

**LAPORAN PRAKTEK LAPANGAN INDUSTRI**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *RECORD MANAGEMENT***

**BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN *YII2 FRAMEWORK***

**PADA CV. BARAKTA MANDIRI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Persyaratan  
Menyelesaikan Pengalaman Lapangan Industri FT – UNP  
Semester Januari – Juni 2023*



Oleh :

**Teddy Surianto**  
**(19076132)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

## HALAMAN PENGESAHAN PERUSAHAAN

*Laporan Ini Disampaikan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Persyaratan  
Penyelesaian Pengalaman Lapangan Industri FT – UNP  
Semester Januari – Juni 2023*



Oleh :

Teddy Surianto  
19076132/2019

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Departemen Teknik Elektronika

Diperiksa dan Disetujui Oleh :

Supervisor

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Salman Alfarizi'.

Salman Alfarizi

Kepala CV. Barakta Mandiri



Mubarak S.E

## HALAMAN PENGESAHAN FAKULTAS

*Laporan Ini Disampaikan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Persyaratan  
Penyelesaian Pengalaman Lapangan Industri FT-UNP  
Semester Januari-Juni 2023*



Oleh :

Teddy Surlanto  
19076132/2019

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Departemen Teknik Informatika

Diperiksa dan Disahkan Oleh:

Dosen Pembimbing

Khairi Budawawan, S.Pd, M.Kom  
NIP. 19760810 200312 1 002

a.n Dekan FT UNP

Kepala Unit Hubungan Industri



Dr. An Basrah Sulungan, S.T., M.T  
NIP. 19740212 200312 1 002

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah rabbil‘alamin, puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa menganugrahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pada Praktek Lapangan Industri (PLI) periode semester Juli – Desember 2022 yang dilaksanakan pada tanggal 09 Mei 2022 hingga 08 Juli 2022 di Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah X.

Penyusunan laporan PLI merupakan syarat untuk memenuhi mata kuliah PLI Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang (FT-UNP) dan juga merupakan salah satu syarat yang harus dilakukan untuk menyelesaikan studi perkuliahan di FT-UNP.

Dalam pelaksanaan PLI ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, pengarahan, saran dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT.
2. Orang tua dan keluarga penulis yang tidak pernah berhenti berusaha dan berdoa untuk kesuksesan penulis sampai saat sekarang.
3. Bapak Ali Basrah Pulungan, S.T., M.T, Kepala Unit Hubungan Industri Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., Mt, Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Thamrin, S.Pd., M.M, Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Khairi Budyawan, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Prodi Teknik FT UNP dan Dosen Pembimbing PLI di FT UNP.
7. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Koordinator PLI Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP pada periodenya yang membantu penulis dalam pengesahan izin melaksanakan PLI.
8. Bapak Mubarak S.E selaku kepala CV. Barakta Mandiri yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melaksanakan kegiatan PLI di CV. Barakta Mandiri.
9. Bapak Salman Alfarizi selaku supervisor di CV. Barakta Mandiri.
10. Bapak Rudy selaku Pamong PLI yang telah berbagi ilmu pengetahuan, serta memberikan bimbingan dan nasehat-nasehat kepada penulis selama kegiatan PLI.
11. Seluruh pegawai CV Barakta Mandiri yang telah membagi ilmu dan bekerja sama selama penulis melaksanakan PLI.

Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam isi laporan Praktek Lapangan Industri ini. Penulis menyadari bahwa ilmu dan pengalaman yang penulis miliki belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan dari para pembaca laporan Praktek Lapangan Industri ini.

Semoga laporan Praktek Lapangan Industri ini dapat memberikan ilmu dan informasi bermanfaat bagi para pembacanya dan semoga amal baik mereka yang telah membantu kelancaran Praktek Lapangan Industri ini mendapat balasan dari Allah SWT, Aamiin.

Jambi, Mei 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Pelaksanaan PLI.....</b>	<b>1</b>
1. Latar Belakang Pelaksanaan Lapangan Industri FT UNP.....	1
2. Tujuan Pelaksanaan PLI.....	4
3. Manfaat Pelaksanaan PLI.....	4
4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan PLI.....	4
<b>B. Deskripsi Perusahaan / Instansi Tempat Pelaksanaan PLI.....</b>	<b>5</b>
1. Gambaran Umum CV.Barakta Mandiri.....	5
2. Sejarah CV.Barakta Mandiri.....	5
3. Visi dan Misi CV.Barakta Mandiri.....	6
4. Struktur Organisasi CV.Barakta Mandiri.....	6
5. Tugas dan Fungsi CV.Barakta Mandiri.....	7
<b>C. Perencanaan Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI ).....</b>	<b>8</b>
<b>D. Pelaksanaan Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI ) dan Hambatan Yang Ditemukan.....</b>	<b>9</b>
<b>BAB II RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI <i>RECORD MANAGEMENT</i> BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN <i>YII2 FRAMEWORK</i> PADA CV. BARAKTA MANDIRI.....</b>	<b>10</b>
A. Rancang Bangun.....	10
B. Konsep Sistem Informasi.....	10
1.Pengertian Sistem.....	10
2.Pendekatan Sistem.....	12
3.Klasifikasi Sistem.....	13
4.Pengertian Informasi.....	14
5.Pengertian Sistem Informasi.....	16
6.Jenis – jenis Sistem Informasi.....	16

7.Komponen Sistem Informasi.....	17
8.Elemen Sistem Informasi .....	18
C. Konsep Record Management System .....	20
D. Perangkat Pemodelan Sistem .....	20
1.Unified Modeling Language ( UML ).....	20
a.Use Case Diagram .....	21
b.Activity Diagram.....	22
E. Perangkat Pengembangan .....	23
1.PHP ( Hypertext Preprocessor ) .....	23
2.MySQL (My Structured Query Language) .....	24
3.Xampp.....	24
4.Apache.....	25
5.HTML (HyperText Markup Language) .....	25
6.Framework Yii2 .....	26
F. Perancangan <i>Interface</i> .....	27
<b>BAB III PENUTUP.....</b>	<b>33</b>
A. Kesimpulan .....	33
B. Saran.....	33
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>35</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>36</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. Struktur Organisasi CV. Barakta Mandiri.....</b>	<b>7</b>
<b>Gambar 2. Simbol Diagram <i>Use – Case</i> .....</b>	<b>22</b>
<b>Gambar 3. Halaman Utama CV. Barakta Mandiri .....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 4. Halaman about CV. Barakta Mandiri .....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 5. Halaman services CV. Barakta Mandiri .....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 6. Halaman projects CV. Barakta Mandiri .....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 7. Halaman blog CV. Barakta Mandiri .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 8. Halaman contact CV. Barakta Mandiri .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 9. Halaman footer CV. Barakta Mandiri .....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 10. Halaman login admin CV. Barakta Mandiri .....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 11. <i>Halaman utama admin CV. Barakta Mandiri.....</i></b>	<b>32</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Pelaksanaan PLI**

#### **1. Latar Belakang Pelaksanaan Lapangan Industri FT UNP**

Di era globalisasi saat ini, sumber daya manusia yang profesional sangat dibutuhkan untuk mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk melatih sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan sistem pendidikan yang baik. Di antara sistem pendidikan ini, ada program yang disebut Praktek Lapangan Industri yang memperkenalkan siswa pada pengalaman dunia nyata bekerja di industri dan mendapatkan pengetahuan tentang segala hal di industri.

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sumber daya manusia yang lebih berdaya saing yang mampu berperan dan mampu bersaing di dunia kerja yang dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan akademik yang dimiliki harus didukung dengan praktek di lapangan untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang berbagai keterampilan dan kemajuan yang sedang berkembang di dunia industri.

Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang (FT-UNP), salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam pembinaan tenaga profesional di bidang pendidikan dan supervisi, berupaya melaksanakan program pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memahami ilmu pengetahuan secara konseptual dan teoritis

dalam perkuliahan, tetapi juga untuk dapat menerapkan dan mengembangkan pengetahuan ini secara praktis di lingkungan industri dan dunia kerja.

Secara umum tujuan pelaksanaan PLI adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pengenalan terhadap lingkungan kerja guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang industri melalui partisipasi langsung dalam dunia kerja masyarakat, untuk meningkatkan sikap dan etos kerja mahasiswa sebagai masa depan. pekerja profesional yang siap bekerja dan dapat mendiskusikan suatu topik yang ditemukan di lapangan melalui metode analisis ilmiah dalam Praktek Lapangan Industri (PLI). Saat diimplementasikan, selain memungkinkan mahasiswa mempraktekkan keahliannya di bidang sains dan teknik yang diajarkan disana, PLI ini juga berfungsi sebagai wahana melatih mahasiswa di dunia kerja nyata. Melalui PLI ini, mahasiswa akan dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan dan teknologi yang tidak tersedia di universitas. Selain itu juga sebagai pedoman bagi perguruan tinggi untuk memperoleh informasi tentang kelayakan aplikasi keilmuan dan mengetahui kebutuhan dunia kerja di bidang teknologi yang akan dikembangkan oleh perguruan tinggi, khususnya pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dengan terselenggaranya kegiatan PLI ini, diharapkan mahasiswa mampu melengkapai ilmu yang diperoleh di perkuliahan dengan ilmu dan pengalaman kerja di dunia industri. Dengan demikian, terjadi sinkronisasi antara perkembangan dunia industri dengan perkembangan kurikulum di

perkuliahan, sehingga lulusan yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan dan standar industri.

