

LAPORAN KERJA PRAKTEK
Pembuatan Aplikasi Berbasis Website Untuk
Oke Komputer



Dipersiapkan oleh:
Djoni Halim / 150708141

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2018

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Kerja Praktek

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui

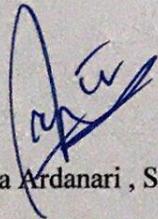
Pada tanggal :

14 Februari 2019

Oleh :

Dosen Pembimbing,

Pembimbing Lapangan,



Patricia Ardanari, S.Si., M.T.



Oke Computer

Heriyanto

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktek di Perusahaan Oke Komputer dengan lancar dan baik.

Kerja Praktek merupakan salah satu dari mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa Fakultas Teknik Industri. Penyusunan laporan Kerja Praktek ini dilakukan untuk memenuhi mata kuliah wajib dan merupakan salah satu syarat kelulusan akademik pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Melalui Kerja Praktek ini penulis banyak mendapatkan pengalaman berharga, bantuan dan bimbingan, baik bimbingan dari pihak perusahaan maupun bimbingan dari pihak kampus. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

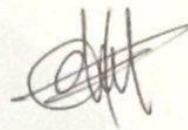
1. Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat serta karunia-Nya yang tak henti kepada penulis.
2. Orang tua tercinta, yang memberikan doa dan dukungan baik moral maupun material kepada penulis untuk selalu berusaha mencapai hasil yang terbaik.
3. Ibu Patricia Ardanari , S.Si., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan dukungan dalam melaksanakan Kerja Praktek sehingga terlaksana dengan baik.
4. Bapak Heriyanto selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan dan masukan-masukan selama pelaksanaan kerja praktek.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat.

Penulis menyadari bahwa dalam mengerjakan laporan Kerja Praktek ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun.

Akhir kata, semoga Laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 14 Februari 2019

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Djoni Halim', written in a cursive style.

Djoni Halim



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	1
KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	6
BAB I PENDAHULUAN.....	8
1.1 Sekilas Perusahaan	8
1.2 Sejarah Perusahaan.....	7
1.3 Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan.....	8
1.4 Struktur Organisasi.....	9
1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi.....	10
1.6 Departemen TI dalam Perusahaan.....	11
BAB II PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK	13
2.1 Penjelasan Logbook.....	13
2.2 Hasil Pekerjaan Secara Umum	20
2.3 Hasil Pengerjaan.....	24
BAB III HASIL PEMBELAJARAN	32
3.1 Manfaat Kerja Praktek.....	33
3.2 Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek	34
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	35
4.1 Kesimpulan.....	35
4.2 Saran.....	36

DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 1.1 Bagan Struktur Organisasi	9
Gambar 2.1 Use Case Diagram Website Oke Komputer	23
Gambar 2.2 Physical Data Model Website Oke Komputer	23
Gambar 2.3 Halaman Awal Website Oke Komputer	24
Gambar 2.4 Halaman Contact Pada Website Oke Komputer	25
Gambar 2.5 Halaman Detail Website Oke Komputer	26
Gambar 2.6 Halaman Ulasan Website Oke Komputer	27
Gambar 2.7 Halaman Keranjang Belanja Website Oke Komputer	26
Gambar 2.8 Halaman Check Out Website Oke Komputer	27
Gambar 2.9 Halaman Riwayat	28
Gambar 2.10 Halaman Nota	29
Gambar 2.11 Halaman Pembayaran Website Oke Komputer	30
Gambar 2.12 Tampilan Home Admin	30
Gambar 2.13 Tampilan Produk Admin	30
Gambar 2.14 Tampilan Pembelian Admin	31
Gambar 2.15 Tampilan Data Pelanggan Admin	31
Tabel 2.1. Logbook Kerja Praktek Oke Komputer	12
Tabel 2.2. Menu dan Modul Pada Website Oke Komputer	20

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Sekilas Perusahaan

Oke Komputer merupakan perusahaan yang bergerak dibidang barang dan jasa. Barang dan jasa yang ditawarkan oleh Oke Komputer juga terbilang cukup beragam. Perusahaan ini memberikan berbagai macam penawaran – penawaran yang berbeda ditiap event / acara yang diadakannya. Penawaran – penawaran tersebut tidak lain untuk mensejahterakan hubungan antara Oke Komputer dengan pelanggan yang dimilikinya.

Alamat Perusahaan:

Jl. Riau 151, Senapelan

Pekanbaru 28155

Indonesia

Telp. (0761)39229, (+062)8117095810

E-mail: OkeKomputerPKU@gmail.com

1.2 Sejarah Perusahaan

Oke Komputer berdiri di tahun 2000. Pada awalnya, perusahaan ini hanyalah sebuah perusahaan kecil yang menampung jasa perbaikan komputer. Tetapi, seiring berjalannya waktu, perusahaan ini mampu berkembang dan menjadi salah satu perusahaan terpercaya yang berada di Pekanbaru. Perkembangan ini dibuktikan dengan banyaknya prestasi yang dicapai oleh Oke Komputer. Berawal dari perusahaan kecil hingga perusahaan seperti sekarang ini, Oke Komputer telah mencapai peningkatan yang luar biasa. Inovasi yang diberikan oleh Oke Komputer terbilang cukup unik dibandingkan dengan

perusahaan sejenis. Hingga sekarang, perusahaan ini tetap berdiri memberikan inovasi – inovasi baru yang memberikan pelayanan hingga mampu memuaskan hati para pelanggannya.

1.3 Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan

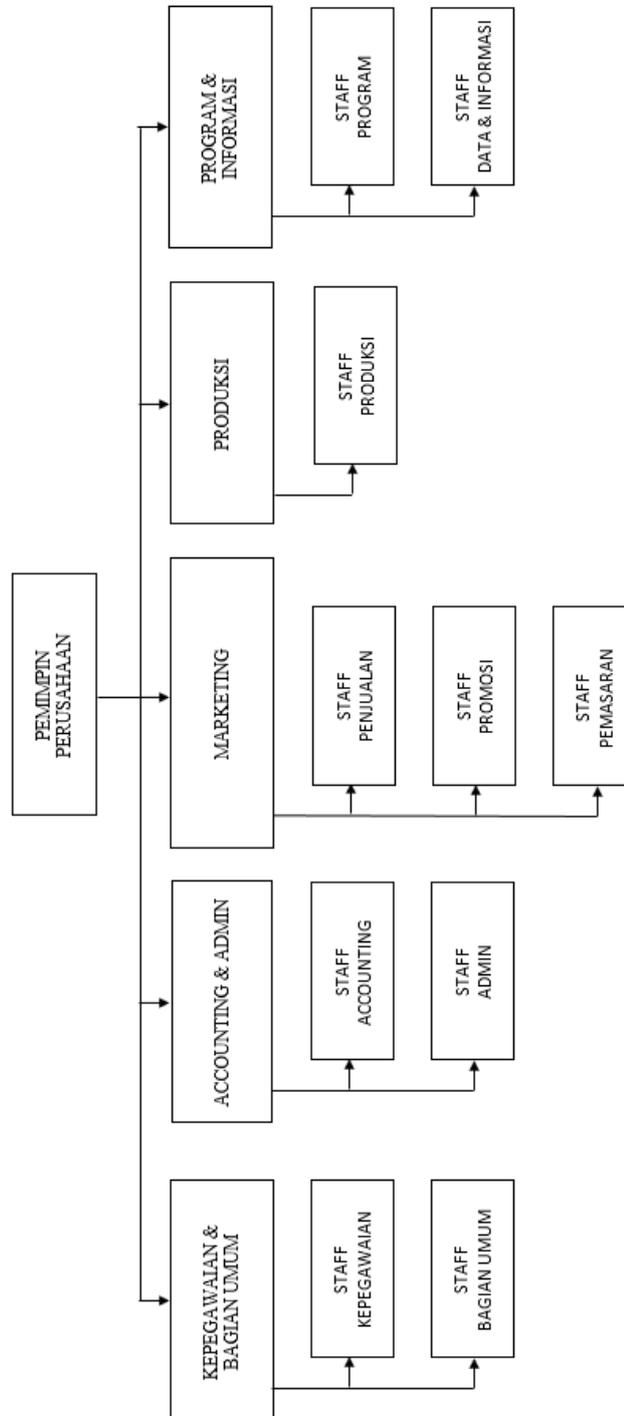
Visi:

Menjadi penyedia barang dan jasa yang berperan aktif dengan didukung oleh fasilitas dan sumber daya manusia yang handal.

