

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PUBLIKASI**  
**PRAMUKA KWARTIR RANTING NGAGLIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Nama : Pisca Prasetyo Away Wecan

NIM : 13651058

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2016

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PUBLIKASI  
PRAMUKA KWARTIR RANTING NGAGLIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Nama : Pisca Prasetyo Away Wecan

NIM : 13651058

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2016

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Kerja praktek dengan judul : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PUBLIKASI PRAMUKA  
KWARTIR RANTING NGAGLIK

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Pisca Prasetyo Away Wecan

NIM : 13651058

Telah diseminarkan pada tanggal : 16 Mei 2016

**TIM SIDANG KERJA PRAKTEK**

Ketua Sidang



M. Mustakin, M.T.

NIP. 19790331 200501 1 004

Penguji I



Dr. Shofwatul 'Uyun, M.Kom.

NIP. 19820511 200604 2 002

Penguji II



M. Didik R. Wahyudi, M.T.

NIP. 19760812 200901 1105

Mengetahui,

a.n Dekan

Program Studi



M. Kom. M.Kom.

NIP. 19710209 200501 1 003

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga Laporan Kerja Praktek yang berjudul **“LAPORAN KERJA PRAKTEK SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PUBLIKASI PRAMUKA KWARTIR RANTING NGAGLIK”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Adapun tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Kerja Praktek Program Studi Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua serta kakak-kakak, yang telah memberikan do'a, semangat, dukungan dan motivasi selama melakukan studi.
2. Bapak Sumarsono, S.Si., M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak M.Mustakim M.T selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
4. Keluarga besar PRAMUKA KWARTIR RANTING NGAGLIK yang telah mengizinkan kami untuk menjalankan kerja praktek.
5. Kepada Yudi Istianto selaku satu kelompok Kerja Praktek dan teman – teman Teknik Informatika 2013 yang telah berjuang untuk menyelesaikan Kerja Praktek ini bersama-sama.

Yogyakarta, 13 Mei 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISTILAH .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Kerja Praktek .....	2
1.3 Batasan Kerja Praktek .....	2
1.4 Tujuan Kerja Praktek .....	2
1.5 Manfaat Kerja Praktek .....	3
<b>BAB II TEMPAT KERJA PRAKTEK .....</b>	<b>4</b>
2.1 Gambaran Umum Instansi .....	4
2.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek .....	7
<b>BAB III LAPORAN KEGIATAN .....</b>	<b>9</b>
3.1 Hasil .....	9
3.2 Pembahasan .....	19
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>26</b>
4.1 Kesimpulan .....	26
4.2 Rekomendasi .....	26
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>27</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 SDLC .....	9
Gambar 3.2 Diagram Konteks (DFD Level 0).....	12
Gambar 3.3 DFD Level 1 Proses Keseluruhan .....	13
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Pengumuman .....	14
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Dokumentasi .....	14
Gambar 3.5 ERD Sistem Informasi Manajemen Publikasi Pramuka Kwartir Ranting Ngalik.....	15
Gambar 3.6 Halaman Utama Website.....	19
Gambar 3.7 Halaman Beranda Pengunjung.....	19
Gambar 3.8 Halaman Pengumuman Pengunjung.....	19
Gambar 3.9 Halaman Artikel Pengunjung.....	20
Gambar 3.10 Halaman Dokumentasi Pengunjung.....	21
Gambar 3.11 Halaman Kritik dan Saran Pengunjung.....	21
Gambar 3.12 Halaman Login Admin.....	22
Gambar 3.13 Halaman Utama Admin.....	22
Gambar 3.14 Halaman Beranda Admin.....	22
Gambar 3.15 Halaman Pengumuman Admin .....	23

Gambar 3.16 Halaman Artikel Admin .....	23
Gambar 3.17 Halaman Dokumentasi Admin .....	24
Gambar 3.18 Halaman Kritik dan Saran Admin .....	24
Gambar 3.19 Halaman Ubah Password .....	25
Gambar 4.1 Source Code edit_beranda.php.....	27
Gambar 4.2 Source Code tampil_pengumuman.php .....	27
Gambar 4.3 Source Code update_artikel.php .....	28
Gambar 4.4 Source Code tambah_dokumentasi.php .....	28
Gambar 4.5 Source Code hapus_kritik_dan saran.php .....	28

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.6 Desain Tabel User.....	16
Tabel 3.7 Desain Tabel Beranda .....	16
Tabel 3.8 Desain Tabel Pengumuman .....	17
Tabel 3.9 Desain Tabel Artikel .....	17
Tabel 3.10 Desain Tabel Dokumentasi .....	17
Tabel 3.11 Desain Tabel Kritik dan Saran .....	18

## **DAFTAR ISTILAH**

Java Script adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi dan dinamis. JavaScript populer di internet dan dapat bekerja di sebagian besar penjelajah web populer seperti Internet Explorer (IE), Mozilla Firefox, Netscape dan Opera. Kode JavaScript dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag SCRIPT.

Hyper Text Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.

PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML

XAMPP Program yang didalamnya terdapat paket-paket seperti database dan server lokal

MySQL Salah satu program yang berhubungan dengan pengelolaan database

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berkaitan dengan akhir semester VI untuk Program SI di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Sains dan Teknologi, Jurusan Teknik Informatika mewajibkan seluruh mahasiswanya untuk melaksanakan Mata Kuliah Kerja Praktek (KP) pada salah satu Instansi atau Perusahaan, dimana proses secara teori yang telah diserap di Kampus senantiasa dapat diterapkan ditempat kerja.

Kerja Praktek (KP) merupakan program pembelajaran dalam rangka penyesuaian diri antara pelajaran teori di Kampus dengan praktek dilapangan. Dengan adanya praktek kerja lapangan mahasiswa dapat melatih diri dan mengetahui dunia kerja secara nyata. Untuk itu penulis berinisiatif untuk melaksanakan KP di instansi kwartir ranting ngaglik Mulai dari tanggal 01 April – 6 Mei . Hal yang mendasari kami untuk melakukan KP di di instansi kwartir ranting ngaglik adalah ketertarikan bagaimana cara kepengurusan pramuka tingkat ranting di kecamatan ngaglik.

Selama melakukan Kerja Praktek, banyak permasalahan yang ditemukan, misalnya belum adanya aplikasi digital yang mampu mempermudah publikasian informasi mengenai kepengurusan pramuka tingkat ranting di kecamatan ngaglik. Hal ini dinilai kurang efektif dan sering kali terjadi kesalahan-kesalahan ketika adanya informasi terbaru. Oleh karena itu penulis mencoba untuk membuat suatu program aplikasi berbasis web yang mampu mempermudah pengelolaan informasi kepramukaan tingkat ranting di kecamatan ngaglik.

