

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**Pembangunan Prototype Web Portal Karyawan
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**



Dipersiapkan Oleh :

Fridolin Adenito Efi / 150708228

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2019

HALAMAN PENGESAHAN
Laporan Kerja Praktek
Pembangunan Prototype Web Portal Karyawan
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui
Pada tanggal : 22 Maret 2019

Oleh :

Dosen Pembimbing,



(Stephanie Pamela A.,S.T., M.T.)

Pembimbing Lapangan,



(Cahyadi, S.Kom.)



UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
Kantor Sistem Informasi

SURAT KETERANGAN

No : 004/Eks/KSI/2019

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama	: Fridolin Adenito Efi
No. Mahasiswa	: 150708228/TF
Program Studi	: Teknik Informatika
Fakultas	: Teknologi Industri
	Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Telah melaksanakan Kerja Praktek di Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta :

Waktu Pelaksanaan : 17 Desember 2018 s.d 8 Februari 2019

Mahasiswa tersebut di atas telah memenuhi semua persyaratan untuk diterima dan di setujui.

Yogyakarta, 25 Maret 2019
Kepala



Yohanes Sigit Purwono W.P., S.T., M.Kom
KANTOR
SISTEM INFORMASI

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktek di Lantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta 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 Stephanie Pamela A.,S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan dukungan dalam melaksanakan Kerja Praktek sehingga terlaksana dengan baik.
4. Bapak Cahyadi selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan dan masukan-masukan selama pelaksanaan kerja praktek.
5. Mas Galih, Mas Wiwid, dan Mas Sigit selaku Staff KSI UAJY yang telah memberikan bimbingan dan masukan-masukan selama pelaksanaan kerja praktek.
6. 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, 22 Maret 2019

Penulis,



Fridolin Adenito Efi



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT KETERANGAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Sekilas Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta	1
1.2 Sejarah Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.....	1
1.3 Visi dan Misi Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta .	3
1.4 Struktur Organisasi Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta	4
1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta	5
1.6 Departemen Teknologi Informasi (TI) dalam Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.....	6
BAB II	7
PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK	7
2.1 Penjelasan <i>Logbook</i>	7
2.2 Hasil Pekerjaan Secara Umum	25
2.3 Bukti Hasil Pekerjaan	41
BAB III.....	43
HASIL PEMBELAJARAN	43
3.1 Manfaat Kerja Praktek	43
3.2 Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek.....	43
3.2.1. Pengembangan Aplikasi Berbasis <i>Web</i>	43
3.2.2. Basis Data dan Pemrograman Basis Data	44

3.2.5. Interaksi Manusia dan Komputer	44
3.2.6. Proyek Pembangunan Perangkat Lunak (P3L)	44
BAB IV	45
KESIMPULAN.....	45
4.1. Kesimpulan.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.4.1. Bagan Susunan Struktur Organisasi di KSI UAJY.....	4
Gambar 2.2.1.1 Tampilan Helpdesk KSI UAJY	26
Gambar 2.2.1.2 Tampilan Form Untuk melakukan reset password office 365	26
Gambar 2.2.1.3 Tampilan Form Untuk melakukan reset password siatma dan situs ortu	26
Gambar 2.2.3.1 Tampilan membuat projek web baru.....	27
Gambar 2.2.3.2 Tampilan Dataset.....	28
Gambar 2.2.3.3 Tampilan menambahkan query pada tabel.....	29
Gambar 2.2.3.4 Tampilan memilih tipe query sql	29
Gambar 2.2.3.5 Tampilan kelas MenuControl.....	31
Gambar 2.2.3.6 Tampilan method cekLogin pada kelas LoginControl.....	31
Gambar 2.2.3.7 Tampilan method GetRoleUser dan GetNama pada kelas LoginControl.....	32
Gambar 2.2.3.8 Tampilan kelas User.....	33
Gambar 2.2.3.9 Tampilan Membuat Web Form.....	34
Gambar 2.2.3.10 Tampilan Membuat Login.....	34
Gambar 2.2.3.11 Tampilan prosedur Page_Load pada LoginPage.aspx 1	35
Gambar 2.2.3.12 Tampilan prosedur Page_Load pada LoginPage.aspx 2	36
Gambar 2.2.3.13 Tampilan kode header.php yang di implementasikan pada LoginPage.aspx	36
Gambar 2.2.3.14 Tampilan kode footer.php yang di implementasikan pada LoginPage.aspx	37
Gambar 2.2.3.15 Tampilan membuat master page	37
Gambar 2.2.3.16 Tampilan kode dalam master page pada section INHead	38
Gambar 2.2.3.17 Tampilan kode dalam master page pada section InBody dan InFooter	38
Gambar 2.2.3.18 Tampilan membuat Web Form dengan master page 1.....	39
Gambar 2.2.3.19 Tampilan membuat Web Form dengan master page 2.....	39
Gambar 2.2.3.20 Tampilan membuat indeks.aspx dengan master page	40
Gambar 2.2.3.21 Tampilan prosedur Page_Load pada index.aspx 1.....	40
Gambar 2.2.3.23 Tampilan prosedur Page_Load pada index.aspx 2.....	41

Gambar 2.3.1 Tampilan Login Page41
Gambar 2.3.2. Tampilan Footer dari Web Portal Karyawan UAJY42
Gambar 2.3.3. Tampilan Halaman Utama dari Web Portal Karyawan UAJY42



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Sekilas Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Kantor Sistem Informasi merupakan unsur pembantu pimpinan Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam mendukung tugas manajemen sistem informasi di lingkungan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Kantor Sistem Informasi memiliki tugas pokok berupa, merencanakan dan melaksanakan pembentukan sistem informasi berbasis komputer dalam organisasi, meningkatkan kinerja sumber daya manusia dalam melaksanakan tugas harian dengan software dan hardware yang telah dimiliki, melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan tugas unit yang terkait dengan sistem informasi, memberikan informasi ke pimpinan universitas untuk bahan pertimbangan pengambilan keputusan, menyediakan berbagai macam informasi untuk keperluan unit-unit di lingkungan universitas dan pihak luar, dan membentuk infrastruktur yang menyediakan kanal-kanal elektronik yang mencakup struktur organisasi jaringan sumber daya manusia di masa sekarang.

Layanan-layanan yang telah dibuat oleh Kantor Sistem Informasi berupa SIATMA, SIKMA, situs perkuliahan, layanan helpdesk online, dan banyak lagi. Layanan-layanan ini sudah membantu banyak mahasiswa dan dosen di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.2 Sejarah Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Kantor Sistem Informasi UAJY berdiri pada tahun 1980-an, pada saat itu KSI bernama Puskom atau Pusat Komputer. Dulu Puskom ini ditujukan untuk memproses data penerimaan mahasiswa baru dari hasil scan formulir. Puskom pada saat itu juga membuka kursus komputer untuk umum. Kemudian saat Puskom mulai berkembang, Puskom mengganti pirantinya

menggunakan PC IBM XT 286, dan digunakan untuk praktikum semua fakultas.

Pada tahun 2001, Puskom berubah nama menjadi PSI atau Pusat Sistem Informasi, dengan *scope* yang lebih besar. PSI sudah membuat aplikasi untuk semua unit, tetapi sebenarnya sifat PSI masih sporadis dimana pekerjaan yang dilakukan lebih banyak menunggu arahan dari Rektorat atau unit lain.

Pada tanggal 11 November 2009, Kantor Sistem Informasi (KSI) menggunakan struktur sesuai dengan SK YSR No. 36/HP/98 tentang pendirian PSI. Pada pasal 4 SK tersebut dinyatakan bahwa dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya, Kepala PSI dibantu oleh seorang Sekretaris. Dengan demikian organ PSI menurut SK tersebut terdiri atas Kepala, Sekretaris dan 3 Bagian. Ketiga bagian yang ada di PSI adalah :

- Bagian Layanan Pemrosesan Data.
- Bagian Pengembangan dan Pemeliharaan Sistem.
- Bagian Pengembangan, Pemeliharaan Jaringan dan Sarana Komunikasi.

Melalui proses yang panjang, maka mulai tanggal 1 Oktober 2009 (Peraturan UAJY No. 57/HP/2009 Tentang Struktur Organisasi UAJY), terjadi perubahan kelembagaan di lingkungan Universitas Atma Jaya, termasuk di KSI. Mulai pada tanggal tersebut, terjadi perubahan nama dari Pusat Sistem Informasi (PSI) menjadi Kantor Sistem Informasi (KSI). Perubahan tersebut tidak hanya perubahan nama saja, melainkan juga ada perubahan struktur organisasi KSI. Struktur organisasi PSI (sesuai SK YSR No. 36/HP/98) yang memiliki 3 bagian diubah menjadi struktur organisasi KSI dengan 4 bidang (sesuai SK Rektor UAJY No. 69/HP/2009 Tentang Struktur Organisasi dan Deskripsi KSI UAJY).

1.3 Visi dan Misi Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

a. Visi :

Menjadi penyedia layanan di bidang teknologi informasi dan komunikasi dan infrastruktur untuk mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar dan penelitian.

b. Misi :

1. Membangun infrastruktur teknologi informasi UAJY yang handal dan dapat dipercaya.
2. Menyediakan layanan yang berkualitas yang mendukung misi universitas dalam pembelajaran, penelitian dan pengabdian pada masyarakat.
3. Menjadi pemimpin dalam mewujudkan strategi teknologi informasi di UAJY.
4. Bekerja sama dengan unit-unit untuk meningkatkan kualitas layanan.

1.5 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

a. Kepala

Memimpin, mengkoordinasikan dan mengawasi pelaksanaan kebijakan, evaluasi dan bimbingan teknis di Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta sesuai dengan aturan yang berlaku.

b. Administrasi

Melaksanakan kebijakan pelayanan administrasi kepada semua unsur di Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta meliputi pengelolaan administrasi umum, perencanaan, kepegawaian, rumah tangga, dan administrasi keuangan.

c. Bidang Pengembangan Sistem

1. Melakukan evaluasi terhadap sistem informasi yang ada.
2. Melakukan perencanaan dan pengembangan sistem informasi.
3. Melakukan pemeliharaan terhadap sistem informasi yang digunakan oleh pengguna.

d. Bidang Layanan Pengguna

1. Mengelola layanan dan pemanfaatan resource teknologi informasi serta mensosialisasikan layanan teknologi informasi yang disediakan oleh Kantor Sistem Informasi kepada pengguna.
2. Mengelola pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan layanan, aplikasi atau sistem informasi yang dikembangkan Kantor Sistem Informasi pada pengguna.
3. Mengelola web universitas dan website Kantor Sistem Informasi.

e. Bidang Pengolahan Data

1. Mengumpulkan/mengelola data-data digital dari unit-unit, baik data internal maupun eksternal, disimpan dalam basis data.
2. Mengembangkan pangkalan data universitas dan aplikasi-aplikasi pendukung yang digunakan dalam penyediaan informasi.

3. Melakukan pengelolaan data dan menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh unit-unit atau pimpinan universitas.

f. Bidang Infrastruktur, Jaringan dan Telekomunikasi

1. Merencanakan dan mengembangkan sarana teknologi informasi dan komunikasi.
2. Memantau koneksi jaringan, aktivitas jaringan serta unjuk kerja jaringan.
3. Mengelola server-server, perangkat lunak dan perangkat keras jaringan serta akses pengguna.

1.6 Departemen Teknologi Informasi (TI) dalam Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Kantor Sistem Informasi merupakan unit penunjang universitas yang berfungsi dalam mendukung tugas manajemen sistem informasi di lingkungan Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Kantor sistem informasi memiliki fungsi :

- Mengelola pengembangan sistem informasi universitas.
- Mengelola pengembangan teknologi informasi universitas
- Mengelola kerjasama sistem informasi dengan pihak eksternal
- Megelola pengembangan sumber daya manusia (SDM) sistem dan teknologi informasi.