Misi:

1. Oke Komputer menjadi andalan utama bagi para pelanggan dalam melakukan perawatan dan perbaikan barang dan jasa.
2. Oke Komputer selalu meningkatkan skill dan kinerja seluruh karyawan agar memberikan pelayanan yang maksimal kepada pelanggan.
3. Oke Komputer selalu melakukan inovasi baru dalam rangka memberikan pelayanan jasa yang terbaik kepada konsumen.

1.4 Struktur Organisasi



Gambar 1.1 Bagan Struktur Organisasi

1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi

- **Pemimpin Perusahaan**
 - Mengambil setiap keputusan yang ada didalam perusahaan
 - Memberikan keputusan yang tegas dan memberikan dorongan kepada para karyawan dalam upaya pencapaian visi perusahaan
 - Melakukan control dan perbaikan akan kesalahan – kesalahan yang ada pada perusahaan
 - Mempertanggungjawabkan semua tindakan yang telah dilakukan didalam perusahaan
 - Membina karyawan agar dapat bekerja secara efektif dan efisien.
- **Kepegawaian dan Bagian Umum**
 - Membagi tugas, mengarahkan, memberi petunjuk, dan menilai hasil kerja karyawan
 - Melakukan evaluasi, pengawasan, dan perekrutan karyawan.
 - Membuat laporan atas terselesainya sebuah tugas yang diberikan.
- **Accounting dan Admin**
 - Membuat rencana keuangan pada perusahaan.
 - Mengetahui dan membayar hutang yang dimiliki oleh perusahaan.
 - Memahami administrasi keuangan pada perusahaan.
- **Marketing**
 - Merencanakan proses distribusi.
 - Menetapkan harga barang yang dimiliki oleh perusahaan.
 - Memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat mengenai produk yang dimiliki oleh perusahaan.
- **Produksi**

- Melakukan perencanaan dan pengorganisasian jadwal produksi.
 - Mengawasi proses produksi.
 - Melakukan pemilihan, pemesanan, dan bahan baku yang digunakan untuk proses produksi.
- **Program dan Informasi**
 - Mengumpulkan, menyimpan, dan mengolah data yang dimiliki oleh perusahaan.
 - Menunjang proses pengambilan keputusan perusahaan berdasarkan informasi yang ada.
 - Mengelola sistem aplikasi yang dimiliki oleh perusahaan.
 - Mengeolola program – program untuk mendukung operasional perusahaan.

1.6 Departemen TI Dalam Perusahaan

Departemen TI dalam perusahaan ini adalah Divisi Program dan Informasi. Pada bagian *Software*, divisi ini mengelola sistem aplikasi dan atau program – program untuk mendukung operasional perusahaan. Divisi ini juga mengelola pemeliharaan sistem aplikasi, program pendukung operasional perusahaan.

Pada bagian *Hardware*, divisi ini memelihara dan memaintain perangkat – perangkat keras yang ada dalam perusahaan, serta memberikan informasi akan perangkat – perangkat yang harus diganti atau diperbaiki.

BAB II

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

2.1 Penjelasan Logbook

Tabel 2.1 Logbook Kerja Praktek Oke Komputer

No	Tanggal	Kegiatan
1	17 Desember 2018	Hari pertama, kunjungan ke Perusahaan Oke Komputer. Kegiatan hari ini diawali dengan perkenalan staff, mengunjungi ruangan-ruangan, dan penentuan pembimbing lapangan. Kemudian pembimbing lapangan memberikan projek yang akan dikerjakan selama 30 hari mendatang .
2	18 Desember 2018	Hari kedua, pembuatan <i>database</i> sesuai dengan informasi yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Pembuatan <i>database</i> ini dilaksanakan di ruangan pembimbing lapangan. Sekiranya pukul 13.00 dilakukannya pemeriksaan <i>database</i> oleh pembimbing lapangan. Hal ini berguna untuk memastikan apakah <i>database</i> yang dibuat telah sesuai dengan yang diinginkan oleh pembimbing lapangan.
3	19 Desember 2018	Hari ketiga, pembuatan <i>mock-up</i> . <i>Mock-up</i> dimulai dari <i>mock-up</i> admin (<i>login, home, logout, balas keluhan, data pelanggan, detil keluhan produk, detil keluhan, detil pembelian pelanggan, detil pembelian, produk, ubah produk</i>) dan diakhiri dengan <i>mock-up</i> pelanggan (<i>login, home, logout, check out, daftar,</i>

No	Tanggal	Kegiatan
		<p><i>detail</i> produk, keluhan, keranjang belanja, nota, riwayat). Sekitar pukul 14.30 pembuatan <i>mock-up</i> selesai dan ditunjukkan kepada pembimbing lapangan agar dapat diberikan masukan guna untuk memperbaiki <i>mock-up</i> yang telah dibuat.</p>
4	20 Desember 2018	<p>Hari keempat, melanjutkan revisi <i>mock-up</i>. <i>Mock-up</i> yang direvisi adalah <i>mock-up</i> pada admin - detail keluhan produk, pembimbing lapangan ingin menambahkan data produk yang dikeluhkan. Pada admin – detail pembelian pelanggan, pembimbing lapangan ingin menambahkan total harga dan juga info produk yang dibeli. Pada bagian pelanggan – keluhan, pembimbing lapangan ingin hanya pelanggan yang telah <i>login</i> yang dapat menambahkan keluhan. Pada bagian pelanggan – riwayat, pembimbing lapangan ingin pelanggan dapat melihat semua transaksi yang telah dilakukan, baik itu telah selesai, batal, ataupun dalam proses pengiriman. Pada bagian pelanggan – produk, pembimbing ingin deskripsi dan ulasan dipisah, agar dapat memudahkan pelanggan dalam proses pembelian ataupun proses pengaduan keluhan. Pada bagian pelanggan – nota, pembimbing lapangan ingin agar ditambakkannya biaya ongkir dan total harga pada bagian bawah tabel.</p>
5	21 Desember 2018	<p>Hari kelima, proses revisi <i>mock-up</i> secara final dan pembuatan halaman admin (<i>login</i> dan <i>home</i>). Sekiranya pukul 11.00 proses revisi <i>mock-up</i> telah</p>

No	Tanggal	Kegiatan
		<p>selesai dan disetujui oleh pembimbing lapangan, maka sisa waktu yang dimiliki saya manfaatkan untuk proses pembuatan halaman <i>login</i> untuk admin. Halaman <i>login</i> dan <i>home</i> admin saya buat dengan menggunakan <i>bootstrap</i>. Hal ini bertujuan agar <i>website</i> yang dibuat akan lebih <i>responsive</i>.</p>
6	24 Desember 2018	<p>Hari keenam, saya membuat halaman produk admin. Halaman produk admin ini terdiri dari <i>insert</i>, <i>delete</i>, dan <i>edit</i>. Halaman produk admin ini juga menggunakan <i>bootstrap</i> dalam proses pembuatannya. Data – data yang ditampilkan dan di-<i>input</i>-kan adalah data – data <i>dummy</i>. Data – data ini hanya digunakan untuk memastikan <i>code – code</i> yang dibuat dapat bekerja dengan baik dan benar. Untuk <i>insert</i>, <i>delete</i>, <i>edit</i>, dan <i>detail</i> semua saya masukan sesuai dengan <i>mock-up</i> yang telah dibuat. Sekitaran pukul 14.00, saya melanjutkan pada pengkodean <i>edit</i> produk.</p>
7	03 Januari 2019	<p>Hari ketujuh, saya membuat halaman pembelian admin. Halaman pembelian admin ini berguna untuk melihat data pembelian yang dilakukan oleh pelanggan. Ketika pelanggan melakukan pembelian, maka admin dapat melihatnya di halaman ini. melakukan verifikasi, dan juga melihat status pembelian pelanggan (batal, pending, atau selesai).</p>
8	04 Januari 2019	<p>Hari kedelapan, saya membuat halaman pelanggan admin, dimana disini admin dapat melihat pelanggan apa saja yang telah terdaftar didalam sistem. Hal ini</p>