Sementara kegiatan praktek dilaksanakan selama satu bulan dan mencakup beberapa kegiatan. Ilmu yang diberikan oleh pembimbing praktek disesuaikan dengan waktu yang telah ditetapkan. Dengan demikian hal itu menjadi tantangan bagi penulis untuk memperoleh pengalaman dan ilmu dari berbagai

perbedaan dan persamaan antara teori dan praktek. Berdasarkan analisa di atas tersebut, penulis membuat Laporan Kerja Praktek ini dengan judul “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PUBLIKASI PRAMUKA KWARTIR RANTING NGAGLIK”.

### **1.2 Rumusan Kerja Praktek**

1. Bagaimana pembuatan program aplikasi berbasis web yang mampu mempermudah dan mengefisiensikan penyampain pengumuman tiap-tiap organisasi kwartir ranting kecamatan ngaglik ?
2. Bagaimana pembuatan program aplikasi berbasis web yang mampu mempermudah perencanaan pengadaan kegiatan kepramukaan dalam lingkup kwartir ranting kecamatan ngaglik ?
3. Bagaimana pembuatan program aplikasi berbasis web yang mampu mempermudah dalam mendokumentasikan gambar pada saat suatu organisasi mengadakan kegiatan dalam lingkup kwartir ranting kecamatan ngaglik ?

### **1.3 Batasan Kerja Praktek**

1. Sistem ini tidak membahas mengenai keuangan dalam tiap organisasi instansi kwartir ranting kecamatan ngaglik.
2. Sistem ini tidak membahas mengenai laporan tiap kegiatan melainkan hanya dokumentasi foto.

### **1.4 Tujuan Kerja Praktek**

Tujuan dilaksanakanya kerja praktek di instansi kwartir ranting ngaglik untuk membuat laporan Kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

- a. Diharapkan dengan program aplikasi yang dibuat, maka penyampain pengumuman dari tiap-tiap organisasi menjadi lebih mudah dan efisien.
- b. Diharapkan dengan program aplikasi yang dibuat, maka dalam perencanaan pengadaan kegiatan kepramukaan dalam lingkup kwarti ranting kecamatan ngaglik menjadi lebih mudah dan valid.

- c. Diharapkan dengan program aplikasi yang dibuat, maka pendokumentasian gambar pada saat suatu organisasi mengadakan kegiatan menjadi lebih mudah dan tersimpan dengan baik

### **1.5 Manfaat Kerja Praktek**

Diharapkan dari pelaksanaan kerja praktek ini dapat membawa manfaat diantaranya :

1. Untuk optimalisasi pengolahan data di instansi kwartir ranting ngaglik di wilayah kecamatan ngaglik mudah dan cepat.
2. Penunjang peningkatan pramuka di wilayah kecamatan ngaglik.

## **BAB II**

### **TEMPAT KERJA PRAKTEK**

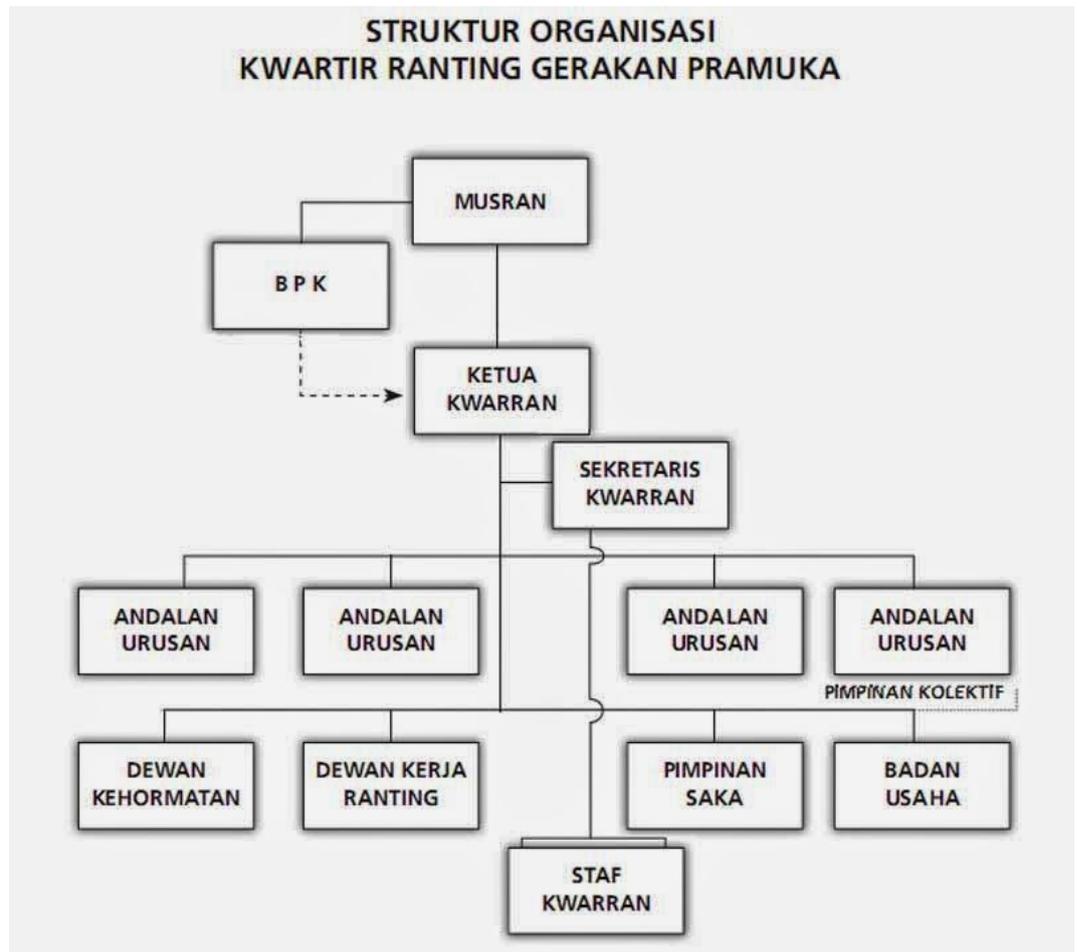
#### **2.1 Gambaran Umum Instansi**

- a. Kwartir Ranting Gerakan Pramuka atau biasa disingkat Kwarran adalah satuan organisasi yang mengelola Gerakan Pramuka di tingkat kecamatan. Kwarran diketuai oleh seorang Ketua Kwartir Ranting (Ka Kwarran) yang dipilih melalui Musyawarah Ranting (Musran) untuk masa bhakti selama tiga tahun.

Pengertian Kwartir Ranting secara lebih luas adalah lembaga kepemimpinan kolektif di tingkat kecamatan yang diketuai seorang ketua yang dalam menjalankan tugas dan kewajibannya bertanggungjawab kepada Musyawarah Ranting Gerakan Pramuka. Organisasi inilah yang menjadi ujung tombak Gerakan Pramuka yang berhubungan langsung dengan pembinaangusdepan dan satuan karya pramuka.

