

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTEK
**Pembangunan Sistem Informasi
Koperasi Simpan Pinjam**



Proposal ini telah diperiksa
Pada tanggal : Maret 2018

Oleh :

Dosen Pembimbing,

(Dr. Pranowo, S.T., M.T)

Pembimbing Lapangan



(Gasta Yanda Pratama)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktek ini. Kerja Praktek merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus diambil seluruh mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan menjadi salah satu syarat kelulusan.

Laporan ini disusun berdasarkan hasil yang telah ditempuh selama pelaksanaan kerja praktek selama tiga bulan, terhitung dari tanggal 10 Januari 2018 sampai dengan 08 Maret 2018 di Air Media Persada Jln. Magelang Yogyakarta. Dengan terselesaikannya laporan Kerja Praktek ini, maka penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan kepada penulis selama kerja praktek berlangsung secara khusus kepada:

1. Bapak Martinus Maslim, S.T, M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Dr. Pranowo, S.T, M.T selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama pelaksanaan kerja praktek maupun penyusunan laporan.
3. Bapak Aries Kadarisman, S.T selaku Senior Systems Developer yang telah memberikan izin dalam melaksanakan kerja praktek.
4. Mas Gasta selaku pembimbing lapangan yang telah membimbing penulis selama pelaksanaan kerja praktek.

Betapa penulis sadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan waktu dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh sebab itu, semua saran dan kritik yang bersifat membangun demi kemajuan sangat diharapkan oleh penulis. Akhir kata, semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Maret 2018

Penulis

(Pebrianto Satria Waruwu)

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iii
BAB I	1
1.1 Sejarah dan sekilas tentang Perusahaan	1
1.3 Struktur Organisasi.....	6
1.5 Departemen IT dalam Perusahaan.....	7
BAB II.....	8
2.2 Hasil Pekerjaan Secara Umum	15
2.3 Bukti Hasil Pekerjaan.....	21
BAB III	23
3.1 Manfaat Kerja Praktek.....	23
3.2 Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek.....	24
BAB IV	25
GALERY	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi.....	6
Gambar 2. Halaman Web.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. Koneksi Database.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. Anggota Login.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5. Tampilan Notepad++	21
Gambar 7. Ubah Profil Anggota	22



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Sejarah dan sekilas tentang Perusahaan

PT. Air Media Persada atau lebih dikenal dengan Air Media adalah Perusahaan Software di Indonesia dengan Badan Hukum (Perseroan Terbatas) yang mengembangkan Sistem Informasi berbasis Web. Layanan Air Media secara umum meliputi Layanan Jasa Teknologi Informasi - Perancangan Software Sistem Informasi berbasis Web (Web based Information Systems). Beberapa produk dan layanan kami, meliputi: Perancangan Sistem Informasi Akademik, Perpustakaan, Kepegawaian, Keuangan, Pengelolaan Aset, Portal Web/Web Desain, Pengadaan Hardware, Networking/Jaringan serta Pelatihan di bidang Teknologi Informasi. Saat ini, Sistem Informasi Akademik menjadi salah satu Software Utama dan Terbaik dari Air Media.

Mulai dari tahun 2004, Air Media telah berpengalaman menangani berbagai macam segmen klien dari seluruh Indonesia, mulai dari Instansi Pemerintah Daerah, Institusi Pendidikan (Perguruan Tinggi/Sekolah), Perusahaan BUMN dan Swasta sampai dengan Organisasi Nirlaba dan Personal.

Air Media berusaha memberikan solusi dan produk secara optimal, agar teknologi yang kami berikan dapat tepat guna dan bermanfaat bagi user. Sebagai Perusahaan Software yang berpengalaman, Air Media bukan hanya berfokus pada tahap awal implementasi, layanan yang kami berikan juga mencakup pelatihan, pendampingan dan sosialisasi terkait dengan teknologi/software yang diterapkan. Tenaga-tenaga pelaksana kami terdiri dari tenaga-tenaga pengajar di Universitas terkemuka di Indonesia dan juga praktisi-praktisi profesional yang telah berpengalaman di bidangnya, serta didukung oleh tenaga teknis yang berasal dari mahasiswa-mahasiswa lulusan terbaik dari universitas terkemuka di kota Yogyakarta.

Selama PT. Air Media Persada berdiri, banyak Institusi Pendidikan ataupun Perusahaan yang telah mempercayakan PT . Air Media Persada sebagai Perancang, Pengembang, maupun pembangun Sistem Informasi berbasis Web. Berikut akan penulis paparkan beberapa Institusi Pendidikan ataupun Perusahaan yang telah mempercayakan PT. Air Media Persada :

—INSTITUSI PENDIDIKAN—

- 1 POLTEKKES KEMENKES KALTIM
- 2 IAIN Pontianak, Kalimantan Barat
- 3 Universitas 17 Agustus Prima, Cirebon Jawa Barat
- 4 Universitas Suryadharma, Jakarta
- 5 IAIN Padangsidempuan, Padangsidempuan Sumatera Utara
- 6 Universitas Kanjuruhan Malang, Malang
- 7 Universitas Muhammadiyah Sorong, Papua Barat
- 8 STAIN Ponorogo, Ponorogo Jawa Timur
- 9 STIE Sutaatmadja, Subang Jawa Barat
- 10 STIKES M.H. Thamrin Jakarta
- 11 STIKES Jayakarta Jakarta
- 12 STIMA IMMI Jakarta
- 13 STEKPI Jakarta
- 14 STIKES Hang Tuah, Surabaya
- 15 Poltekkes Kemenkes II, Jakarta
- 16 STIKES Kapuas Raya Sintang, Kalimantan Barat
- 17 STMIK Mercusuar, Jakarta
- 18 Poltekkes Tanjung Karang, Bandar Lampung
- 19 Sekolah Tinggi Teknologi Nasional, Yogyakarta
- 20 STIE Bina Patria, Magelang
- 21 Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta
- 22 Universitas Sahid Surakarta, Surakarta
- 23 Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar, Bali
- 24 Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo
- 25 S3 Fakultas Kedokteran UGM, Yogyakarta