BAB II

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

2.1 Penjelasan *Logbook*

No	Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 17 Desember 2018	<p>Kerja Praktek hari pertama penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, karena penulis merupakan <i>student staff</i> di KSI UAJY sejak semester ganjil tahun ajaran 2018/2019, maka penulis sudah kenal dengan seluruh staf yang bekerja di KSI UAJY (pusat), dan yang menjadi pembimbing lapangan kerja praktek penulis merupakan Wakil Kepala Bidang Pengembangan Sistem yaitu Pak Cahyadi. penulis diberi tugas untuk membantu staf dan <i>student staff</i> untuk menghias Kantor KSI dengan pernak pernik natal dan membantu memasang pohon natal yang di mulai dari pukul 08.00 – 14.00. Setelah itu penulis mendapat penjelasan mengenai proyek yang harus penulis kerjakan selama kerja praktek dari Pak Cahyadi tentang membuat <i>website</i> portal <i>login</i> untuk karyawan di Univeristas Atma Jaya Yogyakarta .</p>
2.	Selasa, 18 Desember 2018	<p>Kerja Praktek hari kedua penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis menginstal aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan untuk</p>

		<p>mengerjakan proyek penulis seperti <i>visual studio 2017</i>, <i>visual studio 2010</i>, dan <i>SQL server 2012</i>. Setelah itu penulis membantu <i>student staff</i> lain menangani <i>helpdesk</i> yang berupa keluhan dari mahasiswa berupa permintaan <i>reset password office 365</i>. Untuk mahasiswa yang belum pernah mengaktifkan akun <i>office 365</i> mereka bisa membuat tiket <i>helpdesk</i> ke <i>website</i> http://ksi.uajy.ac.id/helpdesk/ dan mengajukan keluhan yang ingin di bantu oleh pihak KSI, dengan cara klik tombol <i>open new ticket</i> setelah pengguna akan diarahkan kedalam halaman http://ksi.uajy.ac.id/helpdesk/open.php disana pengunjung harus mengisi <i>form</i> yang terdapat di dalam web dan mengisi keluhan sesuai dengan kendala yang dihadapi.</p>
3.	Rabu, 19 Desember 2018	<p>Kerja Praktek hari ketiga penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis membuat <i>database</i> sesuai dengan informasi yang diberikan pembimbing lapangan. <i>Database</i> yang dibuat dibikin menyerupai <i>database</i> yang digunakan untuk sistem di Atma Jaya hanya saja dibuat lebih sederhana karena penulis hanya membuat tabel tabel yang penulis perlukan untuk menjalankan proyek yang penulis buat. Tabel tabel yang penulis buat adalah <code>simka.MST_KARYAWAN,</code></p>

		<p>siatmax.TBL_REF_ROLE, sitmax.TBL_ROLE_SUB_MENU, siatmax.TBL_SI_MENU, siatmax.TBL_SI_SUBMENU, siatmax.TBL_SISTEM_INFORMASI, siatmax.TBL_USER_ROLE . Penulis membuat database tersebut menggunakan <i>SQL Server 2012</i>.</p>
4.	Kamis, 20 Desember 2018	<p>Kerja Praktek hari keempat penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis mengisi <i>role</i> dan pengguna dalam <i>database</i> yang penulis buat agar sesuai dengan <i>database</i> yang asli. Untuk dapat <i>login</i> atribut yang digunakan adalah NPP dan <i>Password</i> dari karyawan tersebut. Setelah itu penulis membuat <i>dataset</i> di proyek yang penulis buat dengan menggunakan <i>visual studio 2017</i>. Pengerjaan proyek ini dilakukan di <i>localhost</i> pada laptop penulis sendiri, hal ini dilakukan agar proyek yang penulis kerjakan bisa di evaluasi terlebih dahulu oleh Mas Galih, sebelum di unggah ke <i>server</i>, serta menghindari <i>data dummy</i> yang berlebihan pada basis data <i>server</i>.</p>
5.	Rabu, 2 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kelima penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis membuat <i>login page</i> untuk proyek portal yang penulis buat menggunakan <i>web form</i> pada <i>visual studio 2017</i>. Pada awal pembuatan <i>login page</i> yang</p>

		<p>terpikirkan oleh penulis <i>login page</i> yang menyerupai <i>login page</i> pada halaman web http://siatma.uajy.ac.id/ jadi penulis membuat halaman web menyerupai web tersebut. Untuk <i>background web</i> penulis membuat gambar <i>background</i> menggunakan aplikasi <i>Corel Draw X 5</i>.</p>
6.	Kamis, 3 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari keenam penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melanjutkan membuat <i>login page</i> yang penulis buat kemarin yaitu membuat class <i>LoginControl</i> yang didalamnya terdapat fungsi <i>cekLogin</i> yang berfungsi untuk mengecek apakah variabel <i>user</i> dan <i>pass</i> sudah terisi atau belum, fungsi <i>GetRoleUser</i> yang berfungsi untuk mendapatkan <i>role</i> pengguna yang <i>login</i> dengan <i>user</i> dan <i>pass</i> tersebut, fungsi <i>GetNama</i> yang berfungsi untuk mendapatkan nama pengguna yang sedang <i>login</i>. Setelah itu penulis membantu mengerjakan <i>helpdesk</i> yang masuk KSI. <i>Helpdesk</i> yang masuk berupa permintaan <i>reset password</i> siatma, situs ortu, ataupun akun <i>office 365</i>.</p>
7.	Jumat, 4 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari ketujuh penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melanjutkan membuat <i>login page</i> yang penulis buat kemarin yaitu membuat class <i>MenuControl</i></p>

		<p>yang didalam nya terdapat fungsi <i>ShowMenu</i> yang berfungsi untuk mendapatkan data dari tabel yang terdapat didalam <i>database</i>, pada fungsi ini penulis ingin menampilkan data yang terdapat didalam tabel <i>siatmax.TBL_SISTEM_INFORMASI</i>, jadi pada fungsi tersebut penulis membuat variabel TS untuk menampung nilai <i>siatmax.TBL_SISTEM_INFORMASI</i> setelah itu penulis panggil menggunakan <i>DataTable</i>. Setelah itu penulis membantu mengerjakan <i>helpdesk</i> yang masuk KSI. <i>Helpdesk</i> yang masuk berupa permintaan <i>reset password</i> akun <i>office 365</i>.</p>
8.	Senin, 7 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kedelapan penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melakukan revisi tampilan <i>login page</i> penulis buat karena setelah diperiksa oleh Mas Galih tampilannya kurang menarik, dan tidak <i>responsive</i> karena penulis membuat tampilannya menggunakan gambar yang di edit menggunakan <i>Corel Draw X5</i>. Setelah itu penulis disarankan untuk menggunakan <i>bootstrap</i>.</p>
9.	Selasa, 8 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kesembilan penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melanjutkan revisi tampilan <i>login page</i> yang penulis</p>

		<p>kerjakan dengan menggunakan <i>bootstrap</i>. Sebelum penulis mengaplikasikan langsung ke sistem yang penulis buat, penulis mempelajari terlebih dahulu cara mangaplikasikan <i>bootstrap</i> pada <i>website</i> yang menggunakan <i>ASP.net</i> di internet dan melihat video-video latihan yang ada di <i>youtube.com</i> untuk lebih memahami alur penggunaan <i>bootstrap</i>. Setelah itu penulis membantu mengerjakan <i>helpdesk</i> yang masuk KSI. <i>Helpdesk</i> yang masuk berupa permintaan aktivasi akun <i>office 365</i> yang kebanyakan datang dari mahasiswa Teknik Industri karena adanya kebijakan baru seluruh mahasiswa Teknik Industri diwajibkan mengaktifkan <i>email Outlook</i> mereka . Karena <i>email Outlook</i> sudah menjadi satu kesatuan dengan akun <i>office365</i>, maka <i>helpdesk</i> KSI cukup mereset password <i>office 365</i> mereka agar akun tersebut dapat aktif.</p>
10.	Rabu, 9 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kesepuluh penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis mengaplikasikan <i>bootstrap</i> pada tampilan <i>login page</i> yang penulis kerjakan, Pertama yang harus dibuat adalah <i>header</i> yang merupakan <i>file html</i>. Untuk <i>header</i> penulis harus memanggil terlebih dahulu <i>script</i> di folder yang menyimpan <i>file file botstrap</i> seperti <i>jquery.js</i>, <i>bootstrap.js</i>, <i>script.js</i> dibagian <i>head</i> dari <i>html</i>.</p>

		Setelah semua <i>script</i> yang dibutuhkan dipanggil baru penulis dapat menggunakan fitur fitur <i>bootstrap</i> seperti <i>class container</i> .
11.	Kamis, 10 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kesebelas penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melanjutkan mengaplikasikan <i>bootstrap</i> pada tampilan <i>login page</i> yang penulis kerjakan, <i>file</i> yang penulis tambahkan adalah <i>footer</i> yang merupakan <i>file html</i>. Untuk <i>footer</i> penulis harus memanggil terlebih dahulu <i>script</i> di folder yang menyimpan file file <i>bootstrap</i> seperti <i>jquery.js</i>, <i>bootstrap.js</i>, <i>script.js</i> dibagian <i>head</i> dari <i>html</i>. Setelah semua <i>script</i> yang dibutuhkan dipanggil baru penulis dapat menggunakan fitur fitur <i>bootstrap</i>. Pada <i>footer</i> juga penulis menambahkan sosial media yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta yaitu <i>facebook</i>, <i>instagram</i>, <i>twitter</i>, <i>linkdin</i>, dan <i>youtube</i>. . Pada siang hari penulis disuruh untuk membantu melakukan <i>troubleshooting</i> di KP2MA UAJY karena <i>wifi</i> di KP2MA bermasalah. Permasalahan yang dihadapi di KP2MA adalah hampir semua komputer, laptop, maupun <i>handphone</i> yang menggunakan <i>wifi</i> di KP2MA tidak bisa tersambung dengan internet, setelah penulis dan teman penulis melakukan pemeriksaan ada masalah di <i>router</i> yang terdapat di KP2MA, solusi yang kami lakukan kami</p>

		meminta bantuan Mas Denny yaitu Staff Bidang Infrastruktur Jaringan dan Telekomunikasi KSI untuk menghidupkan kembali <i>router</i> yang ada di KP2MA.
12.	Jumat, 11 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kedua belas penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melanjutkan mengaplikasikan bootstrap pada tampilan <i>login page</i> yang penulis kerjakan, setelah penulis membuat <i>header.html</i> dan <i>footer.html</i>, penulis memanggil <i>file</i> tersebut di <i>body</i> dari <i>LoginPage.aspx</i>, setelah itu menambahkan beberapa fitur seperti class <i>corousel</i> yang berfungsi menampilkan gambar <i>slide</i> dari gedung - gedung di UAJY. Dalam pangaplikasian <i>bootstrap</i> ke <i>web</i> dengan <i>ASP.NET</i> kendala yang cukup memakan waktu adalah mengatur <i>form login</i> dari <i>ASP.NET</i> itu sendiri karena <i>form</i> yang dibuat langsung menggunakan <i>tollbox</i> dan pengguna cukup menyeret <i>file</i> yang ingin digunakan dari <i>tollbox</i> dan di turunkan bagian design dari <i>web form</i>, jadi <i>css</i> yang digunakan pun berbeda dari <i>bootstrap</i>.</p>
13.	Senin, 14 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari ketiga belas penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis membuat <i>WebHome.aspx</i> untuk projek portal yang penulis buat menggunakan <i>web form</i> pada</p>

