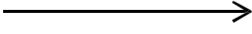
Sumber: (Primer, n.d.)

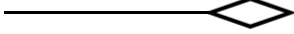
### C. Class Diagram

Menurut (Maulana & Laksana, 2024), *Class* diagram adalah jenis diagram yang menunjukkan struktur dan perilaku sistem perangkat lunak menggunakan kelas, metode, dan hubungan. Diagram kelas dapat digunakan

untuk berbagai tujuan, seperti mendesain, mendokumentasikan, atau menganalisis sistem. Selain itu terdapat juga beberapa simbol pada class diagram perhatikan tabel berikut.

**Tabel 2.4 Class Diagram**

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Antarmuka / <i>interface</i>  Nama_interface	Sama dengan konsep <i>Interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

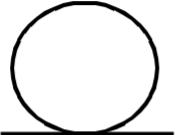
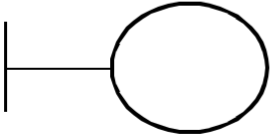
Simbol	Deskripsi
Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semuabagian ( <i>whole-part</i> ).

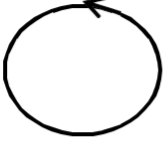
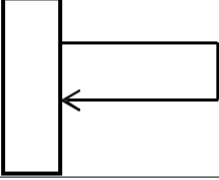


Sumber: (Primer, n.d.)

#### D. *Sequence Diagram*

Menurut (Chiovenda, 2019), *Sequence Diagram* menjelaskan interaksi antar objek yang disusun dalam suatu urutan waktu yaitu urutan kejadian yang dilakukan oleh seorang aktor dalam menjalankan sistem. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *use case*, diagram ini menunjukkan bagaimana detail operasi dilakukan, pesan apa yang dikirim dan kapan terjadinya. Berikut simbol-simbol yang biasa dipakai pada *sequence diagram*.

**Tabel 2.5 *Sequence diagram***

Simbol	Deskripsi
	<i>Entity Class</i> , merupakan bagian dari sistem yang berisi kelas berupa entitasentitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
	<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi interface atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan formentry dan form cetak.

Simbol	Deskripsi
	<i>Control class</i> , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah bagian kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.
	<i>Recursive</i> , menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
	<i>Activation</i> , activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.
	<i>Lifeline</i> , garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang lifeline terdapat activation.

sumber : (Primer, n.d.)

## 2.2 Gambaran Umum MIC Dance Studio

### 2.2.1 Sejarah Umum

MIC Adalah suatu singkatan dari “*Make It Creative*” yang berdiri menjadi suatu *COMMUNITY* serta *ENTERTAINMENT* yang berfokus pada *Content Creator*, *Dance Studio* dan *Event Organizer*. Terbentuk dari awal Covid -19 melanda seluruh pekerjaan terutama dibidang jasa sangat terkena dampak yang cukup besar, akan tetapi tidak memutus semangat anak-anak muda untuk tetap berkreasi dan MIC memutuskan untuk lebih intens dan fokus total untuk

mendapatkan prestasi-prestasi melalui media *online* baik Instagram maupun TikTok.

Hampir seluruh ajang *Dance Challenge* video dari perusahaan-perusahaan ternama baik perusahaan *F&B* maupun Perbankan seperti Pocari *Sweet*, Bir Bintang, *J trust* Bank, Bank Mandiri, Potabee, dan lebih banyak lagi pernah diikuti oleh MIC OFFICIAL dan mendapatkan hasil yang cukup memuaskan.

Karena hal tersebut, secara tidak langsung membuat MIC berfikir lebih jauh, untuk mendapatkan prestasi lebih melalui media sosial, maka dari itu tim serta organisasi ini di bentuk dengan lebih spesifik dan efisien untuk meningkatkan kualitas serta peluang untuk berprestasi lebih jauh lagi, bukan hanya itu dengan di bentuk nya MIC secara tidak langsung kita memberikan wadah dan tempat untuk teman-teman di dunia kreatif untuk saling merangkul agar dapat menyalurkan *passion* meskipun masih dalam keadaan Covid-19.

Hingga saat ini sudah tidak terhitung berapa banyak hasil video yang telah berhasil meraih prestasi dan mendapatkan hadiah yang beragam seperti Iphone 11, 12, 13, LED TV, PS 5, Uang tunai \$4888 USD hingga hadiah liburan ke Seoul korea selatan.

Dengan pondasi kerja keras dibangunlah suatu *DANCE STUDIO* beserta tempat Produksi baik itu untuk *Content Creator* mau pun pengembangan bakat lain nya, dan setelah kondisi covid-19 telah mereda pun MIC kembali di dunia *Creative & Entertainment off air* dengan sangat kuat dan lebih percaya diri lagi, MIC hanya ingin berbagi pengalaman yang berharga ini agar dapat menjadi panutan bagi seluruh generasi penerus terutama di industri *creative*.

**2.2.2 Visi Dan Misi MIC Dance Studio**

**2.2.2.1 Visi MIC Dance Studio**

Menjadikan MIC ENTERTAINMENT DANCE STUDIO satu - satu nya *production house* di Sumatera Selatan yang memiliki talenta muda yang kreatif dan multitalent. Serta terus menjadi perwakilan kota maupun daerah untuk seluruh ajang perlombaan di indsutri kreatif sehingga seluruh bibit muda dapat di bina dengan baik sampai ke ajang International.

**2.2.2.2 Misi MIC Dance Studio**

Mempertahankan gelar juara di sepanjang perlombaan lokal

Merebut juara nasional

Menjadikan studio terbesar se Sumatera Selatan

Menghasilkan bibit berprestasi

Mewakili Indonesia di kanca internasional

**2.2.3 Struktur Organisasi Dan Uraian Tugas Wewenang**



## **Gambar 2.1 Struktur organisasi**

### **2.2.3.1 Uraian Tugas Wewenang**

#### **1. *Team Leader (Pemimpin Tim)***

- a. Bertanggung jawab atas kinerja tim secara keseluruhan.
- b. Merencanakan tujuan, strategi, dan jadwal kerja tim.
- c. Memimpin dan mengarahkan anggota tim untuk mencapai tujuan secara efektif.
- d. Menetapkan tugas kepada anggota tim berdasarkan keahlian dan kapasitas mereka.

#### **2. *Vise Leader & Accounting (Wakil Pemimpin dan Akuntansi)***

- a. Mendukung dan membantu pemimpin dalam mengelola tim.
- b. Berkomunikasi dengan pemimpin dan anggota tim untuk memastikan tujuan dan target tercapai.
- c. Membuat atau menyimpan laporan keuangan.
- d. Mengelola kas perusahaan, termasuk pengeluaran, penerimaan, dan investasi keuangan.

#### **3. *Vise Leader & Social Media (Pemimpin dan Bermedia Sosial)***

- a. Melaksanakan tugas-tugas pemimpin saat pemimpin tidak hadir atau tidak dapat melaksanakan tugasnya.
- b. Membantu pemimpin dalam merencanakan, mengarahkan, dan mengatur jadwal *event*.
- c. Mengelola dan memantau akun-akun media sosial, merespons pertanyaan, komentar, dan pesan dari pengikut.



- d. Menghasilkan konten-konten yang menarik dan relevan untuk berbagai platform media sosial seperti Instagram, Tiktok.

**4. Head Teacher (Pelatih)**

- a. Memberikan pelatihan *Dance* kepada member, baik dalam kelas *private* maupun *per visit* dan lain nya.
- b. Bertanggung jawab atas operasional sehari-hari studio *Dance*, termasuk manajemen fasilitas dan peralatan.
- c. Mengembangkan dan mengajar kelas *Dance* untuk berbagai tingkat dan kemampuan.

### 5. *MakeUp Artist (Penata Rias)*

- a. Membuat riasan sesuai dengan tema acara atau konsep tertentu, seperti riasan glamour, natural, bridal, atau tema khusus lainnya.
- b. Tetap mengikuti perkembangan tren, teknik, dan produk baru dalam industri kecantikan.
- c. Berkomunikasi dengan member untuk memahami preferensi mereka, gaya yang diinginkan, dan kebutuhan khusus sebelum melakukan riasan.
- d. Memilih dan menggunakan produk periasan yang tepat sesuai dengan jenis kulit, warna kulit, dan kebutuhan *member* dan menjaga kebersihan peralatan riasan, serta memastikan semua peralatan dalam kondisi baik.

### 6. *Decoration Team (Tim Dekorasi)*

- a. Merencanakan dan merancang dekorasi sesuai dengan tema dan anggaran yang telah ditentukan.
- b. Membeli atau menyewa dekorasi seperti bunga, kain, lampu, peralatan meja, dan dekorasi lainnya sesuai dengan kebutuhan acara.
- c. Mengembangkan konsep dekorasi yang unik dan kreatif sesuai dengan tema acara.
- d. Menghias panggung atau area pentas dengan dekorasi yang menarik.

### **7. *Event Manager (Manajer Acara)***

- a. Mengatur semua aspek teknis acara, termasuk audio, pencahayaan, tata panggung, dan perlengkapan teknis lainnya.
- b. Memastikan kostum, aksesoris, dan peralatan tari tersedia dan dalam kondisi baik untuk penampilan. Juga, mengatur proses perekaman video atau foto acara jika diperlukan.
- c. Memimpin pelaksanaan acara secara keseluruhan, memastikan semua aspek acara berjalan sesuai rencana dan tanpa hambatan.
- d. Menyusun rundown acara yang terperinci, termasuk jadwal waktu untuk setiap segmen acara dan detail lainnya.

### **8. *Head Logistic (Kepala Logistik)***

- a. Mengatur transportasi untuk para *Dancer*, instruktur, dan barang-barang penting, seperti kostum, perlengkapan, dan peralatan *Dance*.
- b. Mengelola pengiriman dan penerimaan barang-barang penting seperti perlengkapan *Dance*, dekorasi, dan perlengkapan teknis.
- c. Bertanggung jawab atas penyimpanan, dan distribusi kostum, aksesoris, dan properti *Dance*.
- d. Memastikan semua kostum dan karya seni (misalnya, dekorasi panggung, *backdrop*) disiapkan dengan baik dan sesuai dengan tema atau konsep acara.

### **9. Event Director (Direktur Acara)**

- a. Mengembangkan strategi keseluruhan untuk acara, termasuk tujuan, tema.
- b. Mengatur logistik acara, termasuk pemilihan lokasi, transportasi, akomodasi, dan pengaturan teknis.
- c. Bertanggung jawab atas keseluruhan kesuksesan acara dan membuat keputusan strategis.
- d. Mengarahkan tim dalam pelaksanaan tugas-tugas mereka dan memastikan kolaborasi yang baik di antara anggota tim.

### **10. Head Stylist (Penata Rambut)**

- a. Memilih busana, aksesoris, dan model yang sesuai dengan konsep gaya yang telah ditetapkan.
- b. Mengumpulkan inspirasi dari media sosial, dan acara fashion untuk mengembangkan konsep gaya yang *fresh* dan relevan.
- c. Memastikan bahwa gaya dan penampilan setiap member atau talent sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan.
- d. Mengatur *backstage* sebelum acara untuk memastikan bahwa semua member dan tim *stylist* siap.