PEMERINTAH DAERAH

- 1 KONI Sleman
- 2 Dewan Kebudayaan, Kabupaten Sleman
- 3 Dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan, Kabupaten Sleman
- 4 Dinas Pasar, Kabupaten Sleman
- 5 Komisi Perlindungan Anak Indonesia Pusat, Jakarta
- 6 Kabupaten Sleman, Yogyakarta
- 7 Pemerintahan Kabupaten Talaud, Sulawesi Utara
- 8 Kabupaten Banggai, Sulawesi Tengah
- 9 Badan Pusat Statistik, Kabupaten Pandeglang, Banten
- 10 Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Sleman, Yogyakarta
- 11 Dinas Sumber Daya Air, Energi dan Mineral, Kabupaten Sleman, Yogyakarta
- 12 Dinas Permukiman, Prasarana Wilayah dan Perhubungan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta
- 13 Dinas Pertanian dan Kehutanan, Kabupaten Sleman, Yogyakarta
- 14 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sleman, Yogyakarta
- 15 Dinas Pemuda, Olah Raga, Pariwisata dan Kebudayaan, Kabupaten Sukoharjo
- 16 Badan Pengelola Kawasan Stadion Sleman, Yogyakarta, etc.

ORGANISASI

- 1 Yayasan Rifka Annisa, Yogyakarta
- 2 Research Center for Bioresources & Biotechnology, IPB, Bogor
- 3 Institute of Natural and Regional Resources, Bogor, etc.

PERUSAHAAN

- 1 Water Indonesia Treatment, Yogyakarta
- 2 Jogja Furniture & Handicraft Center, Asmindo Komda Yogyakarta
- 3 Argo Visual Multimedia, Jakarta
- 4 Life Is Harmony, Klinik Kesehatan, Jakarta
- 5 SabuhMas-Plant Grower Landscape Contractor, Bali
- 6 Sekar 5 Training Center, Yogyakarta
- 7 Ladunni Globalindo Exportir, Yogyakarta
- 8 ACC Awning & Three Stars Company, Yogyakarta
- 9 Hotel Bifa, Yogyakarta
- 10 Roemah Djawa Unique Resort, Yogyakarta
- 11 GKN Abiyasa Furniture, Yogyakarta
- 12 Al Mukhlies, Yogyakarta, etc.

1.2 Visi Dan Misi Air Media Persada

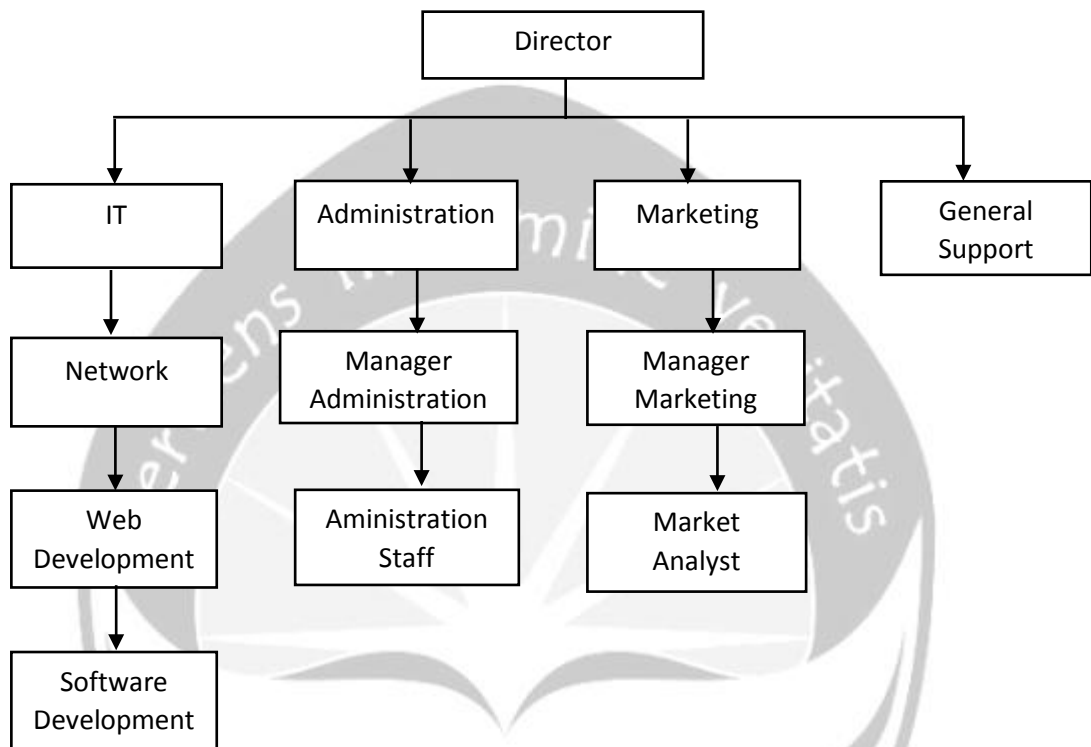
Visi Air Media Persada :

“Air Media Persada bertekad untuk menjadi sebuah Perusahaan Software dan Layanan Teknologi Informasi, dengan Kualifikasi dan Kompetensi Internasional, serta berorientasi Bisnis secara Profesional”.