No	Tanggal	Kegiatan
		berarti, pelanggan yang telah mendaftarkan dirinya kedalam sistem aplikasi <i>website</i> yang saya buat.
9	07 Januari 2019	Hari kesembilan, saya membuat halaman logout admin. Tidak membutuhkan waktu lama, dari pukul 08.00 saya mulai dan selesai pada pukul 10.00. Setelah semua fungsi yang berhubungan dengan admin telah selesai, selanjutnya pada pukul 13.00 saya membawa aplikasi <i>website</i> ini kepada pembimbing lapangan untuk melakukan proses pemeriksaan. Selanjutnya diberikan beberapa masukan yang dapat menjadi revisi.
10	08 Januari 2019	Hari kesepuluh, saya memperbaiki sistem aplikasi <i>website</i> yang saya buat yakni pada bagian admin pembelian, memperbaiki kolom agar dapat di-merge. Pada bagian admin produk, memperbaiki aksi hal ini dikarenakan pada saat pemeriksaan, masih ada beberapa bagian yang <i>error</i> . Selanjutnya, pada bagian tambah produk, pemasukan foto produk masih <i>error</i> dan tidak bisa dibaca.
11	09 Januari 2019	Hari kesebelas, saya memperbaiki bagian <i>detail</i> keluhan pada bagian admin, yakni menambahkan aksi balas. Sehingga, nantinya admin dapat melakukan balasan akan keluhan – keluhan yang dikeluhkan oleh pelanggan. Pada hari ini juga, saya melakukan proses pengecekan untuk memastikan semua fungsi dapat dijalankan tanpa <i>error</i> sehingga dapat dipresentasikan untuk besok.
12	10 Januari 2019	Hari kedua belas, saya melakukan pengecekan akan

No	Tanggal	Kegiatan
		fungsi – fungsi yang dimiliki admin. Hal ini dikarenakan, pada pukul 13.00 saya melakukan presentasi di depan pembimbing lapangan dan bagian <i>department</i> program dan informasi.
13	11 Januari 2019	Hari ketiga belas, setelah fungsi pada admin selesai, saya melanjutkan pembuatan halaman awal pelanggan. Halaman awal pelanggan ini saya mulai dengan fungsi <i>login</i> dan <i>logout</i> . Sama halnya dengan pembuatan halaman pada admin, disini saya juga menggunakan <i>bootstrap</i> .
14	14 Januari 2019	Hari keempat belas, saya membuat fungsi home pada pelanggan. Disini, akan menampilkan semua data – data produk terbaru yang diunggah dari produk admin. Sehingga, pelanggan dapat melakukan proses pembelian barang yang ada pada Oke Komputer.
15	15 Januari 2019	Hari kelima belas, saya membuat fungsi halaman <i>contact us</i> . Disini, terdapat perihal – perihal mengenai Oke Komputer.
16	16 Januari 2019	Hari keenam belas, saya membuat fungsi keranjang. Fungsi ini mendukung fungsi home. Dimana, ketika pelanggan telah menekan beli. Maka akan masuk kedalam keranjang ini. Proses pengkodean fungsi ini terbilang cukup lama, dikarenakan pada saat pemulaian koding yakni pada pukul 08.00 dan harus saya bawa pulang untuk melanjutkan proses keranjang ini. Sekiranya, pada pukul 22.00 pengkodean ini selesai.
17	17 Januari 2019	Hari ketujuh belas, saya melakukan proses

No	Tanggal	Kegiatan
		<p>pengkodingan fungsi <i>check out</i>. Fungsi <i>check out</i> ini merupakan fungsi selanjutnya dari proses keranjang. Ketika pelanggan telah selesai membeli barang, maka akan ditekan <i>check out</i> untuk melakukan proses pembayaran. Disini juga akan diminta untuk memasukkan ongkir berupa daerah yang akan dituju.</p>
18	18 Januari 2019	<p>Hari kedelapan belas, saya melakukan proses pengkodingan fungsi nota. Fungsi nota melakukan proses selanjutnya dari <i>check out</i>. Begitu proses <i>check out</i> selesai, maka pelanggan akan diberikan nota yang berisi <i>detail</i> pembelian pelanggan beserta ongkos dan total harga.</p>
19	21 Januari 2019	<p>Hari kesembilan belas, saya melakukan proses pengkodingan fungsi <i>history</i>. Disini, pelanggan dapat melihat riwayat perbelanjaan yang pernah dilakukan. Baik yang masih berjalan, sudah dibatalkan, ataupun menunggu pembayaran.</p>
20	22 Januari 2019	<p>Hari kedua puluh, saya melakukan proses pengkodingan bukti pembayaran dan pembatalan pemesanan. Pengkodingan ini merupakan lanjutan dari hari sebelumnya, yakni fungsi riwayat. Akan ada form tambahan yang saya buat guna memasukan data <i>input</i>-an berupa foto dan data lainnya yang menyangkut proses pembayaran.</p>
21	23 Januari 2019	<p>Hari kedua puluh satu, saya melakukan proses pengkodingan untuk admin, yakni proses konfirmasi pembayaran pelanggan dan pemberian resi pengiriman. Seusai pelanggan mengunggah bukti</p>

No	Tanggal	Kegiatan
		pembayaran, maka admin hanya perlu menambahkan resi pengiriman sesuai dengan resi barang yang dikirim.
22	24 Januari 2019	Hari kedua puluh dua, saya menambahkan fungsi <i>detail</i> produk. Fungsi ini berguna untuk menampilkan <i>detail</i> produk pada pelanggan. Sehingga, pelanggan dapat membaca deskripsi tambahan pada suatu produk.
23	25 Januari 2019	Hari kedua puluh tiga, saya menambahkan fungsi keluhan pelanggan. Fungsi ini berguna untuk menambahkan keluhan – keluhan pelanggan akan suatu produk. Pembuatan fungsi ini juga terbilang cukup lama, karena pengaplikasian kodingnya cukup susah. Pukul 08.00 saya memulai proses pengkodean dan selesai pada pukul 20.00. Project pada hari ini saya bawa pulang lagi ke rumah untuk diselesaikan.
24	28 Januari 2019	Hari kedua puluh empat, saya melakukan proses pengkodean pembalasan keluhan pelanggan. Disini, nanti admin dapat melakukan proses pembalasan keluhan yang dikeluhkan oleh pelanggan.
25	29 Januari 2019	Hari kedua puluh lima, saya melakukan proses pengkodean daftar pelanggan. Disini saya masih menggunakan <i>bootstrap</i> dalam proses pembuatannya.
26	30 Januari 2019	Hari kedua puluh enam, saya melakukan proses <i>checking</i> . Proses ini berguna untuk mengecek

No	Tanggal	Kegiatan
		seluruh fungsi – fungsi yang ada guna untuk proses presentasi kepada pembimbing lapangan dan <i>department</i> dalam Oke Komputer.
27	31 Januari 2019	Hari kedua puluh tujuh, pada pukul 13.00 saya melakukan presentasi kedua didepan pembimbing lapangan dan <i>department</i> program dan informasi.
28	01 Februari 2019	Hari kedua puluh delapan, saya melakukan revisi akhir, yakni pembaharuan pada keluhan pelanggan, dimana data yang ditampilkan hanya data keluhan pelanggan. Pada <i>detail</i> produk pelanggan, proses pengurangan stok. Pada proses pembayaran dan pengunggahan bukti pembayaran, diminta mengisikan jumlah pembayaran agar lebih mudah di <i>crosscheck</i> . Pada nota pelanggan, <i>layout</i> pada tabel disesuaikan dengan <i>mock-up</i> .
29	04 Februari 2019	Hari kedua puluh sembilan, saya mencoba melakukan <i>hosting</i> . <i>Hosting</i> ini masih menggunakan <i>hosting</i> gratisan yakni menggunakan jasa 000webhost. Seusai pengunggahan data – data php selanjutnya melakukan penyesuaian / percobaan dalam pengaksesan <i>url web</i> .
30	06 Februari 2019	Hari ketiga puluh, saya mengunggah <i>database</i> yang digunakan dalam <i>hosting</i> gratis ini. Seusai pengunggahan <i>database</i> selanjutnya melakukan penyesuaian / percobaan dalam pengaksesan data – data di <i>database</i> .
31	07 Februari 2019	Hari ketiga puluh satu, saya melakukan presentasi terakhir didepan pembimbing lapangan dan juga

No	Tanggal	Kegiatan
		<i>deparment</i> program dan informasi tepatnya dimulai pada pukul 13.00.
32	08 Februari 2019	Hari ketiga puluh dua, saya melakukan <i>finishing project</i> . <i>Finishing project</i> ini merupakan proses terakhir yang saya lakukan untuk kerja praktek pada Oke Komputer dimana saya melakukan revisi terakhir pada <i>website</i> yang telah di <i>hosting</i> . Dilanjutkan dengan pemberian dan pengisian <i>form</i> penilaian dari pembimbing lapangan.