PLI juga bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam tentang perkembangan kehidupan nyata di dunia industri. PLI dapat memberikan dampak positif bagi perusahaan, secara langsung menilai kapasitas mahasiswa, dengan tujuan mencari tenaga kerja yang tepat atau dibutuhkan perusahaan untuk mencapai tujuan perusahaan.

Dengan pengalaman praktek yang diperoleh di PLI, diharapkan mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang memiliki karir profesional di bidang keahlian atau pelatihan profesional, termasuk gambaran tentang bidang ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh seorang guru atau teknisi.

Pada akhir pelaksanaan PLI, mahasiswa yang melakukan PLI wajib membuat laporan PLI. Hal ini dimaksudkan untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam mendekati suatu topik yang ditemui di lapangan dengan menggunakan metode analisis ilmiah dalam bentuk laporan PLI. Dalam laporan ini, penulis melakukan laporan dengan judul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *RECORD MANAGEMENT* BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN *YII2 FRAMEWORK* PADA CV. BARAKTA MANDIRI”.

## **2. Tujuan Pelaksanaan PLI**

Tujuan dari Pelaksanaan Praktek Lapangan Industri FT UNP adalah sebagai berikut :

- a. Merupakan salah satu sarana bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh diperkuliahan.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang dunia kerja dengan memperhatikan, mempelajari, dan memahami proses kerja beserta aturan-aturannya.
- c. Meningkatkan keterampilan dan kreatifitas mahasiswa melalui keterlibatan langsung dalam berbagai kegiatan perusahaan.

## **3. Manfaat Pelaksanaan PLI**

Kegiatan Praktek Industri (PLI) ini memberikan pengalaman kerja bagi para penulis di instansi terkait sekaligus sebagai salah satu cara untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang teknik komputer. Selain itu, praktek industri ini juga menjadi salah satu syarat kelulusan di Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika.

## **4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan PLI**

- a. Waktu

Keputusan Pelaksanaan Praktek Lapangan Industri dari jurusan minimal dilakukan selama 45 hari kerja, berdasarkan persetujuan pihak instansi dan jurusan, waktu kegiatan pelaksanaan kegiatan Praktek Lapangan Industri mulai tanggal 02 Januari 2023 – 22 Februari 2023 dengan masa kerja Senin – Sabtu dari pukul 09.00 WIB – 17.00 WIB.

b. Tempat

Sesuai dengan surat persetujuan pihak instansi dan Unit Hubungan Industri Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, penulis melaksanakan Praktek Lapangan Industri di CV. Barakta Mandiri.

## **B. Deskripsi Perusahaan / Instansi Tempat Pelaksanaan PLI**

### **1. Gambaran Umum CV.Barakta Mandiri**

CV. Barakta Mandiri adalah Perusahaan yang bergerak dibidang jasa konstruksi yang beroperasi di Kota Jambi, Provinsi Jambi. Perusahaan ini telah berdiri sejak tahun 2009 yang didirikan oleh Mubarak, S.E.

CV. Barakta Mandiri telah dipercaya untuk menyelesaikan berbagai proyek baik dari pemerintah setempat maupun perusahaan swasta. Oleh karena itu sejalan dengan Visi dan Misi , CV. Barakta Mandiri mengutamakan kualitas baik dari segi pelayanan kepada klien maupun hasil kinerja proyek yang akan dibangun demi terwujudnya kepuasan mitra.

### **2. Sejarah CV.Barakta Mandiri**

CV. Barakta Mandiri merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa kontraktor yang telah didirikan oleh Bapak Mubarak, S.E yang diresmikan oleh Akta Pendirian No.16 tanggal 24 Maret 2009 di hadapan Notaris Nova Herawati, Sarjana Hukum, Berkedudukan di Jalan Dr.Sutomo No.46C , Kota Jambi.

Sebagai perusahaan yang bergerak dibidang konstruksi, CV. Barakta Mandiri mampu melaksanakan kegiatan usaha berbentuk konstruksi jaringan dan irigasi, konstruksi bangunan prasarana sumber daya air, konstruksi bangunan pengolahan air minum dan limbah, konstruksi jalan raya, pemasangan bangunan prafabrikasi, konstruksi gedung perbelanjaan, dan konstruksi gedung kesehatan.

### **3. Visi dan Misi CV.Barakta Mandiri**

#### **a. Visi**

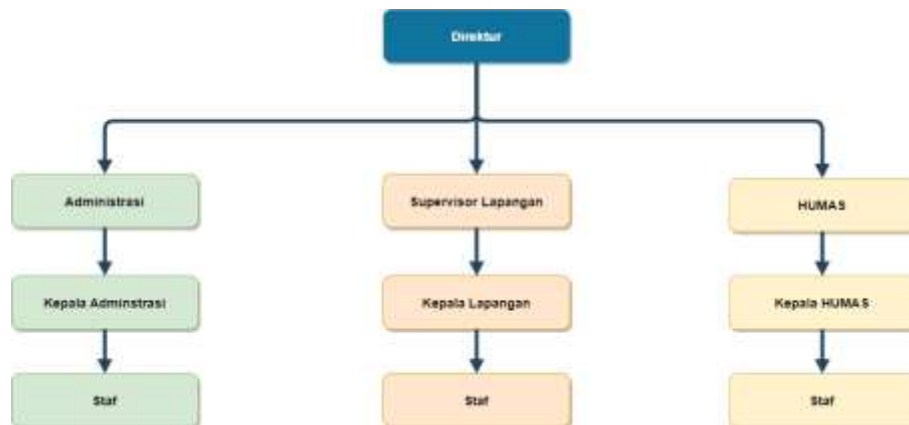
Menjadi perusahaan konstruksi yang memberikan kualitas dan dapat diandalkan.

#### **b. Misi**

- 1) Ikut berpartisipasi dalam pembangunan melalui jasa konstruksi.
- 2) Memberikan pelayanan yang profesional dan memenuhi standar kesehatan, keselamatan kerja dan lingkungan.
- 3) Membantu mewujudkan impian pelanggan dengan keunggulan inovasi, sistem manajemen, dan sumber daya manusia.

### **4. Struktur Organisasi CV.Barakta Mandiri**

Adapun struktur organisasi pada CV. Barakta Mandiri dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 1. Struktur Organisasi CV. Barakta Mandiri**

## 5. Tugas dan Fungsi CV.Barakta Mandiri

Dalam struktur kepengurusan suatu perusahaan sebagai *Commanditaire Vennotschap* ( CV ) , dibutuhkan beberapa posisi kepengurusan, yakni :

### a. Direktur

Dengan kata lain, direktur utama merupakan penamaan sesuai dengan posisi tertinggi di dalam perusahaan. Dalam pembahasan tugas awal ini adalah direktur, sebagai direktur mempunyai tugas sebagai berikut :

- 1) Penanggung jawab seluruh aktifitas kegiatan perusahaan,
- 2) Mengambil kebijakan untuk memajukan perusahaan,
- 3) Mengendalikan keseimbangan pemasukan dan pengeluaran perusahaan,
- 4) Melakukan rekrutmen atau menghentikan karyawan sesuai kebutuhan.
- 5) Membangun sinergitas dan alur manajemen perusahaan.

b. Adminstrasi

Adminstrasi juga tidak bisa terpisahkan dengan CV, karena tugasnya adalah mengelola kebutuhan. Padahal bagian ini biasanya keuangan dan pemasaran. Namun, di perusahaan yang maju, bagian ini menjadi mandiri. Akibatnya, departemen keuangan dan pemasaran menangani masalah teknis secara langsung, karena masalah administrasi ditangani langsung oleh departemen khusus.

c. Supervisor Lapangan

CV. Barakta Mandiri yang tergolong kedalam perusahaan penyedia jasa konstruksi tentunya sangat membutuhkan peran supervisor lapangan dalam menindaklanjuti proyek dan pengawasan lapangan. Supervisor lapangan akan menjadi pengawas dan penghubung kebutuhan proyek antara klien dan kontraktor.

d. Humas

Humas atau hubungan masyarakat menjadi bagian yang krusial pula di dalam sebuah perusahaan kontraktor. Hal ini didasari karena perusahaan ini akan bergerak dan turun langsung ke masyarakat, sehingga diperlukannya bidang humas untuk membangun interaksi pada warga di lokasi.