Misi Air Media Persada:

1. Mengembangkan Industri Teknologi Informasi dengan orientasi memasyarakatkan Penggunaan Teknologi Informasi, serta berorientasi Bisnis dan Pelayanan yang Profesional.
2. Mengakomodasi Potensi Sumber Daya Manusia dan mengembangkan Peluang Bisnis dalam bidang Teknologi Informasi yang ada.
3. Memberikan Kontribusi bagi Perkembangan & Kemajuan Teknologi Informasi.

1.3 Struktur Organisasi



Gambar 1. Struktur Organisasi

1.4 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi

Jabatan	Deskripsi
Director	Direktur yang mengepalai seluruh bidang di PT. Air Media Persada
Administration	Departemen yang mengurus bidang pengembangan proses bisnis dan pemeliharannya
IT	Departemen yang mengurus seluruh bagian IT pada Perusahaan.
General Suport	Departemen penunjang kegiatan operasional dibidang lain
Marketing	Departemen yang mengurus bagian pemasaran

Tabel 1. Tabel Deskripsi Tugas

1.5 Departemen IT dalam Perusahaan

Departemen IT dalam PT. Air Media Persada berperan dalam semua hal mengenai web development, networking, dan software development yang menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman. Departemen IT juga melakukan maintenance diseluruh bagian IT. Produk-produk baik dalam bentuk web maupun software yang dihasilkan ada berbagai macam, yaitu seperti Sistem Informasi Akademik, Perpustakaan, Kepegawaian, Keuangan, Pengelolaan Aset, Portal Web/Web Desain, Pengadaan Hardware, Networking/Jaringan serta pelatihan di bidang Teknologi Informasi

BAB II

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

2.1 Penjelasan Logbook

Pelaksanaan Kerja Praktek dilakukan di PT. Air Media Persada Yogyakarta yang beralamat di Ruko Permai No.8 Lt.2 & 3, Jl. Magelang Km. 4,6 Yogyakarta (Samping Utara TVRI JOGJA). Kerja Praktek dimulai dari tanggal 10 Januari 2018 sampai dengan tanggal 7 Maret 2018. Pekerjaan yang dilakukan pada saat Kerja Praktek yaitu :

1. Melakukan analisis kebutuhan / Software Requirement Specification
2. Membuat rancangan database
3. Pembuatan aplikasi Koperasi Simpan Pinjam

No	Tanggal	Hal yang dikerjakan
1	10 Januari 2018	PERKENALAN Pada hari pertama kerja praktek, setiba dikantor PT. Air Media Persada Jln. Magelang Yogyakarta, kami bertemu dengan Mas Gasta, Mas Gasta merupakan Programer di PT. Air Media Persada. Tugas dari Mas Gasta adalah perancangan, pembangunan, dan pembuatan web di Air Media Persada. Selain itu, mas Gasta juga bertugas untuk manage mahasiswa Kerja Praktek untuk memberikan project beserta bimbingan pada masa pelaksanaan Kerja Praktek. Mas Gasta memperkenalkan kami kepada Bapak Andri Kusuma Budi, S.T selaku Lead Data and Report Officer. Selain bapak Andri Kusuma, Mas Gasta juga memperkenalkan kami kepada Bapak Ifwan

No	Tanggal	Hal yang dikerjakan
		Chaniago, S.T selaku Client Service Supervisor. Mas Gasta memberikan sedikit gambaran mengenai tugas-tugas dan perturan yang akan dilaksanakan di PT Air Media Persada sebagai mahasiswa Kerja Praktek.
2	11 Januari 2018	PEMBERIAN TUGAS Kami diberi tugas mulai menganalisis dan memahami suatu Sistem Informasi untuk Koperasi Simpan Pinjam.
3	12 Januari 2018	ANALISIS DAN GOOGLING Setelah kemarin kami diberi tugas untuk menganalisis dan memahami sebuah Sistem Informasi Simpan Pinjam, hari ini kami kembali ke kantor dan masih melakukan pekerjaan yang sama.
4	16 Januari 2018	ANALISIS DAN GOOGLING Dihari keempat kami Kerja Praktek, kami masih tetap menganalisis sebuah Sistem Informasi Simpan Pinjam. Kami terus mencari tahu kira-kira field apa saja yang digunakan untuk membangun table-table didalam sebuah database.
5	18 Januari 2018	PERANCANGAN ROLE Dihari kelima Kami mulai memikirkan konsep atau role apa saja yang bisa Login kedalam Sistem. Pada saat proses perencanaan role ini kami mengalami banyak sekali perdebatan, hal ini dikarenakan kami tidak pernah langsung terjun dalam dunia Koperasi Simpan Pinjam, sehingga membuat kami bingung untuk membuat role user

No	Tanggal	Hal yang dikerjakan
		yang login.
6	19 Januari 2018	<p>PERANCANGAN ROLE</p> <p>Dihari keenam kami masih tetap membiicarakan tentang role yang akan dibuat dan memikirkan aktifitas apa saja yang dapat dilakukan oleh setiap role yang akan kami buat. Perancangan ini sangat perlu, karena role user yang login sangat menentukan berjalannya Sistem Informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan yang ada dilapangan atau tidak.</p>
7	24 Januari 2018	<p>PEMBUATAN ROLE</p> <p>Dihari ketujuh, setelah kami melewati perdebatan yang cukup menyita waktu, kami telah memutuskan untuk membuat 2 buah role, yaitu admin dan anggota. Dimana login admin dalam sistem ini adalah untuk menjalankan semua proses simpan pinjam maupun transaksi-transaksi yang sistem informasi. Sedangkan anggota hanya dapat melihat saldo dan melihat history transaksi yang pernah dia lakukan.</p>
8	25 Januari 2018	<p>MEMBUAT DATABASE ANGGOTA</p> <p>Dihari ke delapan ini kami membuat database dan field apa saja yang dibutuhkan di role anggota. Untuk merancang field-field yang kami butuhkan, kami kembali lagi menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan Koperasi Simpan Pinjam untuk menyimpan data-data anggota.</p>
9	26 Januari 2018	MENCARI REFERENSI