		<p><i>visual studio 2017</i>. <i>Web form</i> ini adalah halaman yang menjadi halaman utama dari <i>web</i> yang penulis buat, didalam <i>web home</i> tersebut menampilkan nama pengguna yang berhasil login dan aplikasi-aplikasi apa saja yang dapat diakses oleh pengguna berdasarkan <i>role</i> yang dimiliki oleh pengguna tersebut, yang nantinya saa pengguna tersebut melakukan klik pada aplikasi tersebut pengguna akan langsung masuk ke aplikasi tujuan tanpa perlu <i>login</i> terlebih dahulu .</p>
14.	Selasa, 15 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari keempat belas penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melanjutkan membuat <i>WebHome.aspx</i> untuk projek portal . Untuk fungsi - fungsi yang dibuat seperti prosedur <i>Page_Load</i> berguna memastikan <i>session</i> dari pengguna sudah terisi atau belum dan deklarasi kembali imputan <i>user</i> dan <i>pass</i> yang akan disimpan nilainya di dalam <i>lbnpp</i> dan <i>lbipwd</i> yang merupakan label yang nantinya nilai tersebut akan di gunakan untuk mengedit <i>link</i> menggunakan <i>query string</i>. Selain itu juga ada fungsi untuk menghapus <i>session</i> agar saat pengguna <i>Log Out</i> maka <i>session</i> akan di atur kembali menjadi <i>null</i>.</p>
15.	Rabu, 16 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kelima belas penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai</p>

		<p>pukul 08.00 - 15.00, penulis melakukan revisi tampilan <i>WebHome.aspx</i> menggunakan <i>boostsrp</i> dengan menambahkan <i>header.html</i> dan <i>footer.html</i> ke dalam <i>body</i> dari <i>WebHome.aspx</i>. Setelah itu penulis membantu mengerjakan <i>helpdesk</i> yang masuk KSI. <i>Helpdesk</i> yang masuk berupa permintaan <i>reset password</i> akun <i>ortu.uajy.ac.id</i>. Untuk <i>reset password</i> situs <i>ortu.uajy.ac.id</i> harus orang tua langsung yang membuat tiket ke http://ksi.uajy.ac.id/helpdesk/ atau orang tua dari mahasiswa yang bersangkutan bisa langsung menelepon ke nomor layanan pengguna KSI UAJY.</p>
16.	Kamis, 17 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari keenam belas penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melakukan input data untuk katalog <i>atma reward</i> yang akan dirilis. Katalog yang di input memiliki dua jenis penerima yaitu untuk dosen dan mahasiswa. Hadiah yang diberikan bermacam macam tergantung dari poin dimiliki oleh pengguna, Semakin tinggi poin yang diberikan maka semakin menarik pula hadiah yang di dapat. Hadiah yang diberikan seperti kaos dengan berbagai desain seperti kaos dengan kode <i>Atma Typo</i>, <i>Atma Black</i>, <i>Atma Blue</i>, <i>Atma Purple</i>, <i>Atma Maroon</i>, <i>Atma Yelow</i>, <i>Atma Pink</i>, Kaos</p>

		Hitam, <i>Trippy Biru</i> , <i>Tripy Pink</i> . Selain kaos ada juga <i>sweater</i> dengan berbagai macam warna, Tas rasel, Tas Selempang, totebag, payung, dompet dengan berbagai warna, dan <i>mug stainless</i> dengan berbagai warna.
17.	Jumat, 18 Januari 2019	Kerja Praktek hari ketujuh belas penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melengkapi database yang penulis buat karena <i>query</i> yang penulis jalankan belum berjalan seperti yang semestinya, setelah <i>database</i> nya penulis isi dengan data <i>dummy</i> yang sesuai akhirnya <i>query</i> yang penulis buat dapat dijalankan. Setelah itu penulis melanjutkan membantu tema teman <i>student staff</i> untuk melakukan input katalog <i>atma reward</i> yang belum terselasaikan kemarin seperti input katalog <i>sweater</i> dengan kode <i>Sweater Biru</i> , <i>Sweater Merah</i> , <i>Sweater Putih</i> , <i>Sweater Hitam</i> .
18.	Senin, 21 Januari 2019	Kerja Praktek hari kedelapan belas penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis membuat <i>gridview</i> yang berfungsi untuk menampilkan list aplikasi yang dapat diakses sesuai dengan hak akses yang dimiliki oleh pengguna. Pada <i>gridview</i> yang penulis buat penulis menampilkan data dari tabel <code>siatmax.TBL_SISTEM_INFORMASI</code> yang

		<p>nantinya akan menampilkan Nama sistem informasi dan <i>link</i> dari sistem informasi tersebut. Pada <i>dataset</i> yang penulis buat, penulis membuat <i>query</i> Fill,GetData() isi dari <i>query</i> sebagai berikut</p> <pre>SELECT DISTINCT si.NAMA_SI, si.LINK FROM siatmax.TBL_SISTEM_INFORMASI AS si INNER JOIN siatmax.TBL_SI_MENU AS m ON si.ID_SISTEM_INFORMASI = m.ID_SISTEM_INFORMASI INNER JOIN siatmax.TBL_SI_SUBMENU AS sm ON m.ID_SI_MENU = sm.ID_SI_MENU INNER JOIN siatmax.TBL_ROLE_SUBMENU AS rsm ON rsm.ID_SI_SUBMENU = sm.ID_SI_SUBMENU INNER JOIN siatmax.TBL_USER_ROLE AS ur ON ur.ID_ROLE = rsm.ID_ROLE , Jadi setelah pengguna melakukan klik pada link tersebut maka pengguna akan langsung diarahkan kedalam sistem informasi yang ingin dituju.</pre>
19.	Selasa, 22 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kesembilan belas penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, Hari ini KSI mendapat kirimin empat komputer baru dari rektorat UAJY oleh karena itu penulis ditugaskan untuk menginstal empat komputer tersebut. Empat komputer tersebut nantinya akan digunakan oleh Rektor, Wakil Rektor satu, Wakil Rektor Dua, dan Wakil Retor Tiga. Komputer tersebut penulis instal</p>

		<p>menggunkan sistem operasi <i>windows 10 pro 64bit</i>, setelah selesai proses instal penulis melakukan <i>windows update</i> agar komputer dapat mengunduh dan menginstal secara otomatis <i>driver – driver</i> yang dibutuhkan oleh komputer tersebut, lalu penulis menambahkan aplikasi standard seperti <i>microsoft office, winrar, vlc player, adobe reader, google chrome</i>.</p>
20.	Rabu, 23 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kedua puluh penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis menyelesaikan instal untuk komputer baru dari rektorat UAJY, karena kemarin menunggu <i>windows update</i> sehingga hanya dapat menyelesaikan dua komputer saja. Setelah penulis selesai menginstal keempat komputer selanjutnya <i>ip address</i> komputer tersebut dicatat dan didaftarkan ke Mas Denny, lalu setiap komputer di atur <i>ip address</i> nya agar dapat mengakses internet menggunakan <i>eternet</i>.</p>
21.	Kamis, 24 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kedua puluh satu penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis dan teman teman <i>student staff</i> menginventaris barang yang ada di gudang KSI, KSI memiliki dua gudang yaitu gudang sisi timur dan gudang sisi barat. Gudang sisi timur berisi barang barang non elektronik seperti</p>

		meja, kursi, kaca, pohon natal, dan arsip arsip lama KSI. Gudang sisi barat berisi barang barang elektronik seperti <i>CPU, monitor, server, router, hub</i> , kabel-kabel, <i>UPS</i> , dan kardus kardus berisi tumpukan <i>disket</i> . Barang barang tersebut akan di data lalu untuk barang barang yang rusak dan tidak terpakai akan dikembalikan ke bagian pemeliharaan.
22.	Jumat, 25 Januari 2019	Kerja Praktek hari kedua puluh dua penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, Penulis mencoba mengganti tampilan halaman utama dengan <i>template</i> dari <i>adminLTE</i> . Untuk menggunakan <i>adminLTE</i> penulis menggunakan web forms master page yang penulis buat dengan nama <i>site.master</i> , isi dari <i>site.master</i> adalah <i>template</i> dari <i>adminLTE</i> yang sudah penulis modifikasi sesuai dengan kebutuhan. setelah penulis membuat <i>web form with master page</i> dengan nama <i>index.aspx</i> fungsi dari <i>index.aspx</i> adalah memanggil konten yang ada di <i>site.master</i> yang sudah penulis deklarasikan dengan <i>id : InHead, InBody, inFooter</i> .
23.	Senin, 28 Januari 2019	Kerja Praktek hari kedua puluh tiga penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis menambah sebuah <i>div</i> dengan <i>id="divContent"</i> , fungsi dari <i>divContent</i>

		<p>ini akan menjadi <i>html</i> yang menampilkan <i>list</i> aplikasi dalam bentuk <i>html</i>. Setelah itu pada bagian prosedur <i>page_Load</i> penulis mendeklarasikan <i>divContent</i> sebagai <i>innerHTML</i> dengan variabel keterangan, lalu deklarasi tabel yang ingin penulis panggil yaitu <i>TBL_SISTEM_INFORMASI</i> lalu membuat data tabel yang isinya <i>TBL_SISTEM_INFORMASI</i> yang penulis simpan dengan variabel <i>DT</i>. Setelah itu membuat perulangan dengan <i>for (int i = 0; i < DT.Rows.Count; i++)</i> didalam perulangan tersebut penulis memanggil variabel keterangan yang didalamnya berisi <i>html</i> yang sudah penulis modifikasi.</p>
24.	Selasa, 29 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kedua puluh empat penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis membuat halaman <i>login</i> di <i>visual studio 2010</i>, sebagai <i>prototype</i> sistem yang digunakan oleh UAJY. Penulis menggunakan <i>Login form</i> bawaan dari <i>toolbox</i>. Setelah itu pada bagian prosedur <i>page_load</i> penulis membuat kondisi jika session nya kosong maka akan menampilkan label bertuliskan "Maaf <i>username</i> atau <i>password</i> salah". Selanjutnya pada prosedur <i>loginButton</i> penulis membuat kondisi untuk melakukan pengecekan jika <i>username, password</i> sesuai maka pengguna</p>

		akan masuk sesuai dengan <i>role</i> yang dimiliki.
25.	Rabu, 30 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kedua puluh lima penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis membuat halaman index di <i>visual studio 2010</i>. Di dalam <i>index.aspx</i> penulis hanya menambahkan <i>link button</i> untuk <i>log out</i>, lalu penulis membuat prosedur <i>LinkButton1_Click</i> untuk menghapus session dari userdata menjadi null, lalu mengarahkan halaman kebalik ke <i>loginpage.aspx</i>. Setelah itu penulis membantu mengerjakan pekerjaan <i>student staff</i> berupa keluhan tidak masuk situs kuliah, untuk mengatasinya pertama diresetkan <i>password</i> siatmanya dengan <i>password default</i>, setelah itu mahasiswa diminta mereset kembali <i>password</i> dengan <i>password</i> baru dari mahasiswa, jika masih belum bisa <i>login</i> maka permasalahan akan dilanjutkan staf KSI bagian layanan pengguna yaitu Mas Sigit.</p>
26.	Kamis, 31 Januari 2019	<p>Kerja Praktek hari kedua puluh enam penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis membuat halaman <i>session</i> di <i>visual studio 2010</i>, faungsi dari halaman <i>session</i> yaitu mengatur agar saat penulis melakukan klik di <i>link</i> yang muncul di <i>gridview</i> pada portal maka pengguna akan langsung masuk</p>

		<p>kedalam sistem tujuan tanpa melakukan <i>login</i> lagi. Penulis membuat prosedur menampung <i>QueryString</i> dari NPP dan <i>Password</i> yang didapat dari <i>link</i> yang di klik sebelumnya. Setelah itu nilai dari NPP dan <i>Password</i> digunakan pada prosedur <i>login</i>, nilai dari variabel tersebut apakah sesuai dengan tabel <i>MST_karyawan</i> dalam <i>dataset</i> atau tidak, jika sesuai maka akan diarahkan ke dalam halaman <i>index.aspx</i>.</p>
27.	Jumat, 1 Februari 2019	<p>Kerja Praktek hari kedua puluh tujuh penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis menyambungkan halaman <i>indeks.aspx</i> yang ada di <i>visual studio 2017</i> dengan halaman <i>indeks.aspx</i> di <i>visual studio 2010</i>. Jadi saat penulis melakukan klik di <i>link</i> yang ada di <i>indeks.aspx</i> pada <i>visual studio 2017</i> maka pengguna akan langsung masuk kedalam <i>index</i> dari sistem yang dituju. Setelah itu penulis membantu mengerjakan <i>helpdesk</i> yang masuk KSI. <i>Helpdesk</i> yang masuk berupa permintaan <i>reset password</i> akun <i>office 365</i>.</p>
28.	Senin, 4 Februari 2019	<p>Kerja Praktek hari kedua puluh delapan penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis merevisi tampilan penulis merevisi tampilan <i>web</i> yang masih belum rapi dengan cara</p>