**C. Perencanaan Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI )**

No	Tanggal	Kegiatan
1	20 Desember 2022	Kunjungan ketempat praktek
2	26 Desember 2022	Orientasi Lapangan
3	02 Januari 2023 – 22 Februari 2023	Kegiatan praktek lapangan industri di CV. Barakta Mandiri
4	23 Febuari – 23 Maret 2023	Penyelesaian Laporan



#### **D. Pelaksanaan Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI ) dan Hambatan Yang Ditemukan**

Penulis melaksanakan Praktek Lapangan Industri di CV. Barakta Mandiri pada tanggal 02 Januari 2023 – 22 Februari 2023. Adapun kegiatan yang dilaksanakan selama kerja praktek di CV. Barakta Mandiri diantaranya :

1. Melakukan pemeriksaan terhadap barang barang inventaris elektronik seperti : CPU, Printenter dll.
2. Melakukan pengarsipan dokumen – dokumen yang terkait dengan hasil proyek.
3. Menyiapkan dokumen – dokumen proyek untuk dikirimkan ke Dinas PUPR Provinsi Jambi dan Dinas PUPR Kota Jambi
4. Membuat *website* sistem informasi untuk CV. Barakta Mandiri menggunakan *yii2 framework*.
5. Melakukan pembelian Alat Tulis Kantor (ATK) dan tempat penyimpanan berkas – berkas yang telah diselesaikan.
6. Melakukan observasi lapangan di tempat proyek yang sedang dilaksanakan.

**BAB II**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *RECORD MANAGEMENT***  
**BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN *YII2 FRAMEWORK* PADA CV.**  
**BARAKTA MANDIRI**

**A. Rancang Bangun**

Perancangan atau rancang adalah sekumpulan langkah-langkah untuk menerjemahkan hasil analisis dan suatu sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk menggambarkan secara rinci bagaimana komponen-komponen tersebut diimplementasikan. Sedangkan yang dimaksud dengan pembangunan atau bangun adalah kegiatan membuat sistem baru, mengganti maupun memperbaiki sistem yang ada secara keseluruhan atau sebagian (Buchari et al., 2015)

Kata “rancang” berasal dari kata kerja “merancang” yang berarti mengatur secara keseluruhan (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu) atau merencanakan sedangkan perancangan merupakan kata benda yang memiliki makna sebagai proses pembuatan merancang. Sedangkan “rancang bangun” dapat diartikan sebagai merancang atau mendesain suatu bangunan.

**B. Konsep Sistem Informasi**

**1. Pengertian Sistem**

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem juga merupakan kumpulan atau kumpulan elemen serta variabel yang saling bergantung, yang berinteraksi

satu sama lain dan hubungan antara objek yang dapat dianggap sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Adapun karakteristik dari sebuah sistem adalah sebagai berikut (Muhammad & Putri, 2017)

a. Komponen atau element ( *components* )

Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen atau elemen yang saling berinteraksi, yaitu komponen atau elemen yang bekerja sama sebagai satu kesatuan. Komponen atau elemen sistem dapat berupa subsistem atau bagian dari sistem. Setiap subsistem memiliki properti sistem. Untuk melakukan fungsi tertentu dan mempengaruhi keseluruhan proses sistem.

b. Batasan sistem ( *Boundary* )

Batas sistem adalah area yang membatasi sistem dari sistem lain atau dari lingkungan *eksternal*. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup sistem.

c. Lingkungan luar sistem ( *environment* )

Lingkungan luar sistem adalah segala sesuatu di luar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

d. Penghubung sistem ( *Interface* )

Penghubung sistem merupakan sarana untuk menghubungkan suatu subsistem dengan subsistem lainnya sehingga dapat saling berinteraksi membentuk suatu kesatuan.

e. Masukan (input)

Masukan sistem adalah energi yang masuk ke sistem berupa masukan pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal keluaran (signal output). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan untuk menjaga agar sistem tetap berjalan. *Signal output* adalah energi yang diproses untuk memperoleh keluaran.

f. Keluaran (Output)

Keluaran sistem merupakan hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

g. Pengolah (Proses)

Suatu sistem yang memiliki prosesor yang mengubah *input* menjadi *output*.

h. Sasaran (Objektive)

Suatu sistem harus memiliki tujuan, karena tujuan sebenarnya menentukan *input* yang dibutuhkan sistem dan *output* yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil jika mencapai suatu tujuan atau sasaran.

## 2. Pendekatan Sistem

Untuk lebih mudah memahami apa dan bagaimana sistem itu, akan digunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan prosedural dan pendekatan elemen/komponen. "Prosedur adalah urutan yang tepat dari instruksi langkah demi langkah yang menjelaskan apa (*what*) yang harus dilakukan, siapa (*who*) yang melakukannya, kapan (*when*) itu dilakukan, dan

bagaimana (*how*) melakukannya. Sedangkan pengertian sistem dengan pendekatan elemen atau komponen, yaitu sekumpulan elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

### 3. Klasifikasi Sistem

Sistem memiliki tujuan yang berbeda untuk setiap kejadiannya, sehingga sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa perspektif, antara lain:

- a. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak ( *abstrak system* ) dan sistem fisik ( *physical system* )

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau gagasan yang tidak dapat dilihat secara fisik, misalnya sistem teologis, adalah sistem yang berupa pemikiran tentang hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sedangkan sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, dll.

- b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah ( *natural system* ) dan sistem buatan manusia ( *human made system* )

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alami, bukan buatan manusia, misalnya rotasi bumi mengelilingi matahari. Sedangkan sistem buatan adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin dikenal sebagai *human machine system*, misalnya sistem informasi.

- c. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministik system*) dan sistem tak tertentu (*probabilistik system*)

Sistem tertentu adalah sistem operasi dengan perilaku yang dapat diprediksi, misalnya sistem komputer. Sedangkan sistem tak tertentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung faktor probabilistik.

- d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*)

Sistem tertutup adalah sistem independen yang tidak terpengaruh oleh lingkungan *eksternal*. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya (Kadir, 2009)

#### **4. Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Informasi serupa dengan tuntutan masyarakat industri, seperti tuntutan akan peralatan komunikasi dan pengolahan data yang efisien dan efektif. Informasi adalah data. Informasi adalah data. Data adalah fakta atau kenyataan yang menggambarkan suatu peristiwa dengan makna tersendiri. Kualitas informasi tergantung pada tiga (3) hak sebagai berikut:

a. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan. Akurat ini bertujuan untuk maksud dan penyampaian benar dan sumber yang didapat sampai pada penerima.

b. Tepat Waktu

Informasi tidak boleh terlambat karena informasi yang sudah tidak berlaku lagi tidak akan memiliki nilai bagi penerima informasi.

c. Relevan

Informasi harus bermanfaat bagi pengguna. Relevansi informasi bagi setiap orang berbeda-beda. Menurut Mohammad Subhan dalam bukunya *Analisis Perancangan Sistem*, informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berguna dan bermakna bagi orang yang menerimanya. Tanpa informasi, suatu sistem tidak akan berfungsi dengan baik dan pada akhirnya akan mati (2012). Dengan kata lain, sumber informasi adalah data yang menggambarkan suatu kejadian yang biasa terjadi, data yang akan diolah dan diterapkan menjadi suatu sistem masukan yang berguna bagi suatu sistem. Data merupakan suatu bentuk yang belum membawa manfaat yang besar bagi penerimanya, sehingga diperlukan suatu bentuk yang akan dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan informasi.

## **5. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mengumpulkan kebutuhan pemrosesan transaksi, mendukung kegiatan strategis, manajerial, dan operasional organisasi, dan menyediakan angka di luar laporan yang diperlukan. Berikut adalah manfaat dari sistem informasi :

- a. Organisasi adalah sistem informasi untuk memproses transaksi, mengurangi biaya, dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau layanan mereka.
- b. Sistem informasi membantu untuk memproses atau memverifikasi data serta untuk mendeklarasikan, misalnya, untuk mendeklarasikan transaksi di bank, dll.

## **6. Jenis – jenis Sistem Informasi**

Berbagai jenis sistem informasi yang ada, menurut Abdul Kadir (2014) mengklasifikasikan beberapa kelompok sistem informasi. Pertama, sistem informasi fungsional meliputi (sistem informasi akuntansi, sistem informasi keuangan, sistem informasi produksi, sistem informasi pemasaran, dan sumber daya manusia). Kedua, sistem informasi berbasis dukungan yang tersedia meliputi (sistem pemrosesan transaksi, sistem informasi manajemen, sistem otomatisasi kantor, sistem pendukung keputusan, manajemen, sistem pendukung kelompok dan sistem pendukung cerdas). Ketiga, diklasifikasikan menurut kegiatan manajemen meliputi (sistem pengetahuan manajemen, sistem informasi operasional,



sistem informasi manajemen dan sistem informasi strategis). Keempat, mengklasifikasikan berdasarkan arsitektur sistem. Kelima, sistem informasi geografis. Keenam, sistem ERP (*Enterprise Resource Planning*). Ketujuh, *supply chain management*.