No	Tanggal	Hal yang dikerjakan
		Hari ini saya Mencari referensi software Koperasi Simpan Pinjam yang gratisan di internet untuk acuan dalam pembangunan sistem informasi yang akan kami kerjakan.
10	31 Januari 2018	<p>MEMBUAT DATABASE ANGGOTA</p> <p>Dihari ke sepuluh ini saya melanjutkan atau melengkapi field untuk role untuk anggota, hal ini dikarenakan role anggota yang sudah saya buat kemarin masih ada yang kurang.</p>
11	1 Februari 2018	<p>MEMBUAT DATABASE ADMIN</p> <p>Dihari ke sebelas ini saya membuat database dan field apa saja yang dibutuhkan di role admin. Untuk merancang field-field yang kami butuhkan, kami kembali lagi menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa saja yang dibutuhkan Koperasi Simpan Pinjam untuk menyimpan data-data admin.</p>
12	2 Februari 2018	<p>MEMBERIKAN REPORT PEKERJAAN</p> <p>Dihari ke dua belas ini kami memberikan report perkembangan project yang sudah kami buat ke pembimbing lapangan kami(Mas Gasta). Beliau memberikan refisi kepada kami dan menyuruh kami untuk menganalisis lagi kebutuhan Koperasi Simpan Pinjam.</p>
13	5 Februari 2018	<p>MEMPERBAIKI REVISI DARI PEMBIMBING</p> <p>Hari ke tiga belas ini saya memperbaiki database dan refisian yang diberikan oleh pembimbing lapangan kemarin.</p>
14	7 Februari 2018	<p>PEMBUATAN FLOWCHART</p>

No	Tanggal	Hal yang dikerjakan
		Hari ini saya membuat Flowchart untuk Sistem Operasi Simpan Pinjam yang kami akan dibuat.
15	9 Februari 2018	PEMBUATAN FLOWCHART Hari ini saya membuat Flowchart untuk Sistem Operasi Simpan Pinjam yang kami akan dibuat.
16	13 Februari 2018	PEMBUATAN ERD Hari ini saya membuat ERD untuk Sistem Operasi Simpan Pinjam yang kami akan dibuat. Pembimbing Lapangan kami meminta saya untuk membuat ERD.
17	14 Februari 2018	PEMBUATAN ERD Hari ini saya melanjutkan membuat ERD untuk Sistem Operasi Simpan Pinjam yang kami akan dibuat.
18	15 Februari 2018	MENCARI TEMPLATE Hari ini saya mencari template untuk login berbasis web.
19	20 Februari 2018	PEMBUATAN LOGIN Setelah saya mendapatkan template untuk login, saya mulai ngoding untuk login user. Untuk hari pertama login user ini saya menemukan banyak error dan mulai belajar untuk memperbaiki error yang ada.
20	21 Februari 2018	MEMPERBAIKI ERORR Hari ini saya kembali melanjutkan dan membenarkan error-error yang terdapat di login. Saya terus melakukan googling untuk mencari tahu solusi membenarkan error yang saya buat.
21	22 Februari 2018	PEMBUATAN REGISTER

No	Tanggal	Hal yang dikerjakan
		Hari ini saya kembali ke kantor dan membuat register. Dalam rancangan kami, yang melakukan register adalah admin pada saat admin sudah login ke dalam Sistem.
22	23 Februari 2018	PEMBUATAN REGISTER Hari ini saya memperbaiki error di Register. Pada saat pembuatan register ini saya cukup banyak mendapatkan error dan bug.
23	27 Februari 2018	PERANCANGAN EDIT PROFIL Dihari ke dua puluh tiga ini saya membuat dan merancang UI untuk menampilkan profil dari anggota. Untuk menampilkan profil ini hanya bisa dilakukan oleh Anggota. Dimana ketika anggota login, kemudian anggota bisa menampilkan profil dan transaksi-transaksi yang pernah dilakukan oleh Anggota.
24	28 Februari 2018	PEMBUATAN EDIT PROFIL Hari ini saya mulai mengoding untuk Edit Profil. Dimana Edit Profil ini berguna untuk menampilkan profil dari anggota, transaksi-transaksi anggota, dan mengedit data anggota.
25	1 Maret 2018	MEMPERBAIKI ERROR Hari ini saya memperbaiki error dalam kodingan pada edit profil.
26	2 Maret 2018	MEMPERBAIKI ERROR Hari ini saya kembali memperbaiki error dalam kodingan pada edit profil.
27	3 Maret 2018	MENUNJUKKAN PROGRESS Hari ini saya menunjukkan progress dari apa yang