		<p>menambah <i>css</i> didalam nya. Karena penulis memanggil <i>html</i> didalam presedur maka <i>html</i> tersebut harus dibuat <i>string</i> dengan cara memberi " " di setiap baris <i>html</i> nya penulis menambahkan <i>css</i> berupa <code><div style='width: 250px; padding: 20px; border: 10px solid gray;margin: 0'></code> agar tampilannya lebih rapi karena nama sistem dan link ditempatkan di dalam kotak.</p>
29.	Rabu, 6 Februari 2019	<p>Kerja Praktek hari kedua puluh sembilan penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis bersama <i>student staff</i> membantu mengembalikan barang inventaris KSI yang rusak ke bagian pemeliharaan. Untuk Gudang sisi timur barang yang dikembalikan adalah meja dan kursi yang rusak. Gudang sisi barat barang yang dikembalikan adalah <i>CPU, monitor, server, router, hub, UPS</i>, dan kardus kardus berisi tumpukan <i>disket</i>. Barang barang tersebut di diangkut ke gudang yang berada di parkir belakang Gedung dua Thomas Aquinas UAJY menggunakan mobil <i>pick up</i> dari bagian pemeliharaan</p>
30.	Kamis, 7 Februari 2019	<p>Kerja Praktek hari ketiga puluh penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melakukan presentasi projek yang penulis buat kepada pedamping lapangan. Setelah itu penulis membantu mengerjakan <i>helpdesk</i> yang masuk</p>

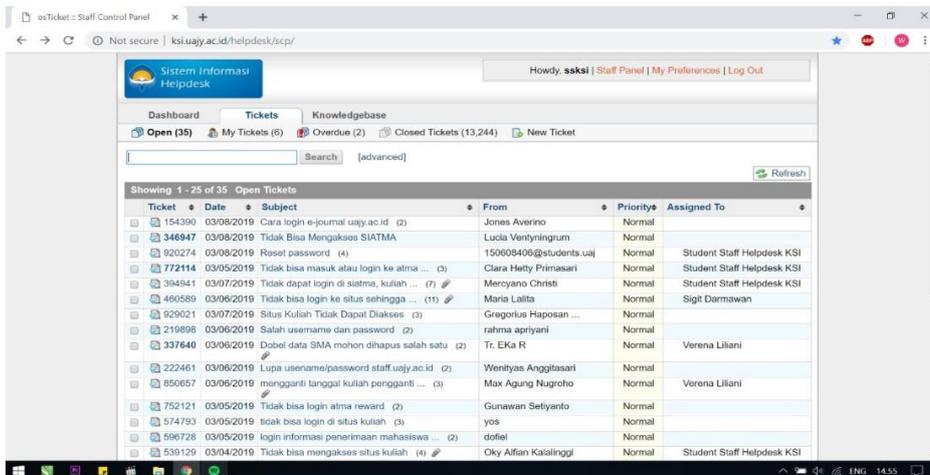
		ke KSI. <i>Helpdesk</i> yang masuk berupa permintaan <i>reset password</i> akun <i>office 365</i> .
31.	Jumat, 8 Februari 2019	Kerja Praktek hari ketiga puluh satu penulis di Kantor Sistem Informasi UAJY dimulai pukul 08.00 - 15.00, penulis melakukan <i>testing</i> aplikasi yang penulis buat dengan <i>database</i> yang asli untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik. Setelah itu dilanjutkan dengan pemberian dan pengisian <i>form</i> penilaian dari pembimbing lapangan.

2.2 Hasil Pekerjaan Secara Umum

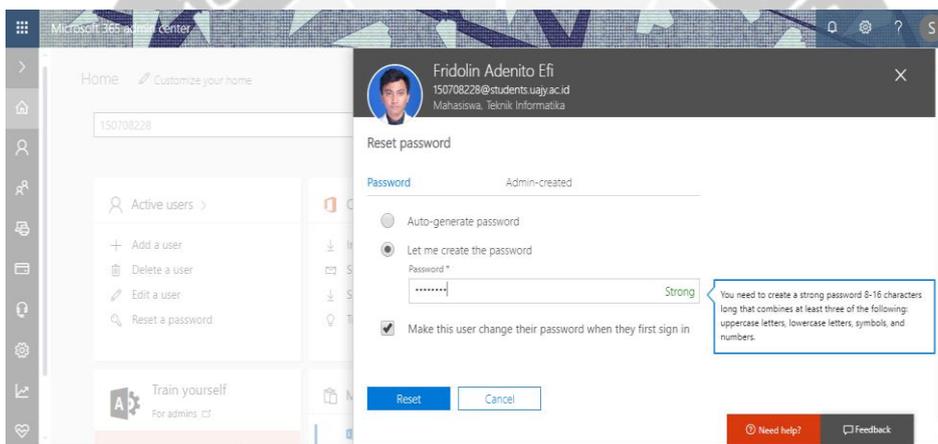
Selama kerja praktek di KSI UAJY, berikut merupakan kegiatan yang penulis lakukan di antaranya adalah:

1. Helpdesk.

Helpdesk KSI UAJY merupakan pekerjaan sehari-hari di Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Helpdesk ini terdiri dari Helpdesk online dan offline, untuk Helpdesk Online dapat diakses melalui <http://ksi.uajy.ac.id/helpdesk/>. Permasalahan yang diajukan oleh pengguna selalu berkaitan dengan sistem informasi yang ada di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Tugas penulis sebagai mahasiswa kerja praktek adalah menangani permasalahan-permasalahan tersebut, bisa berupa membantu menjelaskan alur atau cara penggunaan pada suatu informasi, membantu menyelesaikan masalah secara *remote* dari kantor atau bisa juga mendatangi langsung *user* yang mengalami masalah tersebut. Helpdesk online juga dapat melalui telepon di ekstensi 4456. Untuk Helpdesk Offline, *user* dapat langsung datang ke KSI, kemudian *user* diminta untuk mengisi formulir keluhan.



Gambar 2.2.1.1 Tampilan Helpdesk KSI UAJY



Gambar 2.2.1.2 Tampilan Form Untuk melakukan reset password office 365



Gambar 2.2.1.3 Tampilan Form Untuk melakukan reset password siatma dan situs ortu

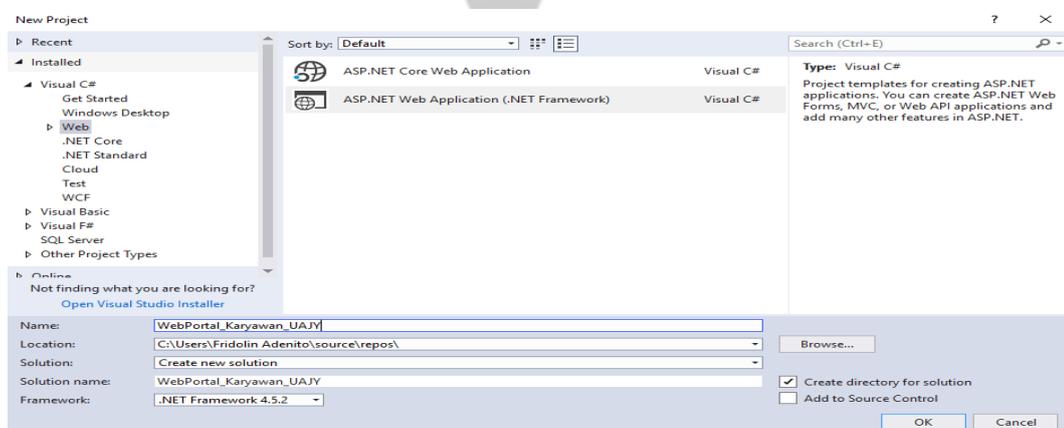
2. Troubleshooting.

Troubleshooting yang dilakukan di KSI UAJY biasanya adalah: troubleshoot PC *user*, jaringan di salah satu unit, printer bermasalah, dan lain-lain.

3. Membuat proyek *Prototype Web Portal* Karyawan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

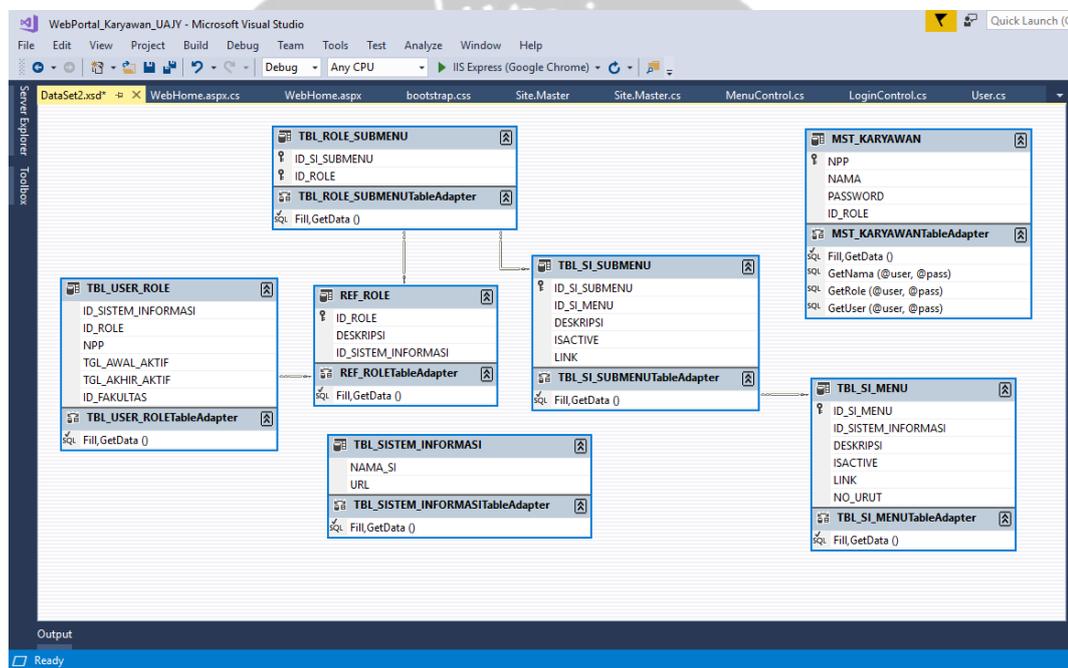
Ini merupakan proyek yang dikerjakan selama tiga puluh satu hari kerja pretek di KSI UAJY. Website ini berfungsi untuk mempermudah karyawan dalam mengakses sistem-sistem informasi yang ada dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Karena dengan adanya *web* portal nantinya karyawan hanya perlu untuk login satu kali untuk mengakses banyak sistem informasi yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta seperti SPKP, SIMKA, SIKEU,DLL.Website ini dibangun menggunakan *Visual Studio 2017* dengan bahasa *C#*.

Tahap pertama yang penulis lakukan membuat proyek *web* baru pada *visual studio 2017*. Langkah awal adalah membuat proyek baru sebagai berikut: *File* → *new project* → pilih *visual C#* → *Web* → *ASP.NET Web Application(.Net Framework)*, dan beri nama “*WebPortal_Karyawan_UAJY*” lalu klik *ok*.