Terkait organisasi dan tata kerja Kwartir Ranting, Gerakan Pramuka telah mengeluarkan sebuah petunjuk penyelenggaraan Kwarran Gerakan Pramuka melalui Keputusan Kwartir Nasional Gerakan Pramuka Nomor : 224 Tahun 2007. Jukran ini membahas tentang tugas pokok, fungsi, dan organisasi; tugas dan fungsi andalan ranting; organisasi pelaksana Kwarran; Badan Pemeriksa Keuangan Ranting; tata kerja; musyawarah; hubungan kerja; dan pemekaran Kwarran

Ketua Kwartir Ranting dipilih dan ditetapkan dalam Musyawarah Ranting. Selanjutnya tim formatur akan membentuk Pengurus Kwarran.



a. Dewan Kerja Ranting

Dewan Kerja Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega yang selanjutnya disingkat Dewan Kerja adalah wadah pembinaan dan pengembangan kaderisasi kepemimpinan ditingkat Kwartir yang beranggotakan Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega Puteri Putera, bersifat kolektif dan kolegial yang merupakan bagian integral dari Kwartir, berkedudukan sebagai badan kelengkapan Kwartir yang diberi wewenang dan kepercayaan untuk mengelola Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega.

Dewan Kerja Ranting adalah badan kelengkapan Kwarran. Dewan Kerja Pramuka dan Pandega Ranting (DKR) ini merupakan wadah pengembangan kepemimpinan Pramuka Penegak dan Pandega, berkedudukan sebagai bagian dari kwartir ranting yang mengelola

Pramuka Penegak dan Pandega. Petunjuk penyelenggaraan DKR diatur dalam Surat Keputusan Kwarnas Nomor 24 Tahun 2007.

Susunan Stuktur Organisasi Dewan Kerja di Wilayah Kwartir Ranting



- b. Satuan Karya Pramuka Bhayangkara adalah wadah kegiatan kebhayangkaraan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam bidang keamanan dan ketertiban masyarakat (Kamtibmas), guna menumbuhkan kesadaran berperan serta dalam pembangunan nasional. Ialah Satuan Karya yang membidangi bidang kebhayangkaraan.

Saka Bhayangkara ialah Satuan Karya terbesar dan paling berkembang di Indonesia. Saka Bhayangkara dapat dibentuk di hampir seluruh wilayah Kwartir di Indonesia, tidak terbatas pada suatu sumber daya atau kondisi alam. Dalam pelatihan Saka Bhayangkara, umumnya Gerakan Pramuka bekerjasama dengan pihak Kepolisian Republik Indonesia dan terkadang memperbantukan pihak Dinas Pemadam Kebakaran. Biasanya Saka Bhayangkara berada dibawah pembinaan POLRI. Susunan Stuktur Organisasi Saka Bhayangkara :



## 2.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek

Fitur berdasarkan Pembagian Hak Akses

1. Admin Publikasi, bertugas :
  - Mengedit Beranda
  - Mengelola Pengumuman
  - Mengedit Artikel
  - Mengelola Dokumentasi
  - Menghapus Kritik dan Saran
  - Mengubah Password Data Sendiri
2. User, bertugas :
  - Mengelola Data Anggota
  - Mengelola Data Gudep
  - Mengelola Data Jabatan Pembina
  - Mengelola Data Proker

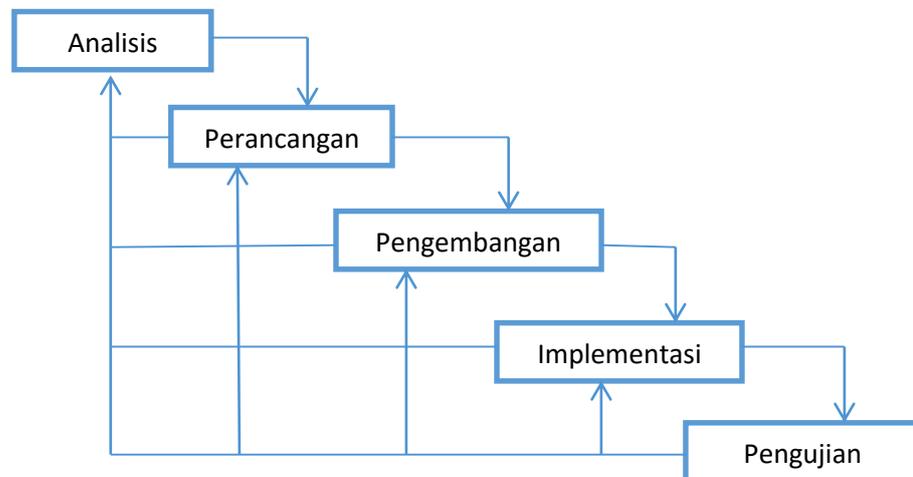
- Mengelola Data Organisasi
- Mengelola Data Proker Organisasi
- Mengelola Data Jabatan Organisasi
- Mengubah Password Data Sendiri

## BAB III

### LAPORAN KEGIATAN

#### 3.1 Hasil

Setelah dilakukan pengamatan dan wawancara dengan pihak instansi tempat kerja praktek, didapatkan informasi yang berhubungan dengan sistem informasi pramuka kwartir ranting ngaglik yang akan dirancang untuk membantu pengelolaan proses pengelolaan informasi pramuka kwartir ranting di kecamatan ngaglik. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah SDLC (*System Development Life Cycle*). Metode SDLC adalah metode yang menggunakan pendekatan sistem yang disebut pendekatan air terjun (*waterfall approach*) dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurut menurun dari perencanaan, analisa, desain, implementasi, dan perawatan (Supriyanto 2005). SDLC *waterfall* meliputi fase-fase seperti pada gambar berikut ini :



**Gambar 3.1** SDLC (*System Development Life Cycle*) model *waterfall*

Adapun penjelasan mengenai fase metodologi pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning)

Tahap perencanaan meliputi penjadwalan perancangan sistem hingga pengujian sistem serta pengambilan data di instansi pramuka kwartir ranting ngaglik.

## 2. Analisis (Analysis)

Fase analisis ini yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan. Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perancangan yang berkaitan dengan proyek sistem. Fase analisis dan spesifikasi kebutuhan biasanya dilakukan bersamaan, bertujuan untuk menganalisa apa saja yang dibutuhkan dalam membangun sebuah perancangan sistem. Langkah untuk menganalisa antara lain : wawancara kepada ketua dewan kerja ranting ngaglik dan sekretaris kwaran ngaglik.

## 3. Perancangan (Design)

Pada tahap ini membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk sistem informasi. Bagian dari fase ini meliputi perancangan basis data, perancangan Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD) dan perancangan antar muka sistem.

## 4. Implementasi (Implementation)

Implementasi yaitu menerapkan rancangan dari tahap-tahap sebelumnya dan melakukan uji coba. Aktivitas – aktivitas yang dilakukan pada tahap implementasi antara lain: pembuatan database sesuai dengan skema rancangan, pembuatan sistem informasi pramuka kwartir ranting ngaglik berdasarkan desain sistem serta data penelitian dari instansi kwartir ranting ngaglik, serta pengujian sistem. Penelitian ini menggunakan teknik pengujian black-box. Teknik pengujian black-box berfokus pada domain informasi dari perangkat lunak, dengan melakukan test case mempartisi domain input dari suatu program dengan cara memberikan cakupan pengujian yang mendalam. Uji coba black-box berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, yaitu:

- a. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang.
- b. Kesalahan interface.

c. Kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal.