No	Tanggal	Hal yang dikerjakan
		sudah saya kerjakan.
28	5 Maret 2018	<p>MELAKUKAN PENGUJIAN</p> <p>Hari ini saya melakukan pengajuan terhadap project yang saya kerjakan. Dimana pengujian ini dilakukan untuk mengecek dan mendata apa saja kekurangan yang masih terdapat pada apa yang sudah saya kerjakan.</p>
29	6 Maret 2018	<p>MEMPERBAIKI ERROR DAN MELAKUKAN PENGUJIAN</p> <p>Hari ini saya kembali memperbaiki error dan melakukan pengujian. Kami harus menyelesaikannya hari ini karena besok harus presentasi project.</p>
30	7 Maret 2018	<p>PRESENTASI PROJECT</p> <p>Hari ini adalah hari terakhir kami Kerja Praktek. Hari ini adalah presentasi akhir project kami dalam membuat Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam.</p>

2.2 Hasil Pekerjaan Secara Umum

2.2.1 Dokumentasi

Sebelum sampai ke pembuatan project, maka hal pertama yang dilakukan adalah pembuatan dokumentasi. Dokumentasi terdiri dari Analisis dan Spesifikasi Kebutuhan Sistem Informasi, Rancangan Tingkat Tinggi, Rancangan Rinci.

A. Analisis dan Spesifikasi Kebutuhan Sistem Informasi

Tujuan pembuatan dokumen ini adalah untuk mengetahui kebutuhan fungsional dan non-fungsional Sistem informasi. Kebutuhan fungsional atau kebutuhan utama contohnya seperti membuat tampilan *Grid View* dan *List View*, dimana setiap fungsi akan menjadi fungsi utama dari Sistem Informasi Koperasi. Kategori pengguna terdiri dari tiga yaitu, *administrator*, dan *anggota*. Setiap kategori pengguna mempunyai batas-batas dan aktivitas yang sudah ditentukan. Infrastruktur pendukung Sistem Operasi Koperasi yang terdiri dari, Spesifikasi perangkat keras aplikasi, spesifikasi perangkat keras database, spesifikasi perangkat lunak aplikasi dan spesifikasi perangkat lunak database.

B. Rancangan Tingkat Tinggi

Dokumen Rancangan Tingkat Tinggi menggambarkan proses pada bagian rancangan sistem aplikasi yang menggunakan alat bantu yaitu *Use Case Diagram*. *Use Case Diagram* adalah diagram yang mempresentasikan interaksi antara pengguna sistem, dengan menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem dan dapat pula direpresentasikan sebagai pekerjaan tertentu misalnya login ke sistem, membuat laporan dan sebagainya. Dalam penggambaran *use case* pada Sistem Informasi Koperasi, dipisahkan menjadi *top level* dan *sub*

level. Top Level berisi tentang keterkaitan sistem dengan pengguna dalam skala besar, sedangkan pada *sub level use case*, menggambarkan tentang keterkaitan sistem dengan pengguna pada level yang lebih rinci. Pembuatan *Use Case Diagram* dirancang melalui site <https://www.draw.io/>.

C. Rancangan Rinci

Dokumen Rancangan Rinci memiliki keterkaitan dengan Rancangan Tingkat Tinggi, setiap kebutuhan-kebutuhan yang sudah di analisis akan dimasukkan ke dalam *ERD (Entity Relationship Diagram)*. *ERD* nantinya akan menjadi rancangan Basis Data. Rancangan Antarmuka pengguna juga dirancang di dokumen ini. Kami menggunakan Power designer untuk merancang *ERD*, sedangkan untuk rancangan antarmuka kami menggunakan tools pencil.

Dari hasil analisis terdapat Fungsi-fungsi utama Sistem Informasi Koperasi sebagai berikut :

- *Input Anggota*
- *Edit Anggota*
- *Tambah Simpanan*
- *Tambah Pinjaman*
- *Menghitung Bunga Pinjaman*
- *Menghitung Total Cicilan*
- *Angsuran*

2.2.2 Basis Data

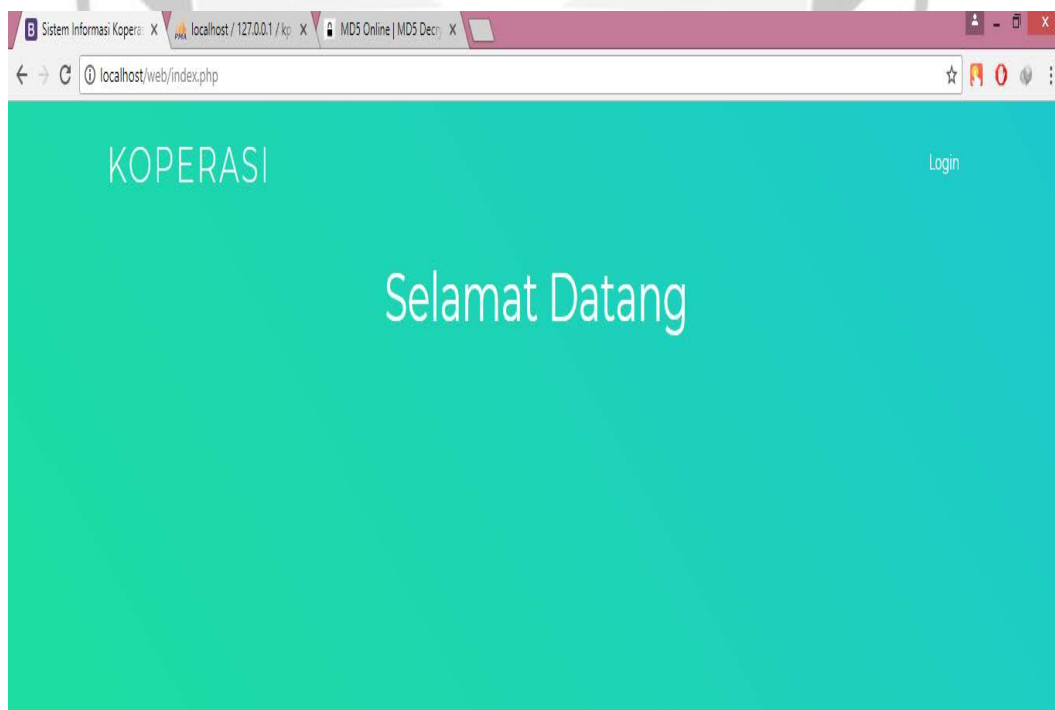
Dalam pembuatan basis data ini kami harus melakukan analisis kebutuhan dari Sistem Informasi terlebih dahulu, hal ini dikarenakan Pembimbing kami meminta agar kami belajar sendiri dan menganalisis sendiri kemudian melaporkan progress kepada pembimbing. Dalam pembuatan Basis Data ini kami menyelesaikannya dalam waktu 2