Gambar 2.2.3.1 Tampilan membuat proyek web baru

Tahap pertama yang penulis lakukan membuat proyek *web* baru pada *visual studio*. Setelah itu penulis menambahkan sebuah *dataset* yaitu *dataset2* dan menarik *simka.MST_KARYAWAN*, *siatmax.TBL_REF_ROLE*, *siatmax.TBL_ROLE_SUB_MENU*, *siatmax.TBL_SI_MENU*, *siatmax.TBL_SI_SUBMENU*, *siatmax.TBL_SISTEM_INFORMASI*, *siatmax.TBL_USER_ROLE* dari database di *server explorer* → *Data Connections*, ke *dataset* tersebut

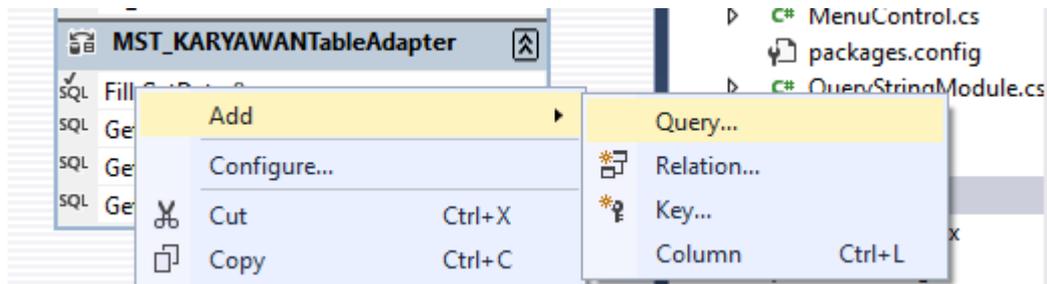


Gambar 2.2.3.2 Tampilan *Dataset*

Pada *dataSet* *MST_KARYAWAN*, konfigurasi *method fill,getData ()* dengan *query* sebagai berikut :

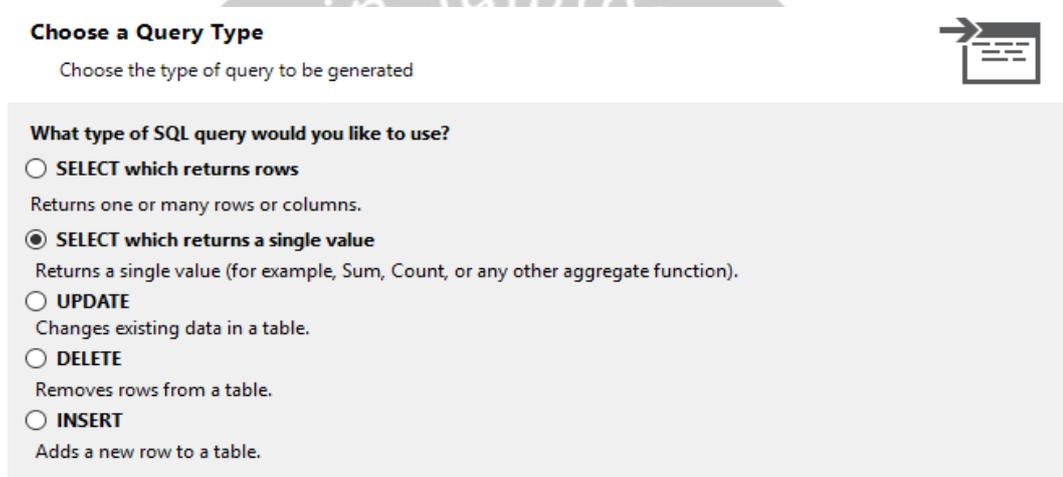
```
SELECT k.NPP, k.NAMA, k.PASSWORD, ur.ID_ROLE
FROM simka.MST_KARYAWAN AS k INNER JOIN
siatmax.TBL_USER_ROLE AS ur ON k.NPP = ur.NPP
```

Selanjutnya pada *dataset* *MST_KARYAWAN*, tambahkan tiga *method* untuk proses *login* yaitu *GetRole*, *GetUser*, *GetNama* dengan sebagai berikut:



Gambar 2.2.3.3 Tampilan menambahkan *query* pada tabel

Untuk tipe *Query* pilih sebagai berikut:



Gambar 2.2.3.4 Tampilan memilih tipe *query sql*

Untuk *method GetRole*, *Query* nya sbb:

```
SELECT siatmax.TBL_USER_ROLE.ID_ROLE
FROM simka.MST_KARYAWAN INNER JOIN
siatmax.TBL_USER_ROLE ON simka.MST_KARYAWAN.NPP =
siatmax.TBL_USER_ROLE.NPP
WHERE (simka.MST_KARYAWAN.NPP = @user) AND
(simka.MST_KARYAWAN.PASSWORD = @pass)
```

Untuk *method GetUser*, *Query*nya sebagai berikut:

```
SELECT NPP FROM simka.MST_KARYAWAN
WHERE (NPP = @user) AND (PASSWORD = @pass)
```

Untuk *method GetNama*, *Querynya* sebagai berikut:

```
SELECT simka.MST_KARYAWAN.NAMA
FROM simka.MST_KARYAWAN INNER JOIN
siatmax.TBL_USER_ROLE ON simka.MST_KARYAWAN.NPP =
siatmax.TBL_USER_ROLE.NPP
WHERE (simka.MST_KARYAWAN.NPP = @user) AND
(simka.MST_KARYAWAN.PASSWORD = @pass)
```

Selanjutnya pada *dataset* TBL_SISTEM_INFORMASI, konfigurasi *method fill,getData ()* dengan *query* sebagai berikut :

```
SELECT DISTINCT si.NAMA_SI, si.URL
FROM siatmax.TBL_SISTEM_INFORMASI AS si INNER JOIN
siatmax.TBL_SI_MENU AS m ON si.ID_SISTEM_INFORMASI =
m.ID_SISTEM_INFORMASI INNER JOIN
siatmax.TBL_SI_SUBMENU AS sm ON m.ID_SI_MENU =
sm.ID_SI_MENU INNER JOIN
siatmax.TBL_ROLE_SUBMENU AS rsm ON rsm.ID_SI_SUBMENU =
sm.ID_SI_SUBMENU INNER JOIN
siatmax.TBL_USER_ROLE AS ur ON ur.ID_ROLE = rsm.ID_ROLE
```

Selanjutnya masuk ke kelas *MenuControl* , dan masukkan *dataset2* dan tambahkan *using data system* untuk *data table*. Pada kelas tersebut, panggil *TBL_SISTEM_INFORMASITableAdapter* dan tambahkan kode di dalam kelas *MenuControl* berupa *method showMenu* yang akan mereturnkan *datatable* :

```

DataSet2.xsd*  WebHome.aspx.cs  WebHome.aspx  bootstrap.css  Site.Master  Site.Mast
WebPortal_Karyawan_UAJY  WebPortal_Karyawan_UAJY.MenuControl
1  using System;
2  using System.Collections.Generic;
3  using System.Linq;
4  using System.Web;
5  using System.Data;
6  using WebPortal_Karyawan_UAJY.DataSet2TableAdapters;
7
8  namespace WebPortal_Karyawan_UAJY
9  {
10     public class MenuControl
11     {
12         TBL_SISTEM_INFORMASITableAdapter TS = new TBL_SISTEM_INFORMASITableAdapter();
13         public DataTable showMenu()
14         {
15             DataTable DT = null;
16             try
17             {
18                 DT = TS.GetData();
19             }
20             catch (Exception ex)
21             {
22                 DT = null;
23             }
24             return DT;
25         }
26     }
27 }
28

```

Gambar 2.2.3.5 Tampilan kelas *MenuControl*

Selanjutnya penulis akan membuat kelas *Login Control* yg akan menangani fungsi *login*, dan memasukkan *dataset2* dan tambahkan *using data system* untuk *data table*. Selanjutnya panggil *MST_KARYAWANTableAdapter* dan tambahkan kan tiga buah *method* didalam kelas tersebut yaitu *method “cekLogin”* , *method “GetRoleUser”*, *method “GetNama”*.

```

DataSet2.xsd*  MenuControl.cs  LoginControl.cs  User.cs
WebPortal_Karyawan_UAJY  WebPortal_Karyawan_UAJY.LoginControl
1  using System;
2  using System.Collections.Generic;
3  using System.Linq;
4  using System.Web;
5  using WebPortal_Karyawan_UAJY.DataSet2TableAdapters;
6
7  namespace WebPortal_Karyawan_UAJY
8  {
9     public class LoginControl
10    {
11
12        MST_KARYAWANTableAdapter MK = new MST_KARYAWANTableAdapter();
13
14        public bool cekLogin(string user, string pass)
15        {
16            bool cek = false;
17            try
18            {
19                if (MK.GetUser(user, pass).ToString() != "")
20                    cek = true;
21            }
22            catch (Exception ex)
23            { cek = false; }
24            return cek;
25        }
26    }

```

Gambar 2.2.3.6 Tampilan *method cekLogin* pada kelas *LoginControl*

```
DataSet2.xsd*  MenuControl.cs  LoginControl.cs  User.cs
WebPortal_Karyawan_UAJY  WebPortal_Karyawan_UAJY.LoginControl
25  }
26
27  public int GetRoleUser(string user, string pass)
28  {
29      int role = 0;
30      try
31      {
32          role = int.Parse(MK.GetRole(user, pass).ToString());
33      }
34      catch (Exception ex)
35      {
36          role = 0;
37      }
38      return role;
39  }
40
41  public string GetNama(string user, string pass)
42  {
43      string nama = "";
44      try
45      {
46          nama = MK.GetNama(user, pass);
47      }
48      catch (Exception ex)
49      {
50          nama = "";
51      }
52      return nama;
53  }
54  }
55  }
```

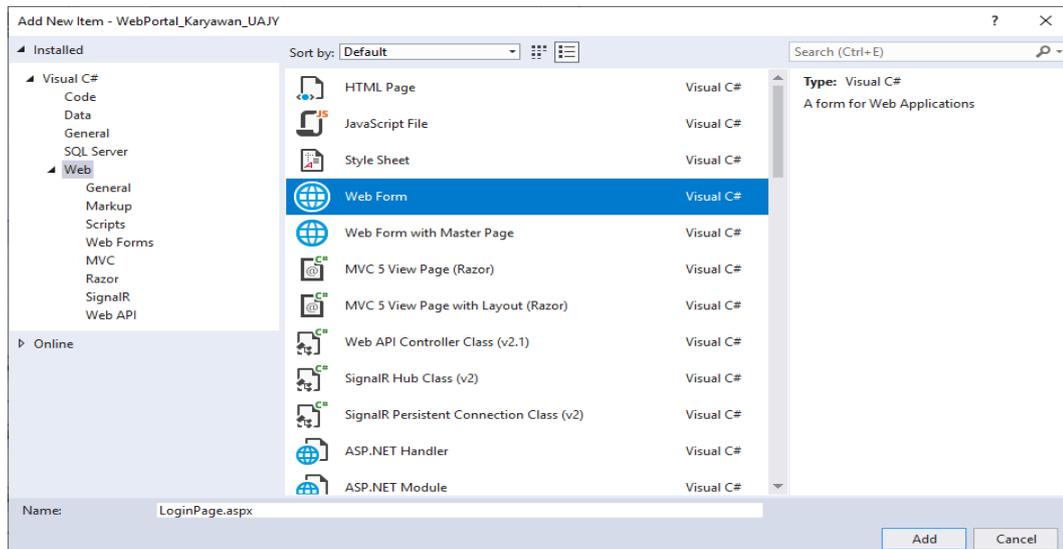
Gambar 2.2.3.7 Tampilan *method GetRoleUser* dan *GetNama* pada kelas *LoginControl*