## 5. Perawatan (Maintenance)

Tahap perawatan dilakukan oleh admin yang ditunjuk untuk menjaga sistem tetap mampu beroperasi secara benar melalui kemampuan sistem dalam mengadaptasikan diri sesuai dengan kebutuhan di instansi kwartir ranting ngaglik.

### 3.1.1 Analisis kebutuhan

Proses pengolahan informasi di instansi pramuka kwartir ranting ngaglik saat ini masih bersifat manual sehingga kurang bisa berjalan dengan efisien. Oleh karena itu dibutuhkan sistem informasi yang mampu mengelola data dan informasi kepramukaan di instansi pramuka kwartir ranting ngaglik. Petugas pun dalam melakukan proses pengelolaan akan mengalami kesulitan karena tidak adanya tampilan GUI. Maka dari itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang mampu mengelola data dan informasi kepramukaan di instansi pramuka kwartir ranting ngaglik. Aplikasi ini mudah digunakan karena sudah ada tampilan GUInya.

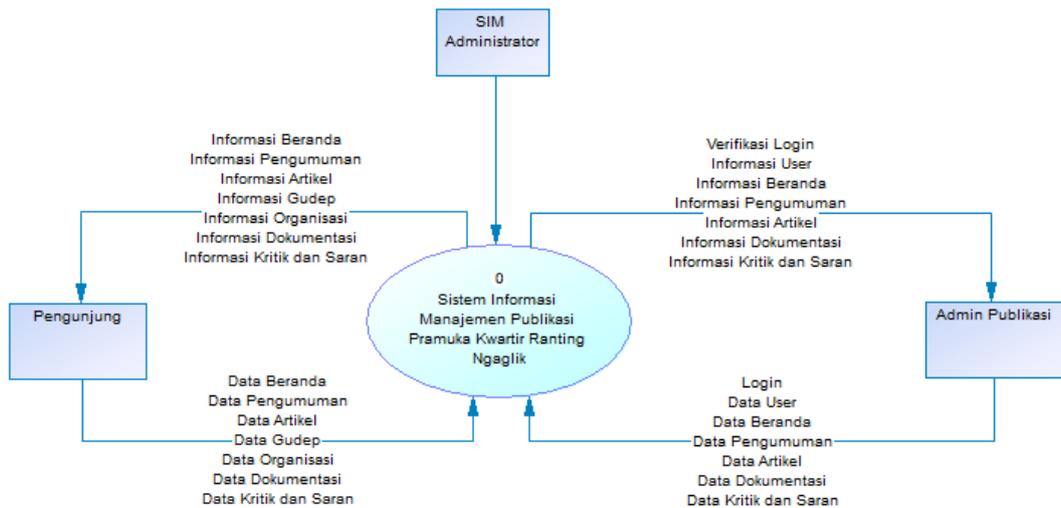
### 3.1.2 Perancangan DFD (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas (Azzolini 2013).

#### 1. DFD Level 0 Diagram Konteks

Dalam diagram konteks ini menggambarkan tentang keseluruhan sistem informasi pramuka kwartir ranting ngaglik. Gambar di bawah ini menunjukkan Diagram Konteks dari sistem informasi manajemen publikasi pramuka kwartir ranting ngaglik. Dfd level 0 Diagram konteks merupakan diagram yang

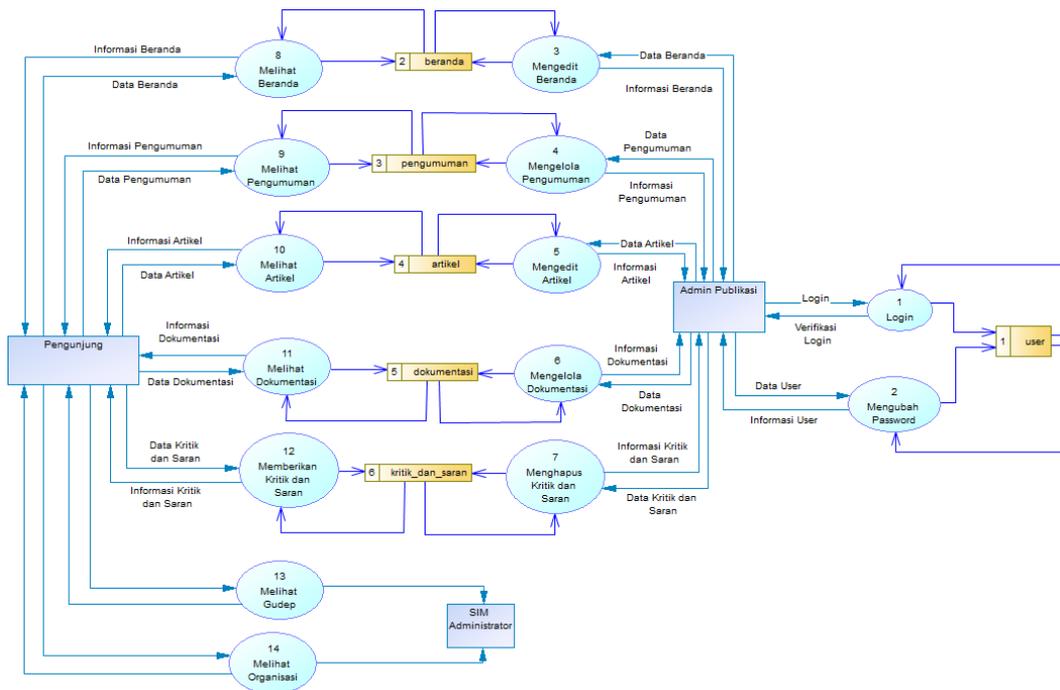
menggambarkan proses dari dataflow diagram. DFD level 0 ini memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan eksternal entity. Ditunjukkan dalam gambar di bawah ini :



Gambar 3.2 Diagram Konteks (DFD Level 0)

## 2. DFD Level 1

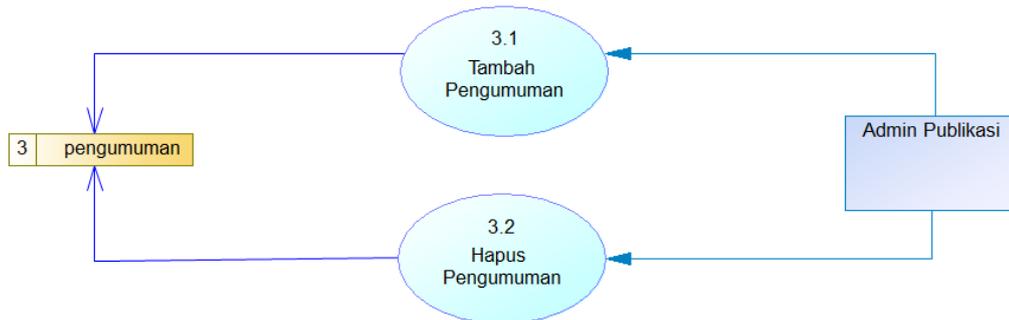
DFD level 1 ini merupakan penjabaran dari DFD level 0. Dalam DFD level satu ini dijabarkan mengenai proses sistem informasi manajemen publikasi pramuka kwartir ranting ngaglik oleh masing-masing admin dalam hal mangolah data. Seperti yang ditunjukkan dalam gambar di bawah ini :