minggu. Tetapi kami tidak terpacu kepada basis data yang sudah kami buat sebelumnya, hal ini dikarenakan selalu ada revisi dan permintaan lain dari pembimbing kami yaitu Mas Gasta. Jadi apabila setiap revisi pembimbing kami ingin menambah fitur atau field yang baru, maka kami akan menambahkan sesuai dengan keinginan yang diminta oleh pembimbing kami atau Mas Gasta.

Setelah selesai membuat database, selanjutnya adalah mengimplementasikan fungsi-fungsi kedalam bentuk koding yang kami buat dengan menggunakan notepad++.

2.2.3 Program

Setelah melakukan pembuatan database, keesokan harinya kami mulai melakukan pemrograman atau coding web Sistem Informasi Koperasi yang akan kami buat, kami mengerjakan kodingan dengan menggunakan notepad++.



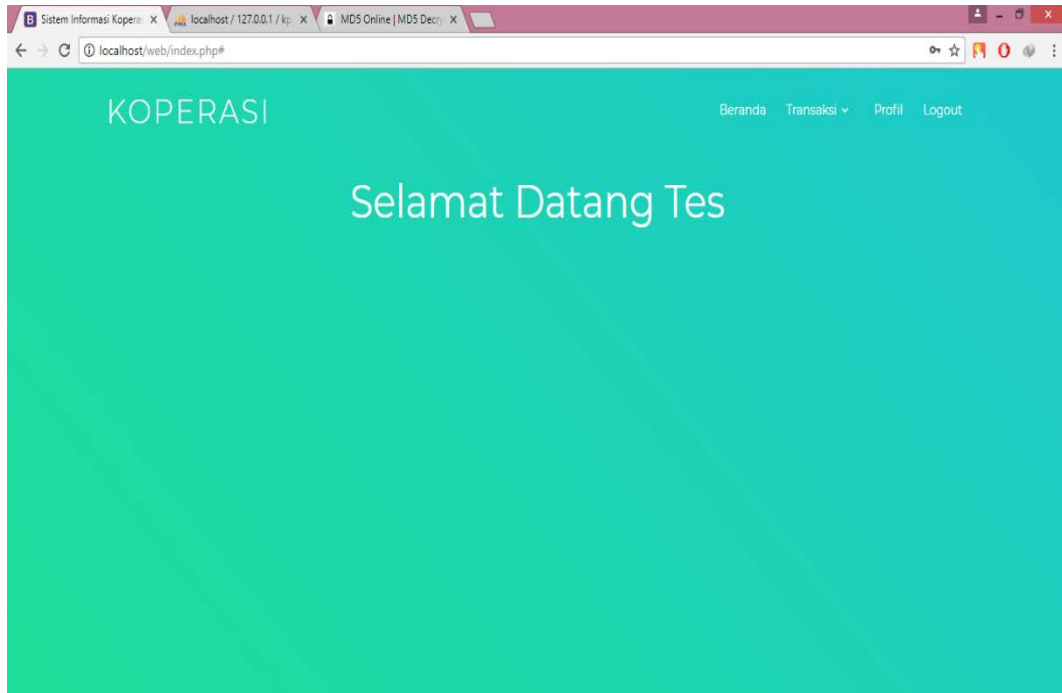
Gambar 2. Halaman Awal Web

Dalam pembuatan pembangunan program ini saya sebagai penulis tidak terlalu banyak berperan, karena dalam pembuatan project lebih banyak dikerjakan oleh rekan saya Pier. Dalam project ini saya banyak berperan sebagai Perancangan, Alur, dan Presentasi Project. Dalam pembangunan project ini saya hanya membuat untuk login, register, dan ubah profil. Ketika saya mulai kodingan untuk membuat login, saya banyak sekali mendapatkan error. Error pertama yang saya datemi adalah tidak terkoneksi antara web dengan database yang sudah saya buat menggunakan xampp. Setelah saya mencari tahu penyebab dari error tersebut, saya menemukan penyebab dari error tersebut. Hal ini karena saya tidak membuat koneksi antara web dan database. Kemudian saya melakukan googling untuk membuat koneksi antara web yang sudah saya buat dengan database yang sudah buat di phpmyadmin. Saya menemukan cara untuk membuat koneksi dengan database, yaitu dengan membuat halaman php yang baru yang berfungsi untuk konek database.

```
<?php
$connection = mysqli_connect('localhost','root','','kp_koperasi') or die(mysqli_error($connection));
?>
```

Gambar 3. Koneksi Database

Setelah saya membuat koneksi database tersebut diatas, feedback yang saya dapatkan ketika saya melakukan login adalah :



Gambar 4. Anggota Login

Halaman web diatas adalah anggota ketika melakukan login. Dimana anggota login hanya melihat profil, mengubah profil, melihat transaksi simpanan dan transaksi pinjaman.