#### 2.2.4 Uraian Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan penulis pada praktik kerja lapangan (PKL) pada MIC *Dance* Studio diantaranya :

1. Kegiatan penulis selama Praktik Kerja Lapangan di MIC *Dance* studio ialah membantu staff dalam mengelola pemesanan sewa studio.
2. Membantu mempromosikan MIC *Dance* studio melalui media sosial.
3. Turut sertamembantu dalam menjelaskan kepada pelanggan (penyewa) terkait fasilitas fasilitas yang ada pada *Dance* studio MIC.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

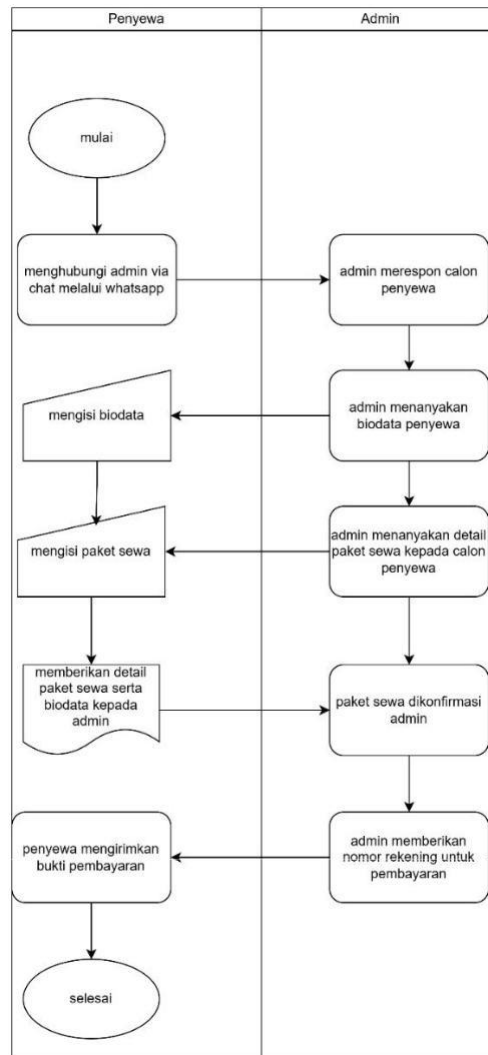
#### **3.1 Hasil pengamatan**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulih selama satu bulan penuh pada *Dance* studio MIC, telah ditemukan permasalahan yang terjadi pada saat ini tentang transaksi penyewaan *Dance* studio pada MIC *Dance* studio. Dikarenakan transaksi pemesanan yang dilakukan pada MIC *Dance* studio melalui aplikasi *WhatsApp* dengan menghubungi *admin* MIC *Dance* Studio melalui fitur *chat*, namun seringkali *admin* tidak memberikan respon dikarenakan chat yang tertimbun dan transaksi penyewaan *Dance* studio menjadi gagal.

Untuk melakukan keringanan dalam permasalahan permasalahan tersebut adalah dengan membuat aplikasi yang memberikan notifikasi pada *admin* agar mengetahui dengan cepat untuk merespon dalam transaksi pemesanan di ruang lingkup yang berkaitan dengan *Dance* Studio MIC.

##### **3.1.1 Flowchart MIC Dance Studio yang sedang berjalan**

Prosedur laporan kegiatan yang berjalan pada MIC *Dance* Studio dapat dilihat pada *flowchart* sistem yang sedang berjalan pada gambar 3.1.



**Gambar 3.1 Flowchart MIC Dance Studio yang sedang berjalan**

1. Mulai
2. Penyewa menghubungi *admin* via *chat* melalui *whatsapp*
3. *Admin* merespon chat dari calon penyewa
4. *Admin* menanyakan biodata penyewa
5. Calon penyewa mengisi biodata
6. *Admin* menanyakan detail paket sewa kepada calon penyewa
7. Calon penyewa mengisi detail paket sewa

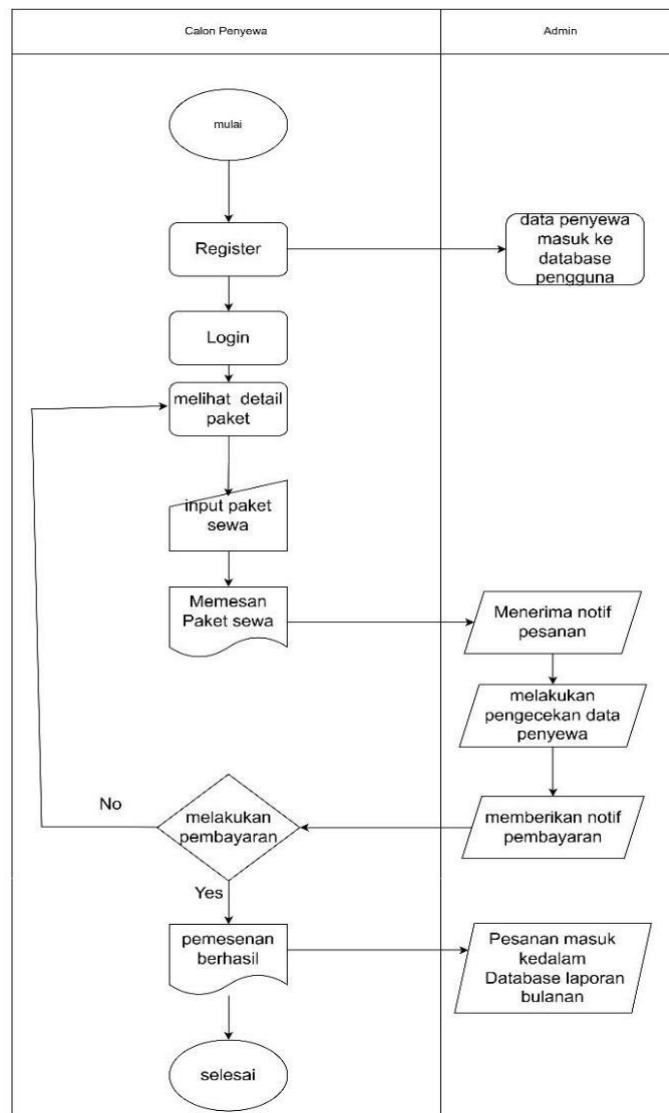
8. Calon penyewa memberikan paket detail sewa serta biodata kepada *admin*
9. Paket sewa dikonfirmasi oleh *admin*
10. *Admin* memberikan nomor rekening untuk pembayaran
11. Penyewa memberikan bukti pembayaran
12. Selesai.

### **3.1.2 Flowchart Sistem MIC Dance Studio yang di usulkan**

Adapun *flowchart* sistem yang diusulkan dalam proses pelaporan kegiatan pada MIC *Dance* studio dijelaskan pada gambar 3.2 :

1. Mulai
2. Penyewa melakukan *register* akun
3. Data/Akun penyewa masuk ke database *admin*
4. Calon penyewa *login* kedalam *website*
5. Calon penyewa melihat detail paket
6. Calon penyewa menginput paket sewa yang ingin diambil
7. Calon penyewa memesan paket
8. *Admin* menerima notifikasi pesanan
9. *Admin* mengecek data calon penyewa
10. Sistem memberikan notif pembayaran kepada calon penyewa
11. Calon penyewa melakukan pembayaran
12. *Payment* berhasil data masuk kedalam *database* laporan bulanan
13. Selesai





Gambar 3.2 Flowchart MIC Dance Studio yang diusulkan

## 3.2 Evaluasi Dan Pembahasan

### 3.2.1 Evaluasi

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa permasalahan yang ada pada MIC Dance studio adalah belum adanya

program *website* ataupun aplikasi untuk penyewa dan admin serta tempat menyimpan data penyewa.

Sehingga diperlukanlah aplikasi penyewaan *Dance* studio untuk mempermudah dalam Penyewaan *Dance* studio dan pengelolaan data-data penyewa pada MIC *Dance* studio.

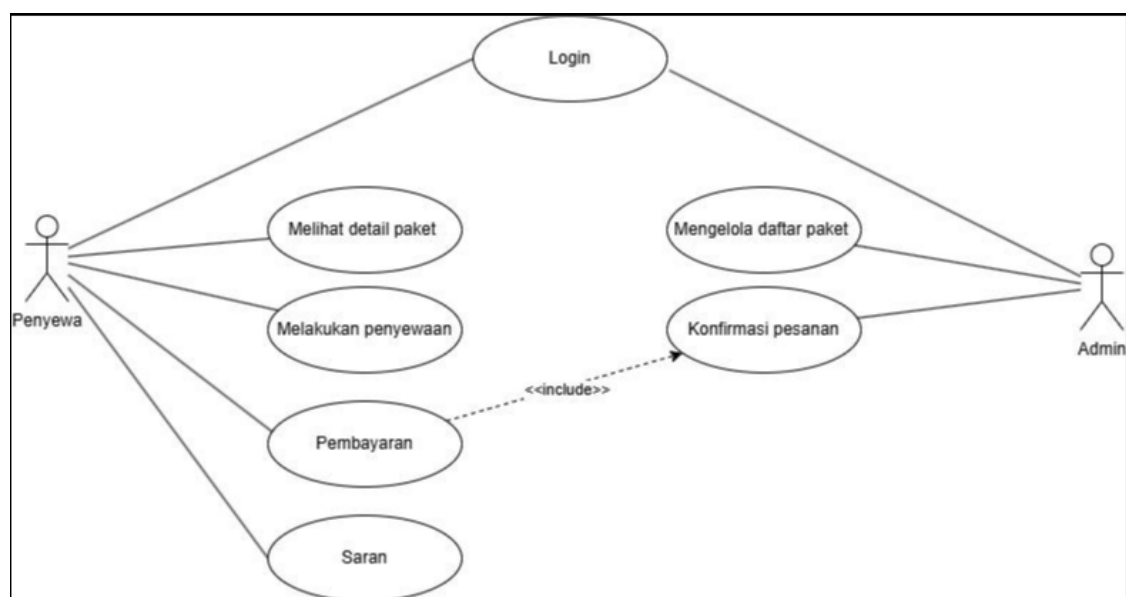
### 3.2.2 Pembahasan

#### 3.2.2.1 Rancangan Proses

Rancangan proses berupa gambaran dalam desain langkah-langkah setiap proses yang ada. Berikut adalah rancangan dalam ruang lingkup pada Aplikasi penyewaan *dance* studio pada MIC *dance* studio.