Gambar 3.3 DFD Level 1 Proses Keseluruhan

### Data flow diagram level 2 Proses Pengumuman

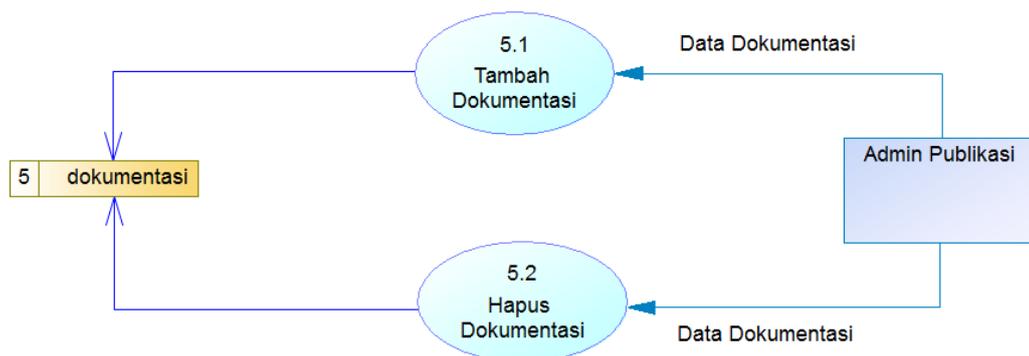
Data flow diagram pada proses ini menjelaskan skema proses ketika mengelola pengumuman. Terdapat dua proses yang dapat dipilih, yakni : Tambah pengumuman dan Hapus pengumuman.



Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Pengumuman

### Data flow diagram level 2 Proses Dokumentasi

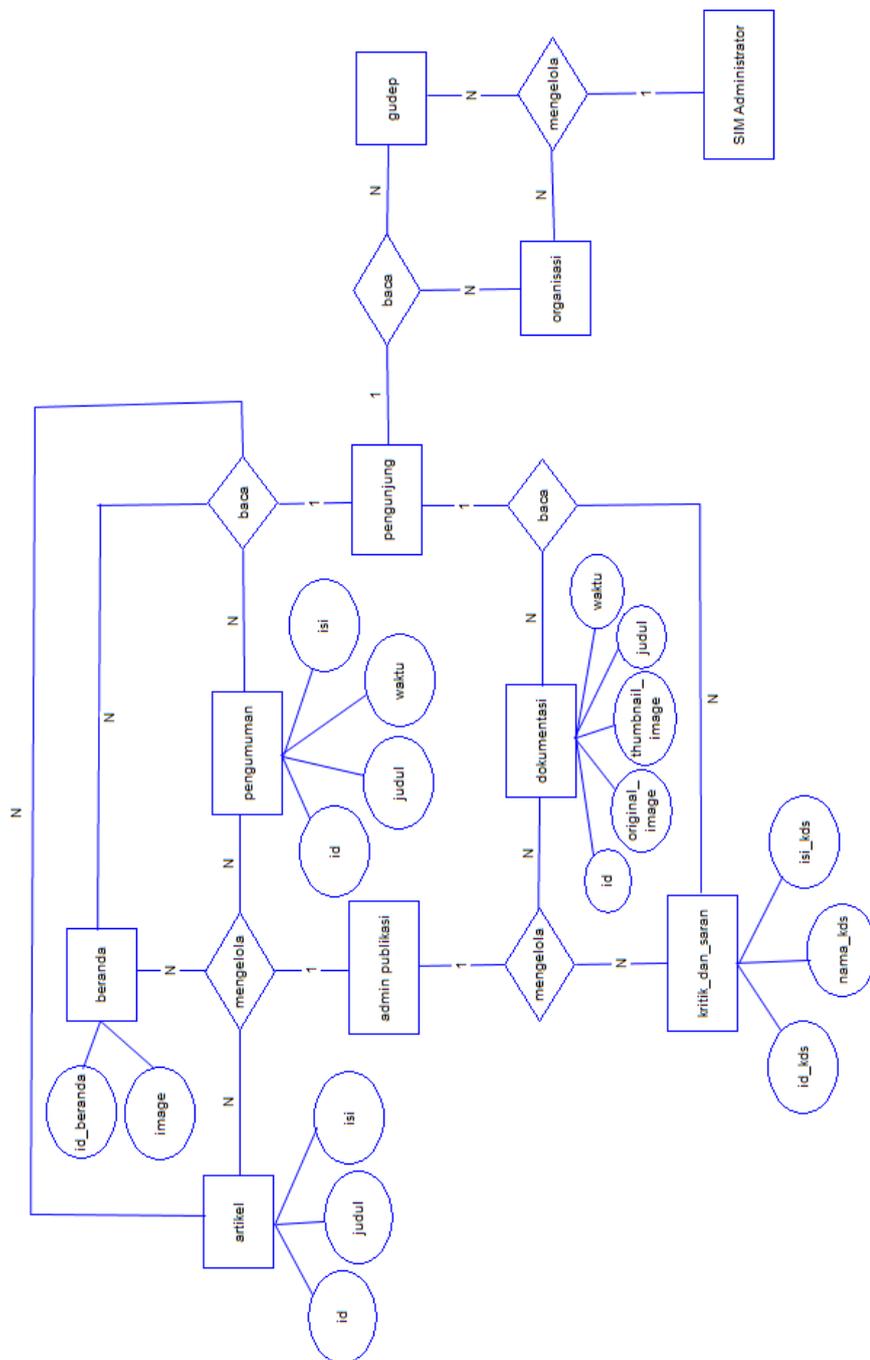
Data flow diagram pada proses ini menjelaskan skema proses ketika mengelola dokumentasi. Terdapat dua proses yang dapat dipilih, yakni : Tambah Dokumentasi dan Hapus Dokumentasi.



Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Dokumentasi

## Entity relationship diagram (ERD)

Aktifitas-aktifitas yang ada pada sistem informasi manajemen publikasi pramuka kwartir ranting ngalik antara lain :



Gambar 3.5 ERD Sistem Informasi Manajemen Publikasi Pramuka Kwartir Ranting Ngalik

## Desain Tabel Database

### Tabel User

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
username	Username Pengguna	Varchar (25)	AI	Primary Key
password	Password Pengguna	Varchar (25)		
nama	Nama Pengguna	Varchar (25)		
id_level	Kode level organisasi	Integer (11)		Foreign Key

Tabel 3.6 Desain Tabel User

### Tabel Beranda

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
Id_beranda	Nomor gambar	Integer (11)	AI	Primary Key
image	Nama gambar	Varchar (255)		

Tabel 3.7 Desain Tabel Beranda

### Tabel Pengumuman

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
Id	Nomor pengumuman	Integer (11)	AI	Primary Key
Judul	Judul pengumuman	Varchar (50)		

Waktu	Waktu pengumuman	Timestamp	ON UPDATE CURRE NT_TIM ESTAMP	
Isi	Isi pengumuman	Text		

Tabel 3.8 Desain Tabel Pengumuman

### Tabel Artikel

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
id	Nomor artikel	Int (50)	AI	Primary Key
judul	Judul artikel	Varchar (50)		
isi	Isi artikel	Text		

Tabel 3.9 Desain Tabel Artikel

### Tabel Dokumentasi

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
Id	Nomor dokumentasi	Integer (11)	AI	Primary Key
Original_image	Nama gambar asli	Varchar (250)		
Thumbnail_image	Nama gambar thumbnail	Varchar (250)		
Judul	Judul dokumentasi	Varchar (50)		

Waktu	Waktu dokumentasi	timestamp		
-------	-------------------	-----------	--	--

Tabel 3.10 Desain Tabel Dokumentasi

### Tabel Kritik dan Saran

Id Field	Deskripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
Id_kds	Nomor kritik dan saran	Integer (11)	AI	Primary Key
Nama_kds	Nama dari pengirim kritik dan saran	Varchar (50)		
Isi_kds	Isi kritik dan saran	Text		

Tabel 3.6 Desain Tabel Kritik dan Saran

### 3.2 Pembahasan

Pada sub bab ini membahas mengenai hasil kerja praktek mengenai halaman interface Sistem Informasi Manajemen Publikasi Pramuka Kwartir Ranting Ngaglik.

#### Halaman Utama Website

Halaman ini terdiri dari :

a. Beranda

merupakan tampilan awal website



Gambar 3.6 Halaman Utama Website

Gambar 3.7 Halaman Beranda Pengunjung

b. Pengumuman

Merupakan Halaman yang berisi Pengumuman yang telah di unggah oleh admin yang dapat dilihat secara umum.



Gambar 3.8 Halaman Pengumuman Pengunjung

c. Artikel

Merupakan Halaman yang berisi tentang pramuka yang telah di unggah oleh admin yang dapat dilihat secara umum.



Gambar 3.9 Halaman Artikel Pengunjung

d. Dokumentasi

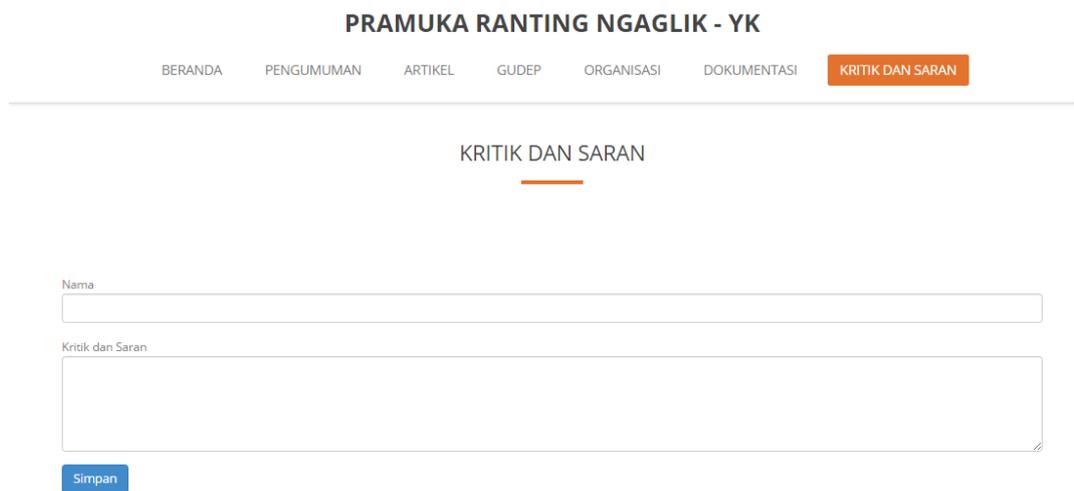
Merupakan halaman yang berisi tentang dokumentasi pramuka yang telah di unggah oleh admin yang dapat dilihat secara umum.



Gambar 3.10 Halaman Dokumentasi Pengunjung

e. Kritik dan Saran

Merupakan halaman yang berisi form untuk memberikan kritik dan saran dari pengunjung kepada admin.



Gambar 3.11 Halaman Kritik dan Saran Pengunjung

### 3.2.1 Halaman Login

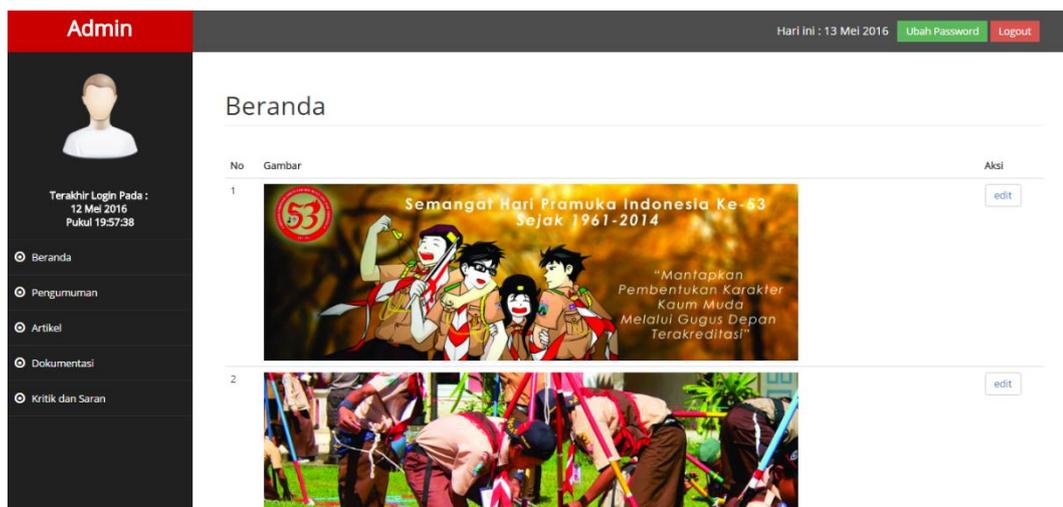
Admin yang hendak mengelola data sesuai hak aksesnya harus melakukan login sesuai dengan data identitas masing-masing (username & password

), disini halaman login terdapat captcha yang selalu berubah setiap detiknya agar memperkuat keamanan sistem.