Berdasarkan semua sistem informasi yang tercantum di atas, sistem informasi manajemen tugas akhir ini termasuk sistem informasi fungsional.

## **7. Komponen Sistem Informasi**

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*), meliputi (Setyawan & Wandyatmono, 2009) :

a. Blok masukan (*input block*)

*Input* mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi.

b. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, model logika dan matematika yang akan memanipulasi data *input* dan data yang disimpan dalam database dengan cara tertentu untuk menghasilkan *output* yang diinginkan.

c. Blok keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi menghasilkan informasi dan dokumentasi berkualitas yang berguna bagi manajemen dan semua orang yang menggunakan sistem tersebut.

d. Blok teknologi ( *technology block* )

Teknologi adalah “kotak alat”( *tool box*), yang digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan *output*, dan membantu mengontrol seluruh sistem.

e. Blok basis data ( *database block* )

Database adalah kumpulan data terkait, disimpan pada perangkat keras komputer dan digunakan oleh perangkat lunak untuk manipulasinya.

f. Blok kendali ( *controls block* )

Banyak faktor yang dapat merusak suatu sistem informasi, seperti bencana alam, kebakaran, suhu, air, debu, penipuan, kegagalan sistem, kesalahan – kesalahan , ketidakefisienan dan kehancuran. Beberapa tindakan pengendalian harus dirancang dan diterapkan untuk memastikan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dihindari atau jika terjadi kesalahan dapat dengan cepat diperbaiki.

## 8. Elemen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari elemen-elemen yang terdiri dari orang, proses, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan komputer, dan komunikasi data. Semua ini adalah komponen material.

a. Orang

Elemen ini mencakup operator komputer, analis sistem, pemrogram, entri data, dan manajer sistem informasi.

b. Prosedur

Prosedur bersifat fisik karena prosedur disediakan dalam bentuk fisik, seperti buku panduan dan instruksi. Ada tiga jenis prosedur yang diperlukan, yaitu manual pengguna, manual persiapan *input*, dan manual operasi untuk karyawan pusat komputer.

c. Perangkat Keras

Perangkat keras sistem informasi meliputi komputer, peralatan penyiapan data, dan terminal *input/output*.

d. Perangkat Lunak

Perangkat lunak dapat dibagi menjadi 3 bagian yaitu, Sistem perangkat lunak umum, seperti sistem operasi dan sistem manajemen data, Aplikasi perangkat lunak umum dan Aplikasi perangkat lunak mencakup program yang dibuat khusus untuk setiap aplikasi

e. Database

Database adalah file yang berisi program dan data yang dibuktikan dengan adanya media penyimpanan fisik seperti floppy disk, harddisk, magnetic tape, dll.

f. Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah kumpulan komputer, printer, dan perangkat lain yang terhubung sebagai satu kesatuan. Informasi dan data berjalan melalui kabel atau tanpa kabel, memungkinkan pengguna jaringan komputer untuk bertukar dokumen dan data satu sama lain. Komunikasi data adalah bagian dari telekomunikasi yang khusus

menangani transmisi atau transfer data dan informasi antara komputer dan perangkat lain dalam bentuk digital yang dikirim melalui media data.

## **C. Konsep Record Management System**

### **1. Definisi *Record Management System***

*Record Management System* (RMS) atau sistem pencatatan manajemen: Standar Manajemen Arsip Australia (AS4390) mendefinisikan sistem pemeliharaan arsip sebagai sistem informasi yang mengumpulkan, memprioritaskan, dan menyediakan akses ke arsip dari waktu ke waktu. Ini termasuk mengelola catatan fisik (kertas) serta dokumen elektronik.

## **D. Perangkat Pemodelan Sistem**

### **1. Unified Modeling Language ( UML )**

Unified Modeling Language (UML) adalah mendeskripsikan atau menggambarkan suatu sistem dalam gambar dan kata-kata yang digunakan untuk sistem perangkat lunak, sistem bisnis, dan sistem lainnya (Grassele dkk, 2005:5).

UML adalah sebuah standar untuk menulis atau penotasian *blueprint* perangkat lunak yang digunakan untuk membantu para *software developer* memvisualisasikan, mendefinisikan, membangun, dan mendokumentasikan sebuah sistem perangkat lunak (Pressman, 2010:841).











UML adalah bahasa pemodelan berbasis grafis atau gambar untuk mempresentasikan, mendeskripsikan, mendokumentasikan, dan

membangun berdasarkan pengembangan perangkat lunak berbasis OO (*Object-Oriented*). UML sendiri juga menyediakan standar penulisan sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem software. UML memiliki beberapa diagram (Pressman,2010). Berikut diagram – diagram yang UML yang digunakan dalam perancangan sistem informasi pengelolaan tugas akhir ini:

**a. Use Case Diagram**

Menggambarkan sekelompok *use cases* dan aktor yang disertai dengan hubungan diantaranya. Diagram *use cases* ini menerangkan kebutuhan / *requirement* yang diinginkan pengguna dan sangat membantu dalam menentukan struktur organisasi dan model dari pada sebuah sistem.

*Use case* menunjukkan aktivitas untuk pekerjaan tertentu, seperti login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan lain sebagainya. Aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Elemen-elemen yang digunakan untuk membuat diagram *use case* adalah :

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya ( <i>sinergi</i> ).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang ekis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

(Sumber : Aliman, W., 2021)

**Gambar 2. Simbol Diagram Use-case**

Langkah-langkah yang diperlukan untuk menyusun diagram use case antara lain mengidentifikasi pelaku bisnis, mengidentifikasi use case persyaratan bisnis, membuat diagram model use case, dan mendokumentasikan naratif use case persyaratan bisnis. Berikut contoh use case diagram dalam sebuah perancangan sistem.

## b. Activity Diagram

*Activity diagram* memodelkan alur kerja (*workflow*) proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses. Diagram ini sangat mirip dengan *flowchart* karena memodelkan *workflow* dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari aktivitas ke status. Membuat *activity diagram* pada awal pemodelan proses sangat bermanfaat dalam membantu memahami keseluruhan proses. *Activity diagram* juga

berguna untuk menggambarkan *parallel behaviour* atau menggambarkan interaksi antara beberapa *use case*.

## E. Perangkat Pengembangan

Perangkat pengembangan yang digunakan untuk membangun sistem informasi antara lain:

### 1. PHP ( Hypertext Preprocessor )

Menurut Bunafit Nugroho (2013:153) PHP merupakan program yang hanya dapat dijalankan pada sisi server atau sering disebut *Side Server Language*. Jadi, program yang dibuat dengan kode PHP tidak bisa berjalan kecuali bila dijalankan pada *server web*, tanpa adanya *server web* yang terus berjalan maka web tidak akan bisa dijalankan. Penerapan PHP dalam pemrograman secara umum ditulis sebagai berikut :

```
<? php
echo "Hello World!"; ?>
```

PHP adalah bahasa *Server Side Scripting*, di mana PHP selalu membutuhkan *web server* untuk melakukannya. Pada prinsipnya server akan bekerja jika ada *request* dari *client* berupa kode-kode PHP. *Client* tersebut akan dikirimkan ke server, kemudian server akan mengembalikan pada halaman sesuai instruksi yang diminta. Dari penjelasan di atas, dapat di uraikan cara kerja PHP sebagai berikut:

- a. *Server* membaca permintaan dari *client browser*.
- b. Kemudian dilanjutkan untuk mencari halaman/ *page* pada *server*.

- c. *Server* melakukan instruksi yang diberikan oleh PHP untuk melakukan modifikasi pada halaman/ *page*.
- d. Selanjutnya hasil modifikasi tersebut akan dikembalikan kepada *client/ browser*.

## 2. MySQL (My Structured Query Language)

MySQL adalah sebuah sistem manajemen *database* yang bersifat *open source*. MySQL adalah pasangan yang sempurna untuk PHP. MySQL dibuat dan dikembangkan oleh MySQL AB yang berada di Swedia. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola database beserta isinya. Kita dapat menggunakan MySQL untuk menambah, mengubah dan menghapus data yang berada dalam database. MySQL adalah sistem manajemen *database* yang bersifat relational. Artinya data-data yang dikelola dalam *database* akan ditempatkan di beberapa tabel yang terpisah untuk manipulasi data yang lebih cepat.