##### A. Use Case Diagram

*Use case* diagram digunakan untuk menggambarkan secara grafis interaksi antara aktor dan *use case* yang terlibat dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut:

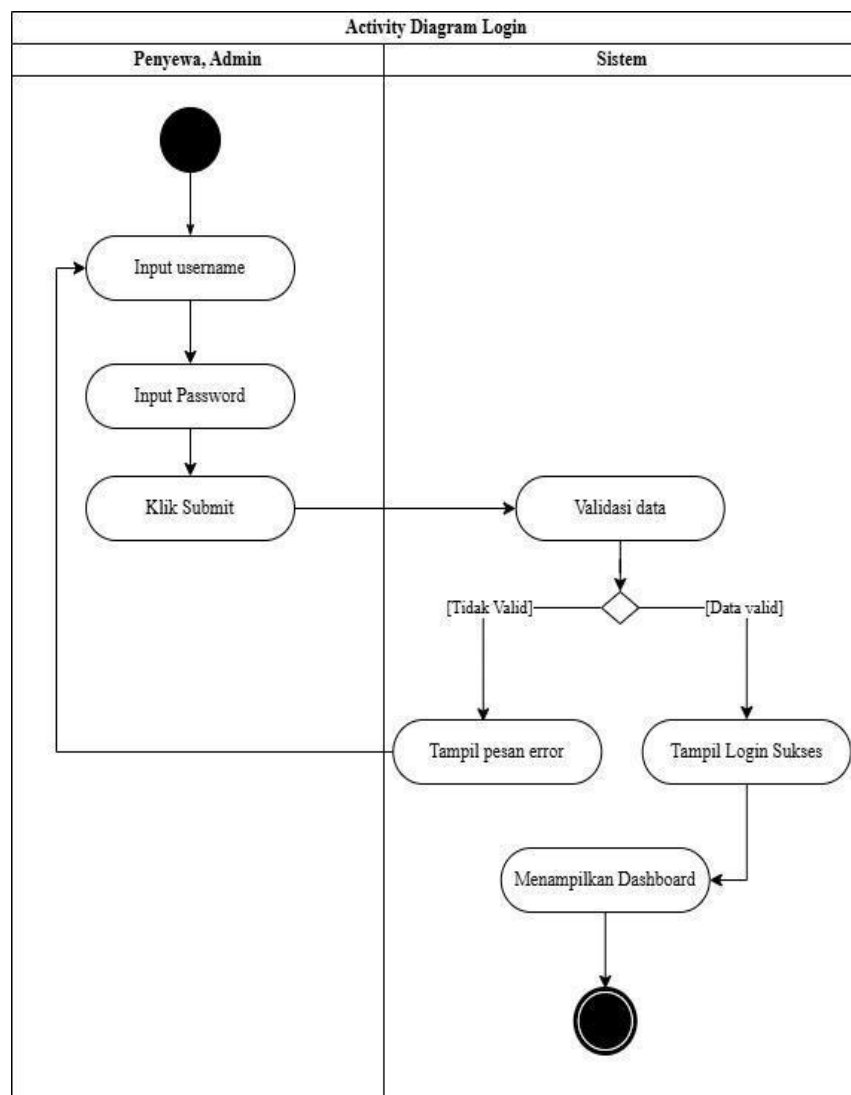


**Gambar 3.3 *Use case Diagram***

## B. Activity Diagram

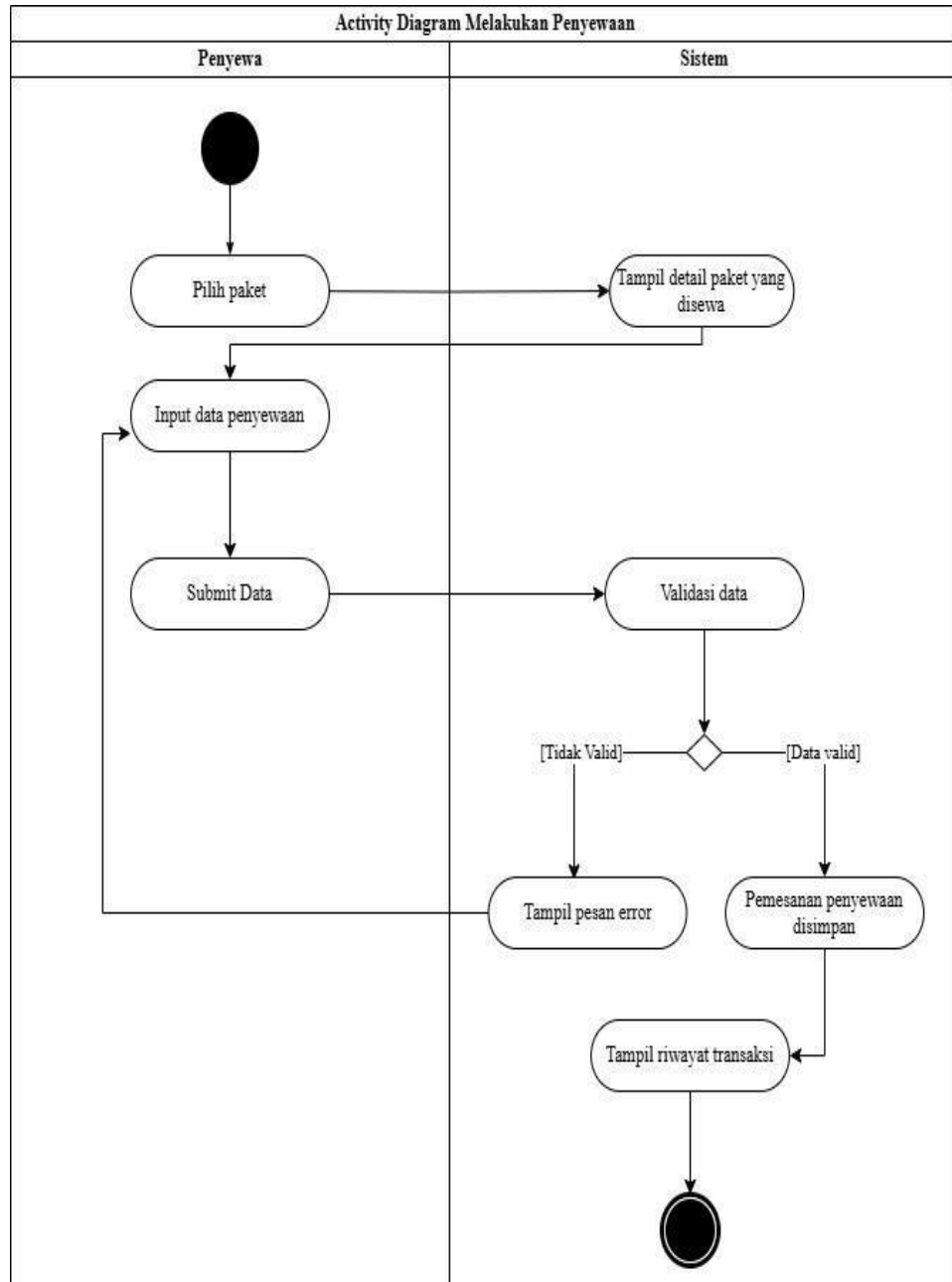
*Activity* Diagram atau diagram aktivitas adalah jenis diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau proses dalam sebuah *software* atau proses bisnis. Berikut *Activity* diagram yang ada pada aplikasi penyewaan studio pada MIC *dance* studio.

### 1. Activity Diagram Login



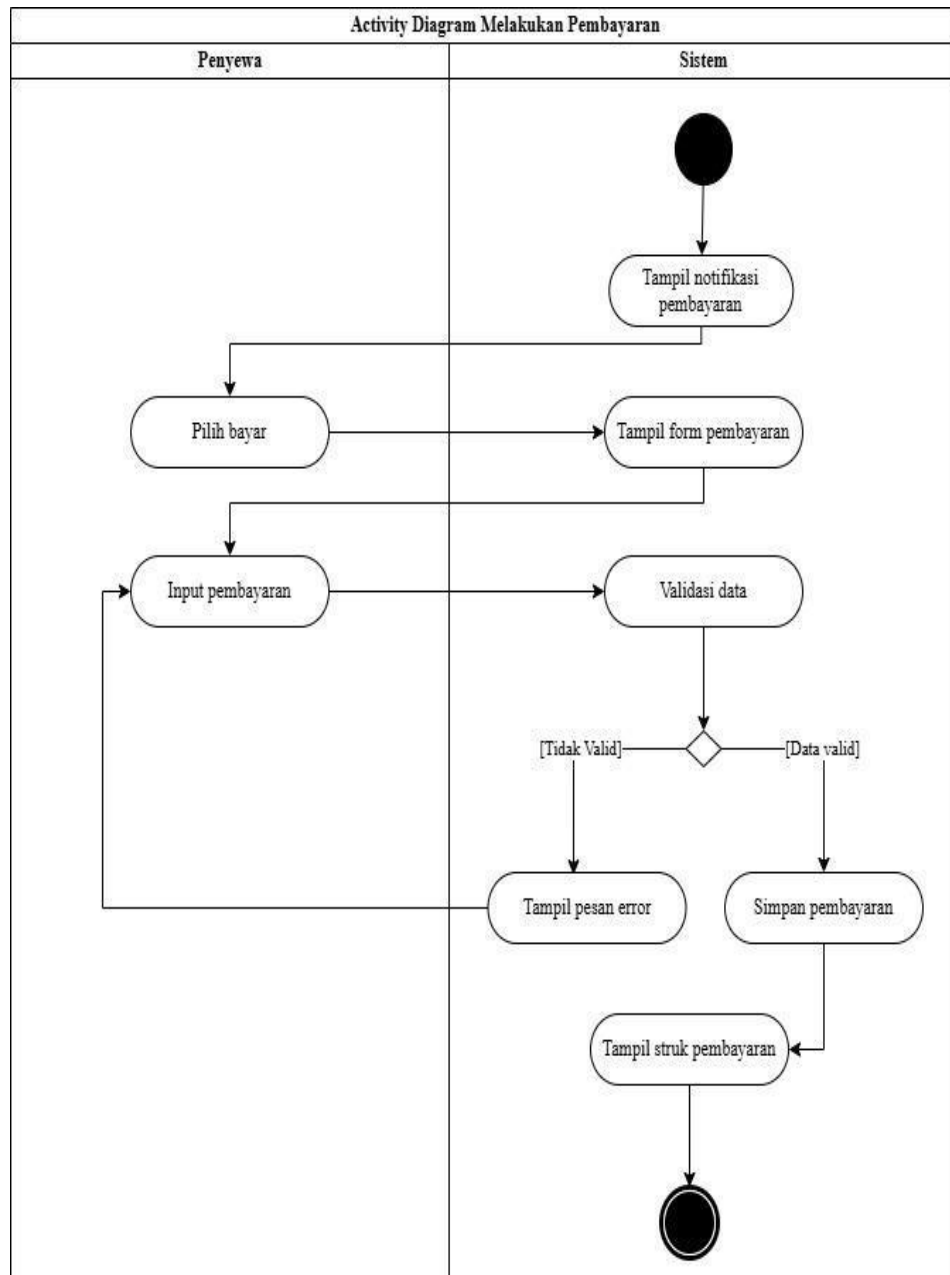
**Gambar 3.4 Activity Diagram Login admin dan penyewa**

## 2. Activity Diagram penyewa melakukan penyewaan



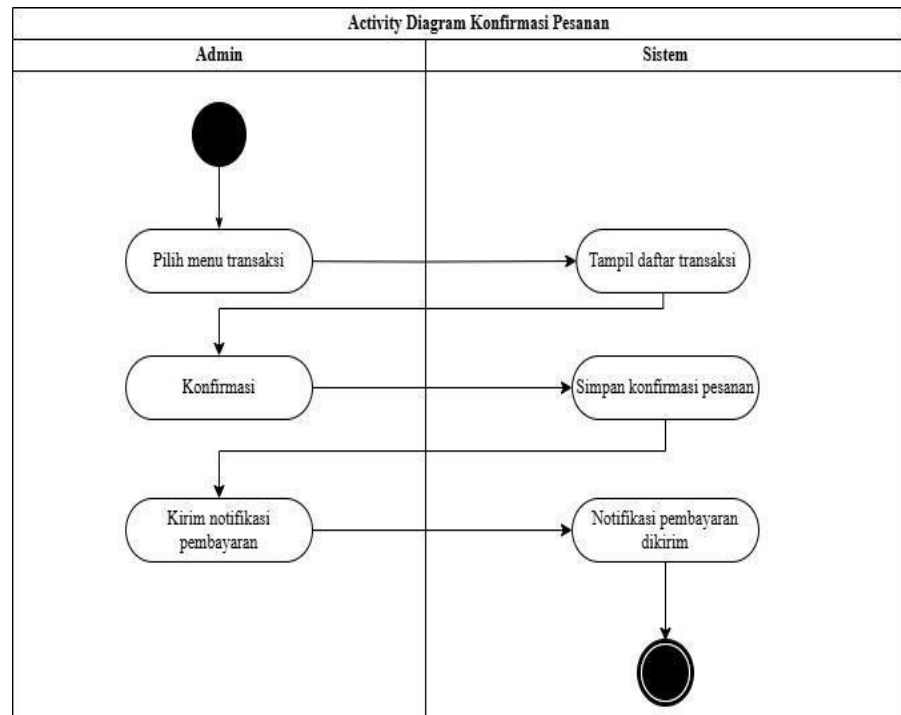
Gambar 3.5 Activity Diagram penyewa melakukan penyewaan