USER LOGIN	
Username	<input type="text" value="Username"/>
Password	<input type="password" value="Password"/>
Captcha 48 + 43	<input type="text" value="Captcha"/>
<input type="button" value="Login"/> <input type="button" value="Back to Beranda"/>	

Gambar 3.12 Halaman Login Admin

### 3.2.2 Halaman Utama Admin / Halaman Beranda

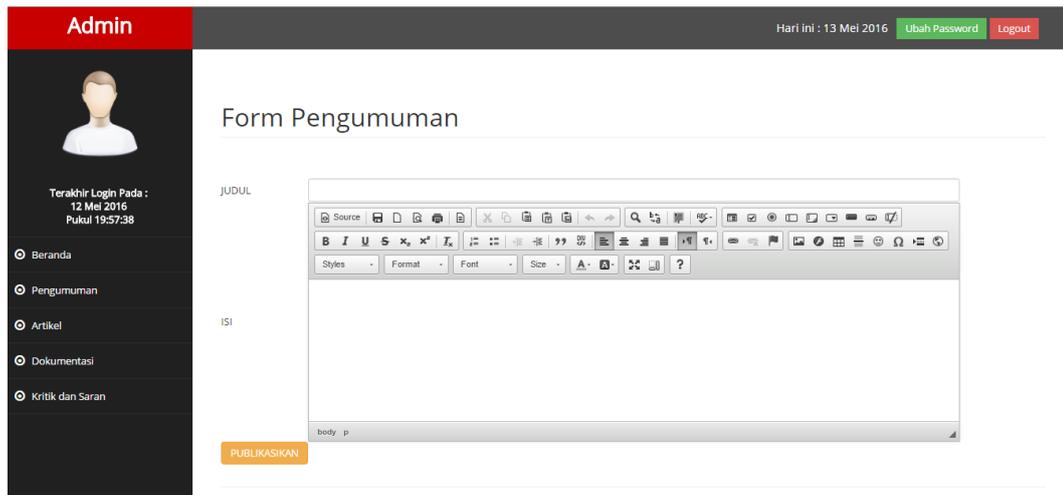


Gambar 3.13 Halaman Utama Admin

Gambar 3.14 Halaman Beranda Admin

Halaman ini digunakan oleh admin untuk mengedit beranda .

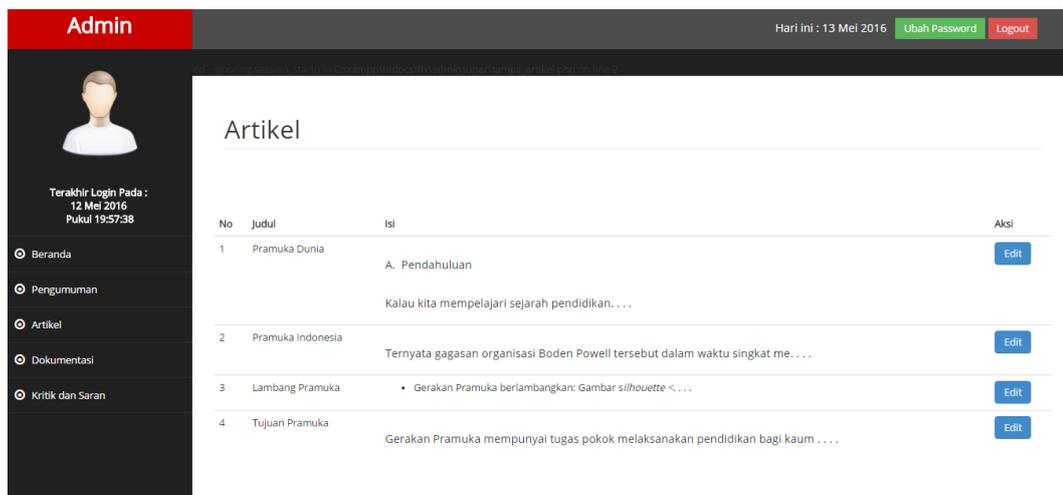
### 3.2.3 Halaman Pengumuman



Gambar 3.15 Halaman Pengumuman Admin

Halaman ini digunakan oleh admin untuk menambah pengumuman.

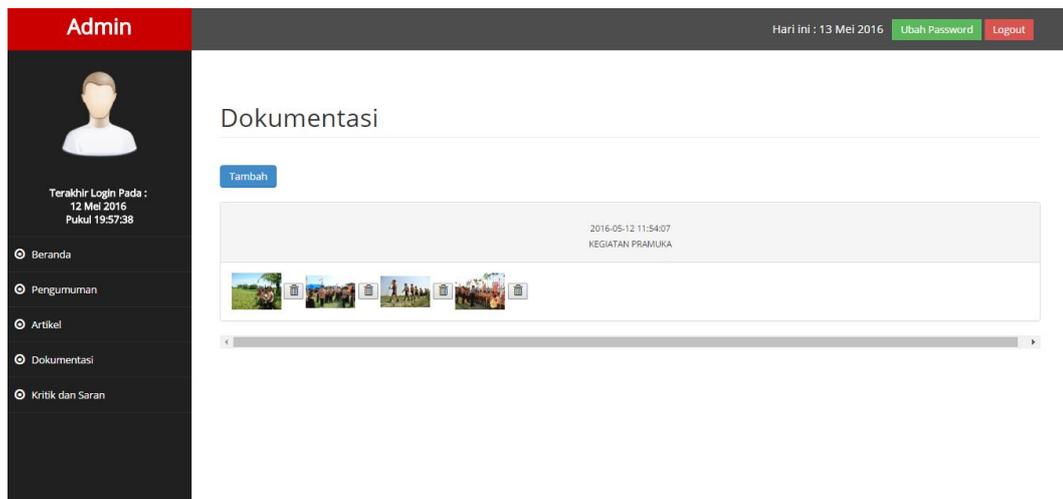
### 3.2.4 Halaman Artikel



Gambar 3.16 Halaman Artikel Admin

Halaman ini digunakan oleh admin untuk mengedit artikel.

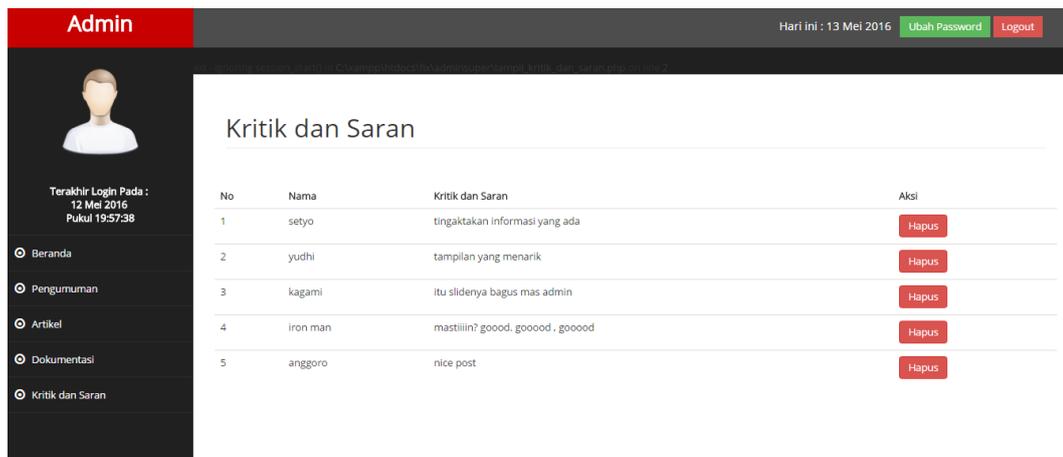
### 3.2.5 Halaman Dokumentasi



Gambar 3.17 Halaman Dokumentasi Admin

Halaman ini digunakan oleh admin untuk menambah dan menghapus dokumentasi.