## 3. Xampp

XAMPP adalah singkatan dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP dan Perl. XAMPP adalah alat yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Menurut Betha (2012:72) “XAMPP (X(Windows/Linux) Apache MySQL PHP dan Perl) adalah paket *server web* PHP database MySQL yang paling populer di kalangan pengembang web yang menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasenya.



Dalam paket XAMPP sudah terdapat Apache (web server), MySQL (*database*), PHP (*server-side scripting*), Perl, FTP server PhpMyAdmin dan berbagai pustaka bantu lainnya. Dengan menginstall XAMPP maka anda tidak perlu lagi melakukan instalasi dan melakukan konfigurasi *web server* Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP secara otomatis menginstallasi dan mengkonfigurasi untuk Anda.

#### 4. Apache

*Apache* merupakan sebuah nama *web server* yang bertanggung jawab pada *request-response* HTTP dan logging informasi secara detail. Tidak hanya itu, *Apache* juga dapat diartikan sebagai suatu *web server* yang kompak, modular, mengikuti standar protokol HTTP. *Apache* dapat dijalankan di beberapa sistem operasi (*Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows*, serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. *Apache* memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigurasi, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain (Wardani, 2013).

#### 5. HTML (HyperText Markup Language)

*Hypertext Markup Language* (HTML) merupakan bahasa markup yang umum digunakan untuk membuat halaman web. Sebenarnya HTML bukanlah sebuah bahasa pemrograman. Dilihat dari namanya, HTML merupakan bahasa *markup* atau penandaan terhadap sebuah dokumen teks. Tanda ini digunakan untuk menentukan format atau *style* dari teks yang di tandai. (Suyanto, 2007) HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika saat

bekerja di CERN dan dipopulerkan pertama kali dipopulerkan *browser* Mosaic. Pada awal tahun 1990-an, HTML mengalami perkembangan yang sangat pesat. Setiap pengembangan HTML pasti akan menambah kemampuan dan *utilitas* yang lebih baik dari versi sebelumnya. Sebelum kode HTML disahkan sebagai suatu dokumen HTML standar, kode tersebut harus disetujui dulu oleh W3C untuk peninjauan yang ketat. Setiap kali versi HTML dikembangkan, *browser* mau tidak mau harus ditingkatkan untuk mendukung kode HTML baru. Jika tidak, *browser* tidak akan dapat menampilkan HTML.

## 6. Framework Yii2

*Framework* Yii merupakan kerangka kerja php dengan mekanisme caching tingkat tinggi dan *prototyping* cepat. Yii juga memiliki kode *generator* yang disebut *yii* untuk memfasilitasi pemrograman berbasis *object oriented*. Yii memiliki fitur yang kaya serta dokumentasi yang jelas. Pada tahun 2016, Yii diupgrade ke versi 2, ini adalah versi terbaru dari yii dengan *complete write*, sehingga disebut dengan yii2. Yii2 telah mengadopsi teknologi dan protokol yang baru, seperti *composer*, *namespaces*, *traits* dan lain-lain. Yii menggunakan konsep *Model-View-Controller*. Konsep ini memiliki alur kerja dengan *me-request* URL tertentu saat user pertama kali mengakses sistem atau aplikasi. Di sisi *server*, yii akan mengkonfigurasi dan kemudian menjalankan aplikasi sesuai dengan konfigurasi yang dipanggil, kemudian aplikasi akan memeriksa *request* dan menentukan *controller* yang diminta. Kemudian

aplikasi meng-*create controller* dengan memanggil komponen yang diperlukan, serta meng-*create action* sesuai dengan *request* dari *user* dan dilanjutkan *filtering* terhadap *action* tersebut untuk mendapatkan respon izin atau penolakan. Ketika kondisinya ditolak, aplikasi akan menampilkan respon penolakan ke pengguna. Namun saat *filtering* diizinkan model akan dipanggil dan proses *render view* dilakukan sehingga hasilnya akan dikirim ke pengguna. Yii menyediakan dukungan *authentication* dan *authorization* terhadap pengguna sistem.

*Authentication* merupakan sebuah tindakan validasi akses sistem terhadap identitas pengguna sistem, yaitu login dan logout. Proses *authentication* yang valid diarahkan ke halaman utama pengguna berdasarkan akses terhadap pengguna sistem. Dari segi *security* Yii mempunyai beberapa fungsi *built-in* yang mudah digunakan untuk membantu dalam mencegah serangan-serangan, seperti *XSS attacks*, *SQL injection*, *Cookie Tampering*, *CSRF attacks*, dan lain sebagainya.

## **F. Perancangan *Interface***

Tujuan dari perancangan antarmuka ialah merancang *interface* yang efektif untuk sistem perangkat lunak. Efektif artinya siap digunakan dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan. Pengguna sering menilai sistem dari *interface*, bukan dari fungsinya melainkan dari *User Interface* (UI). Perancangan *interface* ini harus bersifat nyaman dilihat, mudah digunakan, tidak ambigu dan lain sebagainya. Berikut ini rancangan *interface* sistem informasi pengelolaan laporan praktek lapangan industri.

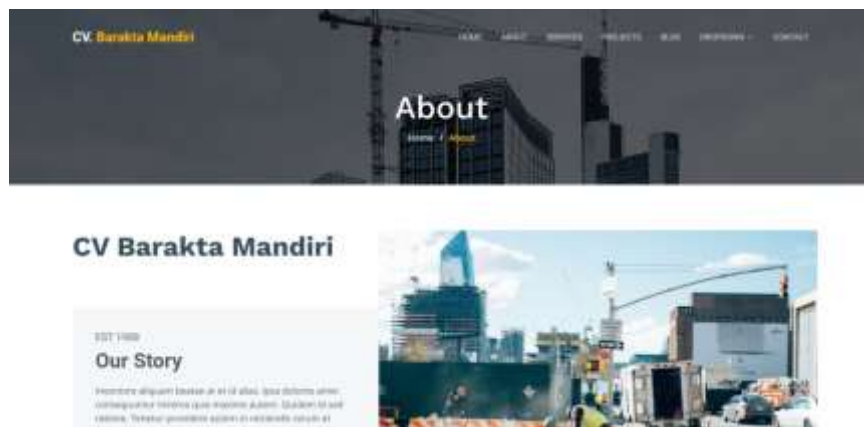
1. Halaman utama CV. Barakta Mandiri (*frontend*)



**Gambar 3. Halaman utama CV. Barakta Mandiri**

Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika pertama mengakses website CV. Barakta Mandiri, pada halaman utama terdapat beberapa penjelasan mengenai perusahaan CV. Barakta Mandiri.

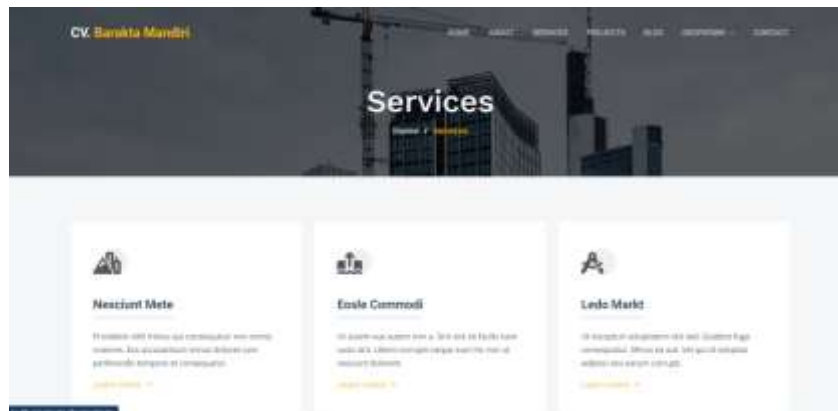
2. Halaman *about* CV. Barakta Mandiri (*frontend*)



**Gambar 4. Halaman *about* CV. Barakta Mandiri**

Halaman *about* merupakan halaman yang memberikan informasi tentang latar belakang, visi, misi dan sejarah singkat tentang perusahaan tersebut.