### 3. Activity Diagram penyewa melakukan pembayaran



Gambar 3.6 Activity Diagram penyewa melakukan pembayaran

#### 4. *Activity Diagram* admin melakukan konfirmasi pesanan



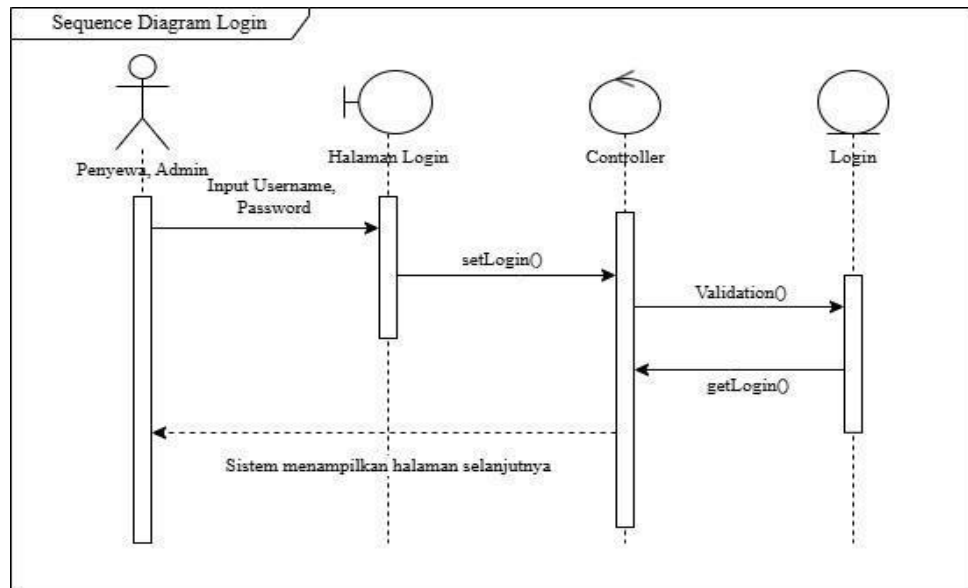
**Gambar 3.7** *Activity Diagram* konfirmasi pesanan

### C. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci.

#### 1. *Sequence Diagram Login*

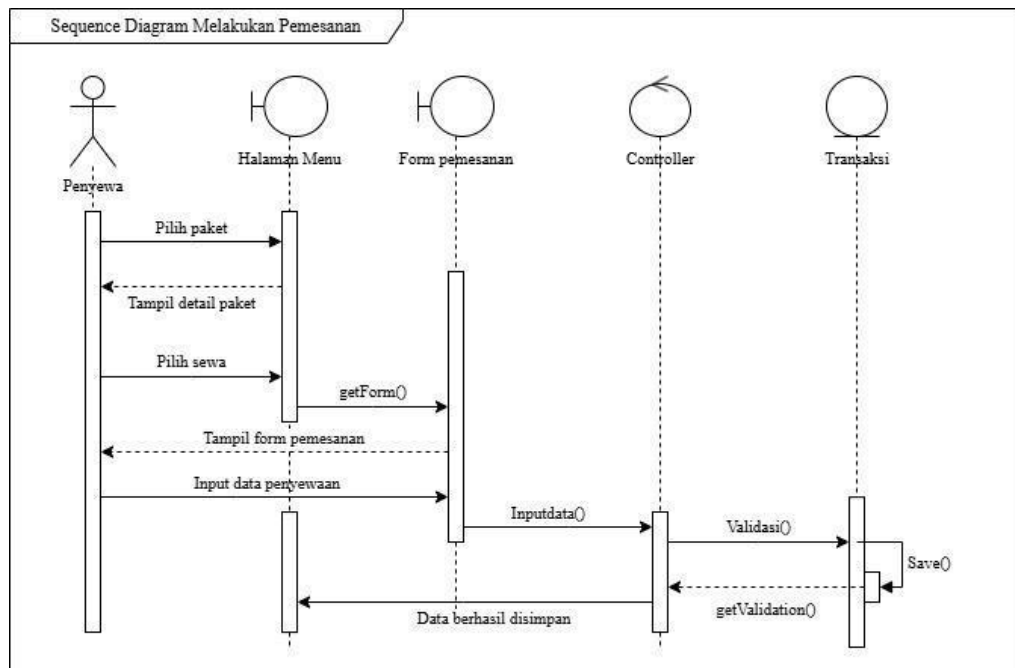
*Sequence Diagram Login* penyewa admin dapat dilihat pada gambar 3.8 sebagai berikut.



Gambar 3.8 Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram penyewa melakukan pemesanan

Sequence diagram penyewa melakukan pemesanan dapat dilihat pada gambar 3.9 sebagai berikut.

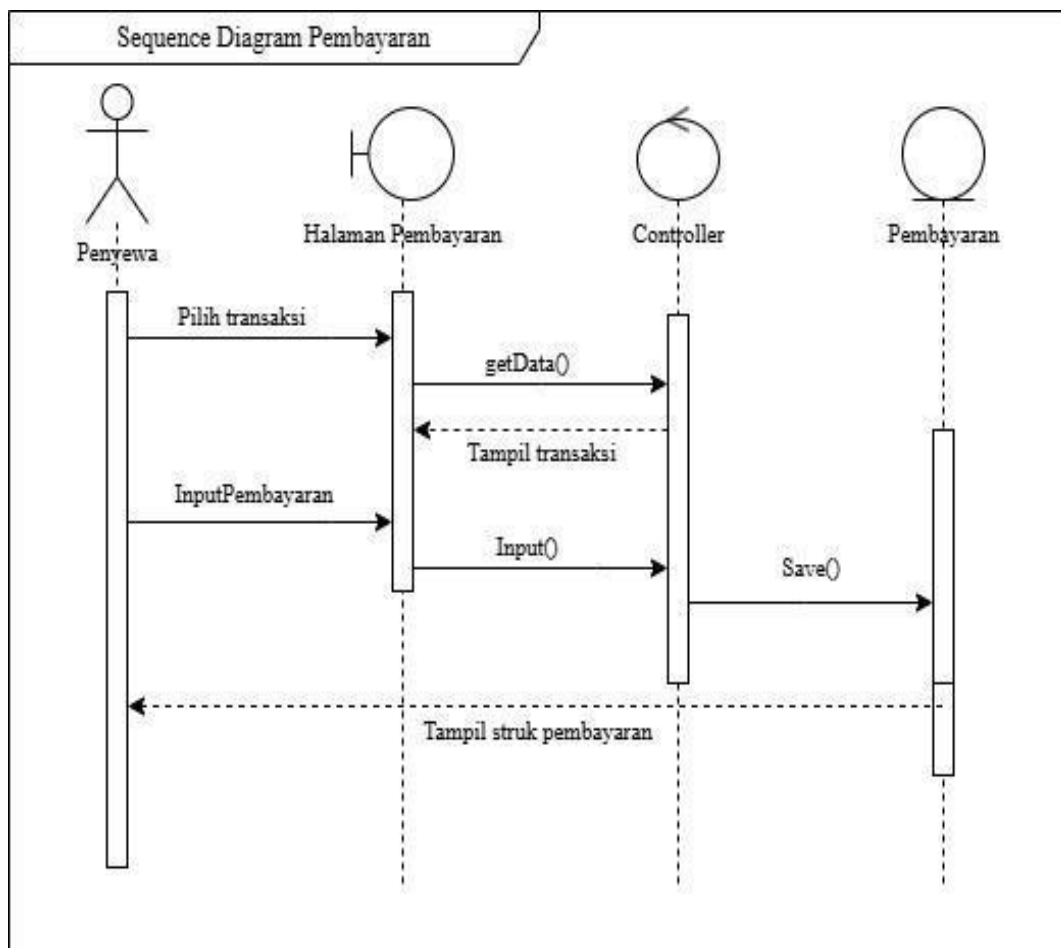




**Gambar 3.9 *Sequence Diagram* penyewa melakukan pemesanan**

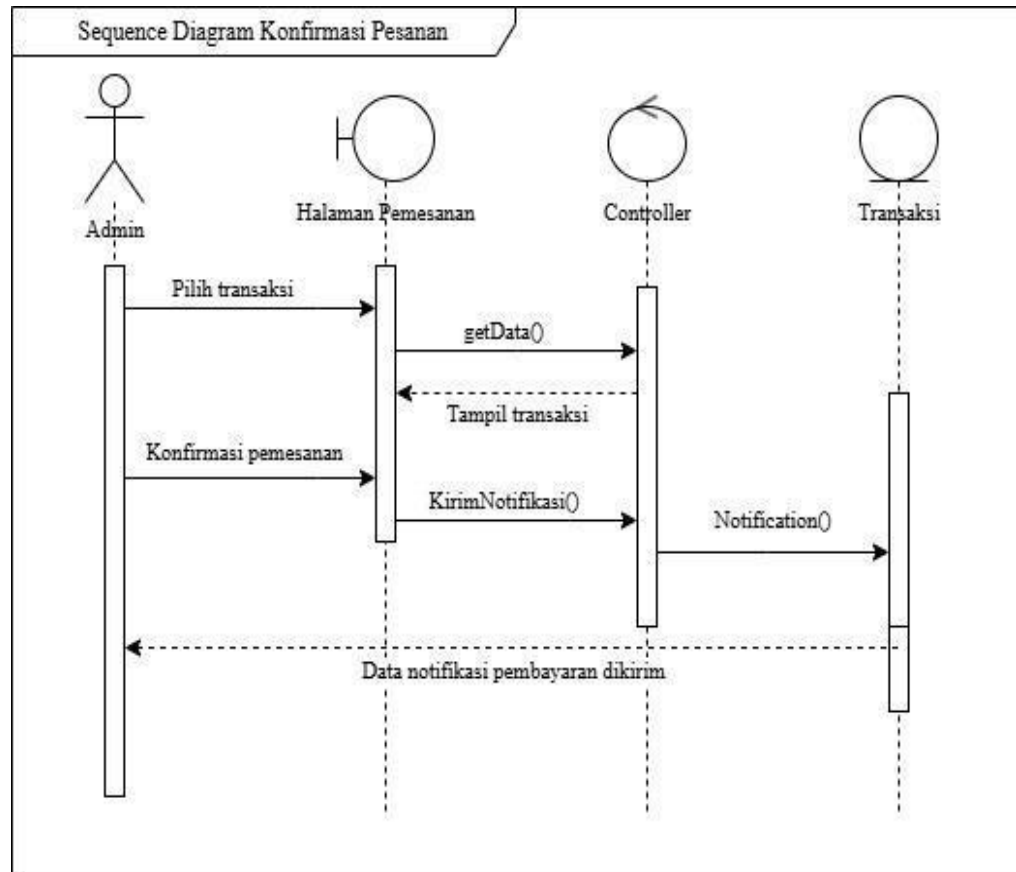
### 3. *Sequence Diagram* penyewa melakukan pembayaran

*Sequence diagram* penyewa melakukan pembayaran dapat dilihat pada gambar 3.10 sebagai berikut.