2.2 Hasil Pekerjaan Secara Umum

2.2.1 Fungsi Produk

Pada bab ini, akan dibahas tentang analisa dan perancangan aplikasi *website* Oke Komputer yaitu mengulas tentang lingkup masalah, perspektif produk, fungsi produk, kebutuhan antarmuka eksternal dan ERD (*Entitiy Relationship Diagram*).

Aplikasi Oke Komputer ini digunakan untuk mempermudah pelanggan dalam membeli dan memberikan keluhan atas barang yang ditawarkan oleh Oke Komputer, selain itu juga mempermudah staff Oke Komputer dalam mengelola data barang dan keluhan dari pelanggan Oke Komputer. Sebelumnya pengelolaan keluhan di Oke Komputer belum ada, sehingga data keluhan barang sama sekali belum pernah diaplikasikan oleh Oke Komputer.

Terdapat beberapa menu dan modul yang diberikan, seperti yang ditunjukkan oleh tabel 2.2:

Tabel 2.2 Menu dan Modul Pada Website Oke Komputer

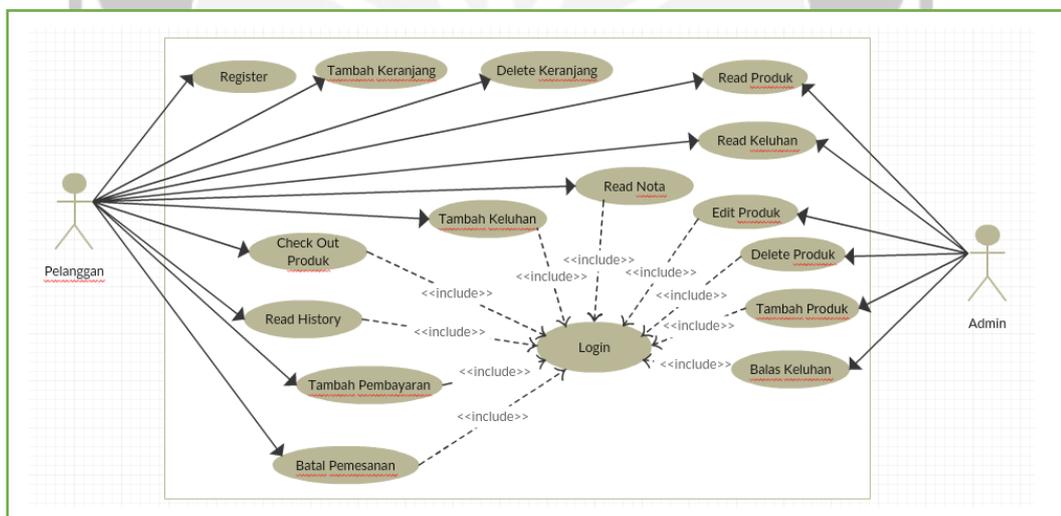
No	Nama Form	:	Deskripsi Fungsi Form
1	Login	:	Proses pemasukan indetitas oleh pengguna

No	Nama Form	:	Deskripsi Fungsi Form
			untuk mendapatkan hak akses di sistem. Digunakan agar user dapat memasuki sistem
2	Logout	:	Proses keluar dari sistem
3	Sign up	:	Proses membuat atau mendaftar akun oleh pengguna
4	Tambah Produk	:	Fungsi ini berguna untuk melakukan pemasukan data produk baru kedalam database
5	Edit Produk	:	Fungsi ini berguna untuk melakukan proses pembaharuan data produk dalam database
6	Hapus Produk	:	Fungsi ini berguna untuk menghapus data produk dalam database
7	Read Produk	:	Fungsi ini berguna untuk menampilkan semua data produk dalam database
8	Tambah Keluhan	:	Fungsi ini berguna untuk menambahkan keluhan dari pelanggan ke database
9	Balas Keluhan	:	Fungsi ini berguna untuk membalas keluhan pelanggan oleh admin
10	Read Keluhan	:	Fungsi ini berguna untuk menampilkan semua keluhan yang ada pada database
11	Check Out Produk	:	Fungsi ini berguna untuk melakukan proses pembelian produk
12	Read Nota	:	Fungsi ini berguna untuk menampilkan semua nota pembelian pelanggan
13	Read History	:	Fungsi ini berguna untuk menampilkan semua riwayat perbelanjaan pelanggan
14	Read Keranjang	:	Fungsi ini berguna untuk menampilkan semua perbelanjaan pelanggan

No	Nama Form	:	Deskripsi Fungsi Form
15	Tambah Keranjang	:	Fungsi ini berguna untuk menambah produk yang dibeli oleh pelanggan
16	Delete Keranjang	:	Fungsi ini berguna untuk menghapus produk yang dibeli oleh pelanggan
17	Tambah Pembayaran	:	Fungsi ini berguna untuk proses penambahan pembayaran pelanggan
18	Batal Pemesanan	:	Fungsi ini berguna untuk proses pembatalan pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan.

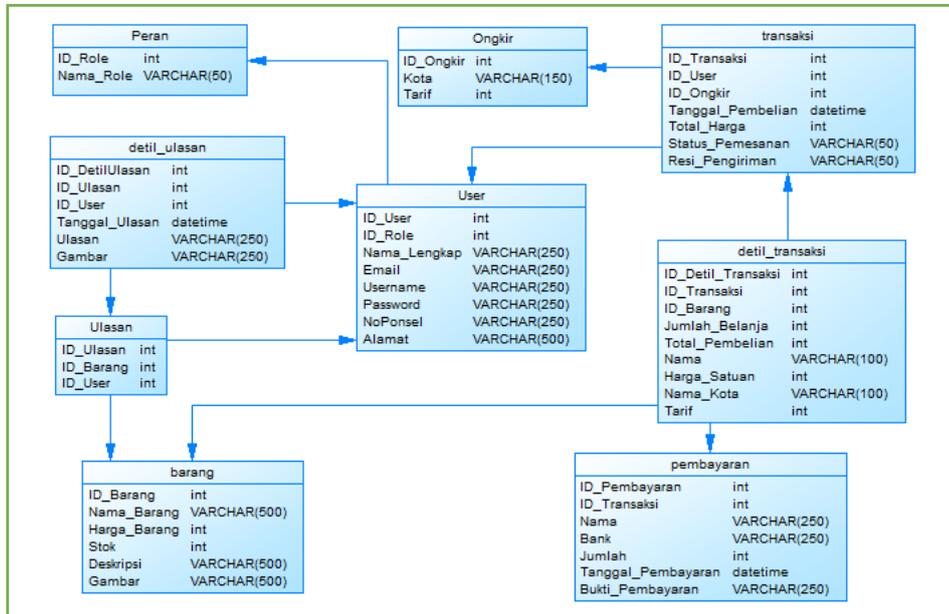
2.2.2 Kebutuhan Fungsionalitas Perangkat Lunak

2.2.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2.1 Use Case Diagram Website Oke Komputer

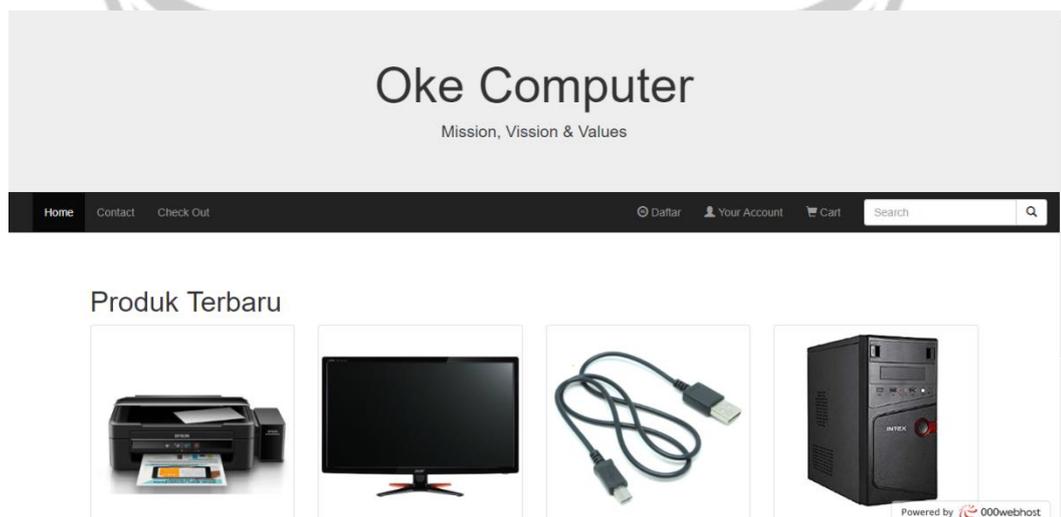
2.2.2.2 Physical Data Model *Website Oke Komputer*