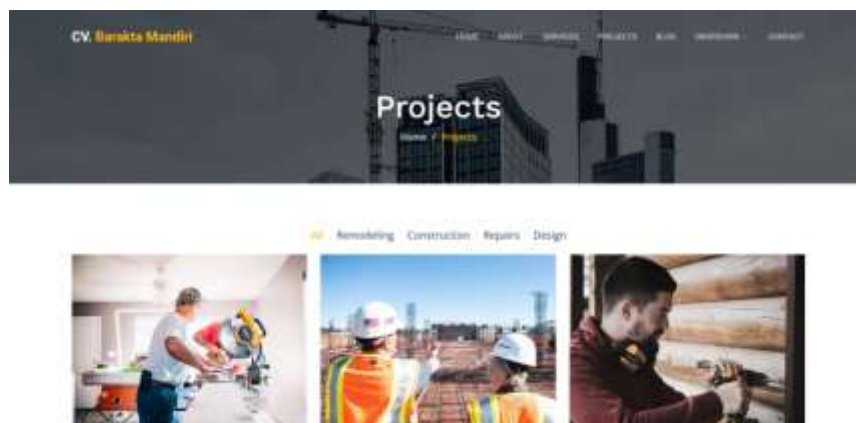
### 3. Halaman *services* CV. Barakta Mandiri (*frontend*)



**Gambar 5. Halaman *services* CV. Barakta Mandiri**

Halaman *services* merupakan halaman yang berisikan tentang layanan website CV. Barakta Mandiri, pada *services* terdapat beberapa penjelasan mengenai pelayanan yang dilakukan oleh perusahaan CV. Barakta Mandiri.

### 4. Halaman *projects* CV. Barakta Mandiri (*frontend*)



**Gambar 6. Halaman *projects* CV. Barakta Mandiri**

Halaman *projects* merupakan halaman yang berisikan tentang proyek – proyek yang telah dikerjakan oleh CV. Barakta Mandiri.



Halaman *contact* merupakan halaman yang menyediakan informasi kontak pemilik perusahaan, seperti alamat perusahaan, alamat email, nomor telepon dan formulir kontak.

#### 7. Tampilan *footer website (frontend)*



**Gambar 9. Halaman *footer* CV. Barakta Mandiri**

Halaman *footer* merupakan halaman yang berisi informasi penting yang terkait dengan perusahaan, seperti informasi kontak, hak cipta dan lain-lain.

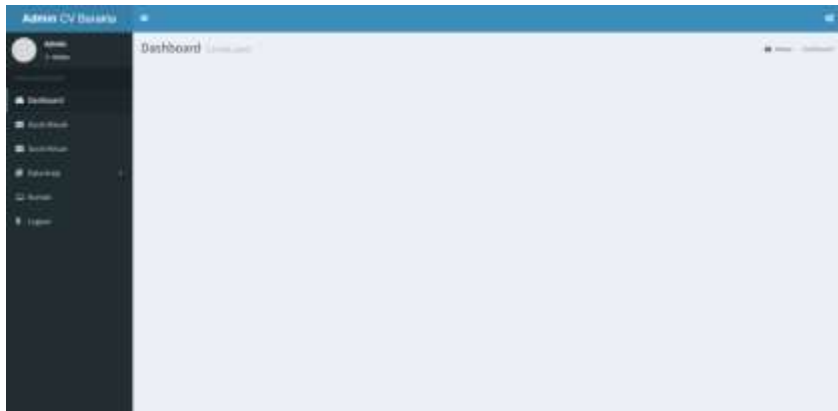
#### 8. Halaman *login admin (backend)*



**Gambar 10. Halaman *login* admin CV. Barakta Mandiri**

Halaman *login* admin adalah halaman yang hanya bisa diakses oleh admin atau pengguna yang memiliki hak akses khusus untuk mengelola konten.

9. Halaman utama admin (*backend*)



**Gambar 11. Halaman utama admin CV. Barakta Mandiri**

Halaman utama adalah halaman yang dapat dimodifikasi maupun ditambah oleh seorang admin ke dalam *website* untuk melakukan pembaruan yang digunakan untuk memperbarui tampilan.



## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Praktek Lapangan Industri (PLI) memberikan dampak positif bagi mahasiswa untuk mengembangkan *softskill* dan *hardskill* yang dimiliki. Penulis melaksanakan kegiatan Praktek Lapangan Industri di CV.Barakta Mandiri yang bergerak dibidang jasa kontraktor. Ada banyak pengalaman dan ilmu yang didapatkan selama kegiatan ini berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis yang ditemukan pada CV.Barakta Mandiri penulis melihat belum adanya system informasi berbasis *website* yang memberikan kemudahan bagi para staff untuk mengelola informasi serta kegiatan yang ada. Selain itu system informasi berbasis website juga dapat membantu klien untuk menemukan CV.Barakta Mandiri secara *online* dengan lebih mudah. Oleh karena itu penulis membantu untuk merancang sebuah *website* untuk menunjang kegiatan dan system informasi yang ada.

#### **B. Saran**

Saran untuk tempat penulis melaksanakan kegiatan Praktek Lapangan Industri (PLI) di CV.Barakta Mandiri :

1. Diharapkan pihak CV.Barakta Mandiri dapat menerima mahasiswa Universitas Negeri Padang kedepannya dan dapat menjaga kerjasama dengan baik

2. Diharapkan kedepannya website CV.Barakta Mandiri dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin sehingga memberikan nilai positif yang mendukung kinerja perusahaan.


## DAFTAR PUSTAKA

- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>
- Kadir, A. (2009). Telaah Ajax Untuk Mengejar Ketertinggalan Aplikasi Web Terhadap Aplikasi Desktop. *Jurnal Teknologi*, 2(1), 8–12.
- Muhammad, F., & Putri, S. L. (2017). Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi STMIK Subang, Oktober 2017 ISSN: 2252-4517. *Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Berbasis Web (Studi Kasus Di Pt Perkebunan Nusantara Viii Tambaksari)*, April, 1–23.
- Setyawan, A., & Wandyatmono, J. (2009). Sistem Informasi Penggajian Pegawai Kecamatan Geneng Kabupaten Ngawi. *Jurnal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 1(3), 44–50.
- Kadir, A. (2014). *Buku Pertama Belajar Pemrograman Java*. Media Pressindo.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Pengiriman Mahasiswa Praktek Lapangan Industri

Print [http://akama.ft.unp.ac.id/operator/permohonan\\_cetak\\_pengiriman\\_...](http://akama.ft.unp.ac.id/operator/permohonan_cetak_pengiriman_...)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN  
TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**FAKULTAS TEKNIK**

Jl. Prof. Dr. Hamka, Kampus UNP Air Tawar, Padang 25171  
Telp. (0751) 7055644, 445118 Fax (0751) 7055644, 7055628  
website : [www.ft.unp.ac.id](http://www.ft.unp.ac.id) e-mail : [info@ft.unp.ac.id](mailto:info@ft.unp.ac.id)

---

Nomor : 0013/UN35.2.1/AK/2023 03 Januari 2023  
Lamp. : Blangko Penilaian  
Hal : Pengiriman Pengalaman Lapangan Industri  
Mahasiswa FT UNP

Kepada Yth. Pimpinan CV. Barakta Mandiri  
di Jl. Sunan Gunung Jati Rt.19 Kenali Asam Bawah, Kota Jambi

Dengan hormat,


Kami mengucapkan terima kasih atas persetujuan Pimpinan CV. Barakta Mandiri menerima mahasiswa kami melaksanakan Program PLI mulai tanggal 02 Januari 2023 s/d 22 Februari 2023 di CV. Barakta Mandiri berdasarkan Persetujuan Pimpinan CV. Barakta Mandiri No. 20/XII/CV.BRM/DJB/2022, tanggal 20 Desember 2022.

Selanjutnya, kami konfirmasi mahasiswa yang akan datang melaksanakan kegiatan dimaksud yaitu :



No	Nama	NIM/BP	Program Studi	Dosen Pembimbing
1	TEDDY SURIANTO	19076132/2019	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer	Khairi Budayawan, S.Pd, M.Kom

Selanjutnya kami mohon agar Supervisor mahasiswa tersebut dapat memberikan penilaian setelah kegiatan PLI mahasiswa berakhir dengan menggunakan format penilaian terlampir.

Demikianlah, atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.