**Gambar 3.10** *Sequence Diagram* penyewa melakukan pembayaran

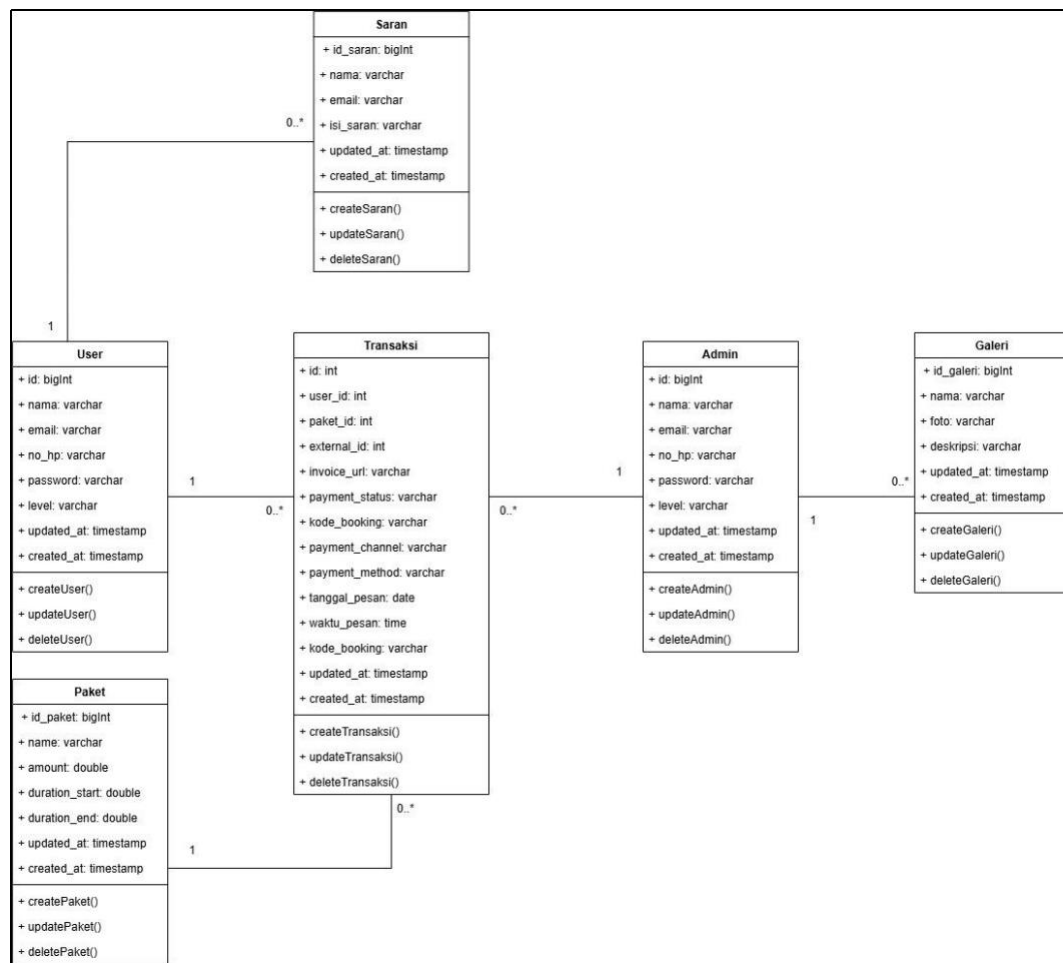
#### 4. *Sequence Diagram Admin* melakukan konfirmasi pesanan



**Gambar 3.11** *Sequence Diagram Admin* konfirmasi pesanan

#### D. *Class Diagram*

*Class* diagram atau diagram kelas adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi *class*, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek. Berikut adalah *class* diagram yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atributnya dapat dilihat pada gambar 3.11.



**Gambar 3.12. Class Diagram**

### 3.2.2.2 Perancangan Database

Perancangan *database* (basis data) digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field* dan ukurannya, dimana tabel-tabel digunakan untuk menampung data. Berikut tabel yang dijelaskan dibawah:

#### 1. Tabel *User*

Tabel 3.1 struktur pada penyimpanan data *user* pada aplikasi penyewaan *Dance studio MIC*, sebagai berikut:

Nama Tabel : *User*

*Primary Key : id*

*Foreign Key : email*

**Tabel 3.1 User**

<i>Field</i>	<i>Tipe Data</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
Id	BIGINT	255	<i>Primary Key</i>
Nama	VARCHAR	255	
email	VARCHAR	255	<i>Foreign Key</i>
No_hp	VARCHAR	255	
<i>Password</i>	VARCHAR	255	
Level	VARCHAR	255	
<i>Updated_at</i>	<i>TIMESTAMP</i>	-	
<i>Created_at</i>	<i>TIMESTAMP</i>	-	

## 2. Tabel Admin

Tabel 3.2 Struktur pada penyimpanan data *admin* pada Aplikasi penyewaan studio *dance* pada MIC *Dance Studio*, sebagai berikut: Nama

Tabel : Admin

*Primary Key : id*

*Foreign Key : email*

**Tabel 3.2 Admin**

<i>Field</i>	<i>Tipe Data</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
--------------	------------------	---------------	-------------------

<i>Field</i>	<i>Tipe Data</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
Id	BIGINT	255	<i>Primary Key</i>
Nama	VARCHAR	255	
email	VARCHAR	255	<i>Foreign Key</i>
No_hp	VARCHAR	255	
Password	VARCHAR	255	
Level	VARCHAR	255	
<i>Updated_at</i>	<i>TIMESTAMP</i>	-	
<i>Created_at</i>	<i>TIMESTAMP</i>	-	

### 3. Tabel Paket sewa

Tabel 3.3 Struktur pada penyimpanan data Paket Sewa pada aplikasi penyewaan studio *Dance* pada MIC *Dance* studio, sebagai berikut: Nama

Tabel : Paket

*Primary Key* : -

*Foreign Key* : -

**Tabel 3.3 Paket sewa**

<i>Field</i>	<i>Tipe Data</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
Id_paket	BIGINT	255	<i>Primary Key</i>
Name	VARCHAR	255	
<i>Amount</i>	<i>DOUBLE</i>	-	
<i>Duration_start</i>	<i>DOUBLE</i>	-	

<i>Field</i>	<i>Tipe Data</i>	<i>Length</i>	<b>Keterangan</b>
<i>Duration_end</i>	<i>DOUBLE</i>	-	
<i>Updated_at</i>	<i>TIMESTAMP</i>	-	
<i>Created_at</i>	<i>TIMESTAMP</i>	-	

#### 4. Tabel Transaksi

Tabel 3.4 Struktur pada penyimpanan data transaksi pada aplikasi

penyewaan studio *Dance* di MIC Dance Studio Nama Tabel : Transaksi

*Primary Key* : -

*Foreign Key* : -

**Tabel 3.4 Transaksi**

<i>Field</i>	<i>Tipe Data</i>	<i>Length</i>	<b>Keterangan</b>
Id	INT	255	<i>Primary Key</i>
<i>User_id</i>	VARCHAR	255	
Paket_id	VARCHAR	255	
External_id	VARCHAR	255	
Invoice_url	VARCHAR	255	
<i>Payment_status</i>	VARCHAR	255	
Kode_booking	VARCHAR	255	
<i>Payment_channel</i>	VARCHAR	255	
<i>Payment_method</i>	VARCHAR	255	
Tanggal_pesan	<i>DATE</i>		

<i>Field</i>	<i>Tipe Data</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
Waktu_pesan	<i>TIME</i>		
Kode_booking	VARCHAR	255	
<i>Created_at</i>	<i>TIMESTAMP</i>		
<i>Updated_at</i>	<i>TIMESTAMP</i>		

## 5. Tabel Galeri

Tabel 3.5 struktur pada penyimpanan data transaksi pada aplikasi penyewaan studio *Dance* pada MIC *Dance* studio

Nama Tabel : Galeri

*Primary Key* : -

*Foreign Key* : -

**Tabel 3.5 Galeri**

<i>Field</i>	<i>Tipe Data</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
Id_galeri	VARCHAR	255	
Nama	VARCHAR	255	
Foto	VARCHAR	255	
<i>Deskripsi</i>	VARCHAR	255	
<i>Created_at</i>	<i>TIMESTAMP</i>	-	
<i>Updated_at</i>	<i>TIMESTAMP</i>	-	

## 6. Tabel Saran



Tabel 3.6 Struktur pada penyimpanan data saran pada aplikasi penyewaan studio *Dance* di MIC *Dance* Studio

Nama Tabel : *Saran*

*Primary Key* : -

*Foreign Key* : -

Tabel 3.6 Saran

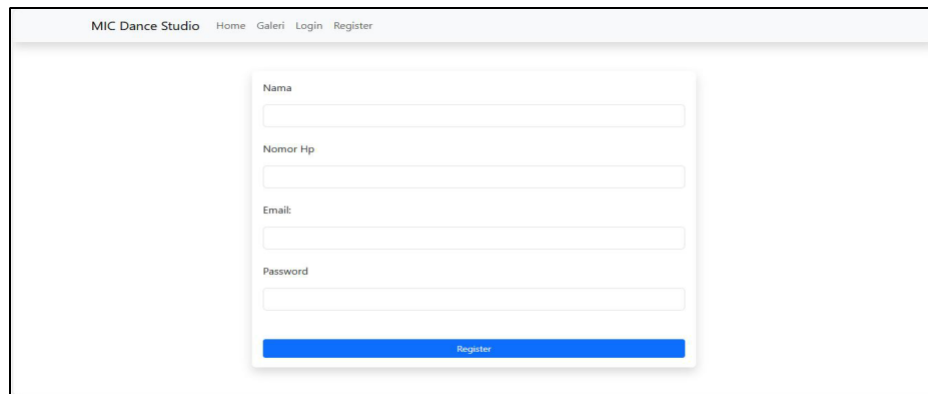
<i>Field</i>	<i>Tipe Data</i>	<i>Length</i>	<i>Keterangan</i>
Id_saran	VARCHAR	255	
Nama	VARCHAR	255	
Email	VARCHAR	255	
Isi_saran	VARCHAR	255	
Updated_at	TIMESTAMP	-	
Created_at	TIMESTAMP	-	

### 3.2.2.3 Desain *Interface*

Desain *Interface* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output*. Interface aplikasi penyewaan *Dance Studio* pada MIC *Dance studio* sebagai berikut:

#### 1. Desain *interface register*

Adapun desain *form register* pada aplikasi Penyewaan studio pada MIC *Dance studio*, seperti pada gambar 3.13.

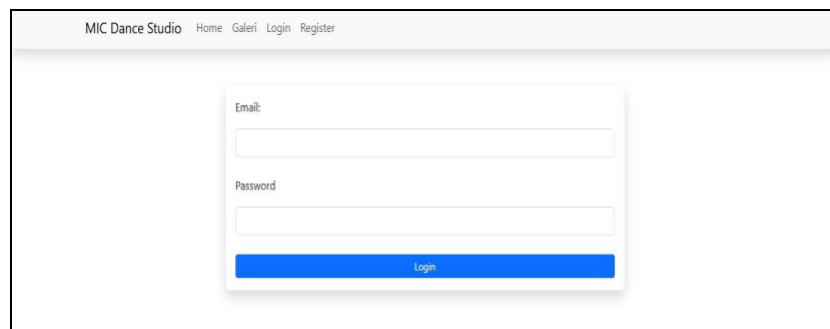


The screenshot shows a web browser window with the title "MIC Dance Studio" and a navigation menu containing "Home", "Galeri", "Login", and "Register". The main content area displays a registration form with the following fields: "Nama" (Name), "Nomor Hp" (Phone Number), "Email:", and "Password". Each field is represented by a white input box with a light gray border. Below the input boxes is a blue button labeled "Register".