Gambar 2.2 Physical Data Model *Website Oke Komputer*

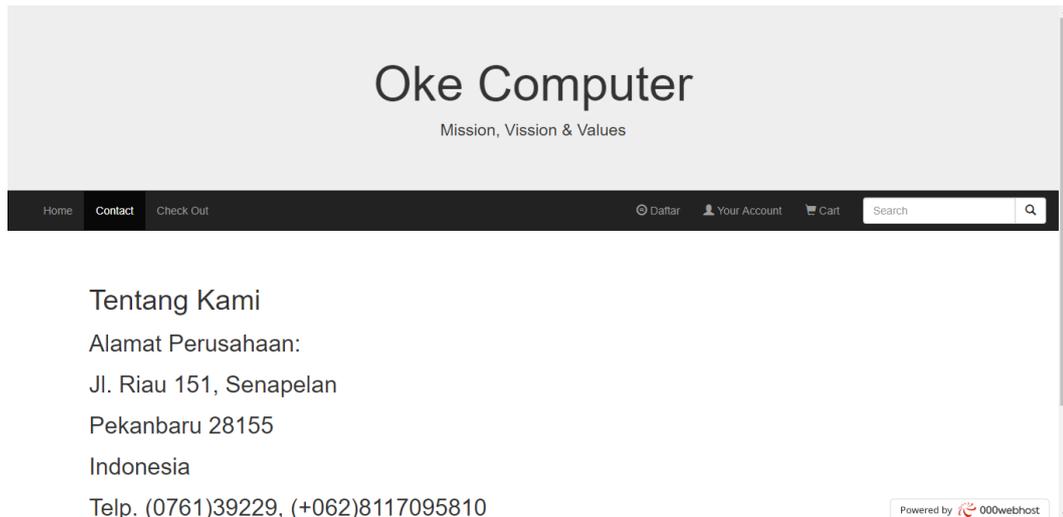
2.3 Hasil Pengerjaan

2.3.1 Gambar Hasil Pengerjaan



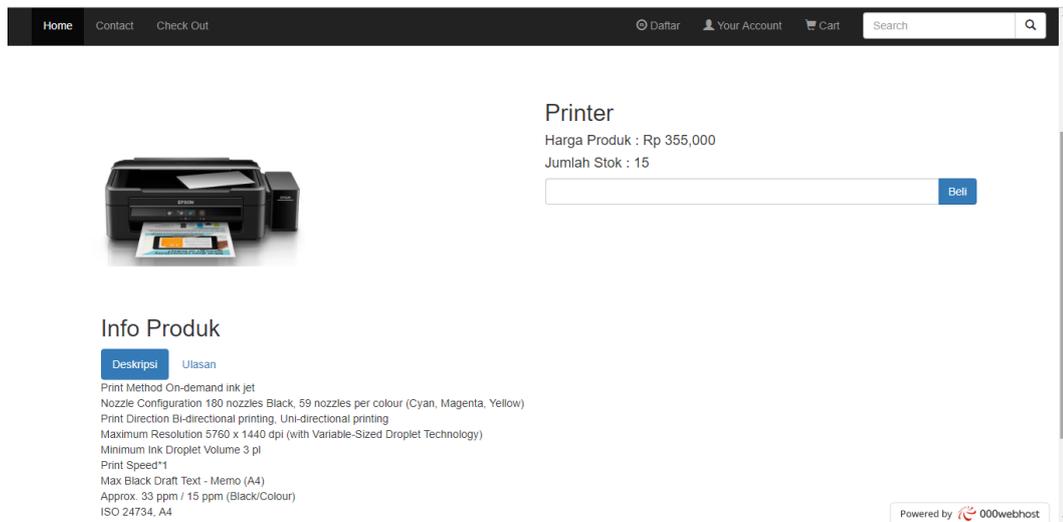
Gambar 2.3 Halaman Awal *Website Oke Komputer*

Halaman pada gambar 2.3. ini merupakan halaman awal dari *website* Oke Komputer, disini pelanggan dapat melakukan proses pembelian barang yang ditawarkan oleh Oke Komputer. Pada halaman ini juga akan ditampilkan produk – produk terbaru dari Oke Komputer.



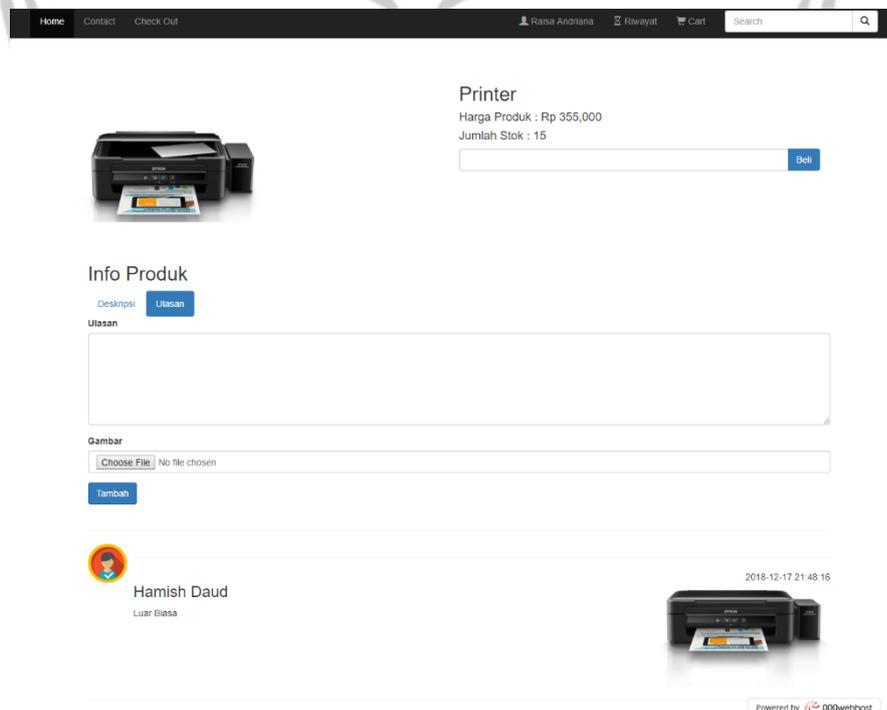
Gambar 2.4. Halaman *Contact* Pada *Website* Oke Komputer

Halaman pada gambar 2.4. ini merupakan halaman *contact* dari *website* Oke Komputer, disini pelanggan dapat melihat informasi seputar Oke Komputer. Pada halaman ini juga akan ditampilkan informasi – informasi penting mengenai Oke Komputer.



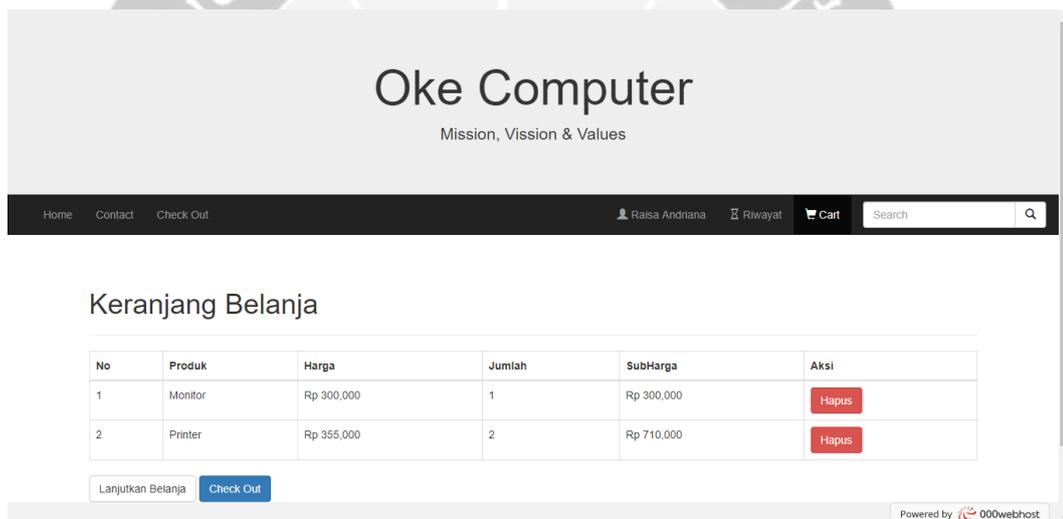
Gambar 2.5 Halaman *Detail Website Oke Komputer*

Halaman pada gambar 2.5. ini merupakan halaman *detail* masing – masing produk dari *website* Oke Komputer, disini pelanggan dapat melihat informasi seputar produk Oke Komputer. Pada halaman ini juga pelanggan dapat membeli produk dan melihat data lain seperti stok dan harga serta deskripsi.