Selanjutnya penulis perlu menambahkan kelas *User* yang nantinya akan penulis gunakan sebagai *session login* dari *web site* penulis. Tambahkan konstruktor dan *properties* dari kelas *User* sebagai berikut.

```
DataSet2.xsd*  MenuControl.cs  LoginControl.cs  User.cs*  WebPortal_Karyawan_UAJY
WebPortal_Karyawan_UAJY
1  using System;
2  using System.Collections.Generic;
3  using System.Linq;
4  using System.Web;
5
6
7  namespace WebPortal_Karyawan_UAJY
8  {
9      public class User
10     {
11         private string userName, password, NAMA;
12         private int role;
13         public User() { }
14         public User(string Name, string pass, int rol, string nama)
15         {
16             userName = Name;
17             password = pass;
18             role = rol;
19             NAMA = nama;
20         }
21         public string UserName
22         {
23             set
24             { userName = value; }
25             get
26             { return userName; }
27         }
28         public string Password
29         {
30             set
31             { password = value; }
32             get
33             { return password; }
34         }
35
36         public int Role
37         {
38             set
39             { role = value; }
40             get
41             { return role; }
42         }
43         public string NAME
44         {
45             set
46             { NAMA = value; }
47             get
48             { return NAMA; }
49         }
50     }
51 }
```

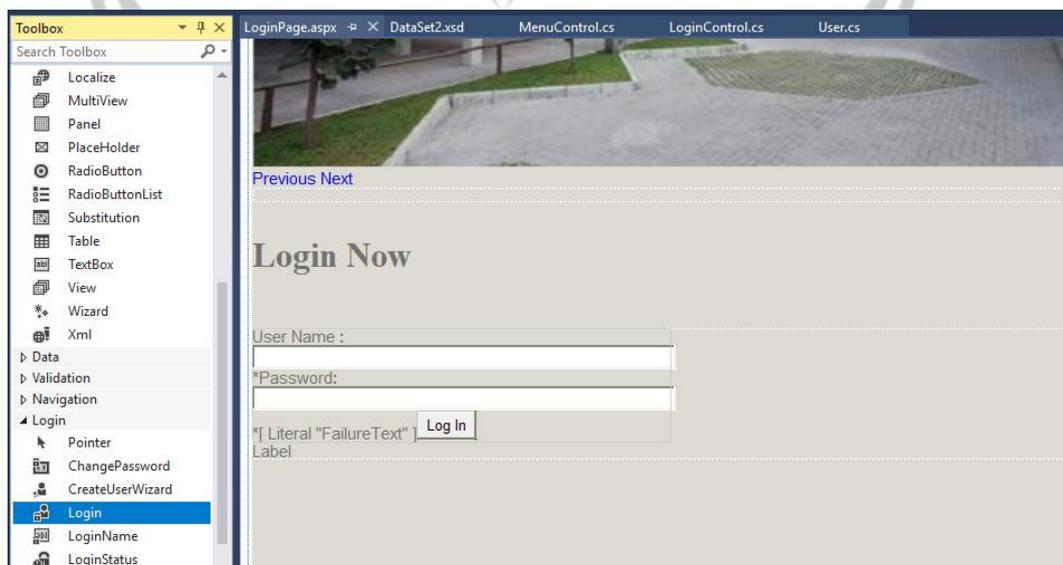
Gambar 2.2.3.8 Tampilan kelas *User*

Setelah semua lengkap, selanjutnya pada proyek anda tambahkan dua buah *web form* dengan nama *LoginPage* dan *index*.



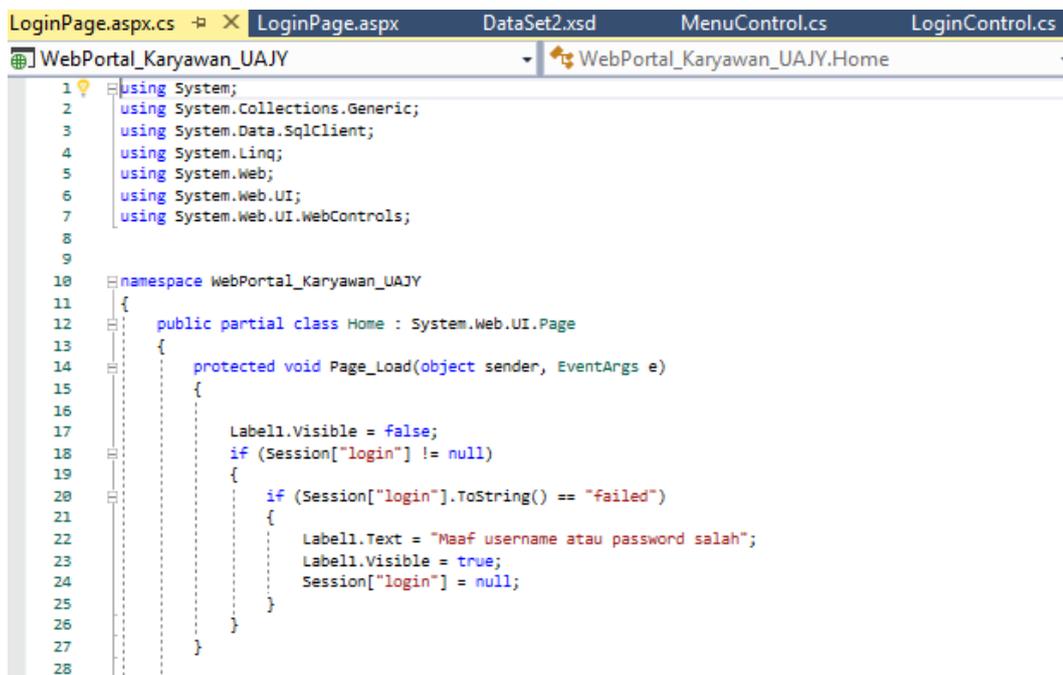
Gambar 2.2.3.9 Tampilan Membuat *Web Form*

Selanjutnya, penulis masuk page *LoginPage.aspx* terlebih dahulu, kemudian pilih tampilan dibagian bawah agar menjadi mode *design*. Selanjutnya masih pada *loginPage.aspx*, penulis pilih pada *tool box* → *Login* , tarik *login* ke bagian halaman *default*. Maka akan muncul pada *LoginForm.aspx* sebagai berikut:



Gambar 2.2.3.10 Tampilan Membuat *Login*

Selanjutnya tambahkan label dengan *id* : *labell* dibawah login dengan menarik dari *toolbox*. Kemudian pilih *login button* dan tambahkan *event click*, maka pada bagian kode akan keluar sebagai berikut:



```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Data.SqlClient;
4 using System.Linq;
5 using System.Web;
6 using System.Web.UI;
7 using System.Web.UI.WebControls;
8
9
10 namespace WebPortal_Karyawan_UAJY
11 {
12     public partial class Home : System.Web.UI.Page
13     {
14         protected void Page_Load(object sender, EventArgs e)
15         {
16
17             Labell.Visible = false;
18             if (Session["login"] != null)
19             {
20                 if (Session["login"].ToString() == "failed")
21                 {
22                     Labell.Text = "Maaf username atau password salah";
23                     Labell.Visible = true;
24                     Session["login"] = null;
25                 }
26             }
27         }
28     }
29 }
```

Gambar 2.2.3.11 Tampilan prosedur *Page_Load* pada *LoginPage.aspx* 1

Kode di atas berfungsi untuk mendapatkan *role* dari *username* dan *password* yg dimasukkan *user*. Setelah didapatkan, langkah selanjutnya adalah membuat *session* dengan nama “*data user*” yang berisi object *user* dengan *field username, password, dan role*. *Session* ini berguna sebagai kunci bagi *user* sehingga *user* berhak masuk ke halaman tertentu. *Session* akan di hapus apabila *user* sudah melakukan *log out*.

```

LoginPage.aspx.cs  LoginPage.aspx  DataSet2.xsd  MenuControl.cs  LoginCon
WebPortal_Karyawan_UAJY  WebPortal_Karyawan_UAJY.Home
25
26
27
28
29     protected void LoginButton_Click(object sender, EventArgs e)
30     {
31         LoginControl LC = new LoginControl();
32         if (LC.CekLogin(Login1.UserName, Login1.Password) == true)
33         {
34             int role = LC.GetRoleUser(Login1.UserName, Login1.Password);
35             string name = LC.GetNama(Login1.UserName, Login1.Password);
36             if (role != null)
37             {
38                 User U = new User(Login1.UserName, Login1.Password, role, name);
39                 Session["userdata"] = null;
40                 Session.Add("userdata", U);
41
42                 Response.Redirect("index.aspx");
43             }
44         }
45         else
46         {
47             Session["login"] = null;
48             Session.Add("login", "failed");
49             Response.Redirect("LoginPage.aspx");
50         }
51     }
52     else
53     {
54         Session["login"] = null;
55         Session.Add("login", "failed");
56         Response.Redirect("LoginPage.aspx");
57     }
58 }
59
60
61

```

Gambar 2.2.3.12 Tampilan prosedur *Page_Load* pada *LoginPage.aspx* 2

```

header.html  footer.html  MenuControl.cs  Web.config  WebHome.aspx.cs  WebHome.aspx  Site.Master.cs*  Site
46
47 <!-- header -->
48 <nav class="navbar navbar-default" role="navigation">
49     <div class="container">
50         <!-- Brand and toggle get grouped for better mobile display -->
51         <div class="navbar-header">
52             <button type="button" class="navbar-toggle collapsed" data-toggle="collapse" data-target="#bs-example-navbar-collapse-1">
53                 <span class="sr-only">Toggle navigation</span>
54                 <span class="icon-bar"></span>
55                 <span class="icon-bar"></span>
56                 <span class="icon-bar"></span>
57             </button>
58             <a></a>
59         </div>
60
61         <!-- Collect the nav links, forms, and other content for toggling -->
62         <div class="collapse navbar-collapse navbar-right" id="bs-example-navbar-collapse-1">
63
64             <ul class="nav navbar-nav">
65
66                 <h2>Universitas Atma Jaya Yogyakarta</h2>
67                 <li><i>Unggul, Inklusif & Humanis</i> </li>
68
69             </ul>
70         </div><!-- #navbar-collapse -->
71     </div><!-- #container-fluid -->
72 </nav>
73 <!-- header -->
74
75

```

Gambar 2.2.3.13 Tampilan kode *header.php* yang di implementasikan pada *LoginPage.aspx*

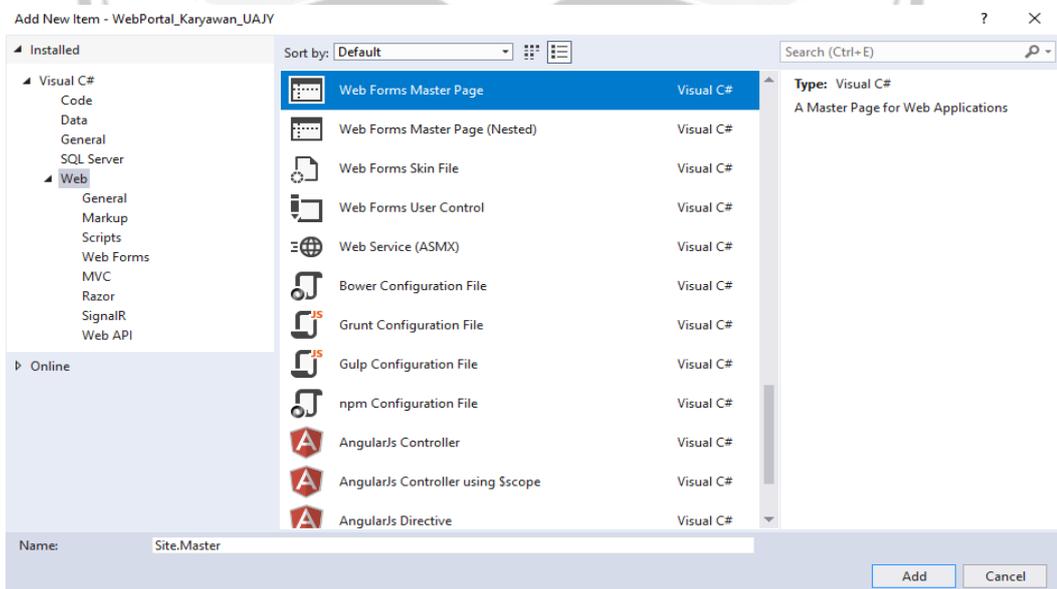
```

header.html footer.html X MenuControl.cs Web.config WebHome.aspx.cs WebHome.aspx Site.Master.cs* Site.Master in
40 <div id="lead">
41
42 </div>
43 <div class="container">
44 <div class="row">
45 <div class="col-sm-10">
46 <h4>Universitas Atma Jaya Yogyakarta</h4>
47 <p>
48 Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) adalah lembaga pendidikan tinggi swasta yang didirikan oleh kaum awam Katolik dan dikelola oleh Yayasan s
49 </p>
50 </div>
51
52
53 <div class="col-sm-2 subscribe">
54 <h4>Follow UAJY :</h4>
55 <div class="social">
56 <a href="https://www.facebook.com/universitas.atma.jaya.yogyakarta"><i class="fa fa-facebook-square" data-toggle="tooltip" data-placement="top" c
57 <a href="https://www.instagram.com/uajy"><i class="fa fa-instagram" data-toggle="tooltip" data-placement="top" data-original-title="instragram">
58 <a href="https://twitter.com/uajy"><i class="fa fa-twitter-square" data-toggle="tooltip" data-placement="top" data-original-title="twitter"></i>
59 <a href="https://www.linkedin.com/school/universitas-atma-jaya-yogyakarta/"><i class="fa fa-linkedin-square" data-toggle="tooltip" data-placement
60 <a href="https://www.youtube.com/user/atmajayayogya"><i class="fa fa-youtube-square" data-toggle="tooltip" data-placement="top" data-original-ti
61 </div>
62 </div>
63 </div>
64 <!--/.row-->
65 </div>
66 <!--/.container-->
67 <!--/.footer-bottom-->
68 </div>
69

```

Gambar 2.2.3.14 Tampilan kode *footer.php* yang di implementasikan pada *LoginPage.aspx*

Selanjutnya penulis buat sebuah *templating* disini penulis menggunakan *Master Page*.