**Dekan,**  
Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., MT.  
NIP. 19591204 198503 1004



## Lampiran 2. Surat Balasan Penerimaan Mahasiswa Magang

Print [http://akama.ft.unp.ac.id/operator/permohonan\\_cetak\\_pengantar\\_ulang](http://akama.ft.unp.ac.id/operator/permohonan_cetak_pengantar_ulang)

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS TEKNIK  
Jl. Prof. Dr. Hamka, Kampus UNP Air Tawar, Padang 25171  
Telp. (0751) 7055644, 445118 Fax (0751) 7055644, 7055628  
website : www.ft.unp.ac.id e-mail : info@ft.unp.ac.id

Nomor : 2565/UN35.2.1/AK/2022 15 Desember 2022  
Hal : Permohonan Pengalaman Lapangan Industri  
Mahasiswa FT UNP

Kepada Yth. Pimpinan CV. Barakta Mandiri  
di Jl. Sunan Gunung Jati Rt.19 Kenali Asam Bawah, Kota Jambi

Dengan hormat,

Dengan ini kami sampaikan bahwa Pengalaman Lapangan Industri (PLI) adalah kegiatan intra kurikuler dalam kelompok mata kuliah bidang studi jenjang program Strata 1 (S1), Diploma 4 (D4), dan Diploma 3 (D3) pada semua jurusan di FT UNP. Secara umum pelaksanaan PLI bertujuan agar mahasiswa memahami manajemen industri dan kompetensi tenaga kerja yang dipersyaratkan industri, mendapatkan/menggali pengetahuan praktis di lapangan/industri melalui keterlibatan langsung dalam berbagai kegiatan di dunia usaha/industri, memupuk sikap dan etos kerja mahasiswa sebagai calon tenaga kerja profesional yang siap kerja, mampu membahas suatu kasus yang ditemui di lapangan melalui metoda analisis ilmiah ke dalam laporan Pengalaman Lapangan Industri (PLI) serta mempelajari aspek kewirausahaan di industri

Guna menunjang program ini, kami mohon kiranya Saudara Pimpinan CV. Barakta Mandiri, dapat menerima mahasiswa kami melakukan kegiatan PLI pada Perusahaan/Industri/Instansi yang Saudara Pimpin. Rencana kegiatan dimulai tanggal 02 Januari 2023 s/d 22 Februari 2023 oleh mahasiswa berikut :

No	Nama	NIM/BP	Program Studi
1	TEDDY SURIANTO	19076132/2019	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Demikianlah hal ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terimakasih.

  
Dekan  
FAKULTAS  
TEKNIK  
Tek Fahmi Rizal, M Pd., MT  
NIP. 19591204 198603 1004

Lampiran 3. Catatan Konsultasi Laporan Dengan Supervisor

CATATAN KONSULTASI LAPORAN DENGAN SUPERVISOR

Nama Mahasiswa TEDDY SURIBANTO  
 Jurusan/NIM/TM TEKNIK ELEKTRONIKA / 19076132 / 2019  
 Tempat PLI/PKN CV. Barakta Mandiri

Tanggal	Topik/Masalah yang dibahas	Saran Perbaikan	Paraf Supervisor
1. Kamis 05 Januari 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>Isi Laporan</li> <li>Format laporan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lengkapi kembali Pembahasan mengenai gambaran umum pada Perusahaan yang terkait dan susun format dengan rinci.</li> </ul>	<i>[Signature]</i>
2. Selasa 10 Januari 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sejarah Perusahaan</li> <li>Fungsi</li> <li>Tugas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pertbaiki dan Tambahkan sejarah perusahaan serta tugas dan fungsi dari perusahaan terkait.</li> </ul>	<i>[Signature]</i>

Supervisor  
  
*[Signature]*  
 SALMAN ALFARIZI  
 (.....)

Lampiran 4. Loogbook Kegiatan Praktek Lapangan Industri




**Log – Book Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI )**

**Minggu Ke – 1**


Nama Mahasiswa : Teddy Surianto      Waktu Kegiatan : 02 Januari 2023 – 22  
Februari 2023  
Nim Mahasiswa : 19076132      Nama Pamong PLI : Rudy.  
Tempat Kegiatan : CV. Barakta Mandiri      Nama DPL : Khairi Budayawan,  
S.Pd, M.Kom

**DIBAGIAN BIDANG ADMINISTRASI DAN KEARSIPAN**

No	Hari / Tanggal	Kegiatan	Dokumentasi
1	Senin, 2 Januari 2023	Penerimaan mahasiswa magang di CV. Barakta Mandiri dan melakukan perkenalan diri	
2	Selasa, 3 Januari 2023	Melakukan pengecekan keadaan CPU yang ada di kantor	

3	Rabu, 4 Januari 2023	Melakukan pengarsipan dokumen – dokumen terkait hasil proyek	
4	Kamis, 5 Januari 2023	Melakukan pengecekan dokumen – dokumen proyek yang telah diselesaikan	
5	Jumat, 6 Januari 2023	Melakukan <i>fotocopy</i> dokumen – dokumen yang proyek untuk diarsipkan untuk dikirimkan ke Dinas PUPR Provinsi Jambi dan Dinas PUPR Kota Jambi	



6	Sabtu, 7 Januari 2023	Melakukan <i>fotocopy</i> berkas proyek yang kurang	
---	-----------------------	---	---

Mengetahui:  
Pamong PLI

Jambi, 7 Januari 2023  
Mahasiswa,



Rudy



Teddy Surianto  
Nim. 19076132



## Log – Book Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI )

### Minggu Ke – 2

Nama Mahasiswa : Teddy Surianto                      Waktu Kegiatan    : 02 Januari 2023 – 22  
Februari 2023  
Nim Mahasiswa : 19076132                              Nama Pamong PLI : Rudy  
Tempat Kegiatan : CV. Barakta Mandiri            Nama DPL            : Khairi Budayawan,  
S.Pd, M.Kom

### DIBAGIAN BIDANG ADMINISTRASI DAN KEARSIPAN

No	Hari / Tanggal	Kegiatan	Dokumentasi
1	Senin, 9 Januari 2023	Melakukan <i>fotocopy</i> dokumen – dokumen yang dibutuhkan, untuk dikirimkan ke dinas yang bersangkutan.	
2	Selasa, 10 Januari 2023	Membantu pengecekan berkas dan melakukan beberapa update pada OS yang ada kantor.	
3	Rabu, 11 Januari 2023	Melakukan pengantaran dokumen – dokumen proyek ke Dinas PU Provinsi Jambi	

4	Kamis, 12 Januari 2023	Melakukan verifikasi data bersama pamong dan kabid di dinas PU Provinsi Jambi.	
5	Jumat, 13 Januari 2023	Melakukan pengecekan dokumen – dokumen CV. yang sudah di verifikasi dinas PU Provinsi Jambi.	
6	Sabtu, 14 Januari 2023	LIBUR	-

Mengetahui:

Pamong PLI



Rudy

Jambi, 14 Januari 2023

Mahasiswa,



Teddy SURIANTO

Nim. 19076132

## Log – Book Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI )

### Minggu Ke – 3

Nama Mahasiswa : Teddy Surianto      Waktu Kegiatan : 02 Januari 2023 – 22  
Februari 2023


Nim Mahasiswa : 19076132      Nama Pamong PLI : Rudy

Tempat Kegiatan : CV. Barakta Mandiri      Nama DPL : Khairi Budayawan,  
S.Pd, M.Kom

### DIBAGIAN BIDANG ADMINISTRASI DAN KEARSIPAN

No	Hari / Tanggal	Kegiatan	Dokumentasi
1	Senin, 16 Januari 2023	Memeriksa dan mengkonfirmasi perjanjian kerja sama proyek dengan Dinas PU Provinsi Jambi.	
2	Selasa, 17 Januari 2023	Membuat <i>database</i> untuk CV. Barakta Mandiri dengan menggunakan <i>yii2 framework</i> .	

3	Rabu, 18 Januari 2023	Membuat tampilan <i>frontend</i> CV. Barakta Mandiri.	
4	Kamis, 19 Januari 2023	Membuat tampilan <i>backend</i> CV. Barakta Mandiri.	
5	Jumat, 20 Januari 2023	Menyelesaikan tanda tangan kontrak pada tahun sebelumnya bersama pamong di Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Kota Jambi.	

6	Sabtu, 21 Januari 2023	Melakukan beberapa <i>update</i> pada tampilan <i>website</i> CV. Barakta Mandiri.	
---	------------------------	--	---

Mengetahui:  
Pamong PLI

Jambi, 21 Juli 2023  
Mahasiswa,



**Rudy**




**Teddy SURIANTO**  
Nim. 19076132



## Log – Book Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI )

### Minggu Ke – 4



Nama Mahasiswa : Teddy Surianto      Waktu Kegiatan : 02 Januari 2023 – 22  
Februari 2023  
Nim Mahasiswa : 19076132      Nama Pamong PLI : Rudy  
Tempat Kegiatan : CV. Barakta Mandiri      Nama DPL : Khairi Budayawan,  
S.Pd, M.Kom

### DIBAGIAN BIDANG ADMINISTRASI DAN KEARSIPAN

No	Hari / Tanggal	Kegiatan	Dokumentasi
1	Senin, 23 Januari 2023	LIBUR	
2	Selasa, 24 Januari 2023	Menemani pamong melakukan kontrak perjanjian kerjasama di Dinas PUPR Kota Jambi.	

3	Rabu, 25 Januari 2023	Melakukan verifikasi dokumen – dokumen yang telah diambil di Dinas PUPR Kota Jambi.	
4	Kamis, 26 Januari 2023	Menemani pamong mengantar berkas ke Dinas Kesehatan Pemerintah Kota Jambi.	



5	Jumat, 27 Januari 2023	Menyusun dokumen – dokumen CV. Barakta Mandiri di Dinas PUPR Provinsi Jambi.	
6	Sabtu, 28 Januari 2023	Melakukan beberapa <i>update</i> di bagian menu <i>website</i> CV. Barakta Mandiri.	