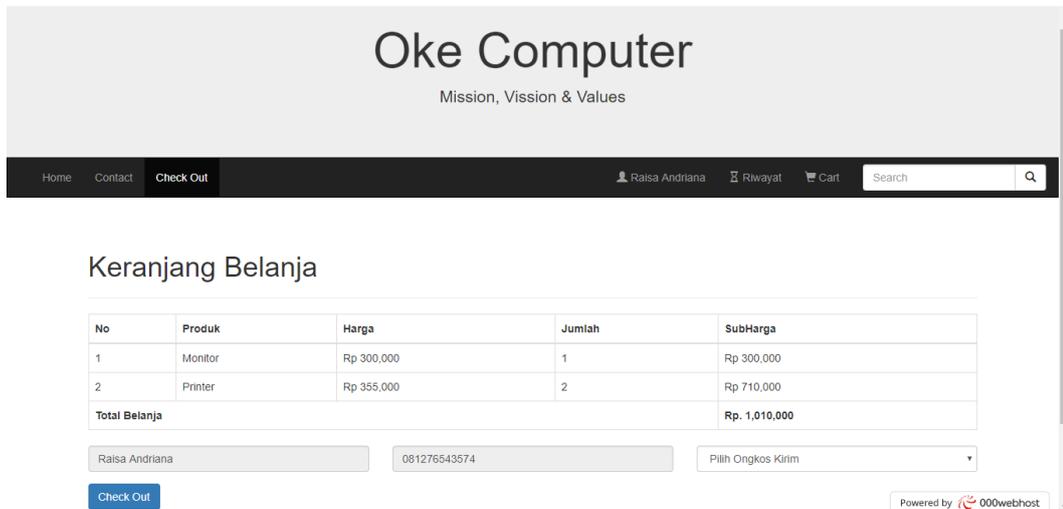
Gambar 2.6 Halaman Ulasan Website Oke Komputer

Halaman pada gambar 2.6. ini merupakan halaman ulasan *website* Oke Komputer, pada halaman ini hanya pelanggan yang telah melakukan proses *login* yang dapat memberikan ulasan atau membalas ulasan atau memberikan ulasan lain kepada pengguna lain. Jika pelanggan belum *login* maka, pelanggan tersebut hanya dapat membaca ulasan yang diberikan oleh pelanggan lain. Pelanggan yang telah *login* dapat memberikan ulasan dengan mengisi ulasan serta dapat menambahkan foto terkait dengan ulasan yang diberikan.



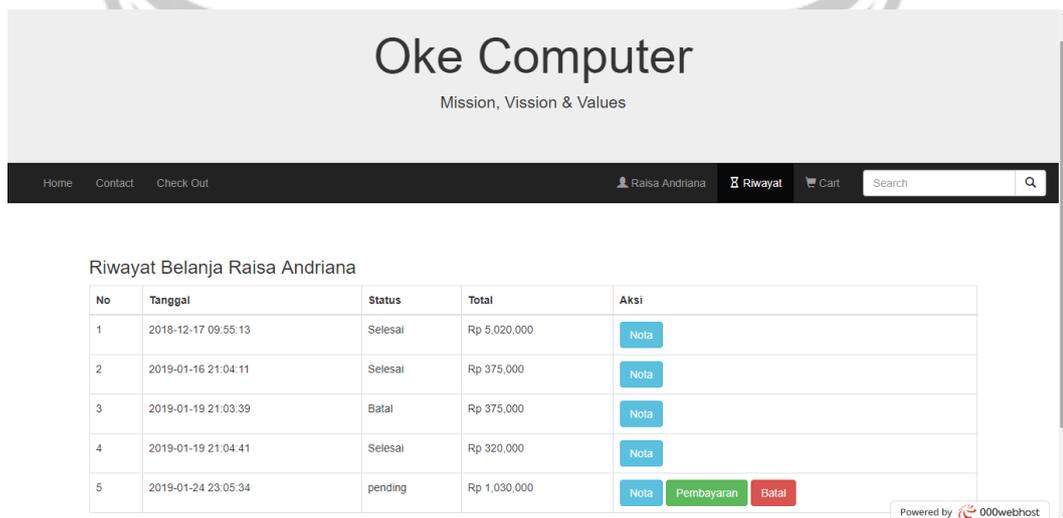
Gambar 2.7 Halaman Keranjang Belanja Website Oke Komputer

Halaman pada gambar 2.7. merupakan halaman keranjang belanja yang dimiliki oleh *website* Oke Komputer. Ketika pelanggan telah melakukan proses pembelian produk, maka produk – produk yang dibeli oleh pelanggan akan masuk kedalam halaman ini. Disini, pelanggan dapat melakukan aksi Hapus, yang mana akan menghapus rencana belanja produk pelanggan. Pelanggan juga dapat melakukan proses perbelanjaan dengan menekan tombol lanjutkan belanja, serta melakukan proses *check out* barang dengan menekan tombol *check out*.



Gambar 2.8 Halaman Check Out Website Oke Komputer

Halaman pada gambar 2.8. ini merupakan halaman *check out website* Oke Komputer. Halaman ini merupakan halaman lanjutan dari halaman keranjang. Dimana, pelanggan yang telah *login* akan mengisi ongkos kirim yang terdapat pada bagian bawah kanan. Pelanggan juga dapat melihat apa saja produk – produk yang telah dibeli dan juga total harganya. Tentu total harga disini belum termasuk ongkir kirim.



Gambar 2.9 Halaman Riwayat

Halaman pada gambar 2.9. ini merupakan halaman riwayat *website* Oke Komputer. Dimana, pada halaman ini pelanggan dapat melihat nota perbelanjaan yang dimiliki, melakukan proses pembayaran, melakukan proses pembatalan, menyelesaikan kiriman, serta melihat resi pengiriman. Pelanggan juga bisa melihat status pemesanan terdahulu. Seperti selesai, batal, atau pending

Oke Computer
Mission, Vision & Values

Home Contact Check Out Raisa Andriana Riwayat Cart Search

Detail Pembelian

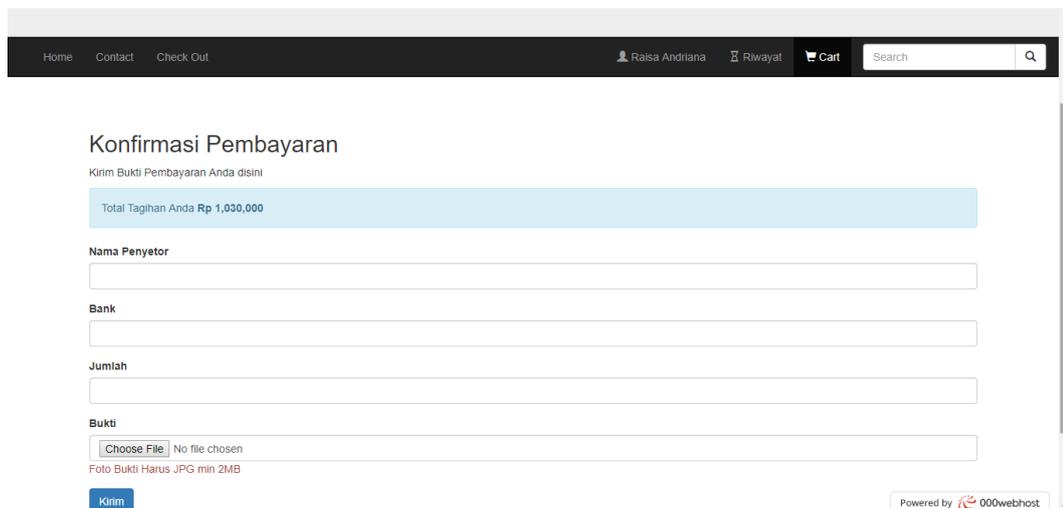
Pembelian		Pelanggan		Pengiriman	
No. Pembelian: 64		Raisa Andriana		Jakarta	
Tanggal: 2019-01-19 21:04:41		081276543574		Ongkos Kirim: Rp. 20,000	
Total: Rp 320,000		Raisa@gmail.com		Alamat: Jl. Nangka No.8	