**Gambar 3.13. desain menu register**

## 2. Desain form login

Lalu ada pula *form login* pada *page* selanjutnya, seperti pada gambar 3.14.

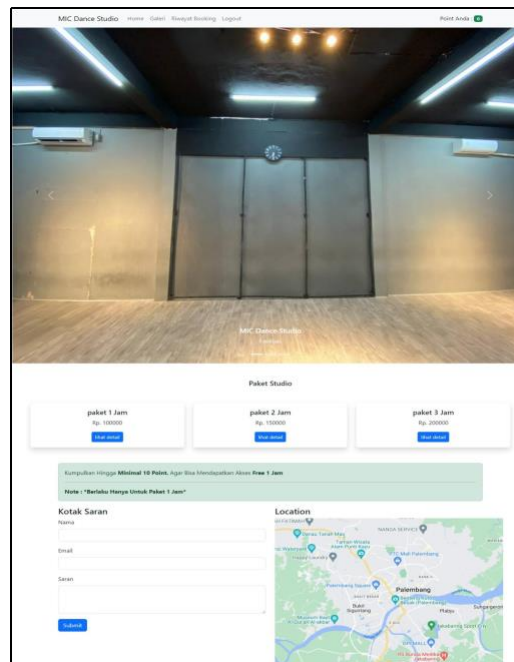


The screenshot shows a web browser window with the title "MIC Dance Studio" and a navigation menu containing "Home", "Galeri", "Login", and "Register". The main content area displays a login form with the following fields: "Email:" and "Password". Each field is represented by a white input box with a light gray border. Below the input boxes is a blue button labeled "Login".

**Gambar 3.14. desain form login**

## 3. Desain interface user pada menu home

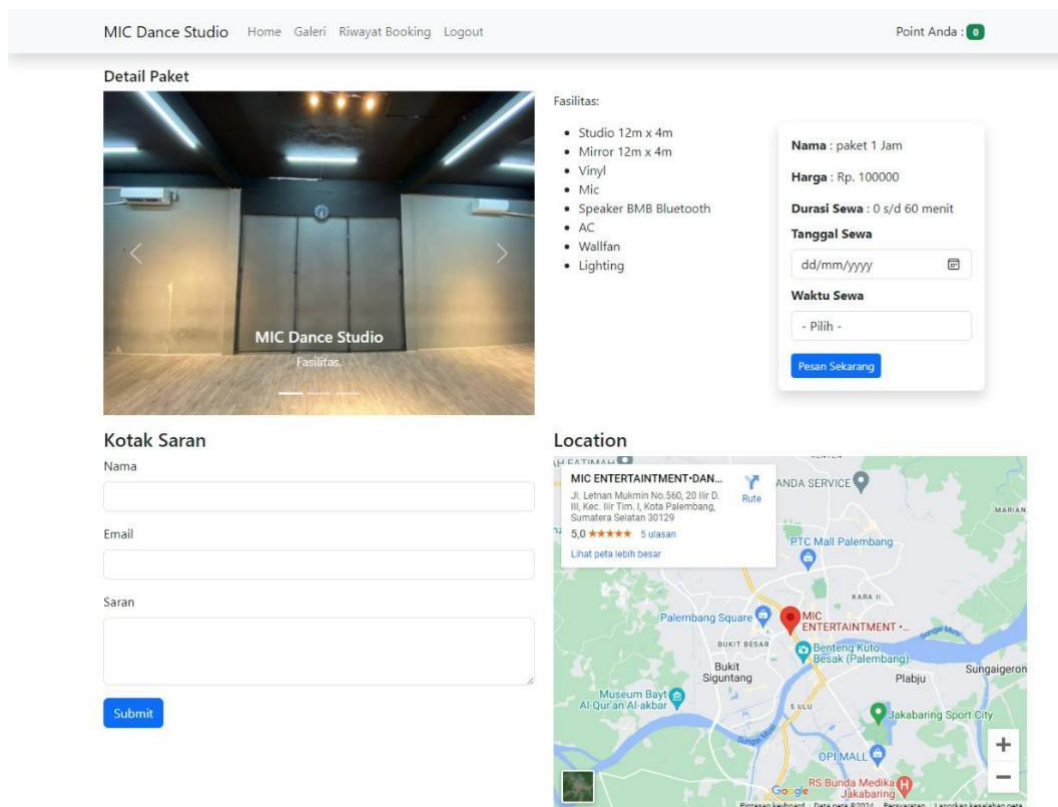
Setelah melakukan *register* dan *login* akan masuk ke *menu Home*, seperti pada gambar 3.15.



**Gambar 3.15. desain menu home**

#### **4. Desain interface User pada menu detail paket**

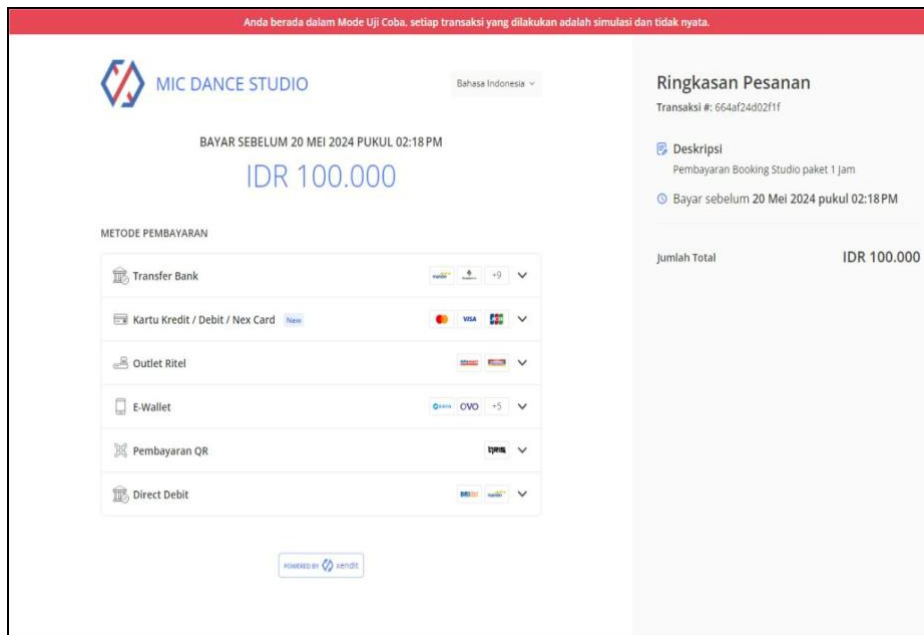
Pada *menu home* terdapat tombol detail paket yang setelah di klik akan muncul tampilan sebagai berikut, gambar 3.16.



**Gambar 3.16. desain menu detail paket**

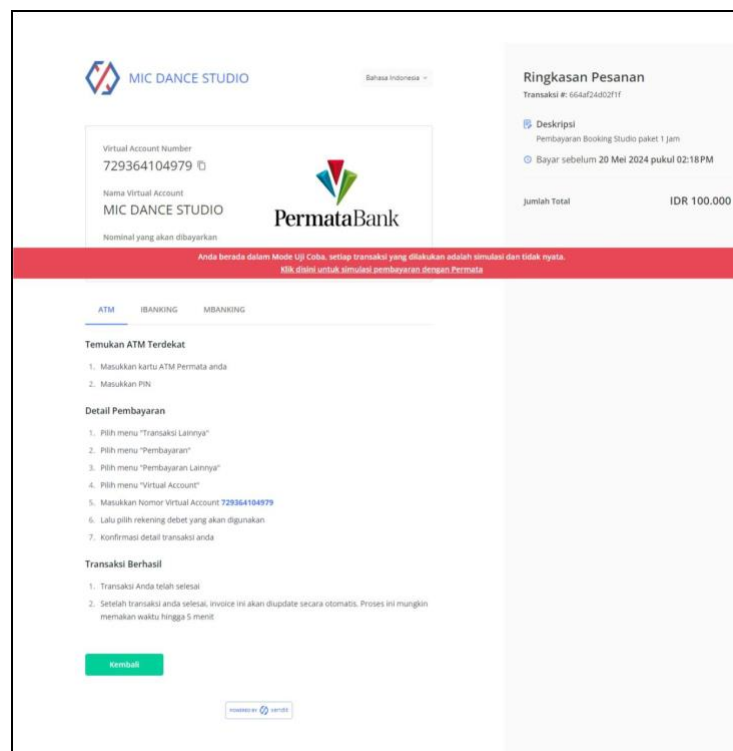
## 5. Desain User pada Menu Transaksi

Setelah memesan detail paket, akan dilanjutkan pada *menu* Transaksi.pada *menu* transaksi terdapat beberapa langkah *menu*, pemilihan metode pembayaran lalu konfirmasi pembayaran sesuai dengan metode yang dipilih seperti pada gambar 3.17 dan 3.18.



Gam

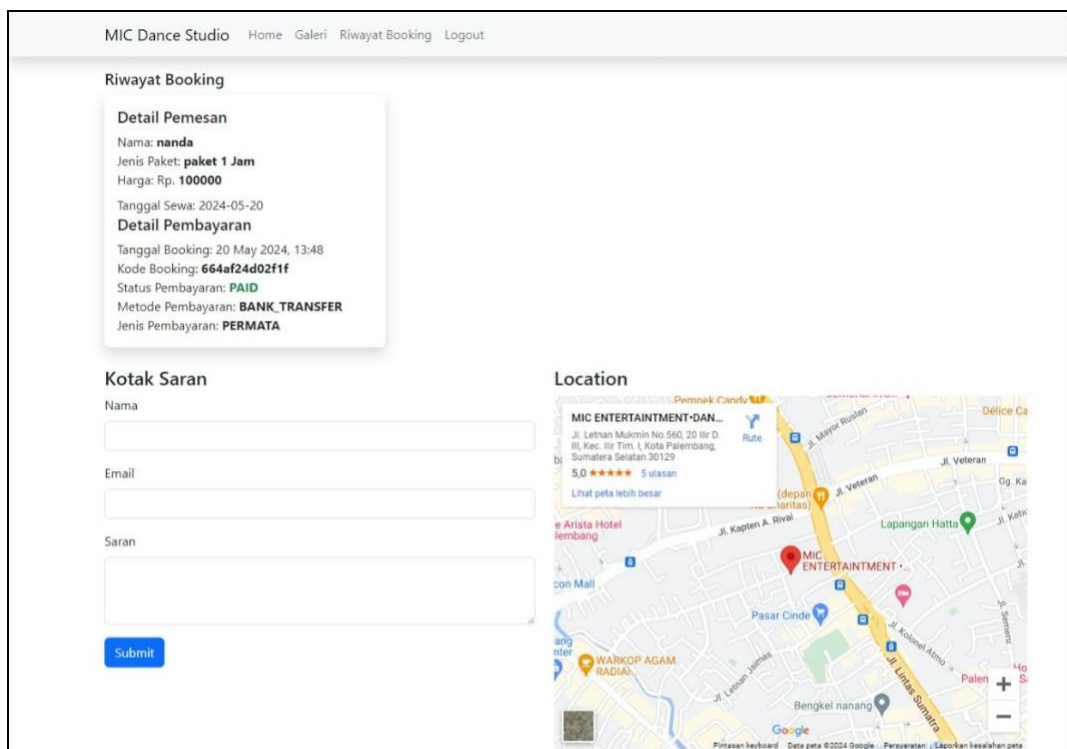
### bar 3.17. desain pemilihan metode pembayaran