Mengetahui:  
Pamong PLI



Rudy

Jambi, 28 Januari 2023  
Mahasiswa,



Teddy SURIANTO  
Nim. 19076132

## Log – Book Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI )

### Minggu Ke – 5



Nama Mahasiswa : Teddy SURIANTO                      Waktu Kegiatan : 02 Januari 2023 – 22  
Februari 2023


Nim Mahasiswa : 19076132                              Nama Pamong PLI : Rudy

Tempat Kegiatan : CV. Barakta Mandiri              Nama DPL : Khairi Budayawan,  
S.Pd, M.Kom

### DIBAGIAN BIDANG ADMINISTRASI DAN KEARSIPAN

No	Hari / Tanggal	Kegiatan	Dokumentasi
1	Senin, 30 Januari 2023	Membantu pamong dalam melakukan <i>crosscheck</i> pada berkas perusahaan yang akan berkerja sama.	
2	Selasa, 31 Januari 2023	Membantu <i>update</i> RAB di CV Barakta Mandiri.	

3	Rabu, 1 Februari 2023	Membantu membuat rancangan di CV. Barakta Mandiri.	
4	Kamis, 2 Februari 2023	Membantu menjilid laporan untuk dikirim ke PUPR Provinsi Jambi.	

5	Jumat, 3 Februari 2023	Melakukan pengiriman berkas – berkas ke Dinas PUPR Provinsi Jambi.	
6	Sabtu, 4 Februari 2023	Merapikan beberapa tampilan pada <i>website</i> dan melakukan <i>update</i> .	

Mengetahui:  
Pamong PLI

Jambi, 4 Februari 2023  
Mahasiswa,



**Rudy**



**Teddy Surianto**  
Nim. 19076132

## Log – Book Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI )


### Minggu Ke – 6

Nama Mahasiswa : Teddy Surlanto                      Waktu Kegiatan : 02 Januari 2023 – 22  
Februari 2023  
Nim Mahasiswa : 19076132                      Nama Pamong PLI : Rudy  
Tempat Kegiatan : CV. Barakta Mandiri      Nama DPL : Khairi Budayawan,  
S.Pd, M.Kom

### DIBAGIAN BIDANG ADMINISTRASI DAN KEARSIPAN

No	Hari / Tanggal	Kegiatan	Dokumentasi
1	Senin, 6 Februari 2023	Menemani pamong mengambil berkas yang sudah selesai di verifikasi di Dinas PUPR Provinsi Jambi.	
2	Selasa, 7 Februari 2023	Membantu pamong dalam melakukan pengarsipan berkas – berkas.	

3	Rabu, 8 Februari 2023	Menemani karyawan dalam pembelian ATK kantor.	
4	Kamis, 9 Februari 2023	Menemani pamong untuk menyelesaikan kontrak yang telah berjalan.	
5	Jumat, 10 Februari 2023	Menemani pamong untuk mengantar berkas ke Dinas Kesehatan Kota Jambi.	

6	Sabtu, 11 Februari 2023	Membeli ATK yang diperlukan.	
---	-------------------------	------------------------------	---

Mengetahui:  
Pamong PLI

Jambi, 11 Februari 2023  
Mahasiswa,



Rudy



Teddy Surianto  
Nim. 19076132

## Log – Book Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI )

### Minggu Ke – 7

Nama Mahasiswa : Teddy Surianto      Waktu Kegiatan : 02 Januari 2023 – 22 Februari 2023  
Nim Mahasiswa : 19076132      Nama Pamong PLI : Rudy  
Tempat Kegiatan : CV. Barakta Mandiri      Nama DPL : Khairi Budayawan, S.Pd, M.Kom

### DIBAGIAN BIDANG ADMINISTRASI DAN KEARSIPAN

No	Hari / Tanggal	Kegiatan	Dokumentasi
1	Senin, 13 Februari 2023	Melakukan pengkodean dalam membuat <i>website</i> CV. Barakta Mandiri.	
2	Selasa, 14 Februari 2023	Menemani pamong dalam pengecekan lokasi proyek yang sedang dilakukan.	
3	Rabu, 15 Februari 2023	Membeli tempat penyimpanan berkas – berkas yang sudah selesai.	



4	Kamis, 16 Februari 2023	Pengambilan berkas dan verifikasi berkas yang telah selesai di PUPR Provinsi Jambi.	
5	Jumat, 17 Februari 2023	Menemani pamong di lokasi proyek yang sedang dibangun.	
6	Sabtu, 18 Februari 2023	LIBUR	-

Mengetahui:  
Pamong PLI

Jambi, 18 Februari 2023  
Mahasiswa,



Rudy



Teddy Surianto  
Nim. 19076132


## Log – Book Kegiatan Praktek Lapangan Industri ( PLI )

### Minggu Ke – 8

Nama Mahasiswa : Teddy Surianto      Waktu Kegiatan : 02 Januari 2023 – 22  
Februari 2023  
Nim Mahasiswa : 19076132      Nama Pamong PLI : Rudy  
Tempat Kegiatan : CV. Barakta Mandiri      Nama DPL : Khairi Budayawan,  
S.Pd, M.Kom

### DIBAGIAN BIDANG ADMINISTRASI DAN KEARSIPAN

No	Hari / Tanggal	Kegiatan	Dokumentasi
1	Senin, 20 Februari 2023	Update blog pribadi perusahaan.	
2	Selasa, 21 Februari 2023	Pengarsipan berkas – berkas yang telah selesai.	

3	Rabu, 22 Februari 2023	Menemani pamong mengantarkan berkas – berkas yang telah di <i>fotocopy</i> ke Dinas PUPR Provinsi Jambi.	
---	------------------------	--	---

Mengetahui:  
Pamong PLI

Jambi, 22 Februari 2023  
Mahasiswa,



**Rudy**



**Teddy Surianto**  
Nim. 19076132

## Lampiran 5. Lembaran Penilaian Supervisor

### LEMBARAN PENILAIAN SUPERVISOR

Nama Mahasiswa (Praktekan) : TEDDY SURIANTO NIM. 19076132  
 Nama Perusahaan/Industri : CV. Berantas Mandiri  
 Jadwal Kegiatan : 02 Januari 2023 sampai 22 Februari 2023  
 Nama Supervisor : Suman Alfari si  
 Jabatan Supervisor di Perusahaan : Pembantu Lapangan / Teknis Lapangan

ASPEK YANG DINILAI	RANGE PENILAIAN					Dengan Pujian (85-100)
	Mengulang <65	Cukup Baik (65-69)	Baik (70-74)	Baik Sekali (75-79)	Sangat Baik Sekali (80-84)	
1. Penguasaan ilmu bidang studi (teori) penunjang praktek						90
2. Keterampilan membaca gambar kerja/petunjuk dan sejenisnya						90
3. Keterampilan menggunakan alat atau instrumen yang dipakai dalam praktek						97
4. Kapasitas hasil praktek dalam jangka waktu yang disediakan						95
5. Kualitas hasil praktek dibandingkan dengan standar (tolak ukur) yang ditetapkan						97
6. Kemampuan berpraktek secara mandiri						95
7. Inisiatif untuk meningkatkan hasil praktek						98
8. Inisiatif untuk menyelesaikan atau mengatasi masalah yang ditemui						96
9. Kerja sama dengan orang lain selama melaksanakan praktek						96
10. Disiplin dan kehadiran ditempat praktek						97
11. Sikap terhadap petunjuk, kritik, atau anjuran dari pembimbing praktek						95
12. Pelaksanaan program keselamatan kerja bagi diri sendiri dan orang lain						98
13. Pemeliharaan keselamatan alat, bahan dan lingkungan tempat praktek					84	
14. Kewajaran penampilan dan berpakaian ditempat praktek						99
15. Adaptasi dengan situasi dan kondisi di tempat praktek						98
<b>Jumlah Skor</b>	=	=	=	=	= 84	= 1341
<b>Total Skor (jumlahkan semua Jumlah Skor) =</b>						

Total Skor  $\frac{1425}{15} = 95$   
 NILAI AKHIR =  $\frac{1425}{15} = 95$

Rekomendasi : Untuk bisa berhasil atau lebih berhasil dalam praktek, mahasiswa ini memerlukan (cantumkan tanda V)  
 bimbingan yang lebih intensif  
 penastapan ilmu penunjang (teori)  
 pemberian waktu praktek yang lebih lama  
 pembinaan sikap dan disiplin yang lebih positif

Catatan:  
 Isilah kolom penilaian dalam bentuk angka sesuai Dengan range penilaian

Jember 22 Februari 2023

  
 (kota/lokasi, tanggal, tanda tangan, nama Supervisor/penilai dan stempel perusahaan)