No	Nama Produk	Harga Satuan	Jumlah	Subtotal
1	Monitor	Rp 300,000	1	Rp 300,000
Ongkir				Rp 20,000
Total Harga				Rp 320,000

Powered by 000webhost

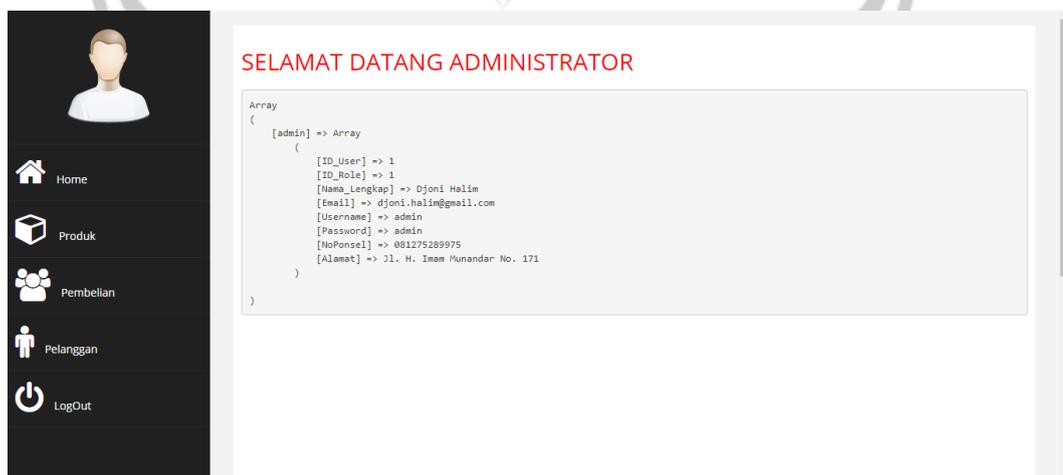
Gambar 2.10 Halaman Nota

Halaman pada gambar 2.10. ini merupakan halaman nota *website* Oke Komputer. Pada halaman ini, pelanggan dapat melihat nota – nota perbelanjaan produk yang terdahulu. Baik yang telah selesai, pending ataupun telah dibatalkan oleh pelanggan. Halaman ini juga memberikan *detail* perbelanjaan dari pembelian, pelanggan, pengiriman, hingga ongkir dan total harga setelah ongkir.



Gambar 2.11 Halaman Pembayaran Website Oke Komputer

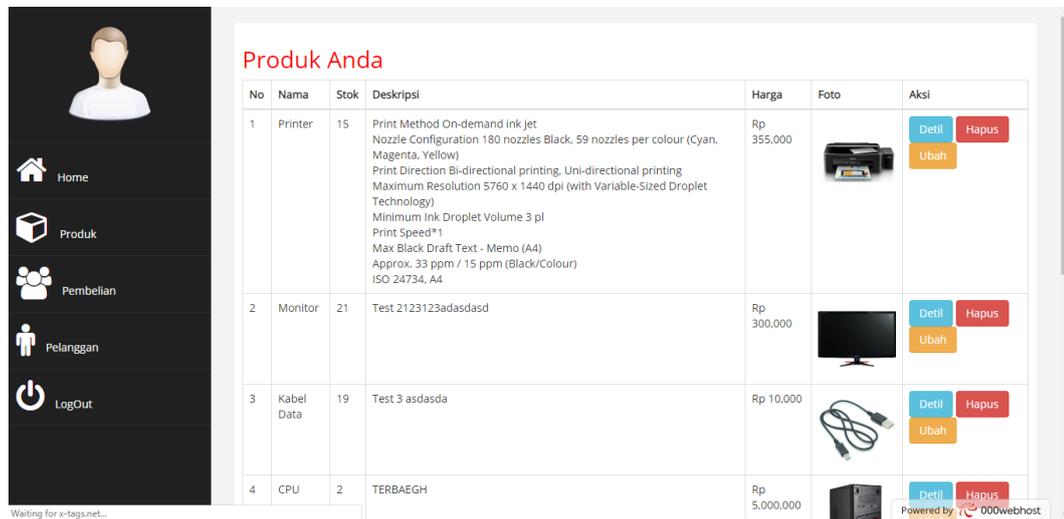
Halaman pada gambar 2.11. ini merupakan halaman pembayaran *website* Oke Komputer. Dimana, pelanggan akan mengisi nama penyetor, bank, jumlah setoran, dan juga bukti setoran. Setelah proses pembayaran selesai, maka status pembayaran akan menjadi “Bukti Telah Terupdate”.



Gambar 2.12 Tampilan Home Admin

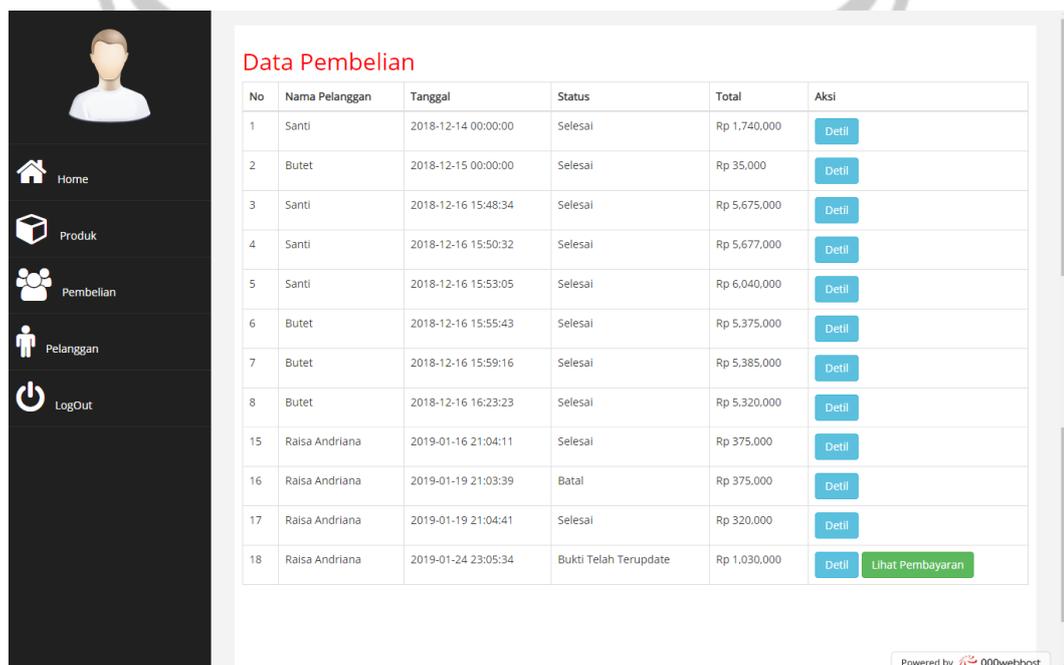
Halaman pada gambar 2.12. ini merupakan halaman *home* admin, dimana admin dapat melihat sesi siapa saja yang sedang login dalam *website* Oke

Komputer. Disini juga terdapat *sidebar* lain sebelah kiri, yakni produk, pembelian, pelanggan, dan *logout*.