Gambar 2.2.3.15 Tampilan membuat *master page*

```

Site.Master -> X index.aspx
1  <@ Master Language="C#" AutoEventWireup="true" CodeBehind="Site.master.cs" Inherits="WebPortal_Karyawan_UAJY.Site" %>
2
3  <!DOCTYPE html>
4
5  <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
6  <head runat="server">
7      <link href="~/MISC/bootstrap/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
8      <link href="~/MISC/dist/css/font-awesome/css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
9      <link href="~/MISC/dist/css/ionicons/ionicons.min.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
10     <link href="~/MISC/dist/css/AdminLTE.min.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
11     <link href="~/MISC/dist/css/skins/_all-skins.min.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
12     <link href="~/MISC/plugins/iCheck/flat/blue.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
13     <script src="MISC/plugins/jquery/jquery-2.1.4.min.js"></script>
14
15
16
17
18     <link href="MISC/dist/css/font-awesome/css/font-awesome.css" rel="stylesheet" type="text/css"/>
19     <link href="MISC/dist/css/font-awesome/css/font-awesome.min.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
20
21     <asp:ContentPlaceHolder ID="InHead" runat="server">
22     </asp:ContentPlaceHolder>
23 </head>
24 <form id="form" runat="server">
25 <body class="skin-blue sidebar-mini">
26 <div class="wrapper">
27     <header class="main-header">
28         <a href="#" class="logo"><strong>[ PORTAL UAJY ]</strong></a>
29         <nav class="navbar navbar-static-top" role="navigation">
30             <a href="#" class="sidebar-toggle" data-toggle="offcanvas" role="button">
31                 <span class="sr-only">Toggle navigation</span>
32                 <span class="icon-bar"></span>
33                 <span class="icon-bar"></span>
34                 <span class="icon-bar"></span>
35             </a>
36             <div class="navbar-custom-menu">
37                 <ul class="nav navbar-nav">
38                     <li class="dropdown user user-menu" style="float: right; text-align: right; width: 100px;">

```

Gambar 2.2.3.16 Tampilan kode dalam *master page* pada *section INHead*

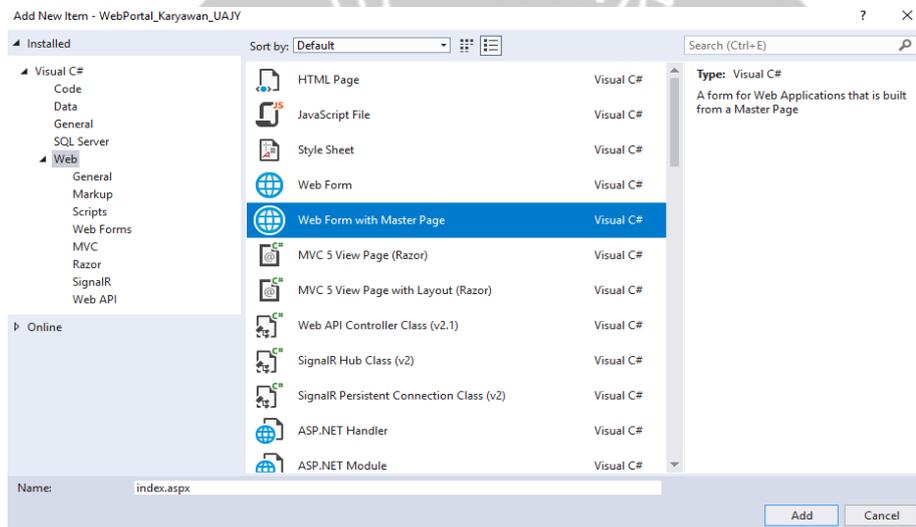
```

Site.Master -> X index.aspx
100 </aside>
101
102 <div class="content-wrapper">
103
104
105     <section class="content">
106         <asp:ContentPlaceHolder ID="InBody" runat="server">
107         </asp:ContentPlaceHolder>
108
109         <div id="divContent" runat="server"></div>
110
111         <asp:Label ID="lblNPP" style="display: none; float: right; margin-right: 20px;" Text="NPP" BackColor="#DEB887"></asp:Label>
112         <asp:Label ID="lblPWD" style="display: none; float: right; margin-right: 20px;" Text="PWD" BackColor="#DEB887"></asp:Label>
113
114     </section>
115 </div>
116 <footer class="main-footer" style="position: fixed; left: 0; right: 0; bottom: 0;">
117 <div class="pull-right hidden-xs">
118 </div>
119 <strong>Copyright &copy; 2019 <a href="#">Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta</a></strong>
120 </footer>
121 </div>
122 </form>
123
124
125 <script src="ResolveUrl("~/MISC/plugins/jquery/jquery-2.1.4.min.js")"></script>
126 <script src="ResolveUrl("~/MISC/bootstrap/js/bootstrap.min.js")" type="text/javascript"></script>
127 <script src="ResolveUrl("~/MISC/plugins/fastclick/fastclick.min.js")"></script>
128 <script src="ResolveUrl("~/MISC/plugins/slimScroll/jquery.slimscroll.min.js")" type="text/javascript"></script>
129 <script src="ResolveUrl("~/MISC/dist/js/app.min.js")" type="text/javascript"></script>
130 <script src="ResolveUrl("~/MISC/dist/js/demo.js")" type="text/javascript"></script>
131 <asp:ContentPlaceHolder ID="InFooter" runat="server">
132 </asp:ContentPlaceHolder>
133 </body>

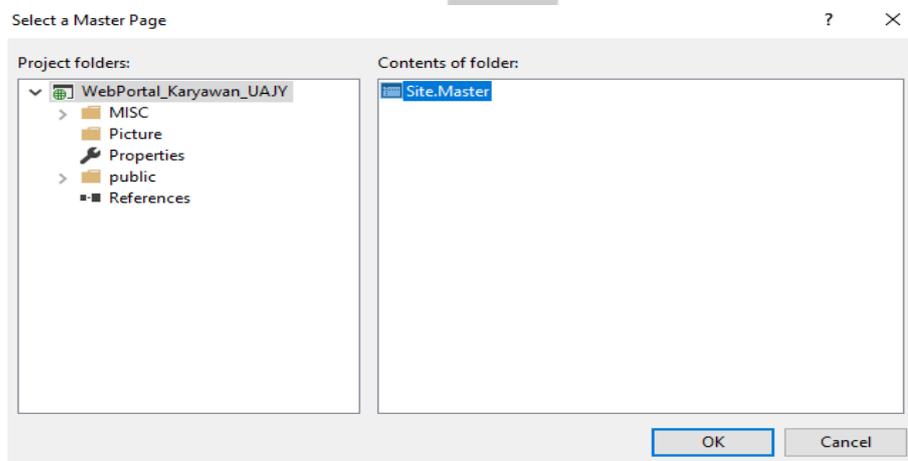
```

Gambar 2.2.3.17 Tampilan kode dalam *master page* pada *section InBody* dan *InFooter*

ContentPlaceholder ini penulis gunakan sebagai *templating* yang pertama untuk *InHead* bisa penulis gunakan untuk menyertakan *CSS* atau *JS* dari *file aspx* yang akan di panggil,*InBody* penulis di gunakan untuk *Content TEXT* atau *Image*, atau *HTML* yang lainnya dari *file aspx* yang lainnya, dan *InHead* penulis gunakan untuk link Javascript, nah kelebihan dari *Controll ContentPlaceholder* ini, ketika penulis memanggil *file aspx* makan yang akan di *load* adalah *file aspx* dengan kebutuhan *css*, *javascript* yang sudah di tentukan , dan beri nama *index.aspx* dan *select Master page* pilih *site.master*



Gambar 2.2.3.18 Tampilan membuat Web Form dengan master page 1



Gambar 2.2.3.19 Tampilan membuat Web Form dengan master page 2

```

1 <%@ Page Title="" Language="C#" MasterPageFile="~/Site.Master" AutoEventWireup="true" CodeBehind="index.aspx.cs" Inherits="WebPortal_Karyawan_UAJY.
2 <asp:Content ID="Content1" ContentPlaceHolderID="InHead" runat="server">
3 </asp:Content>
4 <asp:Content ID="Content2" ContentPlaceHolderID="InBody" runat="server">
5 </asp:Content>
6 <asp:Content ID="Content3" ContentPlaceHolderID="InFooter" runat="server">
7 </asp:Content>
8

```

Gambar 2.2.3.20 Tampilan membuat *indeks.aspx* dengan *master page*

Kode di bawah berfungsi untuk memanggil TBL_SISTEM_INFORMASITableAdapter dan memanggil *DataTable*, dan melakukan pengecekan *session* dari *user*, jika *session* tidak *null*, maka data *user* (*user name*) akan ditampilkan di *lbl_nama*, *lbl_nama2*, *lbl_nama3*, sebaliknya, akan *redirect* ke halaman *login* kembali

```

6 using System.Web.UI.WebControls;
7 using System.Data;
8 using WebPortal_Karyawan_UAJY.DataSet2TableAdapters;
9
10 namespace WebPortal_Karyawan_UAJY
11 {
12     public partial class Site : System.Web.UI.MasterPage
13     {
14         protected void Page_Load(object sender, EventArgs e)
15         {
16             if (!IsPostBack)
17             {
18                 TBL_SISTEM_INFORMASITableAdapter TS = new TBL_SISTEM_INFORMASITableAdapter();
19                 DataTable DT = null;
20                 if (Session["userdata"] == null)
21                 {
22                     lbl_nama.Text = string.Empty;
23                     lbl_nama2.Text = string.Empty;
24                     lbl_nama3.Text = string.Empty;
25                     Response.Redirect("LoginPage.aspx");
26                 }
27                 else
28                 {
29                     User user = Session["userdata"] as User;
30                     lblNPP.Text = user.UserName;
31                     lblPWD.Text = user.Password;
32                     lbl_nama.Text = user.NAME;
33                     lbl_nama2.Text = user.NAME;
34                     lbl_nama3.Text = user.NAME;
35                     lbl_npp.Text = lblNPP.Text;
36                 }
37             }
18

```

Gambar 2.2.3.21 Tampilan prosedur *Page_Load* pada *index.aspx* 1

Kode di bawah berfungsi untuk mendeklarasi *DataTable* sebagai *dataset* TBL_SISTEM_INFORMASI, lalu deklarasi variabel keterangan

sebagai *innerHTML* dengani *id = divContent* yang telah dibuat pada *body* dari *site.master* pada Gambar 2.2.3.15