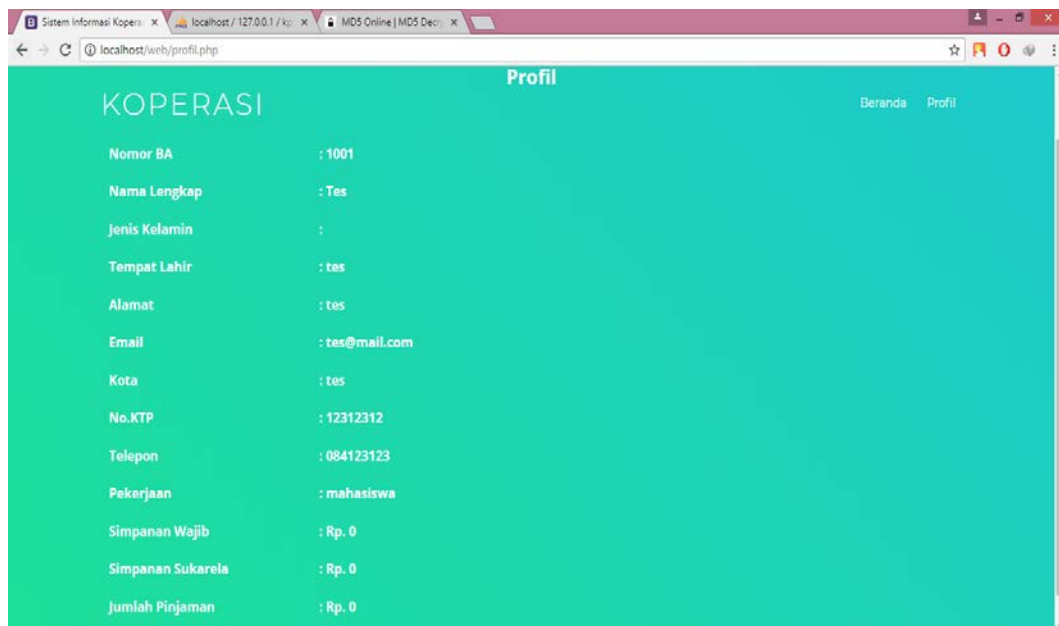
```
C:\xampp\htdocs\web\login.php - Notepad++
File Edit Search View Encoding Language Settings Macro Run Plugins Window ?
C:\xampp\htdocs\web\login.php
1 <!--
2 Author: W3layouts
3 Author URL: http://w3layouts.com
4 License: Creative Commons Attribution 3.0 Unported
5 License URL: http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/
6 -->
7
8 <?php
9 session_start();
10 include('dbconnect.php');
11 $_SESSION['pesan']='SILAKAN LOGIN';
12 if(isset($_POST['action']))
13 {
14     if($_POST['action']=='login')
15     {
16         $no_ba = mysqli_real_escape_string($connection,$_POST['no_ba']);
17         $password = mysqli_real_escape_string($connection,$_POST['password']);
18         $strSQL = mysqli_query($connection,"select role, no_ba, fullname from users where no_ba='".$no_ba."' and password='".md5($password)." and role='anggota'");
19         if (!$strSQL) {
20             printf("Error: %s\n", mysqli_error($connection));
21             exit();
22         }
23         // $results = mysqli_fetch_array($strSQL);
24         $fullname = '';
25         $role = '';
26         if(mysqli_num_rows($strSQL) > 0)
27         {
28             while($row = mysqli_fetch_assoc($strSQL)) {
29                 $fullname = $row['fullname'];
30                 $role = $row['role'];
31             }
32             $message = $results['no_ba']. " Login Successfully!!";
33             $_SESSION['fullname'] = $fullname;
34         }
35     }
36 }
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
length: 7394 lines: 203 Ln: 60 Col: 56 Sel: 1|10 Dos/Windows UTF-8 w/o BOM INS
12:45 PM 4/6/2018
```

Gambar 5. Tampilan Notepad++

2.3 Bukti Hasil Pekerjaan

Berikut saya akan menampilkan halaman-halaman yang dapat dilakukan oleh anggota ketika login :