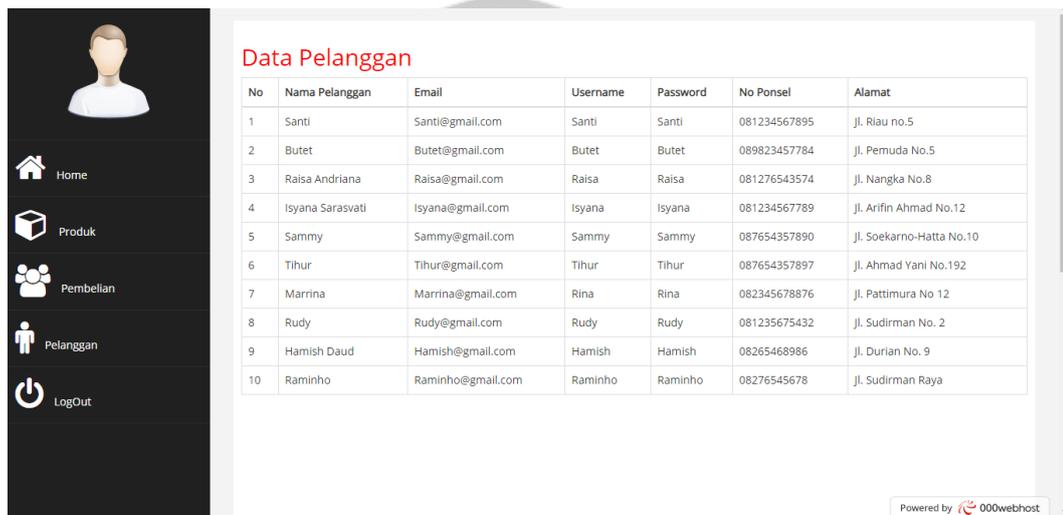
Gambar 2.13 Tampilan Produk Admin

Halaman pada gambar 2.13. ini merupakan halaman produk admin, dimana admin dapat melihat, menambah, memperbaharui, dan menghapus produk – produk yang terdapat pada Oke Komputer.



Gambar 2.14 Tampilan Pembelian Admin

Halaman pada gambar 2.14. ini merupakan halaman pembelian admin, dimana admin dapat melihat *detail* pembelian, serta melihat bukti pembayaran yang telah di unggah oleh pelanggan.



Data Pelanggan

No	Nama Pelanggan	Email	Username	Password	No Ponsel	Alamat
1	Santi	Santi@gmail.com	Santi	Santi	081234567895	Jl. Riau no.5
2	Butet	Butet@gmail.com	Butet	Butet	089823457784	Jl. Pemuda No.5
3	Raisa Andriana	Raisa@gmail.com	Raisa	Raisa	081276543574	Jl. Nangka No.8
4	Isyana Sarasvati	Isyana@gmail.com	Isyana	Isyana	081234567789	Jl. Arifin Ahmad No.12
5	Sammy	Sammy@gmail.com	Sammy	Sammy	087654357890	Jl. Soekarno-Hatta No.10
6	Tihur	Tihur@gmail.com	Tihur	Tihur	087654357897	Jl. Ahmad Yani No.192
7	Marrina	Marrina@gmail.com	Rina	Rina	082345678876	Jl. Pattimura No 12
8	Rudy	Rudy@gmail.com	Rudy	Rudy	081235675432	Jl. Sudirman No. 2
9	Hamish Daud	Hamish@gmail.com	Hamish	Hamish	08265468986	Jl. Durian No. 9
10	Raminho	Raminho@gmail.com	Raminho	Raminho	08276545678	Jl. Sudirman Raya

Powered by  000webhost

Gambar 2.15 Tampilan Data Pelanggan Admin

Halaman pada gambar 2.15. ini merupakan halaman data pelanggan admin, dimana admin hanya dapat melihat semua pelanggan yang telah terdaftar dalam sistem Oke Komputer.

BAB III

HASIL PEMBELAJARAN

3.1 Manfaat Kerja Praktek

a. Bagi Universitas

Manfaat yang diperoleh bagi Universitas khususnya program studi Teknik Informatika :

1. Menjalin hubungan baik dengan perusahaan.
2. Meningkatkan citra baik program studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

b. Bagi Mahasiswa

Manfaat yang diperoleh bagi mahasiswa yang melakukan kerja praktek:

1. Memenuhi kurikulum yang telah ditetapkan pada program S1 Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Mengenal cara kerja Oke Komputer secara umum dengan lebih mendalam khususnya penerapan teknologi informasi dalam proses bisnis di Oke Komputer
3. Menambah wawasan dan pengalaman mengenai dunia kerja di lapangan.
4. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan yaitu membangun sebuah sistem.
5. Memperoleh gambaran perbandingan antara teori dengan praktek yang diterapkan dalam dunia kerja yang sesungguhnya.
6. Mengukur seberapa jauh kemampuan mengenai teknologi informasi yang dimiliki untuk dapat dipergunakan dalam dunia kerja yang nyata.

c. Bagi Perusahaan

Manfaat yang diperoleh bagi Oke Komputer:

1. Diharapkan dapat menjalin hubungan baik dengan universitas.
2. Merupakan wujud nyata badan usaha untuk ikut berperan serta dalam bidang pendidikan sumber daya manusia.
3. Dapat menjadi bahan masukan yang dapat memberikan dampak positif bagi kemajuan perusahaan.

3.2 Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek

Keberhasilan kerja praktek ini tidak terlepas dari dukungan ilmu pengetahuan yang diberikan pada masa perkuliahan. Projek yang diberikan pada saya selama kerja praktek ini adalah pembuatan aplikasi berbasis web. Sehingga tentu saja hal pertama yang saya lakukan adalah memahami project dengan memanfaatkan ilmu yang saya dapatkan di perkuliahan terkhususnya matakuliah Pengembangan Aplikasi Web.

Mata kuliah Basis Data dan Pemrograman Basis Data juga sangat membantu dalam proses pembuatan *database*. Pemahaman mengenai perancangan basis data pada *MySQL* yang baik dan benar juga diajarkan pada mata kuliah ini. Sehingga tentu saja mempermudah saya dalam perancangan *database* selama kerja praktek ini.

Projek Pengembangan Perangkat Lunak (P3L) juga turut membantu dalam proses pengerjaan projek kerja praktek ini. Mata kuliah ini mengajarkan langkah – langkah dalam membangun sebuah projek yang baik dan benar. Terlebih lagi, projek yang saya kerjakan pada mata kuliah ini sama dengan projek yang diberikan pada saya saat melaksanakan kerja praktek ini.

Jadi, berdasarkan pemaparan saya diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ilmu yang saya dapatkan dari perkuliahan memiliki banyak manfaat dan tentunya dapat saya terapkan saat melaksanakan kerja praktek di Oke Komputer.

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Setelah menjalani Kerja Praktek di Oke Komputer dari tanggal 17 Desember 2018 – 8 Februari 2019, kesimpulan yang saya dapatkan adalah melalui kerja praktek ini saya mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan yang baru. Kegiatan kerja praktek ini juga memberikan manfaat untuk menunjang kemampuan saya dalam bekerja terutama dibidang teknologi informasi (TI). Sehingga melalui kesempatan ini saya merasakan betapa pentingnya teknologi informasi di sebuah perusahaan.

Selama kerja praktek ini saya juga berkesempatan mengerjakan proyek Aplikasi Oke Komputer ini digunakan untuk mempermudah pelanggan dalam membeli dan memberikan keluhan atas barang yang ditawarkan oleh Oke Komputer, selain itu juga mempermudah staff Oke Komputer dalam mengelola data barang dan keluhan dari pelanggan Oke Komputer. Sebelumnya pengelolaan keluhan di Oke Komputer belum ada, sehingga data keluhan barang sama sekali belum pernah diaplikasikan oleh Oke Komputer. Selain itu, saya juga diberi kesempatan untuk mengimplementasikan ilmu – ilmu yang saya pelajari pada saat perkuliahan seperti membuat basis data MySQL, membuat aplikasi berbasis *web*, serta membuat *file* PHP pada saat pembangunan aplikasi *website* ini. Sehingga melalui kesempatan ini saya merasakan betapa pentingnya juga ilmu yang saya dapat perkuliahan untuk diterapkan di lingkungan kerja.

Selama lebih dari 30 hari melaksanakan kerja praktek di Oke Komputer, saya belajar untuk mulai menganalisa permasalahan yang ada dalam perusahaan, membangun sebuah aplikasi berbasis *web* yang mana diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di Oke Komputer hingga diakhiri dengan meng-*hosting website* ini secara mandiri.

4.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diambil dari proses analisa sampai pada pembuatan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang telah dibuat ini masih kurang dari sempurna, penulis menyarankan *website* ini dapat dikembangkan lagi dengan fasilitas yang dapat lebih memudahkan user dan memberikan keamanan data.
2. Aplikasi *website* Oke Komputer ini diharapkan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan di-*hosting* dari Oke Komputer sendiri untuk dipergunakan secara lebih besar lagi.