### 3.2.6 Halaman Kritik dan Saran



Gambar 3.18 Halaman Kritik dan Saran Admin

Halaman ini digunakan oleh admin untuk menghapus kritik dan saran.

### 3.2.7 Halaman Ubah Password

The screenshot shows the 'Admin' interface for changing a password. The header includes the user role 'Admin', the current date 'Hari ini : 13 Mei 2016', and buttons for 'Ubah Password' and 'Logout'. The sidebar on the left displays the user's profile and a navigation menu with the following items: Beranda, Pengumuman, Artikel, Dokumentasi, and Kritik dan Saran. The main content area is titled 'Ubah Password' and features three input fields: 'Password Lama', 'Password Baru', and 'Konfirmasi Password'. A blue 'Ubah' button is positioned below the 'Konfirmasi Password' field.

Gambar 3.19 Halaman Ubah Password

Halaman ini digunakan oleh admin untuk mengubah password admin sendiri.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Kesimpulan berdasarkan perancangan serta analisa yang dibuat pada program aplikasi tersebut dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan program aplikasi yang dibuat diharapkan dapat mempermudah dalam mempublikasikan pengumuman menjadi lebih mudah dan efisien dalam lingkup kwartiranting kecamatan ngaglik.
- b. Dengan program aplikasi yang dibuat dapat mempermudah dalam perencanaan pengadakan kegiatan kepramukaan dalam lingkup kwartiranting kecamatan ngaglik menjadi lebih mudah dan valid.
- c. Dengan program aplikasi yang dibuat dapat mendokumentasikan gambar pada saat suatu organisasi mengadakan kegiatan dalam lingkup kwartiranting kecamatan ngaglik menjadi lebih mudah dan tersimpan dengan baik.

#### **4.2 Rekomendasi**

Rekomendasi atau saran yang dapat penulis sampaikan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya adalah penunjukan staff khusus dan staff perorganisasi untuk melakukan pengelolaan informasi website selalu dikelola dengan baik dan tepat.

## Lampiran

### a. Source code edit\_beranda.php

```
<div class="row">
  <div class="col-lg-12">
    <h1 class="page-header">
      Edit Beranda
    </h1>
  </div>
</div>
<!-- /.row -->

<?php
include "../login/@#&@^#!^#&@(#.php";
$id_beranda = $_GET['id_beranda'];
$query_mysql = mysql_query("SELECT * FROM beranda WHERE id_beranda='$id_beranda'")or die(mysql_
error());
while($data = mysql_fetch_array($query_mysql)){
?>
<table border="0">
<tbody>
  <form method=post action=update_beranda.php enctype=multipart/form-data>
  <input type=text name=id_beranda value="<?php echo $_GET['id_beranda']; ?>" hidden>
  <tr>
  <td><img src=gambar/<?php echo $data['image']; ?> width=750 height=250 ></td>
  </tr>
  <tr>
  <td><br><input type=file name=gambar>*kosongkan jika gambar tidak di ubah </td>
  </tr>
</tbody>
</table>
<input type=submit value=update >
```

Gambar 4.1 Source Code edit\_beranda.php

### b. Source code tampil\_pengumuman.php

```
<?php
include "../koneksi.php";
$no = 1;
try {
$db->setAttribute(PDO::ATTR_ERRMODE, PDO::ERRMODE_EXCEPTION);
$tampil = $db->query("SELECT * FROM pengumuman NATURAL JOIN user WHERE id_level='3'
ORDER BY waktu DESC limit 10");
while($data = $tampil->fetch(PDO::FETCH_LAZY)) {
?>
<div class="panel panel-default">
  <div class="panel-heading" role="tab" id="headingThree">
    <h4 class="panel-title">
      <a class="collapsed" role="button" data-toggle="collapse" data-parent="#accordion" href="#"
      <?php echo strtoupper ($data['id']); ?>" aria-expanded="false" aria-controls="collapseThree"
      >
      <h6><?php echo strtoupper ($data['waktu']); ?> by <?php echo ucwords ($data['username']);
      ?></h6>
      <h6 align="center"><?php echo strtoupper ($data['judul']); ?></h6>
    </a>
  </div>
  <div id="<?php echo strtoupper ($data['id']); ?>" class="panel-collapse collapse" role="tabpanel"
  aria-labelledby="headingThree">
    <div class="panel-body">
      <?php echo nl2br($data['isi']);?>
      <br>
      <button class="hapus" id="<?php echo $data['id']; ?>"><span class="glyphicon glyphicon-trash"
      aria-hidden="true"></span></button>
    </div>
  </div>
</div>
```

Gambar 4.2 Source Code tampil\_pengumuman.php

### c. Source code update\_artikel.php

```

<?php
include '../login/@#&@^(!^#&@(#.php';
$id = $_POST['id'];
$judul = $_POST['judul'];
$isi = $_POST['isi'];

mysql_query("UPDATE artikel SET judul='$judul', isi='$isi' WHERE id='$id'");

header("location:artikel.php?pesan=update_artikel");
?>

```

Gambar 4.3 Source Code update\_artikel.php

d. Source code tambah\_dokumentasi.php

```

</head>
<body>
  <div class="container">
    <div class="form-container">
      <?php
      session_start();
      $username=$_SESSION['login']; ?>
      <form enctype="multipart/form-data" name="imageform" role="form" id="imageform" method="
      post" action="ajax.php">
        <div class="form-group">
          <input type="hidden" class="form-control" name="username" id="username" value="
          <?php echo $username; ?>" required/>
          <p>Judul Album</p>

          <input class="file" type="text" class="form-control" name="judul" id="judul"
          maxLength="50" required/>
          <br>
          <br>
          <p>Pilih Gambar: </p>
          <input class="file" type="file" class="form-control" name="images" id="images"
          placeholder="Please choose your image">
          <span class="help-block"></span>
        </div>
        <div id="loader" style="display: none;">
          Please wait image uploading to server...
        </div>
        <input type="submit" value="Upload" name="image_upload" id="image_upload" class="btn
        "/>
      </form>

```

Gambar 4.4 Source Code tambah\_dokumentasi.php

e. Source code hapus\_kritik\_dan\_saran.php

```

<?php
include '../login/@#&@^(!^#&@(#.php';
$id_kds = $_GET['id_kds'];
mysql_query("DELETE FROM kritik_dan_saran WHERE id_kds='$id_kds'")or die(mysql_error());

header("location:kritik_dan_saran.php?pesan=hapus_kritik_dan_saran");
?>

```

Gambar 4.5 Source Code hapus\_kritik\_dan\_saran.php