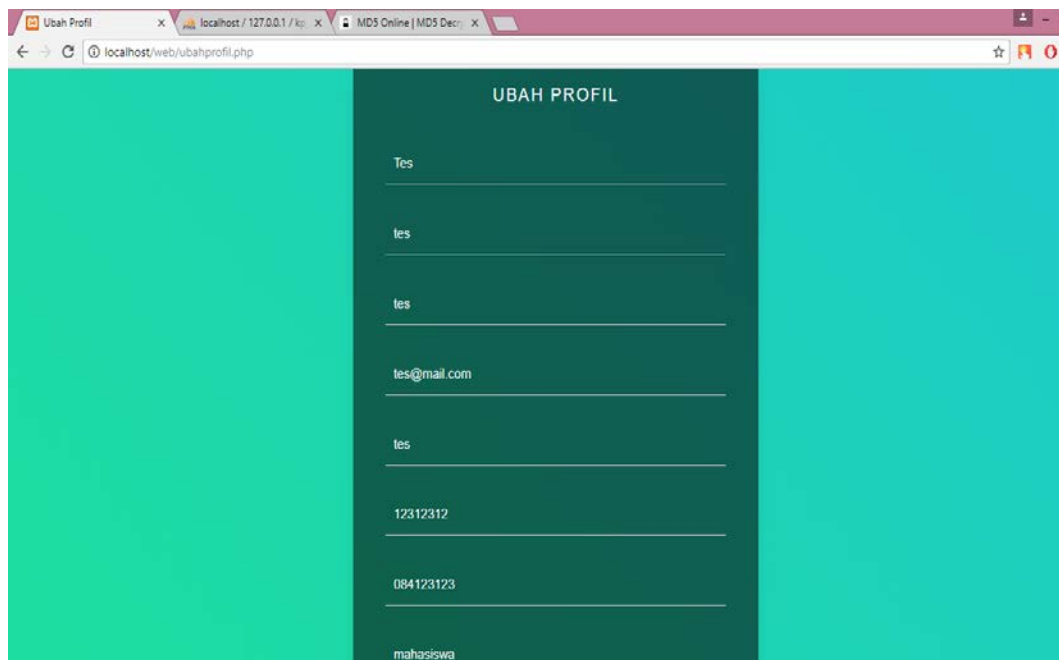
2.3.1 Halaman Profil



Gambar 6. Profil Anggota

Antar muka ini digunakan untuk menampilkan data-data anggota yang sudah diinputkan kedalam database.

2.3.2 Tampilan Ubah Profil



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost/web/ubahprofil.php'. The page title is 'UBAH PROFIL'. The form contains the following fields and values:

Field	Value
First Name	Tes
Last Name	tes
Address	tes
Email	tes@mail.com
Phone	tes
Mobile	12312312
WhatsApp	084123123
Role	mahasiswa

Gambar 7. Ubah Profil Anggota

Antar muka ini digunakan untuk mengubah profil anggota. Hal ini dikarenakan apabila ada kesalahan dalam pengetikan oleh admin ketika menginputkan data anggota kedalam database.

BAB III

HASIL PEMBELAJARAN

3.1 Manfaat Kerja Praktek

3.1.1 Manfaat Kerja Praktek Bagi Universitas

- Meningkatkan citra yang baik dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Menjalin hubungan yang baik dengan perusahaan.

3.1.2 Manfaat Kerja Praktek Bagi Perusahaan

- Membantu perusahaan dalam pembuatan perangkat lunak yang dibutuhkan
- Menjalin hubungan yang baik dengan universitas.

3.1.3 Manfaat Kerja Praktek Bagi Mahasiswa

Manfaat yang didapat mahasiswa di Kerja Praktek yaitu, mahasiswa tau seluk-beluk dunia kerja. Di dunia kerja mahasiswa akan bertemu hal-hal baru yang sebelumnya tidak ada di perkuliahan. Mahasiswa diharapkan mampu belajar dan *explore* lebih dalam terkait dengan kebutuhan perusahaan. Ilmu dari perkuliahan tidak semua diterapkan di dalam dunia kerja, masih harus banyak belajar. Mahasiswa juga diharapkan mampu beradaptasi dengan orang-orang baru di perusahaan untuk menunjang kinerja. Manfaat lain Kerja Praktek yaitu bisa bertemu dengan orang-orang baru yang lebih senior di dunia IT. Tentunya mahasiswa harus pintar beradaptasi dengan orang-orang tersebut, agar segala kesulitan akan pembuatan project bisa ditanyakan kepada pegawai-pegawai senior.

3.2 Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek

Ilmu yang diterapkan dalam kerja praktek kali ini, sedikit banyak diambil dari mata kuliah Pemrograman Web, Interaksi Manusia dan Komputer, P3LP, dan Rekayasa Perangkat Lunak. Kami membutuhkan bimbingan dari orang-orang yang lebih memahami mengenai pengembangan aplikasi ini.

Penulis juga menerapkan pengetahuan yang didapat dari matakuliah Rekayasa Perangkat Lunak yaitu yang berkaitan dengan metode pembangunan perangkat lunak. Adapun metode yang digunakan yaitu sebagai berikut :

1. Analisis, mencari informasi yang berisi tentang sistem yang akan dibangun.
2. Perancangan Sistem, yang berisi gambaran bentuk (mockup) sistem yang akan dibangun.
3. Pembuatan program, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman.
4. Melakukan Testing, mencari bug atau error pada program serta mencari tau apakah program sudah memenuhi kebutuhan atau belum.

BAB IV

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan kerja praktek (KP) di PT. Air Media Persada Yogyakarta yang beralamat di Ruko Permai No.8 Lt.2 & 3, Jl. Magelang Km. 4,6 Yogyakarta (Samping Utara TVRI JOGJA), saya menyimpulkan bahwa kerja praktek merupakan kesempatan untuk merasakan dan belajar dunia kerja, berikut point-point penting yang dapat diambil :

1. Kerja praktek yang kami laksanakan di Air Media Persada sangat berguna bagi kami karena dapat memberikan pengalaman tentang dunia kerja bagi kami khususnya tentang IT. Kami membuat rancangan sistem, analisis, serta program yang belum sepenuhnya siap dipakai oleh Koperasi yang membutuhkan.
2. Kami berharap dengan adanya pengalaman dunia kerja ini dapat memperluas wawasan mahasiswa tentang dunia kerja serta membantu mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja nantinya setelah lulus dari universitas.
3. Untuk harapan kedepannya, saya berharap PT Air Media Persada ini bisa terus bekerja sama dengan universitas kami sehingga adik-adik kami lainnya bisa merasakan kerja praktek disana.

GALERY



Ini foto saya ketika akan melakukan bimbingan. Lokasi foto diambil diruangan IT tempat kami melakukan kerja praktek.



Foto Mas Gasta dan Pak Andri sedang melakukan pengecekan DFD dan Flowchart yang sudah saya buat.



Kondisi ruangan IT.