### Gambar 3.18. Desain konfirmasi pembayaran

## 6. Desain *interface user* pada *Menu Riwayat Booking*

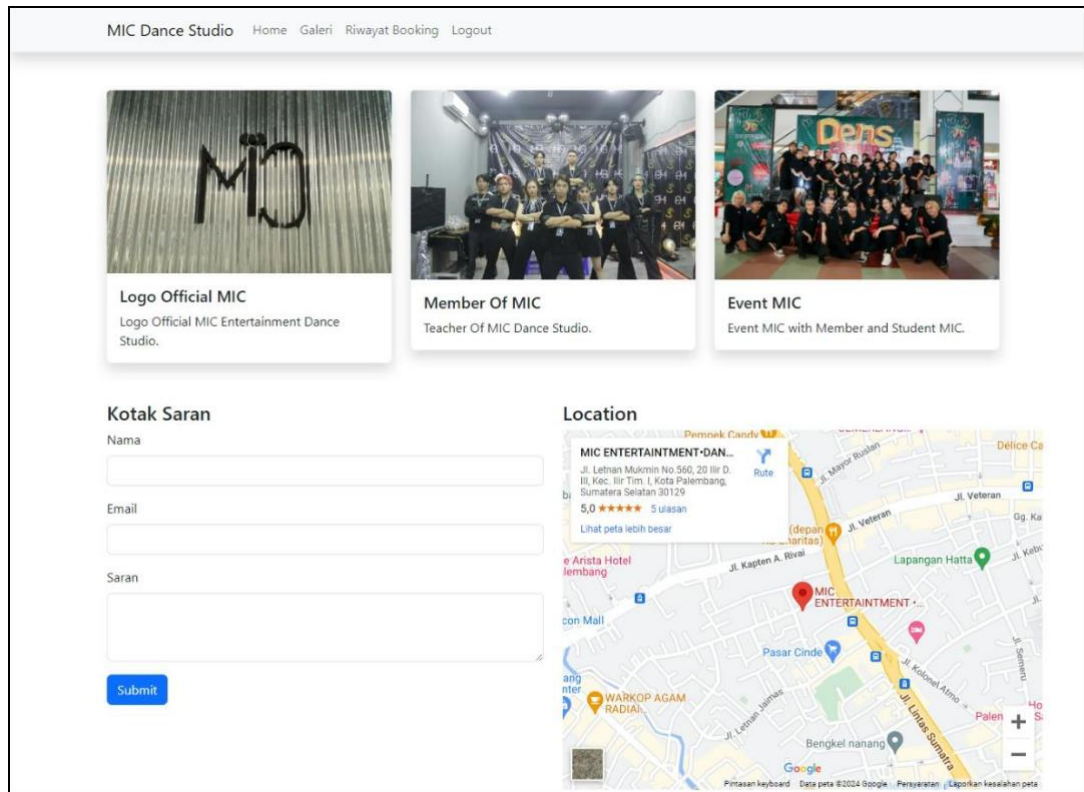
Setelah melakukan transaksi pada *menu-menu* diatas *user* dapat melihat riwayat *booking* yang pernah dilakukan seperti pada gambar 3.19.



**Gambar 3.19.** Desain *menu riwayat booking*

## 7. Desain *interface User* pada *menu galeri*

Selain *menu-menu* utama diatas terdapat juga *menu* lain seperti *menu* galeri yang berisi Tentang siapa itu *member* MIC, Logo MIC, serta dokumentasi *Event* yang pernah diadakan MIC *Dance studio*, Seperti pada gambar 3.20.



Gambar 3.20. Desain menu galeri

## 8. Desain interface user pada menu Saran

Lalu terdapat juga *menu* Saran, untuk para pengguna jika ingin menyampaikan suatu saran kepada MIC *Dance* studio tentang tempat yang

seperti pada gambar 3.21. disediakan,

**Kotak Saran**

Nama

Email

Saran

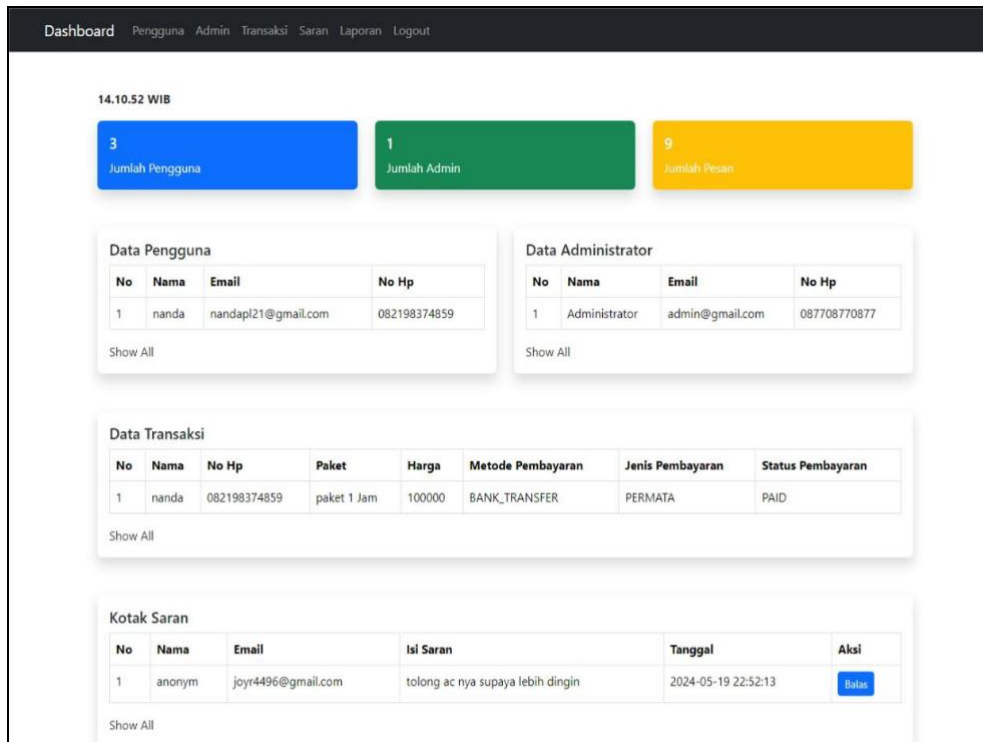
[Submit](#)



**Gambar 3.21. Desain Menu Saran**

## 9. Desain *interface Admin* pada *Menu Dashboard*

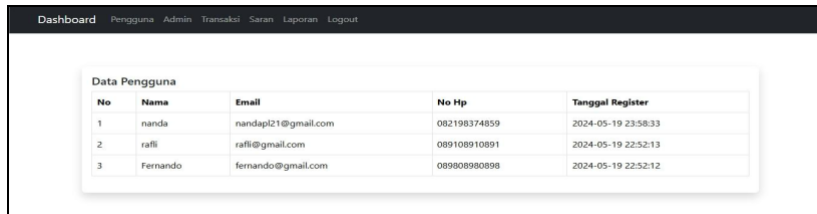
Lalu,terdapat juga *menu admin* yang berisi Data pengguna, Data transaksi, Dan Data Saran seperti pada gambar 3.22.



**Gambar 3.22. Desain *Menu Dashboard***

## 10. Desain *Interface admin* pada *menu Data pengguna*

Terdapat juga tampilan *database* pengguna pada *interface admin*, berikut tampilan lengkap halaman data pengguna, pada gambar 3.23.

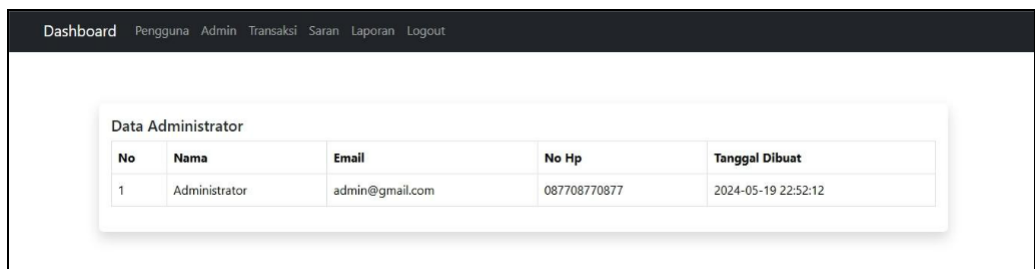


No	Nama	Email	No Hp	Tanggal Register
1	nanda	nandapl21@gmail.com	082198374859	2024-05-19 23:58:33
2	rafi	rafi@gmail.com	089108910891	2024-05-19 22:52:13
3	Fernando	fernando@gmail.com	089808980898	2024-05-19 22:52:12

**Gambar 3.23. Desain Menu Data pengguna**

## 11. Desain *Interface admin* pada menu *Admin*

Pada *menu* halaman *admin* berisi tentang data *admin*, seperti pada gambar 3.24.



No	Nama	Email	No Hp	Tanggal Dibuat
1	Administrator	admin@gmail.com	087708770877	2024-05-19 22:52:12

**Gambar 3.24. Desain Menu admin**

## 12. Desain *Interface admin* pada menu *Transaksi*

Selanjutnya terdapat *menu* transaksi pada *interface admin*, seperti pada gambar 3.25.

Dashboard [Pengguna](#) [Admin](#) [Transaksi](#) [Saran](#) [Laporan](#) [Logout](#)

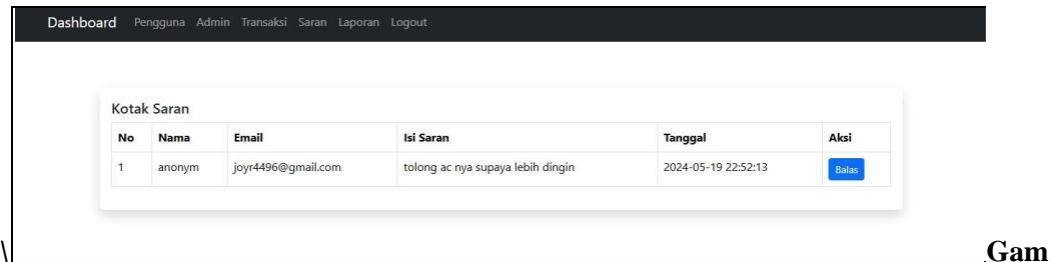
### Data Transaksi

No	Nama	No Hp	Paket	Harga	Metode Pembayaran	Jenis Pembayaran	Status Pembayaran
1	nanda	082198374859	paket 1 Jam	100000	BANK_TRANSFER	PERMATA	PAID
2	Fernando	089808980898	paket 1 Jam	100000	BANK_TRANSFER	PERMATA	PAID
3	Fernando	089808980898	paket 3 Jam	200000	BANK_TRANSFER	MANDIRI	PAID
4	Fernando	089808980898	paket 1 Jam	100000	BANK_TRANSFER	MANDIRI	PAID
5	Fernando	089808980898	paket 2 Jam	150000	BANK_TRANSFER	MANDIRI	PAID
6	Fernando	089808980898	paket 3 Jam	200000	BANK_TRANSFER	MANDIRI	PAID
7	Fernando	089808980898	paket 1 Jam	100000	BANK_TRANSFER	BNI	PAID
8	Fernando	089808980898	paket 2 Jam	150000			PENDING
9	Fernando	089808980898	paket 3 Jam	200000			PENDING