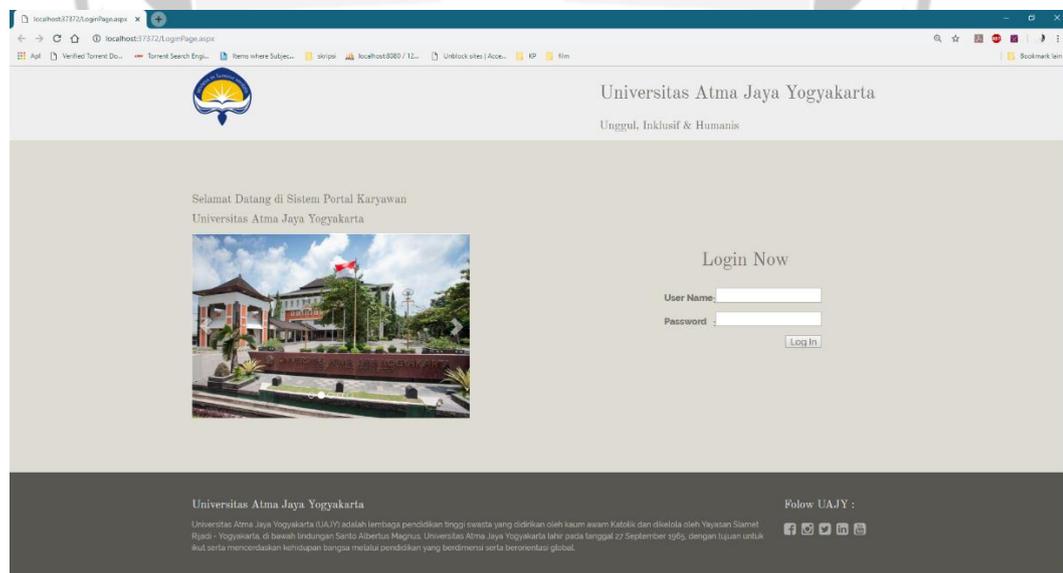
```
spx.cs WebHome.aspx Site.Master.cs Site.Master index.aspx
al_Karyawan_UAJY WebPortal_Karyawan_UAJY.Site Page_Load(object sender, EventArgs)

try
{
    DT = TS.GetData();
}
catch (Exception ex)
{
    DT = null;
}

string keterangan = "";
DataSet ds = new DataSet2();
DataTable dt = ds.Tables[3];
for (int i = 0; i < DT.Rows.Count; i++)
{
    DT.Rows[i]["URL"].ToString();
    keterangan += "<img src='Picture/logoUajy.png' width='150' height='150' alt='UAJY'><br>"
    + "<div style='width: 250px; padding: 20px; border: 10px solid gray;margin: 0'> + DT.Rows[i][\"NAMA_ST\"].ToString() + \"\"
    + <pre> + \" <a href = \" + DT.Rows[i][\"URL\"].ToString() + \"?npp=\" + 1b1NPP.Text + \"&pwd=\" + 1b1PWD.Text + \"\"
    + \" >Click Here</a></pre></div></br></br>";
}
divContent.InnerHtml = keterangan;
}
```

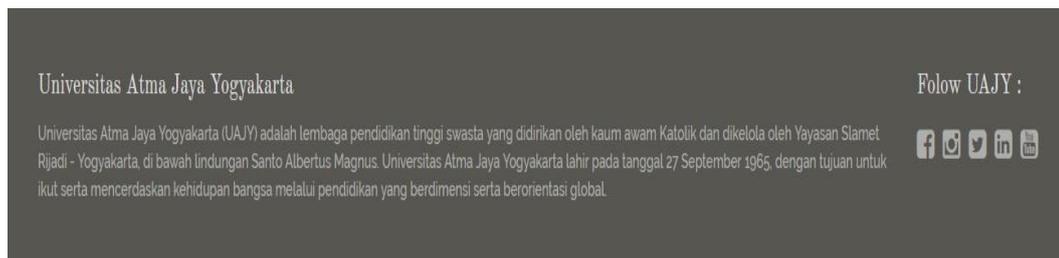
Gambar 2.2.3.23 Tampilan prosedur *Page_Load* pada *index.aspx* 2

2.3 Bukti Hasil Pekerjaan



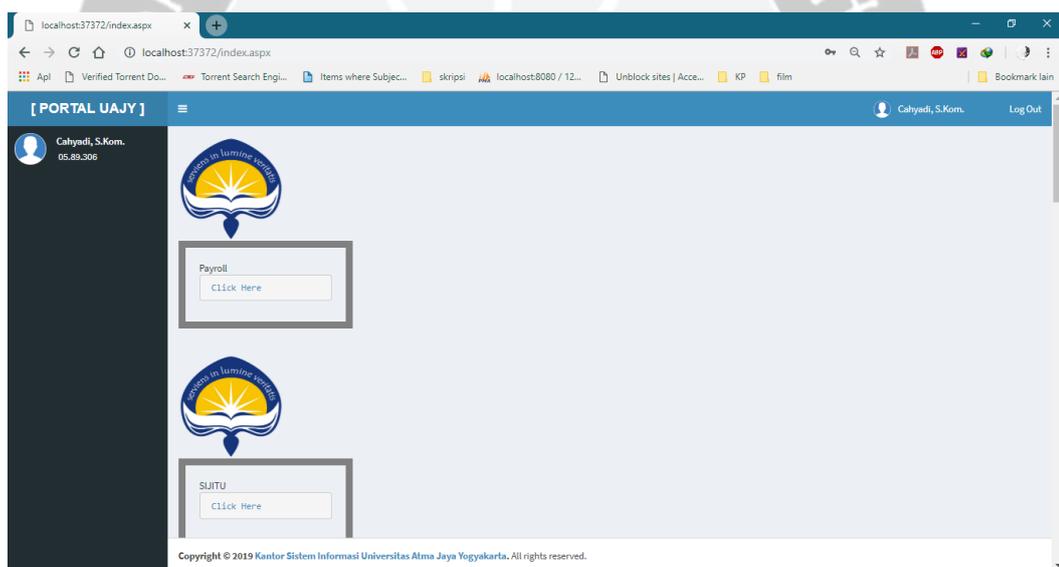
Gambar 2.3.1 Tampilan *Login Page*

Halaman ini digunakan untuk masuk sebagai pemilik akun. Setelah *login* menggunakan *NPP* dan *password* maka akan langsung menuju halaman utama yaitu *indeks.aspx*.



Gambar 2.3.2. Tampilan *Footer* dari *Web Portal Karyawan UAJY*

Footer berada tampilan login page dari *Web Portal Karyawan UAJY*. Pada *footer* terdapat deskripsi singkat tentang Universitas Atma Jaya Yogyakarta . Pada *footer* juga terdapat *link* dari *Youtube* Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Selain itu juga terdapat media sosial dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta seperti *Facebook*, *Twitter*, *instagram*, *linked in* dan *Youtube*.



Gambar 2.3.3. Tampilan Halaman Utama dari *Web Portal Karyawan UAJY*

Halaman ini digunakan untuk menampilkan Pengguna yang login ke dalam web portal tersebut serta daftar aplikasi apa saja yang dapat diakses oleh pengguna tersebut setta *link* untuk mengakses halaman tersebut di bagian *click here*. Selain itu terdapat juga tombol *Log Out* agar pada *navigasi bar* agar pengguna dapat keluar dari web portal tersebut.

BAB III

HASIL PEMBELAJARAN

3.1 Manfaat Kerja Praktek

Kerja praktek selama tiga puluh satu hari di Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta merupakan salah satu pengalaman yang sangat berharga. Banyak manfaat serta pengalaman baru yang saya dapatkan selama bekerja pada instansi ini. Penulis mendapat wawasan dan pengetahuan baik dari segi teknis dan non-teknis. Dari segi non-teknis penulis belajar bagaimana bagaimana cara yang baik dan benar untuk memulai serta berkomunikasi dengan orang yang lebih tua dari saya dan belajar bekerja sama dengan rekan kerja penulis. Dari segi teknis penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang telah penulis dapat selama proses perkuliahan lalu dapat penulis aplikasikan untuk mengerjakan proyek selama melakukan kerja praktek di Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta .Penulis juga belajar bagaimana melakukan *troubleshooting* pada komputer seperti mengatasi masalah *sharing printer*, *intall* ulang komputer, *backup* data menggunakan *HDD Docking*, mengatasi masalah komputer tidak terkoneksi dengan internet, dan sebagainya.

3.2 Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek

3.2.1. Pengembangan Aplikasi Berbasis *Web*

Sesuai dengan tugas utama penulis dalam pelaksanaan kerja praktek di perusahaan yaitu pembangunan *prototype web* portal karyawan Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Mata kuliah Pemrograman Visual mengajarkan beberapa hal mengenai pembuatan aplikasi *web*. Dengan ilmu yang diperoleh dalam mata kuliah ini, penulis dapat membuat antarmuka *website* seperti yang diminta oleh perusahaan. Selain antarmuka *website*, penulis juga perlu membuat *dataset* untuk melengkapi pembuatan aplikasi *mobile*. Antarmuka

website dibuat menggunakan bahasa pemrograman *C#* yang merupakan salah satu bahasa yang diajarkan dalam mata kuliah ini.

3.2.2. Basis Data dan Pemrograman Basis Data

Mata kuliah Basis Data dan Pemrograman Basis Data mengajarkan mengenai cara perancangan serta pembangunan basis data yang baik dan benar. Dalam pembuatan sistem web portal, penulis perlu membuat *database dummy* tempat penyimpanan data-data yang terkait dengan sistem yang dibangun. Dalam pembangunan *database*, *tools* yang digunakan adalah *SQL Server 2012* yang berisikan konsep-konsep seperti yang diajarkan dalam mata kuliah ini. Dengan ilmu yang diperoleh dalam mata kuliah ini, penulis dapat merancang serta membangun *database* dengan lebih mudah.

3.2.5. Interaksi Manusia dan Komputer

Mata kuliah ini mengajarkan beberapa hal mengenai interaksi antara manusia dengan komputer, yang meliputi perancangan, evaluasi dan implementasi antarmuka pengguna komputer, agar mudah digunakan oleh manusia. Dengan ilmu yang diperoleh dalam mata kuliah ini, penulis dapat membuat antarmuka yang memenuhi konsep interaksi manusia dan komputer. Hal ini juga bertujuan agar sistem yang dihasilkan dapat menarik serta nyaman untuk digunakan oleh pengguna.

3.2.6. Proyek Pembangunan Perangkat Lunak (P3L)

Mata kuliah ini mengajarkan mengenai langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam pembuatan proyek aplikasi yang baik dan benar. Dengan ilmu yang diperoleh dalam mata kuliah ini, penulis dapat merencanakan serta membangun aplikasi sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Selain itu, mata kuliah ini juga membantu penulis untuk mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah yang ada dalam pembangunan aplikasi.

BAB IV

KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Pada pelaksanaan kerja praktek di Kantor Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta, penulis diberikan tugas berupa proyek Pembangunan *Prototype Web Portal* Karyawan Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Sistem ini dibangun menggunakan aplikasi *visual studio 2017* dengan bahasa pemrograman *C#*. Sistem ini dibuat untuk mempermudah karyawan Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam mengakses banyak sistem informasi yang dimiliki oleh Universitas Atma Jaya Yogyakarta seperti SPKP, SIMKA, SIKEU, dan sebagainya hanya dengan melakukan login satu kali saja.

Setelah pelaksanaan kerja praktek, penulis mendapatkan gambaran bagaimana sebuah departemen teknologi informasi berperan penting dalam sebuah organisasi atau perusahaan. Lalu bertambahnya pengetahuan tentang teknik dan bahasa pemrograman baru yang tidak diberikan saat perkuliahan. Berkembangnya kedisiplinan dan kemauan tinggi untuk menyelesaikan masalah.