**Gambar 3.25. Desain Menu Transaksi**

### 13. Desain *Interface admin* pada *menu* Saran

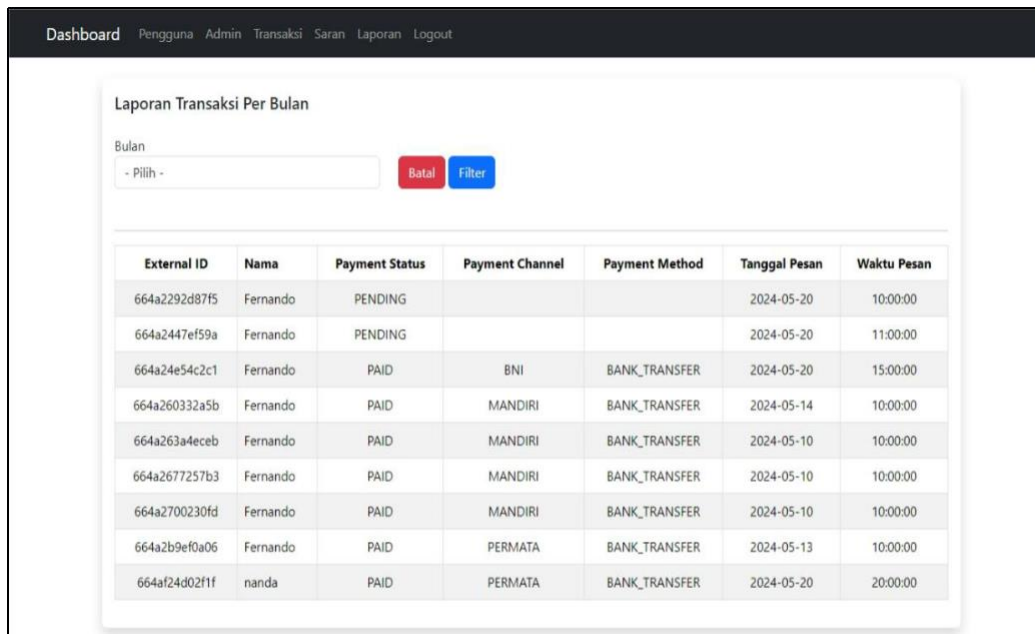
Pada *menu* saran *admin* berisi data saran yang diisi oleh pengguna, seperti pada gambar 3.26.



**Gambar 3.26. Desain Menu Saran**

### 14. Desain *Interface Admin* pada *menu* laporan

Untuk *menu* yang terakhir terdapat *menu* laporan yang berisi laporan data perbulan, seperti pada gambar 3.27.



**Gambar 3.27. Desain Menu Laporan**

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa telah dirancang dan dibangun Aplikasi Penyewaan *Dance Studio* pada *MIC Dance Studio* menggunakan *framework* Laravel serta diagram alur UML. Dengan fitur yang mempermudah pengelolaan data Transaksi, data pengguna, serta data laporan transaksi perbulan. Selain itu penulis menambahkan *Menu* saran agar *user* dapat memberikan masukan kepada *MIC Dance Studio* sehingga *MIC Dance Studio* dapat meningkatkan kinerja menjadi lebih baik.

#### **4.2 Saran**

Untuk dapat meningkatkan pengembangan lebih lanjut dari aplikasi Penyewaan studio Pada *MIC Dance Studio* diberikan saran sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis *web* ini semoga kedepannya dapat di *upgrade* dari *localhost* hingga ke *hosting*.
2. Aplikasi berbasis *web* ini memiliki tampilan yang sederhana dan dapat ditingkatkan lagi agar menjadi lebih menarik.
3. Aplikasi berbasis *web* ini masih sangat sederhana dan masih bisa dikembangkan lagi agar lebih lengkap dari segi fitur dan kegunaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ferdiansyah, M. F. M. (2023a). *Aplikasi Inventaris Tata Usaha Pada SMA Negeri 18 Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1499/>
- Ferdiansyah, M. F. M. (2023b). *Aplikasi Inventaris Tata Usaha Pada SMANegeri 18 Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1637/>
- Jarwati, I., & Dewi, T. U. (2023). *Perancangan Identitas Visual Promosi Toko Zhanuraja Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1771/>
- Jinga, M. M. (2023). *Perancangan Sistem Aplikasi Stok Barang Berbasis Web Pada Distributor Warna-Warni Wallpaper Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1533/>
- Juliandi, I. (2023). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Pada PT Pln Persero Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1563/>
- Junior, J. (2023). *Aplikasi Stok Persediaan Pakan Dan Obat Ayam Petelur Pada Anton Farm* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1966/>
- Jutawan, T. (2023). *Sistem Informasi Kependudukan Pada Kelurahan Sukajadi Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1512/>
- Karlina, A. E. (2023). *Marketplace Toko Vape Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1495/>
- Khodijah, K. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bidang Deputy Statistik Produksi di Kantor Badan Pusat Statistik Provinsi Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1385/>
- Lola, K. D. (2023). *Aplikasi Tiket Online Pada Pelabuhan Penyeberangan Tanjung Api-Api Kota Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1967/>
- Maharani, A. D. (2023). *Rancang Bangun Sistem Pengarsipan Surat Berbasis Website Di Dinas Satpol-PP Provinsi Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1546/>
- Maharani, S. (2023). *Laporan Kegiatan Akuntansi Perpajakan Pph Pasal 23 Tribun Sumsel* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1909/>
- Mahardika, M. A. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Di PT. Binasawit Makmur Pada Divisi Social Media Marketing* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1890/>
- Mahendra, D. R. (2023). *Implementasi Sistem Deteksi Asap Rokok Dan Monitoring Di Kawasan Tanpa Asap Rokok Di Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech Berbasis Internet Of Things* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1721/>
- Mahendra, R. (2023). *Perancangan Aplikasi Invoice Berbasis Web Pada PT. Bintang Suryasindo* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1929/>
- Malik, M. L., & Ningsih, T. W. (2023). *Sistem Informasi Laporan Kinerja Karyawan Pada PT. Halezora Power Region 7 Palembang Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1808/>
- Manurung, F. A. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada CV.Revsmotoshop Divisi Penjualan* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1938/>
- Pratama, S. K. Y., & Wijaya, Y. H. (2022). *Perancangan Animasi Tentang Deskripsi Jalur Rempah Nusantara* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1714/>

- Pratamah, A., & Prasetyo, F. B. (2022). *Analisis Dan Desain Kembali User Interface Dan User Experience Website SMA Negeri 13 Palembang Menggunakan Metode User Centered Design* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1649/>
- Pratiwi, A. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Bagian Humas Kantor Gubernur Provinsi Sumatera Selatan* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/857/>
- Pratiwi, L. (2022). *Aplikasi Pengolahan Data Rekam Medis Pada Klinik AlfaSkincare Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/891/>
- Pratiwi, S. L. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang Divisi Pengelolaan Opini Publik Bagian Desain Grafis* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1206/>
- Prawira, E. T. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Bagian Administrasi Pada PT Magnet Teknologi Indonesia* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/875/>
- Priatama, M. A. (2022). *Aplikasi Persediaan Stock Sparepart Pada PD. Panca Motor KM 14 Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1180/>
- Rahmanto, S. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan di PT Bukit Asam Palembang Bagian Dokumentasi Humas* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/925/>
- Ramadhan, K. A. V. (2022). *Website Perpustakaan Sekolah Menengah Atas Bina Warga 1 Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1212/>
- Rinaldo, R. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Divisi Pelayanan dan Penyajian Bagian Dokumentasi Videografi di Museum Balaputera Dewa* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/924/>
- Romandiansyah, Y. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Pada Perpustakaan Politeknik Pariwisata Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/938/>
- Saleh, M. R. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi E-Arsip Berbasis Web untuk Kecamatan Ilir Timur Tiga* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/943/>
- Salsabilla, T. A. C. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan di TVRI Sumsel Dalam Mendukung Kegiatan Pembuatan Aplikasi Pada Divisi Informasi Teknologi* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/936/>
- Samsudin, S. (2022). *Perancangan Aplikasi Pengajuan Kenaikan Gaji Berkala Pada Dinas Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1257/>
- Sapitry, R. A. H. (2022). *Analisis Pengaruh Kualitas Aplikasi SMA Muhammadiyah 6 Palembang Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Green Pearson* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1621/>
- Saputra, A. (2022). *Laporan Kegiatan Penghapusan Piutang Wajib Pajak Ddi Bidang Pengelolaan Piutang Badan Pengelolaan Pajak Daerah Kota Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/957/>
- Saputra, A., & Wijaya, A. (2022). *Aplikasi Pemesanan Papan Bunga Pada Pevita Florist Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1645/>
- Saputri, M. W. (2021). *Aplikasi Pengolahan Data Persediaan Alat Kesehatan Pada RS Bhayangkara Mohamad Hasan Palembang Dengan Menggunakan Metode Php dan Mysql* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/678/>
- Sari, H. M. (2021). *Perancangan Pengolahan Data Pada Bidang Deposit Perpustakaan Provinsi Sumatera Selatan* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/816/>
- Sari, P. T. P. (2021). *Rancang Bangun Website Company Profile Pada CV Millenia Total Solusi* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/828/>
- Sari, R. (2021). *Analisis Kebijakan Deviden, Kebijakan Utang, dan Nilai Perusahaan Pada Sektor Pertambangan Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia* [Politeknik Palcomtech].



- <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/758/>  
Satria, M. B. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Jasa Desain Pada Percetakan Rehobot Emas Makmur* [Politeknik Palcomtech].  
<http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/408/>
- Sepriyanto, M. S. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Kantor Gubernur Sumatera Selatan Bagian Biro Humas & Protokol* [Politeknik Palcomtech].  
<http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/440/>
- Suryani, A. E., & Susanti, S. (2021). *Perancangan Sign System di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/703/>
- Suryani, L. N. I. (2021). *Rancang Bangun Website Biro Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan* [STMIK Palcomtech].  
<http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/721/>
- Susanti, S., & Sakti, D. P. (2021). *Perancangan Desain Kemasan Untuk Makanan Olahan Khas Desa Sungsang, Kecamatan Banyuasin II, Kabupaten Banyuasin* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/698/>
- Syahrial, A., Prayoga, S., & Hidayat, W. D. (2021). *Pengelompokan Lahan Sawit Produktif Menggunakan Metode K-Means Clustering Pada PT Kasih Agro Mandiri* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/714/>
- Tama, R. M. (2021). *Laporan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan di SMK Nurul Iman Bagian Ruang Perpustakaan* [Politeknik Palcomtech].  
<http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/388/>
- Tampubolon, W. (2021). *Optimalisasi Sistem Jaringan Local Area Network (Lan) Pada Hotel Harvani* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/796/>
- Taufik, M. (2021). *Sistem Informasi Akademik Berbasis Web untuk SMA Bina Warga 1 Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/783/>
- Tori, A. S., & Ilhamsyah, M. (2021). *Analisis Penerimaan Siswa Terhadap Sismart Sebagai Media Pembelajaran Daring Dengan Technology Acceptance Model (TAM) Pada SMA Adabiyah Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1675/>
- Triando, M. (2021). *Sistem Informasi Data Pegawai Pada CV.Anugrah Esa Utama* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/775/>
- Umur, M. A. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Absensi Siswa Pada SMK Negeri 4 Palembang Berbasis Web* [STMIK Palcomtech].  
<http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/825/>